



TOMMI: Deutscher Kindersoftwarepreis – Erfahrungen aus der Stadtbücherei Kiel

14.10.2015

Schleswig-Holsteinischer Bibliothekstag in Kiel

Birgit Knott & Andre Rodewald





TOMMI

TOMMI



Deutscher Kindersoftwarepreis

Wer, Wie, Was ist TOMMI?

- ❖ 2001 konzipiert
- ❖ Herausgeber: Family Media Verlag & **FEIBEL.DE**
- ❖ geleitet von Thomas Feibel
- ❖ *dbv, Frankfurter Buchmesse, Google und ZDF Kinder- und Jugendprogramm → Partner*





Ziele des TOMMI

- ❖ macht gute Apps, PC und Konsolenspiele bekannt
- ❖ erzieht zum kritischen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen, fördert nachhaltig die Medienkompetenz
- ❖ präsentiert qualitativ hochwertige Spiele und schützt vor Spielinhalten, die für Kinder nicht geeignet sind und hilft Eltern, ihre Kinder im Medienzeitalter zu fördern und begleiten



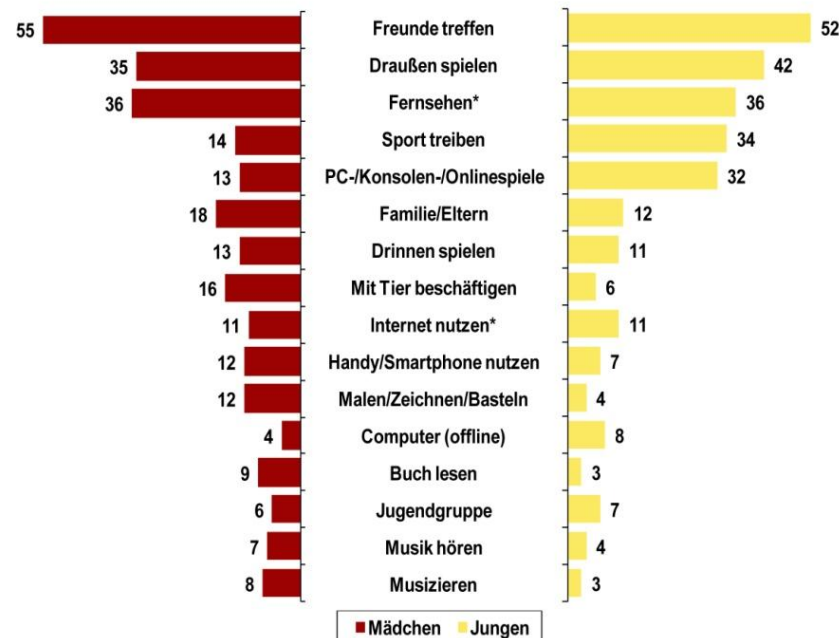
KIM-Studie 2014 : Kinder + Medien, Computer + Internet

Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-jähriger



Liebste Freizeitaktivitäten 2014

- bis zu drei Nennungen -



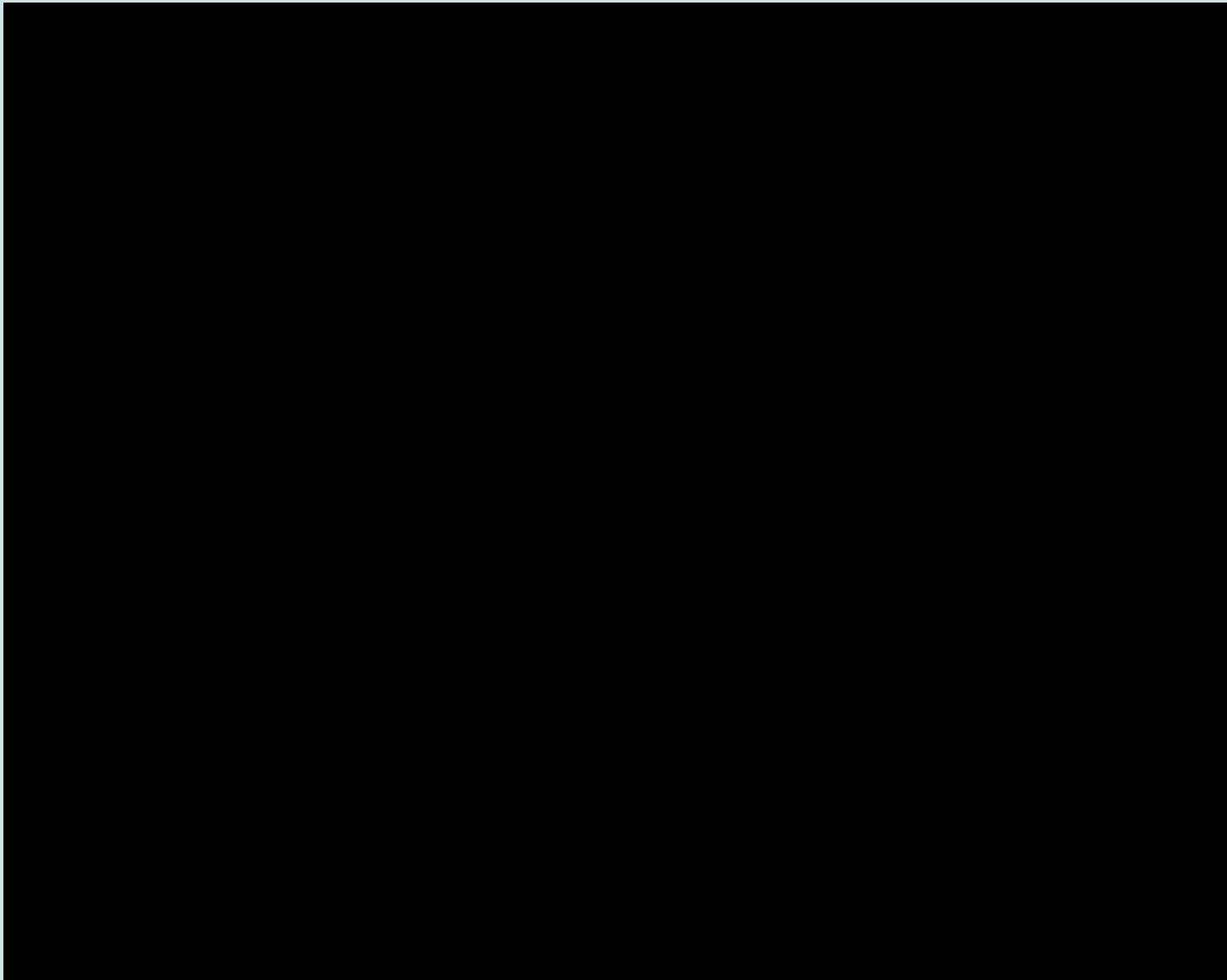
Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %, *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Kinder, n=1.209

Klassenführungen zum TOMMI

Werbung:

- ❖ Kinder und Klassen, die in den Vorjahren teilgenommen haben, werden angeschrieben
- ❖ Pressearbeit
- ❖ Schulrundschriften





Klassenführung

Inhalt:

- ❖ Wann gefällt ein Spiel: Verständnis, Design, Spielspaß, Geschichte, Idee
- ❖ Lieblingsspiele
- ❖ Altersbeschränkung / USK
- ❖ Medienangebot
- ❖ Warum ist Spielen so interessant: Was gibt das Spiel dem Spieler, was gibt der Spieler dem Spiel
- ❖ Kritik / Bewertung / Bewertungsbögen





Bewertungsbogen



Stempel der Bibliothek

Mein Spiele-Testbogen Nr.

Name, Vorname

Dieses Spiel habe ich getestet:

Bitte Plattform ankreuzen: PC App tiptoi elektr. Spielzeug Xbox 360 Wii U

1. Was ist die Geschichte des Spiels? Was musstest du machen?
Welche Aufgaben musstest du lösen? (Schreib ruhig auf der Rückseite weiter)

.....
.....

2. Zähle auf, was dir an dem Spiel gefallen hat:

.....
.....

3. Gab es etwas, was dir **nicht** so gut gefallen hat? Wenn ja, was?

.....
.....

Bitte vergib jetzt deine Punkte für folgende Kategorien
(5=super 4=gut, 3= geht so, 2=schlecht, 1=geht gar nicht)

	Noten:	5	4	3	2	1
Spielspaß		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verständlichkeit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Steuerung		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Design/Grafik		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zähle alle Punkte zusammen: _____
(Bitte auf deinen Testausweis übertragen)

Sogar der Lehrer tanzt!



TOMMI bindet Kinder an die Stadtbücherei Kiel seit 2011

- ❖ 2011: 80 Kinder, feste Jury: 11
- ❖ 2012: 92 Kinder, feste Jury: 18
- ❖ 2013: 148 Kinder, feste Jury: 32
- ❖ 2014: 164 Kinder, feste Jury: 28
- ❖ 2015: 191 Kinder, feste Jury: 28



Feste Jury

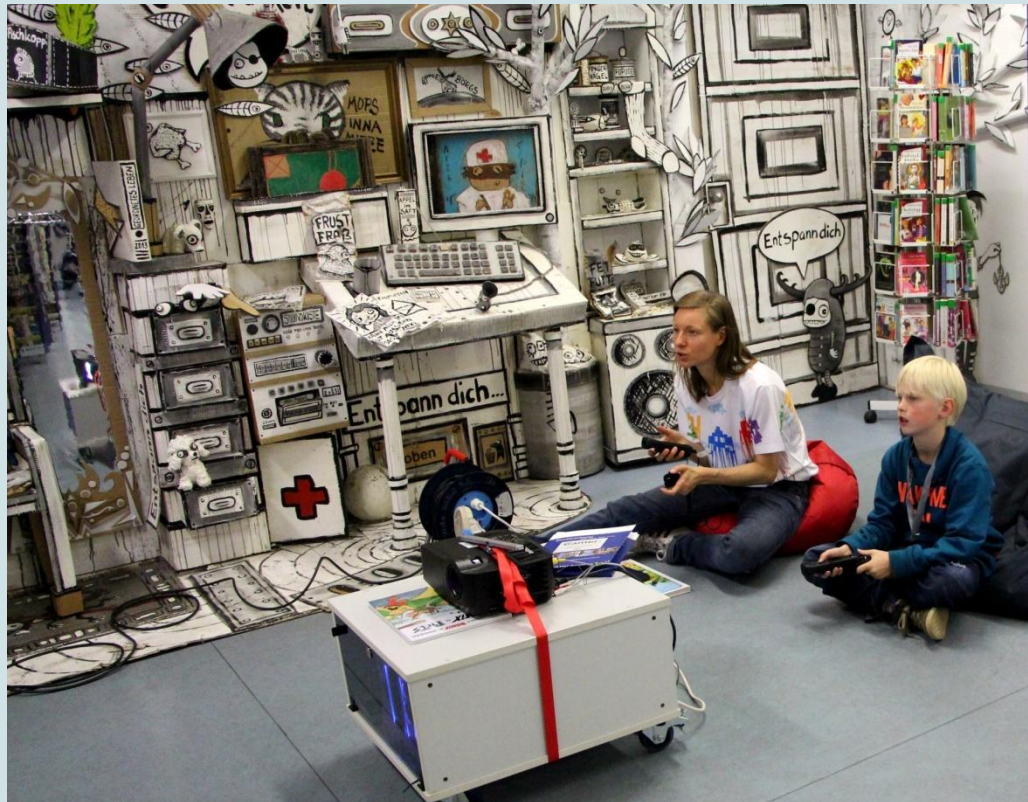


TOMMI - Kindersoftwarepreis

am Anfang standen nur PC-Spiele zur Auswahl,
heute werden auch Konsolenspiele, Apps und
Elektronisches Spielzeug ausgezeichnet



TOMMI - Kindersoftwarepreis



Captain Black



MIP (per App gesteuerter Roboter)



Cayla (2014)





Nominierte Spiele 2015

PC:

Die Sims 4 - An die Arbeit

Fire (Daedalic)

Fifa 15

Die drei ??? Kids -
Jagd auf das Phantom

I Am Bread



Konsole:

SPLATOON / WiiU

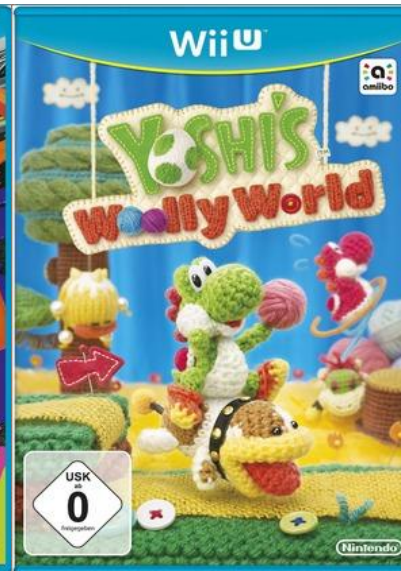
Yoshis Woolly World / WiiU

Captain Toad Treasure Tracker / WiiU

Super Mario Maker / WiiU

Infinity 3.0 / WiiU und Xbox 360

Skylanders Trap Team / WiiU und Xbox 360



Elektronisches Spielzeug:

Rennspiel mit App: Anki Overdrive /
iOS und Android

Elektronischer Baukasten: Roboter
selber bauen & erleben

Elektronisches Brettspiel: Captain
Black

Elektrische Eisenbahn mit App:
Detektiv Tom / iOS und Android

Roboter mit App: MIP / iOS und
Android



Abschlussparty

- ❖ Verlosung der gestifteten Spiele
- ❖ Spielen
- ❖ Tanzen
- ❖ Wahl des Lieblingsspiels





Kosten

- ❖ Jahresbeitrag • 595 €
- ❖ PC- und Konsolenspiele, TipToi-Stifte, Rollup, Naschi und Getränke • 1100€
- ❖ T'Shirts • 400€
- ❖ WiiU Expanded Pack • 230€



Nutzen

- ❖ 1 WiiU
- ❖ 1 Wii
- ❖ X-Box / Kinect
- ❖ 2 Nintendo 3Ds
- ❖ Tip-Toi-Stifte
- ❖ Ting-Stifte
- ❖ nominierte Spiele
- ❖ Tablets (2 von Kurio)
- ❖ 1 Apple Tablet (installierte Apps -> Leihgabe)



Früher mal!



Kontaktarbeit zu Schulen, Bildungspartnern und Öffentlichkeitsarbeit

Das Thema Medienkompetenz ist den Lehrern wichtig

Es kamen Schulen, die sonst nie kommen

Vernetzung von Bildungspartnern:

- ❖ Teilnahme am Medienkompetenztag
- ❖ Angebot des Gametreffs in Zusammenarbeit mit dem offenen Kanal
- ❖ Junge Bühne während der Kieler Woche: Action Bound und Konsolen sowie weitere Angebote beim Playground
- ❖ Einmal im Monat ist Game-Day in der Bücherei





Zukunft



Fazit

- ❖ Mitarbeiter entwickeln sich weiter und lernen viel
- ❖ Flache Hierarchien im Team: Auszubildende sind dicht an der Zielgruppe
- ❖ Es bringt Spaß
- ❖ Imageverbesserung
- ❖ Veranstaltung weckt Interesse



weiterführende Literatur & Links

❖ Deeg, Christoph: Gaming in Bibliotheken
Berlin: de Gruyter, 2014

❖ www.christoph-deeg.de

❖ www.games4culture.de

❖ www.facebook.com/groups/games4culture



❖ <http://www.kindersoftwarepreis.de/>

❖ <https://www.facebook.com/kindersoftwarepreis>

❖ <http://www.kika.de/timster/zusatzvideos/spiel/videos/video21056.html>



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit
und
viel Spaß beim TOMMI!**

