

JURYRAPPORT

Gouden Guppy 2018

Beste digitale peuter- & kleutermediaproduct (0-6 jaar)

De Gouden Guppy is onderdeel van de Cinekid Media Awards

INLEIDING

De Gouden Guppy (voorheen Media Ukkie Award) is de vakprijs voor het beste digitale mediaproduct voor peuters en kleuters van 0 t/m 6 jaar. Deze prijs wordt uitgereikt tijdens het Cinekid Festival. De ontwikkelaar van het onderscheiden mediaproduct ontvangt een trofee en media aandacht.

Mediawijzer.net hoopt mediamakers hierdoor te stimuleren om creatieve, uitdagende en bijzondere kindermedia te maken. De genomineerde apps verdienen de aandacht van een breed publiek. De Gouden Guppy is onderdeel van de Cinekid Media Awards: dé prijzen voor de beste digitale (media) toepassingen voor en door kinderen.

DE VAKJURY



René Glas
Universitair docent in
nieuwe media en
digitale cultuur bij de
Universiteit Utrecht



Thomas Drucker
Oprichter,
ontwerper en
illustrator bij Moker
Ontwerp



Marijke Bos
Projectleider 0-6
jaar bij Stichting
Lezen



Tomas Sala
Creatief directeur
en medeoprichter
van Little Chicken
Game Company



Denise Bontje
Oprichter
DmaakthetBont en
specialist in media,
taal en jonge
kinderen



Ilona Jens
Directeur JVtv,
Mediasmarties



Merel Beunk
Kleuterleerkracht,
mediapedagoog
en student filosofie

GENOMINEERDEN

Luqo Spellenreeks:

'Het Luqo spellenplatform brengt kinderen samen en biedt eindeloos veel potentie. Het laat kinderen samenspelen buiten het scherm, waarbij de kracht van digitale entertainment geweldig wordt benut.'

Chalk Gardens:

'De game Chalk Gardens straalt originaliteit en creativiteit uit. Het toont de enorme potentie van nieuw Nederlands talent.'

Kidiyo:

'Deze prachtig vormgegeven app legt op creatieve wijze de connectie tussen de tablet en de fysieke wereld. Het draait geheel om spel en ontdekken.'

StoryWall Colordive:

'StoryWall zet voor het kind de nare realiteit van het ziekenhuisbezoek, om naar een magische en fascinerend realiteit. Een originele toepassing van augmented reality.'

Vil Du?!:

'Deze app toont hoe breed het veld van digitale kindermediaproducten is en wat voor bijzondere dingen er gemaakt worden door Nederlands talent.'

ALGEMENE INDRUK

De jury is verheugd dat ze dit jaar naast digitale apps ook hybride producten zag, die de digitale wereld verbinden met de fysieke belevingswereld van het kind. De digitale mediaproducten bieden kinderen niet alleen plezier op het scherm, maar sturen kinderen ook op pad. Ook ziet de jury vernieuwende toepassingen van augmented reality. De digitale mediaproducten tonen originaliteit en veel potentie. De makers van de beoordeelde producten kijken verder dan het scherm en dat is geweldig om te zien.

De vijf kanshebbers zijn veelal start-ups en beginnende makers. Vooral bij hen ziet de jury originaliteit en speelsheid. De jury moedigt hen graag aan om nog meer te doen met vrij spel en storytelling. Wanneer spelen en leren elkaar versterken kunnen de mediaproducten peuters en kleuters veel bieden. Neem hen mee in het verhaal en laat hen zelf ontdekken. Daarmee biedt een mediaproduct echt meerwaarde op het gebied van originaliteit, speelwaarde en creativiteit voor deze doelgroep.

De kanshebbers tonen dat er Nederlandse makers zijn die mooie ideeën hebben. Zij weten in een moeilijke markt toch bijzondere dingen te maken. De jury stelt hen als voorbeeld voor andere bedrijven: zij laten zien dat er ook binnen Nederland getalenteerde makers zijn. Veel Nederlands talent blijft onbenut, doordat er teveel naar het buitenland wordt gekeken. De jury pleit daarom voor meer aandacht voor auteurschap onder appbouwers, gamedesigners en andere makers van digitale kindermidia. Ga de samenwerking aan met deze getalenteerde makers en laat hen de regie houden. Daarmee hoopt de jury dat er meer ruimte komt voor creativiteit en fantasie in nieuwe mediaproducten voor peuters en kleuters.

De jury boog zich dit jaar over elf ingezonden mediaproducten en selecteerde vijf kanshebbers. Een daarvan is de winnaar en twee krijgen een eervolle vermelding.

TOELICHTING DE WINNAAR

Luqo Spellenreeks – Gemaakt door Luqo

Luqo spellenreeks biedt een verzameling uitdagende en leerzame spellen speciaal voor kleuters. Met het interactieve en digitale speelbord leren kinderen over kleuren, tellen, welke hoort er niet bij, reeksen, letters en vormen. Kinderen krijgen ieder een grote rode drukknop en het spel kan beginnen! Kinderen leren door te ontdekken en samen te spelen. Alles zonder hulp en zonder voorbereiding van de leerkracht; kinderen leren van elkaar en met elkaar.

Juryoordeel:

Luqo is volgens de jury met afstand de meest bijzondere inzending voor de Gouden Guppy. De hands-on benadering is leuk en heerlijk chaotisch. De jury ziet grote waarde in het feit dat het draait om interactie en samenwerking. Het spellenplatform brengt de spelers samen, in plaats van dat het isoleert. Het is gericht op het samenspelen buiten het scherm, waarbij de meerwaarde van digitale entertainment naar de groep wordt getrokken, naar fysieke handelingen en face-to-face communicatie. De jury prijst het feit dat de makers op creatieve manier buiten het scherm hebben durven denken.

De jury ziet het spel goed voor zich in de klas en ziet er enorm veel potentie in: het is eindeloos uit te breiden en zou ook doorontwikkeld kunnen worden voor kinderopvang of de thuismarkt. De jury is erg benieuwd welke spellen er nog meer ontwikkeld zullen worden voor het platform en heeft veel vertrouwen in de creativiteit van de makers.

De jury geeft graag als tip mee dat de spellen nog meer de kracht van spelend leren kunnen benutten, door meer aandacht voor vrij spelen en storytelling. De bestaande spellen zijn zeer educatief van aard. Door de spellen meer te richten op de ontwikkeling van 21st century skills, zoals creatief en probleemoplossend denken, zullen zij nog meer kunnen betekenen voor het huidig en toekomstig onderwijs.

De jury prijst Luqo om het feit dat het ook zonder voorbereiding en begeleiding van de juf of meester gespeeld kan worden. De jury hoopt dat het spel bij verdere ontwikkeling van duurzame materialen (zoals hard plastic) gemaakt zal worden en dat de aanduiding op de kaartensetjes ook door kinderen zelf te begrijpen kunnen zijn. Zo kunnen de kinderen er zelfstandig en langdurig plezier aan beleven.

TOELICHTING DE GENOMINEERDEN

Kidiyo – Gemaakt door Kids Worldwide Factory

De app Kidiyo biedt spellen, avonturen en andere items die op het scherm beginnen en in de “echte” wereld eindigen. Zo zijn er Kidiyo avonturen zoals het Mini Avontuur (met thema Ruimte), het Biba Bubbelspel en de Arabella en Chloe dieren spellen. Peuters en kleuters leren executieve functies (zoals flexibel denken en het overzien van gevolgen), creativiteit en beweging.

Juryoordeel:

De jury is van mening dat Kidiyo op een mooie manier de connectie legt tussen de tablet en de fysieke ruimte. Het kind kan letterlijk de ruimte verbouwen en experimenteren. De jury prijst het feit dat het draait om spel en ontdekken. De jury is vooral onder de indruk van het Mini Avontuur, waarin niet alleen in-app verhalen worden verteld, maar ook suggesties worden gedaan om buiten de app bezig te gaan.

De vormgeving en de opzet van het platform is erg mooi en biedt veel potentie. De jury benadrukt het belang van het creëren van een wereld, waarin het kind wordt meegenomen in een verhaal. Kidiyo zou nog meer narratief kunnen toepassen en sommige spellen zouden speelser en vernieuwender kunnen zijn.

StoryWall Colordive – Gemaakt door Studio Bleep

StoryWall is augmented reality-behang voor kinderen die moeten wachten op een spannende of ingrijpende behandeling in het ziekenhuis. Op het behang zelf is al veel te zien, maar met de StoryWall-app komt het met AR tot leven. Een schildpad zwemt een rondje door de ruimte en met de visjes en kwalletjes kunnen kinderen een kort spelletje spelen.

Juryoordeel:

De jury vindt het geweldig dat de makers iets hebben gemaakt om de nare realiteit van het ziekenhuisbezoek, een andere realiteit te maken door middel van augmented reality. Het ziet er degelijk uit, is uitnodigend en biedt leuke karakters. Voor kinderen is het magisch en fascinerend.

De jury ziet veel potentie in StoryWall en kan zich voorstellen dat het ook op andere locaties van waarde zal zijn. De jury is gecharmeerd door het feit dat de twee Nederlandse makers dit samen hebben opgezet. Zij tonen welk talent Nederland in huis heeft. De jury hoopt dat StoryWall zich zal ontplooiën naar iets dat niet alleen afleiding biedt, maar ook begeleiding en mentale voorbereiding op de behandeling.

TOELICHTING EERVOLLE VERMELDING

De jury laat graag het rijke veld zien dat Nederland heeft als het om digitale kindermediaproducten gaat. Met de eervolle vermelding wil de jury uitlichten wat er nog meer mogelijk is en wil de jury talent stimuleren om bijzondere dingen te maken. De jury nodigt grote uitgevers en producenten uit om meer lokaal talent te benutten. Juist door samenwerkingen tussen jonge makers en grote uitgevers kunnen er fantasierijke en succesvolle producten op de Nederlandse markt gezet worden. Sprengel meer fantasie over de digitale kindermidia en omarm het auteurschap van gamedesigners, appbouwers en andere makers.

Chalk Gardens – Gemaakt door Niels de Jong & Joanna Siccama

Chalk Gardens is een fantasy exploration game die nog in ontwikkeling is. De speler speelt een kind dat een groot verlies heeft ervaren. Via zijn spel wordt de situatie van verlies nagebootst en gaat het kind proberen die spelsituatie op te lossen. Tijdens het spelen van het spel komen het kind en de speler er achter dat sommige problemen niet op te lossen zijn, maar dat je er, door er anders over na te denken, wel mee om kunt gaan. Door te spelen krijgt het kind inzicht in dat zijn eigen houding een belangrijke rol speelt in wat een situatie voor effect op hen heeft.

Juryoordeel:

De jury vindt de game Chalk Gardens erg origineel en ziet er veel toekomst in. De makers, studenten aan de HKU, tonen veel creatief talent en de jury nodigt hen dan ook graag uit om het product volgend jaar opnieuw in te dienen, wanneer het af zal zijn. Met deze eervolle vermelding biedt de jury de studenten achter Chalk Gardens graag een podium; de jury prijst hen om hun talent en het feit dat zij een mediaproduct ontwikkelen speciaal voor het jonge kind.

Het is soms nog wat onduidelijk wat de speler moet doen, maar de jury ziet hier ook juist een kracht: kinderen mogen verdwalen in een spel. Dit draagt bij aan het avontuur en het creatief en spelend leren. Daarnaast wil de jury de makers meegeven dat de game zou nog beter aan zou kunnen sluiten op de beleving van jonge kinderen, door minder tekst en meer audio toe te voegen.

Vil Du?! – Gemaakt door YipYip

Vil Du?! is een app dat door hulpverleners gebruikt kan worden om seksueel misbruik bespreekbaar te maken. Het werkt met twee schermen en laat het kind en de hulpverlener de handelingen reconstrueren. Het kind kan aangeven of de handeling een grens overschrijdt en wat het ervaart bij de handeling.

Juryrapport Gouden Guppy 2018

Juryoordeel:

De app Vil Du?! is erg anders dan de andere inzendingen voor de Gouden Guppy; het is voor het kind niet 'speelbaar' en is puur in de specifieke situatie van de behandeling te gebruiken. De jury is zeer te spreken over het ontwerp en de toepassing van de app. Met het toekennen van een eervolle vermelding aan deze app wil de jury laten zien hoe breed het veld van digitale kindermediaproducten is en wat voor bijzondere dingen er gemaakt worden door Nederlands talent.