



TEILNAHMEBEDINGUNGEN CODING KLASSENFAHRT

15.06.18 / Version Nr. 5

1. CODING KLASSENFAHRT

Klassenfahrten bieten neben dem Kennenlernen einer neuen Umgebung und der Gemeinschaftserfahrung in der Klasse oder im Kurs eine gegenüber dem normalen Unterricht veränderte Lernsituation, die Situation am anderen Ort wirkt häufig als Katalysator für Lernerfahrungen.

Idee des Projekts CODING KLASSENFAHRT ist es, durch regional bezogene Workshops deutschlandweit auf das Thema „Programmieren für Kinder und Jugendliche“ aufmerksam zu machen, praktische Erfahrungen zu vermitteln und dieses Wissen online miteinander zu teilen. So sollen Kinder und Jugendliche bereits in jungem Alter ganz praktisch erlernen, was „Programmieren“ und „Hacken“ eigentlich bedeutet.

Das Projekt CODING KLASSENFAHRT wird veranstaltet von der Technologiestiftung Berlin, Grunewaldstraße 61-62, 10825 Berlin (nachfolgend „Technologiestiftung Berlin“ und/oder „Veranstalter“). Die Technologiestiftung Berlin wird bei der Organisation und Durchführung des Projektes unterstützt durch die Samsung Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach / Ts. (nachfolgend „Samsung“, Technologiestiftung Berlin und Samsung nachfolgend gemeinsam „Projektpartner“).

Im Projekt CODING KLASSENFAHRT soll der Reiz des Neuen mit der Möglichkeit verbunden werden, Erfahrungen mit der Digitalisierung zu sammeln. Interessierte Schulklassen können sich um eine „digitale Klassenfahrt“ in Deutschland bewerben, zu der sie sowohl die notwendige Hardware (die SAMSUNG CODE WEEK BOX) als auch durch Samsung zusätzliche smarte Technik gestellt bekommen.

Die SAMSUNG CODE WEEK BOX basiert auf der „Hacking Box“ der Technologiestiftung Berlin. Sie wird für das Projekt individuell auf die zu bearbeitenden Fragestellungen zugeschnitten. Die entsprechende Basisausstattung mit Dingen wie Arduino, Servo, LEDs, Breadboard, Widerständen, LCD Modul etc. kann um weitere benötigte Materialien (Sensoren & Co) in sinnvollem Rahmen ergänzt werden. Nach Abschluss der digitalen Klassenreise können die ersten fünf teilnehmenden Schulen die CODE WEEK BOX behalten, d.h. sie können ihre digitalen Projekte auch nach der Rückkehr in ihre Heimatorte fortsetzen und neue Ideen spinnen. Überdies steuert Samsung zusätzlich für die Dauer der Klassenreise Hardware wie Tablets und Smartphones bei.

Die ausgewählten Gewinnerklassen werden zwischen März/April 2018 und Juli 2018 ihre Klassenfahrten durchführen. Zu Anfang wird es ein gemeinsames Kick-Off per Skype geben. Die Klassen und ihre Betreuer*innen werden vor und während der Klassenfahrt durch erfahrene Coding-Coach(es) betreut und die entsprechenden Projekte zusammen erarbeitet und durchgeführt. Zwischenergebnisse und Endergebnisse sollen dokumentiert und auf der Projektwebseite veröffentlicht werden. Im Oktober 2018 stellen die Gewinnerklassen in einer zentralen Veranstaltung während der Code Week ihr Projekt in einem Workshop/einer Präsentation vor.

2. TEILNAHME

Die Ausschreibung richtet sich an Schulen (alle Schulformen) bzw. Schulklassen bzw. -kurse ab Sekundarstufe I aus ganz Deutschland.

Die Bewerber reichen eigene Coding-Projekte ein, die digitale Kompetenzen mit kreativen Programmierfähigkeiten fördern und in einem inhaltlichen Zusammenhang zur Zielregion der bereits geplanten Klassenfahrt stehen.

Wenn vorhanden, können bereits erstellte Projektkonzepte (Projektvorhaben) für ein- oder mehrtägige Workshops, Kurse o.ä. im Rahmen der bereits geplanten Klassenfahrt eingereicht werden.

Aus dem Konzept soll gleichzeitig deutlich werden, wie die im Projekt erarbeiteten digitalen Kompetenzen an der Gewinnerschule weiter gepflegt und entwickelt werden sollen.

Zur Bewerbung berechtigt sind alle rechtsfähigen natürlichen oder juristischen Personen. Mitarbeiter*innen der Technologiestiftung sowie von Samsung und Bewerber*innen, die ihren gewöhnlichen Aufenthalt nicht in Deutschland haben, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

3. BEWERBUNG

Der Bewerbungszeitraum für die Projektkonzepte beginnt am 5. Februar 2018, 11:00 Uhr und endet am 14. März 2018, 23:59 Uhr. Der Eingang der Bewerbung bei der Technologiestiftung über das Online-Bewerbungsformular gemäß Ziffer 3.2 dieser Teilnahmebedingungen ist maßgebend für die rechtzeitige Einreichung.

3.1. EINREICHUNG VON PROJEKTEN

Projektvorschläge orientieren sich an den folgenden Kriterien:

- Das Projekt richtet sich an die Zielgruppe „Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren“ (ab Sekundarstufe I) und ist für eine Teilnehmerzahl von mindestens 15 Kindern und Jugendlichen konzipiert.
- Ein pädagogischer Konzeptansatz, wie die digitalen Kompetenzen der Teilnehmer*innen im Rahmen des Projektes mittels kreativer Programmierfähigkeiten gefördert werden können, kann bereits vorhanden sein, wird aber im Rahmen des Projekts entwickelt.
- Die Beschreibung des Projektvorhabens sollte auch enthalten: Ziel(gruppe) des Projekts, Ort der beabsichtigten Durchführung, benötigte (technische) Ausstattung.

- Das Projektvorhaben darf die Nutzung von Open-Source beinhalten, als auch die spätere Veröffentlichung des Konzepts und der dazugehörigen Materialien unter Open-Source-Lizenz (ermöglicht Nutzung und Weiterentwicklung).
- Das Projektkonzept kann Ideen zur Nachhaltigkeit der Maßnahme beinhalten.
- Die Projektdurchführung erfolgt im Zeitraum der Klassenfahrt zwischen dem 15. März 2018 und dem 15. Juli 2018.

3.2. BEDINGUNGEN / PFLICHTEN

Die Bewerbung ist ausschließlich online über das Bewerbungsformular (auf codingklassenfahrt.de) einzureichen und muss vollständig ausgefüllt sein; schriftliche Bewerbungen per Post oder auf einem anderen Übermittlungsweg werden nicht akzeptiert. Teil des Bewerbungsformulars sind die downloadbaren Teilnahmebedingungen, die gelesen und denen per Klick auf das entsprechende Kästchen zugestimmt werden muss. Nur Bewerbungen, die den Teilnahmebedingungen zustimmen, werden bei der Auswahl berücksichtigt.

Die Zustimmung zu den Teilnahmebedingungen enthält zudem die folgenden Bedingungen/ Pflichten der Bewerberklassen:

- dass die verantwortliche(n) Person(en) am Kick-Off des Projekts via Skype teilnehmen werden.
- dass sie ggf. die Ergebnisse der Klassenfahrten in einem Workshop oder einer Präsentation im Rahmen der CODE WEEK 2018 im Rahmen einer zentralen Veranstaltung vorstellen. Die Organisation und Kostenübernahme des Abschlussevents liegen beim Veranstalter.
- dass sie insbesondere während der Klassenfahrten über ihr Projekt im Rahmen der CODING KLASSENFAHRT mitberichten werden – via Social Media, Blogs, Websites – und mitwirken, entsprechende Projektergebnisse für die Webseite codingklassenfahrt.de und die Endpräsentation aufzuarbeiten. Dabei soll zu den jeweiligen Projekten im Sinne der Nachhaltigkeit auch Lehrmaterial entstehen, welches unter freier Lizenz (CC-BY-SA oder vergleichbar) veröffentlicht wird.
- dass die Durchführung des Projekts in Eigenverantwortung der Gewinnerklassen und ihrer Betreuer*innen erfolgt und diese sich verpflichten, die folgenden Zustimmungen einzuholen und für einen angemessenen Versicherungsschutz zu sorgen:
 1. die Zustimmung der gesetzlichen Vertreter und aller sonst zuständigen Personen zur Teilnahme der Kinder und Jugendlichen (einschließlich der Kinder und Jugendlichen selbst soweit erforderlich) an den eingereichten Projekten und ggf. der zentralen Veranstaltung im Rahmen der CODE WEEK 2018.
 2. alle notwendigen Zustimmungen und Genehmigungen der behördlichen und sonstigen zuständigen Stellen für die Teilnahme an der CODING KLASSENFAHRT und ggf. der zentralen Veranstaltung im Rahmen der CODE WEEK 2018.

Die Gewinnerklassen und ihre Betreuer*innen stellen den Veranstalter von möglichen Ansprüchen Dritter frei, die sich aus Verletzungen in dieser Ziffer genannter Rechte ergeben, mit Ausnahmen von Ansprüchen, deren Entstehen die Technologiestiftung oder Samsung zu vertreten haben.

- dass sie bei der Umsetzung des Projektes alle einschlägigen Datenschutzbestimmungen einhalten werden und den Veranstalter und Samsung von möglichen Ansprüchen Dritter, mit Ausnahmen von Ansprüchen, deren Entstehen die Technologiestiftung oder Samsung zu vertreten haben, frei stellen.

- dass sie ihr Projekt im Anschluss an die CODING KLASSENFAHRT als Open-Source in Open Educational Resources aufbereiten und zur Verfügung stellen helfen (CC-BY-SA /vergleichbare freie Lizenzen). Die Erstellung von Open Educational Resources (OER) – Öffentliches Lernmaterial für Lehrende und interessierte Personen – erfolgt, um eine Langzeitwirkung zu gewährleisten.
- im Falle eines Rücktritts von der CODING KLASSENFAHRT haben die Gewinnerklassen und ihre Betreuer*innen keinerlei Ansprüche gegen den Veranstalter oder Samsung auf Schadensersatz oder anderweitiger Kompensationen gleich aus welchem Rechtsgrund, es sei denn, der Veranstalter oder Samsung haben die Nichtdurchführung des Projektes zu vertreten.
- in diesem Fall kann die Jury eine andere Gewinnerklasse für die CODING KLASSENFAHRT nach nominieren.
- Sollten Ansprüche Dritter wegen Verletzung ihrer Rechte an einem eingereichten Konzept und/oder Dokument geltend gemacht werden, so stellen die Gewinnerklassen und ihre Betreuer*innen die Technologiestiftung und Samsung von allen Ansprüchen frei, mit Ausnahme derjenigen Ansprüche, die auf Handlungen oder Unterlassungen beruhen, die Technologiestiftung oder Samsung zu vertreten hat.

4. AUSWAHLVERFAHREN

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, eine Vorauswahl der eingereichten Bewerbungen zu treffen und Projektvorhaben abzulehnen. Dies gilt insbesondere bei unvollständigen Bewerbungsunterlagen.

Eine Jury wählt die in ihrem Ermessen besten Bewerbungen um eine CODING KLASSENFAHRT aus. Sie besteht aus Vertreter*innen der Technologiestiftung Berlin, weiteren Personen aus dem Bereich der digitalen Bildung und Coding sowie Samsung.

Die Entscheidungen der Jury sind final und für alle Wettbewerbsteilnehmer*innen bindend. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

5. BENACHRICHTIGUNG AUSWAHL

Die Gewinnerklassen bzw. ihre Betreuer*innen werden im März 2018 per E-Mail benachrichtigt und im Rahmen entsprechender Presse- & Öffentlichkeitsarbeit offiziell verkündet. Sollte eine Kontaktaufnahme mit den verantwortlichen Personen nicht innerhalb von 1 Woche (7 Tage) möglich sein, behält sich der Veranstalter vor, die CODING KLASSENFAHRT neu zu vergeben. Der/die zuvor ausgewählte Gewinnerklasse mit ihrem Betreuer/ihrer Betreuerin hat ab dem Zeitpunkt der Neuvergabe keinen Anspruch mehr auf die CODING KLASSENFAHRT. Dies hat jedoch keinen Einfluss auf die eigene, bereits geplante Klassenfahrt.

Die Gewinnerklassen (und ihre Schule, Betreuer*innen) werden auf der Website der CODING KLASSENFAHRT und ggf. durch weitere Öffentlichkeitsarbeit der Technologiestiftung und Samsung bekannt gegeben und vorgestellt.

Der Veranstalter ist berechtigt, die eingereichten Unterlagen nach Maßgabe der Datenschutzgesetze auf seinen Systemen als Dateien sowie in physischer Form (insbesondere ausgedruckt) zu speichern. Der Veranstalter ist den Gewinnerklassen und ihren Betreuer*innen nicht zur Herausgabe der Unterlagen verpflichtet. Der Veranstalter wird die eingereichten Unterlagen jedoch nach Maßgabe der anwendbaren Datenschutzgesetze anonymisieren, löschen und/oder sperren.

6. HARDWARE

Im Rahmen der CODING KLASSENFAHRT wird für die Gewinnerklassen je eine SAMSUNG CODE WEEK BOX, bestehend aus 28 Schüler*innen-Boxen und zwei Lehrer*innen-Boxen samt Begleitmaterial zur Verfügung gestellt. Dafür wird von den Gewinnerklassen bzw. ihren Betreuer*innen zunächst eine Leihvereinbarung unterschrieben. Die Klassen verpflichten sich, die überlassene Hardware pfleglich zu behandeln. Für Beschädigungen oder Verlust haftet der Vertragspartner uneingeschränkt.

Nach der Klassenfahrt erlischt diese Vereinbarung und die Boxen gehen in das Eigentum der Gewinnerklassen bzw. der entsprechenden Schulen über. Diese erklären sich im Gegenzug dazu bereit, auch zukünftig im Rahmen der mit der SAMSUNG CODE WEEK BOX durchgeführten Projekte in geeigneter Weise auf die CODING KLASSENFAHRT hinzuweisen.

Für weiteres von Samsung im Rahmen der CODING KLASSENFAHRT für die Gewinnerklassen und ihre Betreuer*innen zur Verfügung gestelltes Equipment wie Tablets, Smartphone, Gear VR und/oder Gear 360 wird ebenfalls eine gesonderte Leihstellungsvereinbarung getroffen.

Um die Arduino-Programmierungsumgebung (Arduino IDE) aufzurufen, wird je Teilnehmer*in ein Laptop benötigt, welcher von Samsung zur Verfügung gestellt wird. Am Zielort wäre ggf. ein Internetzugang für die Teilnehmerklassen sinnvoll. Dies kann jedoch individuell mit dem Team von CODING KLASSENFAHRT besprochen werden.

7. CANCELLATION/ÄNDERUNG DER BESTIMMUNGEN

Die Projektpartner behalten sich das Recht vor, das Projekt bzw. die einzelne CODING KLASSENFAHRT aus wichtigem Grund abzusagen oder die Bedingungen aus wichtigem Grund zu verändern, wenn andernfalls die Durchführung des Projekts faktisch oder wirtschaftlich unmöglich bzw. unzumutbar wäre. Ein wichtiger Grund liegt etwa bei Beschädigung der Hardware der CODE WEEK BOX vor, technisches Versagen oder andere Ursachen außerhalb der Kontrolle und der ordnungsgemäßen Durchführung der CODING KLASSENFAHRT. In einem solchen Fall können die Projektpartner einen Hinweis auf der CODING KLASSENFAHRT Website veröffentlichen bzw. direkten Kontakt mit den entsprechenden Parteien aufnehmen. Gegebenenfalls wird auch nach einem alternativen Weg gesucht, die CODE WEEK BOX zu implementieren.

8. ANERKENNUNG DER TEILNAHMEBESTIMMUNGEN

Mit dem Klick auf das Kästchen für die Teilnahmebedingungen des Projekts CODING KLASSENFAHRT bestätige ich, dass ich diese gelesen und verstanden habe, und die darin enthaltenen Bedingungen akzeptiere und anerkenne. Zusätzlich bestätige ich, dass ich über 18 Jahre alt bin und alle notwendigen Zustimmungen und Erlaubnisse möglicher beteiligter Parteien oder Projektpartner eingeholt habe.