

Anmeldung und Einverständniserklärung der Eltern / Erziehungsberechtigten

Die Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet vom 1.8.-7.8.2020 einen **kostenfreien** Online-Workshop („Gryphonwood“) bei dem die Teilnehmer*innen im Alter von 14 bis 18 Jahren lernen, wie digitale Spiele entwickelt werden und dabei selbst eigene Spiele entwickeln. 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. Der Online-Workshop wird von erfahrenen Pädagog*innen und Gamedesigner*innen betreut. Die Teilnehmer*innen nehmen von zuhause über das Internet am Workshop teil. Zur Teilnahme ist ein Computer (Windows/Mac), ein Headset und die Installation von kostenfreier Kommunikations-Software und Spieleentwicklungssoftware notwendig.

Die Gamecamps werden durch die Stiftung Digitale Spielekultur und Bundesministerium für Bildung und Forschung unterstützt. Veranstalterin ist die Stiftung Digitale Spielekultur.

Veranstaltungsort: Online über Discord (Zugangsdaten werden noch mitgeteilt)

Veranstaltungszeit: 1.8.-7.8.2020, jeweils 11-16 Uhr

Teilnahmebedingungen:

- Das Kind ist zwischen 14 und 18 Jahren alt.
- Die Teilnahme ist **kostenfrei**.
- Gegenseitiger Respekt aller Teilnehmenden gilt ausnahmslos. Diskriminierung, Beleidigung, Mobbing und ähnliche Arten verbaler und körperlicher Übergriffe auf andere führen zum sofortigen Ausschluss.

Angaben zu meinem Kind:

Ich melde mein Kind verbindlich für den Online-Workshop an:

*Name, Vorname:	
*Geburtsdatum:	
*Mobile Telefonnummer:	
*Geschlecht:	<input type="checkbox"/> männlich <input type="checkbox"/> weiblich

***Pflichtangaben**

Angaben zu den Eltern oder Erziehungsberechtigten:

*Namen, Vorname der Eltern oder Erziehungsberechtigten:	
*E-Mail-Adresse:	

*Pflichtangaben

Einverständniserklärung

Mit der Teilnahme an den digitalen Workshops stimmen Sie folgenden Punkten zu:

Verwendung von Software

*Ich/wir erlauben meinem/unsere(m) Kind im Rahmen des digitalen Workshops über das Programm Discord mit den Medienpädagog*innen und den weiteren Teilnehmenden an Videokonferenzen teilzunehmen.*

Discord muss auf dem Computer installiert werden und der/die Teilnehmende müssen sich für die Teilnahme an der Videokonferenz ein eigenes Benutzerkonto erstellen. Bild, Text und Ton werden nur zum Bereitstellen des Services genutzt und nicht langfristig gespeichert. Der Provider liefert laut eigener Datenschutz-Auskunft keine Daten an Dritte. Es gilt die Datenschutzerklärung von Discord: <https://discord.com/privacy>

Ich/wir erlauben meinem/unsere(m) Kind im Rahmen des digitalen Workshops gegebenenfalls die folgende Software zur Entwicklung von Spielen nutzen:

- Bloxels, <https://edu.bloxelsbuilder.com>
- Scratch 2, <https://scratch.mit.edu/download/scratch2>
- Twine, <https://twinery.org>
- Kodu, <https://www.kodugamelab.com>

Die Software ist kostenfrei oder wird von der Stiftung Digitale Spielekultur zur Verfügung gestellt. Es gelten die jeweiligen Datenschutzerklärung der Software-Anbieter und der Stiftung Stärker mit Games: <https://staerkermitgames.de/datenschutzerklaerung/>

Ich/wir willige(n) ein.

Gebote und Verbote

Des Weiteren werden Sie aufgrund der geltenden Datenschutzgrundverordnung und des Urheberrechts hiermit über folgende Gebote und Verbote während des digitalen Workshops hingewiesen:

1. Webcam aus! Sofern nicht dringend erforderlich, sollten die Teilnehmer*innen ihre Webcams ausschalten.
2. Nur der/die Workshop-Leiterin zeichnet auf! Sollten Aufnahmen notwendig sein, darf dies nur durch die Leitung unternommen werden. Teilnehmer*innen ist die Aufnahme des Gruppengesprächs (Bild und/oder Ton) oder anderer Teilnehmer*innen untersagt.
3. Nicht aufs Handy! Die Video-Konferenz bleibt, wo sie ist. Nichts Gesagtes oder Gezeigtes kommt auf das Handy, außer alle Beteiligten sind damit explizit einverstanden. Niemand fotografiert die Konferenz.

4. Privatsphäre wahren! Viele nehmen von ihrem Zimmer oder anderen privaten Räumen aus an der Videokonferenz teil. Diese Bereiche sind privat. Dies muss von allen Beteiligten beachtet und respektiert werden.
5. Kein Mobbing und fair play. Alle Teilnehmer*innen einigen sich vorab auf faire Umgangsregeln. Nur wer diesen aktiv zustimmt, kann an den Workshops teilnehmen. Gegenseitiger Respekt aller Teilnehmenden gilt ausnahmslos. Diskriminierung, Beleidigung, Mobbing und ähnliche Arten verbaler und körperlicher Übergriffe auf andere führen zum sofortigen Ausschluss.
6. Bei der Anfertigung von digitalen Produkten (Spiele, Videos usw.) sollten Bilder, Video- und Audiomitschnitte und generell Materialien von Dritten nicht verwendet werden. Auch Abbildungen und Fotos und alle anderen Aufnahmen von dritten Personen sind hiervon betroffen. In jedem Fall wird von einer Veröffentlichung dieser Produkte abgeraten. Bündnispartnern ist das Hochladen/Veröffentlichen der Werke bzw. digitalen Produkte, die im Rahmen des Bündnisses entstanden sind, grundsätzlich untersagt.



Ich/wir akzeptieren die Gebote und Verbote.

Hiermit melde ich mein Kind für den Online-Workshop 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, die Einverständniserklärung gelesen zu haben. Ich bin mit den Ausführungen der Einverständniserklärung einverstanden. Hiervon ausgenommen sind optionale Angaben, denen ich ggf. separat zustimme.

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.staerkermitgames.de

Optional: **Für Fotos**

*Im Rahmen des Projekts werden Personenabbildungen (Fotos) von den Teilnehmer*innen erstellt und im Rahmen der Pressearbeit, des Internetauftritts und der Projektdokumentation der Kooperationspartner (Stärker mit Games) veröffentlicht.*

-  Hiermit willige(n) ich/wir in die Verwendung der Personenabbildungen ohne weitere Genehmigung ein. Die Rechteeinräumung an den Personenabbildungen erfolgt ohne Vergütung.
- Ich/wir willige(n) nicht ein.



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



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



Anmeldezettel vollständig ausgefüllt und unterschrieben bis zum 15.7.2020 an die folgende E-Mail schicken:
boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de