

Die KiKANiNCHEN-App

Dank der neuen mobilen Applikation können Fans von Kikaninchen ihre Lieblingsfigur jetzt überall mit hinnehmen. Gemeinsam mit Kikaninchen gehen sie auf spannenden Erkundungstouren in der Schnipselwelt, gestalten Fantasietiere im Bauernhof oder erfinden abenteuerliche Fahrzeuge und probieren diese aus. Unterstützung und Orientierung erhalten die Kinder beim Navigieren durch die Inhalte von Kikaninchen selbst. Es erklärt ihnen die Spielprinzipien und gibt auditiv motivierende Rückmeldungen, in dem es das Kind direkt anspricht. Bei der Steuerung der App werden alle Sinne angesprochen, denn sie funktioniert multisensorisch über Berühren, Pusten, Klatschen und Schütteln.

Ihre Lieblingssendung aus der Vorschulstrecke „KiKANiNCHEN“ finden junge Mediennutzer ebenfalls und können diese auch im Offline-Modus anschauen.

In enger Zusammenarbeit mit Medienpädagogen wurde das Angebot entwickelt, um Kindern einen geschützten Raum zu bieten, in dem sie ihre ersten eigenen Erfahrungen im Umgang mit Apps sammeln können. Eltern können sich auf den hohen Qualitätsanspruch der App verlassen, denn diese ist werbefrei und kommt ohne Inhalte aus, die Vorschulkinder ängstigen oder überfordern. Der kindersichere AppWecker gibt Eltern außerdem die Möglichkeit, die Nutzungsdauer für ihre Kinder zu beschränken.

Statement Matthias Franzmann, Leiter KiKA-Redaktion Vorschule

„Bei der Entwicklung der App, haben wir sehr genau darauf geachtet, stets die Perspektive des Nutzers einzunehmen: Als Einsteiger-App für Klein- und Vorschulkinder stellen wir Spiel und Spaß als zentrale Elemente in den Mittelpunkt. Freies Spiel und eine kreative Infragestellung der Welt fördern die Entwicklung von Kindern – ohne sie zu überfordern. Spielerisches Lernen durch Spaß am Spiel – so lautet unser Grundprinzip für die KiKANiNCHEN-App.“

Statement Matthias Montag, Crossmedialer Koordinator beim MDR

„Mit der KiKANiNCHEN-App wollten wir nicht einfach ein ‚Spiel‘ entwickeln, sondern haben das ganze Gerät mit seinen Funktionalitäten in die Überlegungen einbezogen. Wir wollten die Chancen, die diese Technologien bieten, bestmöglich mit nutzen. Redaktion, Entwickler, Designer und viele Kinder beim Testen haben hier mit viel Leidenschaft Hand in Hand gearbeitet.“

