

Per E-Mail an:

ANMELDESCHLUSS: 02. OKTOBER 2024

gaming@schulen.essen.de

Anmeldung und Einverständniserklärung der Eltern / Erziehungsberechtigten

Die Stadt Essen, die FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, das Heinz-Nixdorf-Berufskolleg, die Junior Uni Essen gGmbH und die Stiftung Digitale Spielekultur veranstalten in den Herbstferien 2024 einen Workshop vom 21.-25. Oktober 2024. Beim Workshop lernen Kinder und Jugendliche, wie digitale Spiele entwickelt werden. Die Kinder und Jugendlichen erstellen hierzu in Gruppenarbeit eigene Spielregeln, Spielwelten sowie Charaktere und lernen Grundlagen der Programmierung. Den Kindern und Jugendlichen sollen auch berufliche Perspektiven in der Kreativindustrie aufgezeigt werden. Die Workshop-Arbeit wird durch ein Unterhaltungsprogramm gerahmt. Der Workshop wird von erfahrenen Pädagog*innen betreut.

Das Projekt wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ unterstützt. Veranstalter sind: Die Stadt Essen, die FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, das Heinz-Nixdorf-Berufskolleg, die Junior Uni Essen gGmbH und die Stiftung Digitale Spielekultur. Die Veranstalter übernehmen keine Haftung für die An- und Abreise des Jugendlichen. Die Aufsichtspflicht für die Dauer der Veranstaltung liegt bei den Betreuer*innen und bei den beauftragten Pädagog*innen. Die Aufsichtspflicht beginnt mit Eintreffen des Jugendlichen am Veranstaltungsort und endet mit Verlassen des Veranstaltungsortes.

Veranstaltungsorte/Termine:

Heinz-Nixdorf-Berufskolleg, Dahnstr. 50, 45144 Essen

21.-25.10.2024; 09:00 – 16:00 Uhr

Das Angebot ist kostenlos!

Die Platzvergabe erfolgt nach Ablauf der Anmeldefrist (02. Oktober 2024)!

Weitere Details zum Ablauf erhalten Sie mit der Anmeldebestätigung per E-Mail!

Teilnahmebedingungen:

- Es gilt ein absolutes Alkohol- und Tabakverbot für alle teilnehmenden Kinder und Jugendlichen.
- Gegenseitiger Respekt aller Teilnehmenden gilt ausnahmslos. Diskriminierung, Beleidigung, Mobbing und ähnliche Arten verbaler und körperlicher Übergriffe auf andere führen zum sofortigen Ausschluss. Die Rückreisekosten werden dennoch erstattet. Für die Rückreise sind die Erziehungsberechtigten in diesem Fall verantwortlich.

Angaben zu meinem Kind:

*Name, Vorname:	
*Geburtsdatum	
*Geschlecht:	<input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> divers
*Schule	
*Klasse	

***Pflichtangaben**

- Ich habe die *Erläuterungen zur Verwendung von Personenabbildungen und personenbezogenen Daten von Kindern und Jugendlichen* zur Kenntnis genommen, dem Kind verständlich erklärt und bin mit diesen **einverstanden**. Die Erläuterungen finden Sie im Anhang dieses Anmeldezettels.

Angaben zu den Eltern oder Erziehungsberechtigten:

* Namen, Vorname der Eltern oder Erziehungsberechtigten:	
*Adresse:	
*Telefonnummer für Notfälle	
Wodurch haben Sie von dem Workshop erfahren? (z.B. Flyer, Ferienspatz, Plakat, Schule, Freunde etc.)	

***Pflichtangaben**

Hinweis zur Verpflegung:

Den Teilnehmenden wird für gesamte Workshopzeit Wasser sowie in der täglichen Pause Mittagsverpflegung zur Verfügung gestellt. Wir weisen darauf hin, dass wir das Angebot von veganen, koscheren, halal, laktose- oder glutenfreien Speisen nicht garantieren können.

Sollte Ihr Kind an einer Lebensmittelallergie oder –unverträglichkeit leiden oder nur bestimmte Speisen essen (können), sorgen Sie bitte selber für die ausreichende Verpflegung Ihres Kindes während der Workshopzeit.

Hiermit melde ich mein Kind für den ausgewählten Ferienworkshop in Essen an und erkläre mich mit der Teilnahme meines Kindes einverstanden. Sollten wichtige Gründe die Teilnahme meines Kindes verhindern, melde ich dies umgehend dem Veranstalter.

Hiermit bestätige ich, dass mein Kind bei allen Aktivitäten, die zu der oben genannten Veranstaltung gehören, bei mir/uns kranken-, unfall- und haftpflichtversichert ist.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein Kind darüber aufgeklärt habe, dass es keine Bild- und Videoaufnahmen der anderen Projektteilnehmer anfertigen und diese Dritten oder der Öffentlichkeit verfügbar machen darf. Der Veranstalter wird von Ansprüchen Dritter aufgrund von Verletzungen des Rechtes am eigenen Bild und personenbezogener Daten freigestellt. Die Eltern / Erziehungsberechtigten haften für das Fehlverhalten ihrer Kinder.

Hiermit bestätige ich, dass die gemachten Angaben zu mir und meinem Kind zum Zwecke der Projektdurchführung und des Durchführungsnachweises elektronisch verarbeitet werden dürfen. Näheres regelt die Datenschutzerklärung des Projektes auf www.word-and-play.de sowie www.staerkermitgames.de

Ort, Datum	Unterschrift des Kindes
------------	-------------------------

Ort, Datum	Unterschriften der Eltern / Erziehungsberechtigten
------------	--

ANHANG

Erläuterung zur Verwendung von Personenabbildungen und personenbezogenen Daten von Kindern und Jugendlichen

Die Stadt Essen, die FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, das Heinz-Nixdorf-Berufskolleg, die Junior Uni Essen gGmbH und die Stiftung Digitale Spielekultur (Veranstalter) führen einen Ferienworkshop vom 21.-25. Oktober 2024 am Heinz-Nixdorf-Berufskolleg durch. Wesentliche Teile des Projekts werden über das Förderprogramm „Kultur macht stark“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung finanziert.

Daten des Hauptveranstalters und Ansprechpartners:

STADT ESSEN, Bildungsbüro, Hollestr. 3, 45127 Essen
 Frau Lingner-Sievers, gaming@schulen.essen.de, +49 201 88 40189

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH, Torstraße 6, 10119 Berlin;
 Projektleitung: Niels Boehnke, boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de, +49 30 29049290

Ansprechpartner vor Ort:

Leitende medienpädagogische Fachkraft: Marc Velten

Dabei ist beabsichtigt, Medienprodukte, Personenabbildungen und personenbezogene Daten von Kindern oder Jugendlichen, die im Rahmen des Projekts entstanden sind, in verschiedener Weise zu verwenden.

1. Verwendung von Medienprodukten und Personenabbildungen

	Erklärung
<p>a) Die von den Kindern/Jugendlichen erstellten Medienprodukte sowie im Rahmen des Projekts entstandene Personenabbildungen (siehe Ziffer 1b und 1c) dürfen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ über Profile in sozialen Netzwerken der Stadt Essen, der FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, des Heinz-Nixdorf-Berufskollegs, der Junior Uni Essen gGmbH und der Stiftung Digitale Spielekultur, des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sowie der Dachmarke „Kultur macht stark“ veröffentlicht werden. ▪ auf Internetseiten der Stadt Essen, der FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, des Heinz-Nixdorf-Berufskollegs, der Junior Uni Essen gGmbH und der Stiftung Digitale Spielekultur, des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sowie der Dachmarke „Kultur macht stark“ veröffentlicht werden. ▪ im Rahmen der Pressearbeit der Stadt Essen, der FOM Hochschule für Oekonomie und Management gemeinnützige Gesellschaft mbH, des Heinz-Nixdorf-Berufskollegs, der Junior Uni Essen gGmbH und der Stiftung Digitale Spielekultur und des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (sowie von diesen beauftragten Presseagenturen) aufbereitet, weitergegeben und ggf. von diesen Medien veröffentlicht werden. ▪ in pädagogischen Veröffentlichungen im Internet, in Büchern und Fachzeitschriften oder mittels Datenträgern (CD, DVD o.ä.) verwendet werden. 	<p>Dein erstelltes Medienprodukt sowie die dabei entstandenen Fotos von dir möchten wir ggf. in Büchern, im Internet und Zeitschriften veröffentlichen oder an die Presse für die Berichterstattung über das Projekt weitergeben. Wir möchten Bilder vom Ferienworkshop auch mit dir und den anderen Jugendlichen teilen.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ zu Dokumentationszwecken aufbereitet und öffentlich zugänglich gemacht werden (z. B. Werkschauen, Projektbroschüre, Nachweis bei Fördermittelgebern). <p>Personenabbildungen sind Fotos, Grafiken, Zeichnungen sowie Videoaufzeichnungen, die Jugendliche individuell erkennbar abbilden.</p>	
<p>b) Im Workshop erstellte Medienprodukte dürfen vervielfältigt, verbreitet, bearbeitet, veröffentlicht, ausgestellt und öffentlich wiedergegeben werden. Die Veranstalter fungieren dabei als Verwerter mit einfachem Nutzungsrecht.</p>	<p>Deine erstellten Kunstwerke dürfen wir an andere geben (auch zur weiteren Bearbeitung).</p>
<p>c) Die Workshops werden in Bild und Ton dokumentiert. Es werden nur Bild- und Tonaufnahmen von solchen Personen veröffentlicht, die der Veröffentlichung vorab schriftlich zugestimmt haben. Personen, bei denen keine Einwilligung vorliegt, werden auf den Veröffentlichungen vorab grafisch unkenntlich gemacht.</p>	<p>Wir erstellen Fotos und Videos vom Workshop, um diese zu veröffentlichen sowie mit dir und den anderen Jugendlichen zu teilen.</p>
<p>d) Die Veranstalter weisen ausdrücklich darauf hin, dass die Aufnahme und das Verwenden von Bild-, Ton- und Filmmaterial, das bei einem Projekt entsteht, grundsätzlich nicht ohne die Einwilligung der abgebildeten Personen verwendet werden darf. Bei unberechtigten Aufnahmen und/oder deren Verwendung sind die MitarbeiterInnen des Projektes berechtigt, die sofortige Löschung des Bild-, Ton- oder Filmmaterials zu verlangen.</p>	<p>Veröffentliche keine Foto-, Film- oder Audioaufnahmen von anderen im Netz, ohne dass sie einverstanden sind. Jeder hat z. B. das Recht am eigenen Bild und das Urheberrecht schützt eigene Medienprodukte.</p>
<p>e) Datenschutzrechtlicher Hinweis: Durch die beabsichtigte Verwendung im Internet können die Personenabbildungen und/oder Namen sowie sonstige veröffentlichte personenbezogene Informationen der Jugendlichen weltweit abgerufen und gespeichert werden. Entsprechende Daten können damit etwa auch über so genannte „Suchmaschinen“ aufgefunden werden.</p>	<p>Da deine Daten auch im Internet verwendet werden, können sie weltweit abgerufen und gespeichert werden. Evtl. werden deine Daten damit z. B. auch bei Google oder Yahoo angezeigt.</p>

2. Verwendung von personenbezogenen Daten

<p>a) Im Rahmen der unter Ziffer 1a genannten Zwecke beabsichtigen die Veranstalter auch, personenbezogene Daten in Form des Vornamens und – auf ausdrücklichen Wunsch der Teilnehmenden mit Nachnamen – des Kindes/Jugendlichen sowie ggf. des Alters öffentlich zugänglich zu machen bzw. zu veröffentlichen. In Verbindung mit Personenabbildungen werden Name und Alter jedoch stets nur so aufgeführt, dass die jeweilige Angabe nicht eindeutig einer bestimmten Person zugeordnet werden kann.</p>	<p>Wenn deine Medienprodukte veröffentlicht werden, kann auch dein Vorname und dein Alter genannt werden. Nur wenn du es ausdrücklich wünschst, wird auch dein Nachname genannt.</p>
<p>b) Alle weiteren personenbezogenen Daten wie z. B. E-Mail-Adressen der Kinder/Jugendlichen werden ausschließlich für die Korrespondenz mit den Kindern/Jugendlichen während des Projektzeitraums verwendet, nicht veröffentlicht und nicht an Dritte weitergegeben.</p>	<p>Deine persönlichen Daten, z. B. deine E-Mail-Adresse oder Telefonnummer, werden von uns nicht an andere weitergegeben.</p>
<p>c) Die Erziehungsberechtigten und das betreffende Kind sind mit der Verwendung der Medienprodukte, Personenabbildungen und personenbezogenen Daten in Forschung und Praxis im Sinne von Ziffer 1 und Ziffer 2 ohne weitere Genehmigung einverstanden. Die Rechteeräumung an diesen Daten erfolgt ohne Vergütung. Für die Verwendung von Medienprodukten, Personenabbildungen und personenbezogene Daten erteilt/erteilen der/die Unterzeichnende/n lediglich eine jederzeit für die Zukunft widerrufliche Einwilligung. Diese Einwilligung kann auch teilweise widerrufen werden. Im Falle des Widerrufs dürfen die betroffenen Daten</p>	<p>Du und deine Erziehungsberechtigten erklären sich mit den Texten oben einverstanden. Die Einwilligung dazu kann für zukünftige Veröffentlichungen jederzeit widerrufen werden. Nimm hierfür einfach Kontakt mit uns auf. Telefonnummern und Ansprechpersonen findest du oben.</p>

nicht mehr gemäß der in Ziffer 1 und Ziffer 2 genannten Zwecke verwendet werden.

