



PÄDAGOGISCHER  
MEDIENPREIS  
2024

## **Pädagogischer Medienpreis 2024: Die Gewinner\*innen**

### **Empfehlenswerte Apps, Games und Online-Angebote für Kinder und Jugendliche gewürdigt**

Bei vielen Diskussionen um eine gesunde, achtsame Mediennutzung steht oft die zeitliche Dauer des Medienkonsums im Zentrum. Dabei ist es mindestens genauso wichtig, auf die Qualität der genutzten Inhalte zu achten. Je anspruchsvoller, informativer und lehrreicher ein Medieninhalt ist, umso sinnvoller ist dessen Nutzung.

Um am unübersichtlichen Markt von Apps, Games und Online-Angeboten eine Orientierungshilfe zu liefern, wird seit 1998 jährlich der „Pädagogische Medienpreis“ verliehen. Mit dieser Auszeichnung würdigt die medienpädagogische Facheinrichtung „SIN – Studio im Netz“ herausragende Digitalprodukte,

Die Gewinner\*innen der diesjährigen „Pädagogischen Medienpreise“ wurden am 30. Oktober 2024 im Münchner Kulturzentrum „Gasteig HP8“ ausgezeichnet. Insgesamt 15 digitale Angebote wurden mit einem Preis gewürdigt, weil sie sowohl die Heranwachsenden wie auch die pädagogischen Expert\*innen von ihrer Qualität überzeugen konnten.

### **Die Preistragenden 2024 im Überblick**

#### **Angebote für Kinder**

- Arranger: A Role-Puzzling Adventure (Furniture & Mattress LLC), Spiel für Steam, PS5, Switch
- Edurino (Edurino GmbH), App & Lernsystem für Android und iOS
- Fireside (Nordcurrent Labs, Emergo Entertainment), Spiel für Steam, GOG, Switch
- Kuno taucht ab - Leseabenteuer zum Mitmachen (paedalogis), App für Android und iOS
- Säugetiere von Tinybop (Tinybop Inc.), App für iOS

#### **Angebote für Jugendliche**

- Chants of Sennaar (Focus Entertainment, Rundisc), Spiel für Steam, Switch, PS4, Xbox One
- Dungeons of Hinterberg (Curve Games, Microbird GmbH), Spiel für Steam, Xbox Series S/X
- Keine.Erinnerungskultur (Susanne Siegert), Online-Angebot bei Instagram und TikTok
- Oddsparks: An Automation Adventure (Massive Miniteam, HandyGames), Spiel für Steam, Epic
- Songs of Travel (Causa Creations), Graphic-Novel-App für Android & iOS

#### **Angebote für die pädagogische Praxis**

- EZRA (Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.), Online-Spiel
- KIKUS App (Zentrum für kindliche Mehrsprachigkeit e.V., byteleaf GmbH), App für Android und iOS
- Reise in die Arktis (Heartucate GmbH), App für Android und iOS
- Sherlock Phones (Schau Hin), Online-Spiel
- Zivile-Helden.de (Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes), Online-Angebot

## Die Gewinner\*innen im Portrait

Die PDF-Broschüre mit Jury-Begründungen steht zum [Download](#) bereit, eine Collage aus den prämierten Produkten ist als PNG-Datei [hier verfügbar](#).

Die Beschreibungen und Jurybegründungen zu den prämierten Titeln sind unten zu finden, weitere Informationen zum Preis sind abrufbar unter [pädagogischer-medienpreis.de](http://pädagogischer-medienpreis.de).

## Über den Pädagogischen Medienpreis 2024

Die Intention des Medienpreises ist es, Eltern und Pädagog\*innen jährlich eine aktuelle Empfehlungsliste als Orientierungshilfe an die Hand zu geben und zugleich innovative Ideen von Firmen zu würdigen, die qualitativ hochwertige Medienprodukte veröffentlichen. Der Preis wird an Angebote verliehen, die in einem fundierten Auswahlverfahren das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben – aus der Sicht von Kindern, Jugendlichen und medienpädagogischen Fachkräften.

Die inhaltliche Vielfalt der prämierten Produkte begeistert Björn Friedrich, Geschäftsführer des SIN: „Medien sind mehr als Unterhaltung – sie können auf spielerische Weise Fähigkeiten wie die Sprachkompetenz fördern und sie können auf unterhaltsame Weise Wissen vermitteln, beispielsweise zu Themen wie Medienkompetenz, Zivilcourage und der deutschen Historie. Diese Breite bilden wir mit unseren diesjährigen Preisträgern ab, worüber wir uns sehr freuen und womit wir die Branche motivieren möchten, qualitativ hochwertige Angebote zu produzieren.“

Bastian Krupp, der Projektleiter des Medienpreises, verweist auf die Historie des Projekts: „Auch in diesem Jahr waren wir von der schiereren Vielfalt an Einreichungen begeistert, die sich in jedem Jahr aufs Neue in den ausgezeichneten Angeboten widerspiegelt. So dürfen wir beispielsweise Lernangebote mit unterschiedlichen Ansätzen und Thematiken aus den Bereichen der Sprach- und Medienkompetenzförderung, Games mit spannenden Spielmechaniken und interessanten Settings, wie den der österreichischen Alpen, aber auch Websites zur Förderung (digitaler) Zivilcourage und vielem mehr auszeichnen. Die Angebote zeigen vor allem auch, dass spielerisches Lernen und die Freude am Entdecken viel Spaß machen können.“

Die feierliche Preisverleihung des „Pädagogischen Medienpreises 2024“ fand am Mittwoch, den 30. Oktober 2024 im Saal X des Kulturzentrums „Gasteig HP8“ in München statt. Nach der Preisübergabe vor rund 200 kleinen und großen Besucher\*innen ging beim Medien-Parcours weiter, wo das Publikum die Gewinnertitel testen durfte und mit den Firmenvertreter\*innen ins Gespräch kam.

Die Veranstaltung wird alljährlich im Rahmen des „Interaktiv-Medienherbst München“ realisiert und kommt zustande mit freundlicher Unterstützung durch das Kulturreferat, das Sozialreferat/Stadtjugendamt und das Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München.

## Das SIN – Studio im Netz

Das SIN – Studio im Netz ist eine medienpädagogische Facheinrichtung für Kinder- und Jugendkulturarbeit. Wir begleiten Kinder, Jugendliche, Erwachsene und pädagogische Fachkräfte beim kompetenten Umgang mit digitalen Medien und setzen uns seit 1996 für eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft ein. SIN – Studio im Netz e.V. ist als gemeinnützige Einrichtung und als Träger der freien Jugendhilfe anerkannt.

### Kontakt:

Björn Friedrich und Bastian Krupp,  
Telefon: 089 / 72 46 77 04, mobil: 01525 - 24 66 856,  
E-Mail: [friedrich@sin-net.de](mailto:friedrich@sin-net.de) und [krupp@sin-net.de](mailto:krupp@sin-net.de)



## Die Preisträger im Detail

### Angebote für Kinder

#### **Arranger: A Role-Puzzling Adventure**

*Furniture & Mattress LLC | Steam, Nintendo Switch, Playstation 5, Epic Games | Preis: ca. 18 bis 20 € | Päd. Empfehlung: ab 8 Jahre*

„Arranger: A Role-Puzzling Adventure“ erzählt die Geschichte von Jemma, die sich auf eine Reise der Selbstfindung begibt. Die Welt, in der sich Jemma bewegt, ist über kleine Plattformen miteinander verbunden. Wenn Jemma sich fortbewegt, bewegt sich die Welt mit ihr. Dies schafft eine besondere Art der Fortbewegung, Erkundung und Kämpfe, verbunden mit Rätseln, die die zentrale Mechanik des Spiels ausmachen.

Die Jury fühlt sich an das Spielgefühl vom Brettspielklassiker „Das verrückte Labyrinth“ erinnert und ist von den spannenden Rätseln und Charakteren begeistert. Die innovative Art der Fortbewegung und die herausfordernden Rätsel bilden ein ansprechendes Puzzle-Game.

#### **EDURINO**

*Edurino GmbH | Android, iOS | Preis: Starterset inkl. Stift ca. 45 €, Figuren ca. 25 € | Päd. Empfehlung: ab 4 Jahre*

EDURINO ist eine Spiel- und Lern-App, die analoges und digitales Lernen auf spielerische Weise verbindet. Die Themenvielfalt reicht von „Zahlen & Mengen“ über „Logisches Denken und Coding“ bis „Meine Gefühle“. Lerninhalte werden in der kostenfrei herunterladbaren App mithilfe der Figuren freigeschaltet. Die App lässt sich alternativ mit einem separat erhältlichen ergonomischen Eingabestift bedienen.

Unsere Jury lobt die sehr professionelle Gestaltung der Lerninhalte in Grafik, Texten und Vertonung sowie die große Auswahl an Themen. Die Figuren und das Zubehör sind zudem haptisch und designtechnisch ansprechend für Kinder gestaltet. Zudem können Lernfortschritte im „Elternbereich“ der App verfolgt werden, was eine sinnvolle Funktion für Eltern darstellt.

#### **Fireside**

*Nordcurrent Labs & Emergo Entertainment | Steam, GOG, Nintendo Switch | Preis: ca. 15 € | Päd. Empfehlung: ab 10 Jahre*

„Fireside“ ist eine erzählerische Erfahrung über eine Reise und ihre Pausen, die eine magische Welt mit heimatlicher Lagerfeuerstimmung bietet. Freundschaften mit anderen Reisenden schließen, sammeln und tauschen sowie eine Community gründen stehen als Spielerfahrung im Vordergrund - in einem Spiel, das gänzlich auf Gewalt verzichtet.

Unsere Jury resümiert, dass „Fireside“ ein sehr gutes Spiel ist, das mit spannenden Dialogen, vielfältigen Aufgaben und einem interessanten Handelssystem besticht. Es ist zudem ein „Wohlfühlspiel“, bei dem unsere Jury insbesondere von der liebevollen Charaktergestaltung angetan war.

#### **Kuno taucht ab - Leseabenteuer zum Mitmachen**

*paedalogis | Martin Steidl & Karin Reber | Android, iOS | Preis: ca. 2 € | Päd. Empfehlung: ab 5 Jahre*

In „Kuno taucht ab - Leseabenteuer zum Mitmachen“ geht es um den namensgebenden Tauchkater Kuno und um seine Reise über und durch das Meer. Kuno möchte seine Tante Tea auf einer einsamen Insel besuchen. Kinder müssen hierbei selbst entscheiden, wie Kuno dieses Abenteuer besteht.

Die Jury ist der Ansicht, dass die App Kinder genau dort abholt, wo sie zu Hause oder in der Schule lesen lernen. Kurzweilige Geschichten können schnell gelesen werden und bieten aufgrund der Verzweigungen einen hohen Mehrwert, diese noch einmal zu lesen. Ergänzende Lautbögen, Farben etc. können anfangs zwar verwirrend sein, halten sich aber didaktisch an die Vorgaben der Sprachförderung.

## **Säugetiere von Tinybop**

*Tinybop Inc. | iOS | Preis: ca. 4 € | Päd. Empfehlung: ab 5 Jahre*

Die App „Säugetiere“ lässt Kinder die Anatomie von Elefanten, Tigern, Fledermäusen, Kängurus und Faultieren untersuchen und vergleichen. Durch die interaktive Darstellung lässt sich erforschen, wie sich die Tiere bewegen, was sie sehen, essen, fühlen und welche weiteren spannenden Überraschungen die Tierwelt bereithält.

In die Anatomie der Tiere schauen zu können, findet unsere Jury sehr interessant. Die grafische Umsetzung ist sehr ansprechend und übt auf Kinder eine besondere Faszination aus, in der sie die Funktionen der Tierkörper auf spielerische Weise kennenlernen. Der hohe Aufforderungscharakter motiviert und führt schnell zu Lernerfolgen, z. B. bei der Frage, welches Futter von welchem Tier bevorzugt wird. Von der Jury wird, insbesondere bei kleineren Kindern, die Begleitung durch Erwachsene empfohlen.

## **Angebote für Jugendliche**

### **Chants of Sennaar**

*Focus Entertainment & Rundisc | Steam, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One | Preis: ca. 20 € | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre*

In „Chants of Sennaar“ begeben wir uns auf eine fesselnde Reise, um die Verbindungen zwischen den Völkern eines riesigen, mythischen Turms wiederherzustellen. In dieser mysteriösen Welt finden wir zu Beginn nur unverständliche Schriftzeichen vor. Es gilt, die Geheimnisse dahinter zu entschlüsseln, indem man deren Sprachen erlernt und ihre Botschaften entziffert. Nur dann ist es möglich, die zahlreichen Rätsel der Welt zu lösen.

Der spannende Stil, die intuitive Bedienung und die fordernden Rätsel haben unsere Jury überzeugt. Die mysteriöse Welt und die zum Teil sehr anspruchsvollen Rätsel sprechen einen bestimmten Typus von Spielenden an und bringen diesen ein unvergessliches Rätselabenteuer. Die Jury lobt zudem die faire Preisgestaltung.

### **Dungeons of Hinterberg**

*Curve Games & Microbird GmbH | Steam, Epic Games, Xbox Series S/X | Preis: ca. 30 € | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre*

Die magischen Dungeons of Hinterberg stecken voller Monster und alpiner Fabelwesen. Sie locken Scharen von Menschen zum Entdecken in das idyllisch gelegene Dorf Hinterberg in den österreichischen Alpen. Mit Reiseführer und Schwert bewaffnet kämpften wir uns in der Rolle von Luisa, einer Rechtsgehilfin in Ausbildung, in ihrem Urlaub durch unzählige Dungeons. Dabei gilt es, Monster zu bezwingen, Magie zu meistern und Rätsel zu lösen.

Der Jury gefallen der Grafikstil und die malerischen Berglandschaften von Hinterberg. Die Hauptprotagonistin ist nahbar und kommt ohne Überzeichnung und Stereotypisierungen aus. Das Spiel findet einen perfekten Mix aus Erkundung, Kampf und Rätseln und bietet mit seinem besonderen Comic-Art-Style ein stimmiges Spielerlebnis.

### **Keine. Erinnerungskultur**

*Susanne Siegert | Instagram, TikTok | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 13 Jahre*

Susanne Siegert behandelt auf ihren Social-Media-Kanälen „keine.erinnerungskultur“ Themen über Verbrechen des NS-Regimes, da diese ihrer Ansicht nach in der Schule nicht in ausreichendem Maße behandelt werden. In ihren Videos thematisiert sie den Alltag im KZ und besondere Ereignisse (wie Aufstände), aber auch gestohlene Stolpersteine und Reichsflaggen beim CSD.

Laut der Jury empfiehlt sich das Angebot für Jugendliche ab 14 Jahren und bietet diesen eine zeitgemäße Auseinandersetzung mit vielfältigen Themen der NS-Zeit. Die spürbare Leidenschaft und die intensive Recherchearbeit, die in diesem Projekt steckt, wird deswegen mit einem „Pädagogischen Medienpreis“ gewürdigt.

### **Oddsparks: An Automation Adventure**

*HandyGames & Massive Miniteam | Steam, Epic Games | Preis: ca. 25 € | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre*

In „Oddsparks: An Automation Adventure“ verbindet sich Automation mit Echtzeitstrategie in einer fantasievollen Welt. Hier finden sich zahlreiche weltliche und magische Ressourcen, aber auch Monster. Mit den namensgebenden Sparks lassen sich Werkstätten und Produktionsketten automatisieren. So gilt es, die Sparks zu managen, Ordnung zu schaffen und Produktionsabläufe zu optimieren. Narrativ in eine Dorfgemeinschaft eingebunden, gilt es, dem Dorf zum Wachstum zu verhelfen und neue Dinge zu lernen.

Die liebevolle Gestaltung, gut geschriebene Quests und die schrittweise Heranführung an das durchaus komplexe Automatisierungsprinzip haben unsere Jury überzeugt. Oddsparks bietet ein entspanntes Spielgefühl mit einem hohen "Niedlichkeitsfaktor", was durch seine Quests und das ständige Knobeln über Prozessoptimierungen immer spannend bleibt.

### **Songs of Travel**

*Causa Creations | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 13 Jahre*

„Songs of Travel“ ist ein animierter Comicroman, der die persönlichen Geschichten von fünf Migrantinnen und Migranten erzählt, die in Europa einen Neuanfang suchen. Die Geschichten handeln von Hoffnung, Träumen, Identitäten und Heimat – sowie von den Dingen, die wir am meisten schätzen.

Die Jury ist vom kreativen Stil und den persönlichen Fluchtgeschichten gleichermaßen begeistert als auch betroffen. Mit dem Hintergrund von Flucht, Migration und deren Ursachen trifft „Songs of Travel“ einen sehr aktuellen Nerv. Die mitreißenden Geschichten erzählen einzigartige Geschichten von Menschen und ihren Erfahrungen mit der Flüchtlingspolitik in unterschiedlichen europäischen Ländern.

## **Angebote für die pädagogische Praxis**

### **EZRA**

*Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V. | Website | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 10 Jahre*

EZRA ist ein Point&Click-Adventure, welches für den Einsatz im schulischen Regelunterricht entwickelt wurde und sich mit politischer Partizipation in Deutschland befasst. Das Spiel wurde hierbei wissenschaftlich begleitet und gemeinsam mit Jugendlichen entwickelt.

Die Jury ist der Meinung, EZRA ist ein Spiel mit perfekter Spieldauer für den vorgesehenen Einsatz und gibt Kindern gute Impulse, sich erstmals mit politischer Beteiligung zu befassen und darüber zu sprechen. Das Spiel ist dabei in eine witzige Geschichte eingebunden, in deren Verlauf unter anderem Fragen zum Umgang mit digitalen Inhalten sowie deren Glaubwürdigkeit aufgeworfen werden. Kinder können auf diese Weise lernen, sich nicht zu vorschnell Urteile zu bilden und Inhalte aus dem Internet kritisch zu hinterfragen.

### **KIKUS App**

*Zentrum für kindliche Mehrsprachigkeit e.V., byteleaf GmbH | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 4 Jahre*

Die KIKUS App unterstützt Sprachanfängerinnen und Sprachanfänger beim Erlernen einer Sprache. Durch einen besonderen spielerischen und methodischen Ansatz, der viel über Bildsprache funktioniert, können so auch Personen eine Sprache erlernen, die weder lesen noch schreiben können.

Die Jury lobt die sehr gut vertonte und deutliche Aussprache, wodurch die App insbesondere auch für Kinder geeignet ist, die beispielsweise Deutsch als Fremdsprache lernen. Die App bietet zudem einen hohen Mehrwert zu den bereits vorhandenen KIKUS-Karten, da sie diese um die Komponente der Sprachausgabe ergänzt. Laut der Jury eignet sich die App im Einsatz sowohl in der Sprachförderung mit den Kindern zu Hause als auch im pädagogischen Umfeld, wie beispielsweise der Kita oder einem Eltern-Café.

## **Reise in die Arktis**

*Heartucate GmbH | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 10 Jahre*

Die „Reise in die Arktis“ ist eine interaktive digitale Escape-Room-Erfahrung, die mit Augmented Reality (AR) arbeitet. In einer Gruppe lassen sich Abenteuer in der eisigen Welt der Arktis erleben und einem echten Klimaforscher bei seiner Arbeit helfen, um wichtige Klimadaten zu sammeln.

Genial, sagt die Jury! „Reise in die Arktis“ zeigt, wie technische Neuerungen und das kooperative Lösen von Rätseln sinnvoll zusammengebracht werden können. Durch den spielerischen Ansatz mithilfe von AR-Technologie und das spannende Escape-Game lernen Jugendliche etwas über das Klima und haben dabei auch noch Spaß. Das Spiel eignet sich perfekt im Einsatz mit kleinen Gruppen, beispielsweise im Unterricht oder bei Ferienangeboten.

## **Sherlock Phones**

*SCHAU HIN! | Website | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 8 Jahre*

Im Online-Spiel „Sherlock Phones“ können Kinder gemeinsam mit ihren Eltern spielerisch verschiedene Medienthemen erkunden und dabei wichtige Bestandteile von Medienkompetenz erwerben. Während des Spiels müssen drei Mini-Spiele mit Teamwork, Geschicklichkeit und Medienwissen gemeistert werden.

Der Jury gefällt das interessante Gesamtkonzept, welches sich aus einer angenehmen Kurzweiligkeit, einem leichten Spielverständnis und der süßen sowie zuweilen nostalgischen Aufmachung des Spiels zusammensetzt. Die unaufdringliche Wissensvermittlung unterschiedlicher Medienthemen trägt hierbei ebenfalls zum stimmigen Gesamtkonzept bei.

## **Zivile-Helden.de**

*Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK) | Website | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 14 Jahre*

Mit der Internetseite Zivile-Helden.de leistet die Polizeiliche Kriminalprävention einen wichtigen Beitrag für mehr Zivilcourage. In interaktiven Videos rund um die Themen Antisemitismus, Gewalt, Hass im Netz, Radikalisierung und Verschwörungsmythen lassen sich unterschiedliche Geschichten und deren Ausgang selbst bestimmen.

Relevante Inhalte, moderne Gestaltung, interaktives Setting, „einfach cool“ - so lauten die Urteile der Jury, die deshalb die „Zivilen Helden“ mit einem Pädagogischen Medienpreis auszeichnet. Das Online-Angebot beschränkt sich auf das Wesentliche und trifft die interaktiven Bedürfnisse der Zielgruppe perfekt. Das sehr abwechslungsreiche und authentische Portal ist nahe an der Lebensrealität Jugendlicher und bietet durch interaktive Quizze sowie unterschiedliche Film-Enden einen hohen Aufforderungscharakter.

**Weitere Informationen zum Preis:** [paedagogischer-medienpreis.de](https://www.paedagogischer-medienpreis.de)

**SIN - Studio im Netz e.V.**

Haus der Medienbildung

Heiglhofstraße 1

81377 München



Website: [www.studioimnetz.de](https://www.studioimnetz.de)

[Instagram](#) | [Facebook](#) | [YouTube](#) | [LinkedIn](#) | [Mastodon](#)