

# PLAY14

MACHEN | SEHEN | REDEN | FEIERN MIT DIGITALEN SPIELEN

Angebote für SCHULEN UND FAMILIEN

Internationale Fachtagung PLAY-CONFERENCE

## 7. FESTIVAL FÜR KREATIVES COMPUTERSPIELEN

16.-20. SEPTEMBER 2014

Hamburg Innenstadt



Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.



PLAY14 ist eine Veranstaltung des jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der bpb zum Thema Computerspiele, dem JIZ – Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung, koordiniert von der Initiative Creative Gaming e.V.

Unterstützt von:



A MAZE; Behörde für Justiz und Gleichstellung, Bigpoint; Bücherhallen Hamburg; Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.; Fachhochschule Wedel; Filmbüro MV; Frische Medien Hamburg; Gamestorm Berlin e.V.; GameTreff des Offenen Kanals Schleswig-Holstein, Hamburg Kreativ Gesellschaft; Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg; Metropolis Kino Hamburg; Next-Level-Conference; Quinke Networks; Reeperbahn Festival; Researching Centre of Media Cultures (RCMC); Social Media Week Hamburg; Universität Hamburg – GamingLAB im Medienzentrum der Fakultät Erziehungswissenschaft, Medienpartner: Mediennetz Hamburg e.V.



# PLAY14



## PLAY-SCHULE

16. bis 20. September 2014

PLAY14 bietet spezielle Angebote für Schulen. Neben dem regulären Programm, welches sich für Besuche und Exkursionen von Schülerinnen und Schüler ab der 7. Klasse eignet, gibt es ein Workshop-Programm, das sich explizit an Schulen richtet: Tagesworkshops, Kurzworkshops, Fortbildungen

## PLAY-CONFERENCE: Internationale Fachtagung

17. und 18. September 2014 im Rahmen der PLAY14

Pädagogische und gesellschaftspolitische Perspektiven auf digitale Spiele. Einsatz von Computerspielen in schulischen sowie außerschulischen Bildungskontexten. Modelle und Praxis im In- und Ausland. Referentinnen und Referenten aus den USA, Großbritannien, Finnland und Deutschland illustrieren ihre methodischen Ansätze anhand konkreter Projekte.

### Schwerpunkte der Konferenz:

// Games and Education: International Perspectives

// Playing Society: Democracy and Politics in and with Games

### Vorträge, Panels und Workshops unter anderem mit

Prof. Katie Salen (Institute of Play, USA) +++ Prof. Andrew Burn (DARE (Digital|Arts|Research|Education, GB) +++ Santeri Koivisto (MinecraftEdu, FIN) +++ Dr. Tomas Rawlings (Auroch Digital Ltd., GB) +++ Sebastian Ring (GamesLab JFF, GER)

Ausführliche Infos, Programm und Buchungen unter  
[WWW.PLAY14.DE](http://WWW.PLAY14.DE)