

Literatur- und Materialquellen für die Schülerinnen und Schüler

Must-read-Literatur:

- **DeWaters, J. E., & Powers, S. E. (2011).** Energy literacy of secondary students in New York State (USA): A measure of knowledge, affect, and behavior. *Energy Policy*, 39(3), 1699–1710. <https://doi.org/10.1016/j.enpol.2010.12.049>
- **Spangenberg, P., Matthes, N., Kruse, L., Draeger, I., Narciss, S., & Kapp, F. (2020).** Experiences with a serious game introducing basic knowledge about renewable energy technologies: A practical implementation in a German secondary school. *Journal of Education for Sustainable Development*, 14(2), 253–270. <https://doi.org/10.1177/0973408220981445>
- **Sailer, M., & Homner, L. (2020).** The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- **Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024).** Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72, 765–796. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>

Weiterführende Literatur:

- Arbeitsgemeinschaft Energiebilanzen e. V.. (o. J.). *Daten und Fakten zur Energieversorgung in Deutschland*. Abgerufen Oktober 2026, von <https://ag-energiebilanzen.de/daten-und-fakten/>
- Bundesverband der Energie- und Wasserwirtschaft e. V.. (o. J.). *Energie macht Schule*. Abgerufen Oktober 2026, von <https://www.energie-macht-schule.de/>
- Bundeszentrale für politische Bildung. (o. J.). *Bundeszentrale für politische Bildung*. Abgerufen Oktober 2026, von <https://www.bpb.de/>
- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz. (o. J.). *Umwelt im Unterricht*. Abgerufen Oktober 2026, von <https://www.umwelt-im-unterricht.de/>