

PLAY-Conference

Mit der PLAY-Conference veranstaltet die Initiative Creative Gaming in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) vom 17. bis zum 18. September 2014 erstmalig eine Tagung im Rahmen von PLAY – Festival für kreatives Computerspielen.

Einstiegsvorträge und Workshops von internationalen Referentinnen und Referenten bilden das Herzstück der zweitägigen Tagung. Neben zahlreichen Angeboten aus dem regulären Festivalprogramm geben Vorträge und Workshops zu bildungsbezogenen und gesellschaftspolitischen Aspekten von Computerspielen Anlass, sich mit dem Thema intensiver zu beschäftigen. Während am ersten Tag ein internationaler Blick auf innovative Ansätze und kreative Methoden in der pädagogischen Arbeit mit Computerspielen geworfen wird, stehen am zweiten Tag gesellschaftspolitische Prozesse mit und in Computerspielen im Mittelpunkt der Auseinandersetzung. Die Tagung wird moderiert von Valentina Hirsch. Zudem wird Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Universität Hamburg) als Berichterstatter auf der Conference die Veranstaltungen besuchen, um bei der Abschlussdiskussion am letzten Konferenztag über die wichtigsten Aspekte zu berichten und diskutieren. Konferenzsprache ist Deutsch und Englisch, wobei einzelne Workshops ausschließlich auf Deutsch stattfinden. Mit dem Tagungsticket können auch Veranstaltungen aus dem regulären Festivalprogramm besucht werden, u.a. Talks, Kurzinputs, Games-Touren.

Day 1: Games and Education – International Perspectives

Mittwoch, 17.9.2014

Tag 1 der PLAY-Conference steht ganz im Zeichen von pädagogischen Perspektiven auf Computerspiele und deren Einsatz in schulischen sowie außerschulischen Bildungskontexten im In- und Ausland.

Referentinnen und Referenten aus Finnland, Großbritannien, Österreich und Deutschland stellen die jeweilige Bildungssituation in ihrem Land dar und illustrieren methodische Ansätze zur pädagogischen Arbeit mit Games an Hand konkreter Projekte.

9.30 Uhr: Impulsvortrag 1

N.N.

11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 1

Medienpädagogik mit Computerspielen in Großbritannien

Prof. Andrew Burn & Abel Drew (DARE – Digital | Arts | Research | Education, GB)

11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 2

Creative Gaming-Methoden und -Praxisprojekte

Andreas Hedrich & Sofia Kats (Initiative Creative Gaming e.V., D)

14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 3

Minecraft in der Bildungsarbeit

Santeri Koivisto (MinecraftEdu, FIN) & Mirek Hancl (Lehrer und Blogger, D)

14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 4

Außerschulischer Einsatz von Games

Sebastian Ring (GamesLab JFF, D) & Sonja Breitwieser (Medienzentrum Parabol, D)

18:00 - 19:30 Uhr: Creative Gaming-Machinimakino

Ausgewählte Filmergebnisse medienpädagogischer Workshops mit Einführung in die Produktion

Day 2: Democracy and Politics in and with Games

Donnerstag, 18.9.2014

Tag 2 der PLAY-Conference widmet sich gesellschaftspolitischen Fragen rund um das Thema Computerspiele. Wo werden digitale Spiele in der Gesellschaft (unbemerkt) platziert? Welche demokratischen Prozesse werden in digitalen Spielen initiiert? Wie kann politische Berichterstattung mit Computerspielen aussehen? Diese und weitere Fragen werden von Referentinnen und Referenten aus Deutschland sowie aus Großbritannien beleuchtet.

9.30 Uhr: Impulsvortrag 2

Playing Society: Democracy and Politics in and with Games
Tomas Rawlings (Auroch Digital Ltd., GB)

11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 5

Politische Bildung in Computerspielen
Sonja Gabriel (Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems, AT)

11.15 - 13.15 Uhr: Workshop 6

Die spielende Gesellschaft
Prof. Dr. Mathias Fuchs (Gamification Lab, Leuphana Universität Lüneburg, D)

14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 7

Newsgames
Marcus Bösch & Linda Kruse (the Good Evil GmbH, D)

14.15 - 16.15 Uhr: Workshop 8

Ideologiekritik im und am Beispiel eines Computerspiels
Michael Schulze von Glaßer (Freier Autor, D)

16.30 - 18.30 Uhr: Abschlussrunde und Ergebnissammlung

Mit einem Resümee von Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Universität Hamburg, D), Diskussion von und mit Vertreterinnen und Vertretern aus Politik, Wissenschaft, Bildungspraxis, Gamesbranche und dem Publikum über das Verhältnis von Gesellschaft und Computerspielen.

Alle Informationen und Tickets unter www.play-conference.de