

Pädagogischer Medienpreis 2025: Die Gewinner*innen

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



Die Debatte zum Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen wird derzeit von der defizitorientierten Annahme geprägt, dass Medien überwiegend schädliche Einflüsse auf Heranwachsende haben und die Nutzung daher streng reglementiert werden müsse. Wie wichtig die Bereitstellung von sinnstiftenden und pädagogisch wertvollen Angeboten ist, wird dabei oft vergessen. Mit dem „Pädagogischen Medienpreis“ werden daher jährlich digitale Produkte gewürdigt, die durch anspruchsvolle Inhalte überzeugen.

Bereits seit 1998 werden herausragende Apps, Games und Online-Angebote mit dem „Pädagogische Medienpreis“ gewürdigt. Die Auszeichnung wird jährlich von der medienpädagogischen Facheinrichtung „SIN – Studio im Netz“ vergeben, um Eltern und Fachkräften eine Orientierungshilfe zu liefern und zugleich die Hersteller qualitativer Angebote zu ehren, die mit ihren Produkten für Kinder und Jugendliche einen Beitrag zur Medienkompetenzförderung leisten.

Die Gewinner*innen der diesjährigen „Pädagogischen Medienpreise“ wurden am 5. November 2025 im Münchner Kulturzentrum „Gasteig HP8“ ausgezeichnet. Insgesamt 15 digitale Angebote wurden mit einem Preis gewürdigt, weil sie sowohl die Heranwachsenden als auch die pädagogischen Expert*innen von ihrer Qualität überzeugen konnten.

Die prämierten Produkte 2025 im Überblick

Angebote für Kinder

- DOGWALK (Blender Studio), Spiel für Steam
- Europa (Helder Pinto, Chozabu (Alex PB), Novadust Entertainment), Spiel für Steam und Nintendo Switch
- Lazuli Plus (funline Media GmbH), App für Android und iOS
- ODDADA (Sven Ahlgrimm, Mathilde Hoffmann, Bastian Clausdorff), Spiel für Steam
- Super Chill (Stiftung Super Chill), App für Android und iOS

Angebote für Jugendliche

- 70 Sekunden Wiki (funk, Marc Mensing), Onlineangebot auf YouTube, Instagram und TikTok
- Harold Halibut (Slow Bros.), Spiel für Steam, Xbox Series S/X und PS5
- On Your Tail™ (Memorable Games, Humble Games), Spiel für Steam und Nintendo Switch
- The Darkest Files (Stiftung Max Mannheimer Haus, Paintbucket Games), Spiel für Steam
- The Feed (Landesanstalt für Kommunikation BaWü (LFK), Playing History & Suspicious Games), Spiel für Android und iOS

Angebote für die pädagogische Praxis

- Escape Fake (Polycular GmbH), Online-Spiel
- Join the Comfortzone (Jugendstiftung Baden-Württemberg, Spoonful), App für Android und iOS
- Max Mannheimer – ben jakov – Eine Holocaust-Geschichte (Stiftung Max Mannheimer Haus, Paintbucket Games), App für Android und iOS
- Schnitzeljägerei (EDUTAYN (valocity GmbH) Dr.-Ing. Dennis Westermann), App für Android und iOS
- Zeitzeugen 1945 (WDR, Hochschule Düsseldorf), App für Android und iOS

Die Gewinner*innen im Portrait

Die Broschüre mit Jury-Begründungen sowie Logos & Grafiken stehen zum [Download](#) bereit.

Die Beschreibungen und Jurybegründungen zu den prämierten Titeln sind unten zu finden, weitere Informationen zum Preis sind abrufbar unter paedagogischer-medienpreis.de.

Über den Pädagogischen Medienpreis 2025

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.

Von der hohen Qualität und inhaltlichen Bandbreite war Björn Friedrich, Co-Geschäftsführer des SIN, begeistert: „Die diesjährigen Preisträger*innen zeigen mit ihren Angeboten, dass Medien die Kraft haben, gleichzeitig zu unterhalten und zu bilden, komplexe Sachverhalte spielerisch aufzubereiten und auf zeitgemäße, ansprechende Weise relevantes Wissen zu vermitteln. Wir freuen uns über diese hochwertigen Produkte und wünschen der Branche weiterhin viel Erfolg beim schwierigen Spagat zwischen kommerziell erfolgreichen und inhaltlich anspruchsvollen Inhalten.“

Bastian Krupp, der Projektleiter des Medienpreises, zieht Bezüge zu aktuellen politischen und gesellschaftlichen Diskursen: „Interessant ist auch in diesem Jahr wieder die schiere Vielfalt an Einreichungen, die vermehrt aktuelle politische und gesellschaftliche Diskurse aufgreifen. So dürfen wir in diesem Jahr Apps, Games und Lernangebote mit unterschiedlichen Ansätzen aus dem Themenbereich der Erinnerungskultur auszeichnen, wie beispielsweise zur Aufarbeitung der Nazi-Verbrechen und deren Folgen für die Zivilgesellschaft sowie des Lebens in einer Diktatur. Die Angebote zeigen auch, dass ernste Themen spielerisch umgesetzt werden können und einen wichtigen Beitrag zur politischen Bildung leisten können.“

Die feierliche Preisverleihung des „Pädagogischen Medienpreises 2025“ fand am Mittwoch, den 05. November 2025 im Saal X des Kulturzentrums „Gasteig HP8“ in München statt. Nach der Preisübergabe vor rund 250 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 und krupp@sin-net.de



Die prämierten Produkte im Detail

Kategorie Kinder

DOGWALK

Blender Studio | Steam | kostenfrei, DLC 4,99 € | Päd. Empfehlung: ab 9 Jahre

DOGWALK spielt in einem kleinen, liebevoll gestalteten Wald in einer traumhaften Schneelandschaft. Das Ziel besteht in der Fertigstellung eines Schneemanns. Auf der Suche nach allen Bestandteilen erkundet man als großer, süßer Hund den Wald und hat dabei ein kleines Kind im Schlepptau. Die Erzählung funktioniert ohne Sprache, sondern durch die emotionale Mimik und Gestik. Die Bindung zwischen dem Kind und dem Hund steht im Vordergrund und treibt die Story voran.

Die Jury ist sehr beeindruckt von der süßen Gestaltung von DOGWALK. Das Spiel bietet ein kurzweiliges und kostenfreies Spielerlebnis in einer malerischen Winterlandschaft, dass man einfach gespielt haben muss!

Europa

Helder Pinto, Chozabu (Alex PB), Novadust Entertainment | Steam, Nintendo Switch | Preis: 14,79€ | Päd.

Empfehlung: ab 10 Jahre

Erkunde in diesem Action-Abenteuer-Indie Spiel eine atemberaubende Landschaft aus Bergen, Wiesen, Seen und den Überresten einer längst verlassenen Zivilisation. Neben der Erkundung können viele Geheimnisse gelüftet, Rätsel gelöst sowie die Gefahren in den Ruinen besiegt werden. Ganz ohne Zeit- und Leistungsdruck kann das Spiel im eigenen Tempo gespielt und genossen werden.

Die Jury findet, es ist eine rührende Geschichte über das Erwachsenwerden und die Naturverbundenheit des Menschen. Zudem ist es ein entschleunigendes, schönes Spiel mit einem angenehmen Soundtrack, einfach zum Herunterkommen.

Lazuli Plus

funline Media GmbH | Android, iOS | Preis: 3,99 € | Päd. Empfehlung: ab 8 Jahre

Lazuli landet nicht zum ersten Mal auf dem Siegerpodest unseres Medienpreises, denn in dieser Lernspiel-Reihe aus Bayern wurden schon mehrere preiswürdige Apps veröffentlicht. Die neueste Erscheinung reicht von Zahlen und Mengen über Logik bis hin zu Mustern. Es gibt über 400 verschiedene Rätsel, die in drei Schwierigkeitsstufen eingeteilt werden. Hier ist für alle Kinder etwas dabei.

Lazuli Plus fördert die kognitiven Fähigkeiten auf spielerische Weise, ist ästhetisch ansprechend gestaltet und auch didaktisch enorm gut aufbereitet.

Oddada

Sven Ahlgrimm, Mathilde Hoffmann, Bastian Clausdorff | Steam | Preis: 9,99 € | Päd. Empfehlung: ab 6 Jahre

Oddada ist ein kreatives Musikspiel, in dem man mithilfe eines Zuges simple Songs erstellen und einen eigenen Hit entwickeln kann. Schlagzeug, Klavier oder Effekte: jeder Wagon repräsentiert einen anderen Bestandteil des Liedes. Durch die interaktiven Bausteine des Musikkastens wird der Song zum Leben erweckt – kreatives Experimentieren ist erwünscht! Die App überzeugt auch durch eine kindergerechte Grafik, die verständlich gestaltet und intuitiv bedienbar ist.

Die Jury findet Oddada sehr entspannend und Spaßig für jüngere Spieler*innen. Als kreatives Musikspiel bietet es damit eine gelungene Mischung aus Unterhaltung und pädagogischem Mehrwert.

Super Chill

Stiftung Super Chill | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 6 Jahre

Super Chill ist eine App, die Kindern und Erwachsenen im Alltag beim Entspannen hilft und eine große Auswahl von Entspannungsübungen bereithält. Die wissenschaftlich überprüften Übungen und Einheiten können an die momentane Gefühlslage angepasst werden. Außerdem bietet die App Plauderkärtchen, die helfen können, ins Gespräch zu kommen und spielerisch alles zu reden, was einen gerade beschäftigt. Durch Super Chill sollen Kinder lernen, mit Stress und Ängsten umgehen zu können sowie ihre innere Ruhe zu finden. Die Jury lobte die interessante, übersichtliche Gestaltung von Super Chill und fand Gefallen an den chilligen Übungen. Zudem kann die App nicht nur Kindern, sondern auch Jugendlichen und Erwachsenen zum Herunterkommen und Entspannen dienen.

Kategorie Jugend

70 Sekunden Wiki

funk, Marc Mensing | Instagram, TikTok, YouTube | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 13 Jahre

Bei 70 Sekunden Wiki erzählt Marc über Themen aus Technik, Wissenschaft, Geografie sowie Sprachen, Kultur und vielen mehr. Mit der geeigneten Prise Humor, Memes, lustigen Clips und hohem Tempo treffen die Kurzvideos genau den richtigen Nerv. Den Kanal findet man sowohl auf TikTok und Instagram als auch auf YouTube.

Man bleibt dort gerne hängen, wenn neue Clips erscheinen, denn es gibt humorvolle Erklärungen, interessantes Wissen aus den verschiedensten Themengebieten und einen sehr ansprechend Stil, der allen Jugendlichen gefallen wird.

Harold Halibut

Slow Bros. | Steam, PS5, Xbox | Preis: 34,99 € | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre

Die Menschheit musste die Erde verlassen, als sie nicht mehr bewohnbar wurde. Auf Fedora, einem Raumschiff, welches in einem unbekannten Ozean landet, gibt es Vieles zu erledigen. Als Laufbursche lernt man viele Persönlichkeiten kennen und entdeckt eine von Hand erschaffene, in Stop-Motion animierte, neue Welt. Kleine Quests und Rätsel treiben das Spiel voran, größtenteils spricht man dabei mit anderen Charakteren und bewundert die liebevoll gestaltete Umgebung.

Harold Halibut ist ein entschleunigendes Story Game mit einem atemberaubenden Art Style. Mit Liebe zum Detail lehrt das Spiel den Zusammenhalt in einer Community und den Umgang mit fremden Kulturen.

On your Tail

Memorable Games, Humble Games | Steam | Preis: 29,99 €, kostenlose Demo | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre

In diesem spannenden Detektivabenteuer schlüpfen Spielende in die Rolle der Amateurschriftstellerin Diana, die sich an den Küsten von Borgo Marina, der perfekten Sommeroase, Urlaub nimmt. Aber Vorsicht: Ein rätselhafter Dieb ist unterwegs und sorgt für Ärger in der Bucht. Kann der Räuber gestellt und der Fall gelöst werden? Auf der Suche nach dem Dieb können zahlreiche Geheimnisse entdeckt werden, die sich in den Straßen von Borgo Marina verstecken.

On Your Tail verbindet Abenteuer und Detektivreise und erzeugt ein echtes Abenteuergefühl. Die fesselnde Story ist voller skurriler Charaktere und herzerwärmender Geschichten. Die Jury empfiehlt dieses Spiel und lobt den unfassbar niedlichen Art-Style.

The Darkest Files

Paintbucket Games | Steam | 19,99 € | Päd. Empfehlung: ab 14 Jahre

Die Protagonistin, Staatsanwältin Esther Katz, ist frei erfunden. Ihren Vorgesetzten, Fritz Bauer, gab es dagegen wirklich, genau wie die NS-Verbrechen, die man ermittelt. So kämpfte Bauer in den 50er und 60er Jahren für die juristische Aufarbeitung der NS-Verbrechen. Die Detektivarbeit führt einen vom Büro zum Tatort bis in den Gerichtssaal. Um die Nazis hinter Gitter zu bringen, benötigt man einen kühlen Kopf und einen scharfen Kombinationssinn.

Historische Hintergründe werden mit einer fesselnden und düsteren Rätselmechanik kombiniert. Dieses Konzept ermöglicht eine spielerische Aufarbeitung der NS-Verbrechen, die eine starke weibliche Perspektive gut beleuchtet.

The Feed

Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), Playing History & Suspicious Games | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre

In "The Feed" tauchen die Spieler*innen in die Welt der Sozialen Medien ein. Mit der Arbeit in einem Online-Unternehmen wird das Ziel verfolgt, die User*innen möglichst lange am Handy zu halten. In vier spannenden Kapiteln erfährt man von verschiedenen Charakteren. Während die Spielenden versuchen, die Leute online zu halten, erfahren sie Stück für Stück mehr über den Vorfall und darüber, wie die User*innen darin verwickelt sind.

Die App bietet einen spielerischen Ansatz, sich kritisch mit den Algorithmen in Sozialen Medien auseinanderzusetzen und bietet damit einen wichtigen Beitrag zur Sensibilisierung dieser Themen. Von der interessanten Story und dem ansprechenden Stil war die Jury sofort überzeugt.

Kategorie Pädagogische Praxis

Escape Fake

Polycular GmbH | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 12 Jahre

Diese App ist ein interaktiver AR-Escape-Room, bei dem man durch die Zeit reist und Fake News im Keim ersticken muss. In drei Szenarien werden mithilfe des Lösens von Rätseln Deepfakes und Onlinemanipulation aufgelöst. Spielerisch erschließt sich dadurch die Welt von Fake News, warum sie entstehen und wer darauf hereinfällt. Mit einem großartigen Design und einer interessanten Spielweise überzeugt diese Gaming-App. Escape Fake macht Spaß und ist pädagogisch empfehlenswert. Das Thema ist vor allem in der heutigen Zeit sehr relevant, denn man muss jugendliche Menschen frühzeitig über das Erkennen und Bewerten von Fakes aufklären.

Join the Comfort Zone

Jugendstiftung Baden-Württemberg, Spoonful | Website | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 14 Jahre

Wie ist es, in einer Diktatur zu leben? Bleibt man dem Staat bis zum Ende treu oder hilft man seiner Schwester, die aufgrund eines kritischen Gedichts von der Regierung verfolgt wird? Im Spiel hilft man der Hauptfigur Khan, Entscheidungen zu treffen. Wer besonders viel für die Regierung leistet, wird mit Sozialpunkten belohnt. Entscheidet man sich für die Treue zum Staat, lässt man seine eigene Familie im Stich. Hilft man seiner Familie, hintergeht man den Staat.

Eine spannende und kurzweilige Story mit interessanten Wendungen, die definitiv zum Nachdenken über das Leben in einer Diktatur anregt. Zudem werden schwierige persönliche Entscheidungen, sowie deren Abwägungen in den Fokus gestellt.

Max Mannheimer – ben jakov – Eine Holocaust-Geschichte

Stiftung Max Mannheimer Haus, Paintbucket Games | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 14 Jahre

Max Mannheimer war Maler, Schriftsteller und Holocaust-Überlebender. In dieser Visual Novel werden in fünf Kapiteln prägende Erlebnisse aus dem Leben von ihm und seiner Familie erzählt. Mannheimer war insgesamt in drei verschiedenen Konzentrationslagern. Diese Geschichte aus der Sicht eines Zeitzeugen zu hören, beschreibt die Situationen von damals hautnah. Die App widmet sich einem sehr wichtigen Thema, über das man in interaktiver Form viele berührende Infos herausfindet.

Die App erzählt eine Geschichte aus dem Holocaust, einem enorm wichtigen Thema, auf das in dieser Form im Unterricht nicht genug eingegangen wird.

Schnitzeljägerei

EDUTAYN, valocity GmbH | Android, iOS | Kartenset 19,90€ | Päd. Empfehlung: ab 5 Jahre

Das Schnitzeljägerei-Kartenset gibt Kindern die Möglichkeit, eigene Schnitzeljagden zu veranstalten, und das überall. Das spielerische Lösen der Aufgaben hilft, den Orientierungssinn zu trainieren und kreativ zu werden. Die Planenden der Schnitzeljagd können Hinweise mithilfe von Bildern hinterlegen, die die Suchenden dann in der App nacheinander einsehen können, bis der Schatz gefunden wird.

Die Jury hatte viel Spaß beim Testen von Schnitzeljägerei und war beeindruckt von der schnellen, unkomplizierten Erstellung der Schnitzeljagd. Das Spiel fördert die Teamarbeit und das soziale Miteinander, da die Kinder in Gruppen auf die Suche gehen und gemeinsam ans Ziel gelangen.

Zeitzeugen 1945

WDR, Hochschule Düsseldorf | Android, iOS | kostenfrei | Päd. Empfehlung: ab 13 Jahre

In dieser Augmented Reality App lernt man verschiedene Zeitzeugen der Nachkriegszeit des Zweiten Weltkriegs kennen. Sie erzählen in vier verschiedenen Themenabschnitten ihre Geschichten und ihre Erfahrungen als Trümmerfrauen, mit Hunger, dem Kältewinter 1946/47 und den Kriegstraumata.

Das Projekt wurde gemeinsam mit Jugendlichen erschaffen, die aktiv dazu beigetragen haben, ein Konzept aus der Perspektive der Nutzer*innen zu entwickeln. Die App ist aufgebaut wie ein interaktiver Film. Sie bearbeitet anspruchsvolle Themen, die sehr wichtig für die Aufarbeitung und die Folgen für die Überlebenden des Zweiten Weltkriegs sind.

Weitere Informationen zum Preis: paedagogischer-medienpreis.de

SIN - Studio im Netz e.V.

Haus der Medienbildung
Heiglhofstraße 1
81377 München



Website: www.studioimnetz.de

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