

# Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

## Präambel

Die IT4Kids Plus UG (nachfolgend „IT4Kids“ genannt) bietet über die Lernplattform <https://marble.so/> der Marble Technologies OY (nachfolgend „Plattform“ genannt) webbasierte Dienste für digitale Bildung & Programmierung für Schulen als Software as a Service mit der URL [www.learn.it-for-kids.org](http://www.learn.it-for-kids.org) an (nachfolgend „Dienste“ genannt). Als Software as a Service umfassen die Dienste eine Kombination aus Software und IT-Infrastruktur.

IT4Kids bietet über die Plattform die zeitweise Nutzung der Lernsoftware Cubi und der verfügbaren Bildungsmaterialien über eine Telekommunikationsverbindung sowie die Möglichkeit zur Ablage von Anwendungsdaten gegen Entgelt an.

Mit diesem Vertrag vereinbaren die Vertragspartner, dass IT4Kids dem Kunden für die Dauer der Laufzeit der jeweiligen Einzelverträge die Nutzungsmöglichkeit der Plattform zum Zugriff über eine Telekommunikationsverbindung sowie Speicherplatz für seine Anwendungsdaten zur Verfügung stellt.

## § 1 Allgemeines - Geltungsbereich

(1) Die folgenden AGB gelten für alle Geschäftsbeziehungen zwischen IT4Kids und der Schule (gemeinsam im Folgenden: Parteien oder Vertragsparteien. Einzelne auch: Vertragspartner). Maßgeblich ist jeweils die zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses gültige Fassung der AGB.

(2) Abweichende, entgegenstehende oder ergänzende Allgemeine Geschäftsbedingungen der Schule werden, selbst bei Kenntnis durch IT4Kids, nicht Vertragsbestandteil, es sei denn ihrer Geltung wird ausdrücklich von IT4Kids schriftlich zugestimmt. Diese AGB der IT4Kids gelten auch dann, wenn IT4Kids in Kenntnis entgegenstehender oder von ihren AGB abweichender Bedingungen der Schule die vertraglich vereinbarten Leistungen vorbehaltlos ausführt.

(3) Kunden im Sinne dieser AGB sind Schulen, Unternehmer und Verbraucher. Schulen im Sinne dieser Geschäftsbedingungen sind ausschließlich staatlich anerkannte Lehranstalten für Kinder und Jugendliche, sei es in öffentlicher Trägerschaft oder Privatschulen. In Zweifelsfällen der Bestimmung gelten für die Auslegung der Begriffe „Schule“, „Beschäftigte der Schule“, „Lehrer“, „Schüler“ die Bestimmungen des Schulgesetzes für das Land Nordrhein-Westfalen (Schulgesetz NRW – SchulG). Unternehmer im Sinne dieser Geschäftsbedingungen sind natürliche oder juristische Personen oder rechtsfähige Personengesellschaften, mit denen in Geschäftsbeziehung getreten wird und die bei Abschluss eines Rechtsgeschäftes in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handeln. Verbraucher ist jede natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu Zwecken abschließt, die überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden können. Kunden, die nicht Schulen sind (nachfolgend „Private Kunden“ genannt) wird ausschließlich das kostenlose Leistungspaket angeboten.

(4) IT4Kids ist berechtigt, diese AGB mit einer angemessenen Ankündigungsfrist zu ändern und/oder zu ergänzen. Die Änderung wird den Kunden per E-Mail mitgeteilt. Widerspricht die Schule den AGB nicht innerhalb von 2 Wochen nach Zugang der E-Mail an die Schule, so werden die neuen AGB wirksam. Widerspricht die Schule fristgemäß, ist IT4Kids berechtigt,

den Vertrag fristgemäß zu kündigen.

## **§ 2 Vertragsgegenstand**

(1) Gegenstand dieses Vertrags ist die Nutzung der Plattform und der auf der Plattform verfügbaren Inhalte und die weiteren, auf der Plattform jeweils aktuell zur Verfügung stehenden unentgeltlichen sowie entgeltlichen Dienste im Rahmen der jeweiligen Verfügbarkeit. Vertragsgegenstand ist insbesondere die Bereitstellung

- der Lernsoftware Cubi (im Folgenden: Anwendung) zur Nutzung ihrer Funktionalitäten und die Einräumung bzw. Vermittlung von Nutzungsrechten an der Anwendung,
- der Leveldateien über die Anwendung
- des Bildungsmaterials über die Plattform,
- von Speicherplatz für die von der Schule eingestellten Daten (im Folgenden: Anwendungsdaten) im vereinbarten Umfang.

(2) IT4Kids bietet ein kostenfreies und verschiedene kostenpflichtige Leistungspakete an. Bei Buchung eines kostenpflichtigen Leistungspaketes richtet sich der vereinbarte Umfang der eingeräumten Rechte an der Anwendung, den Bildungsmaterialien und der Speicherkapazitäten nach der Leistungsbeschreibung in dem gewählten Leistungspaket. Den Parteien steht es frei über den Inhalt des gebuchten Leistungspaketes hinausgehende Vereinbarungen zu treffen. Für solche Vereinbarungen ist Schriftform oder Textform erforderlich.

(3) Für die Plattform gilt: Marble Technologies OY ist Anbieter der Plattform, die die Plattform bereithält und IT4Kids technischer Dienstleister, der die Anwendung mit den jeweils verfügbaren Funktionen und Diensten aus Abs.1 bereithält.

(4) IT4Kids verschafft den Kunden die Möglichkeit, die Plattform und deren Webangebote zu nutzen und/oder als Teilnehmer an den Webangeboten teilzunehmen. Teilnehmer sind Nutzer, die den von anderen Kunden zur Verfügung gestellten Zugang in Anspruch nehmen, welches insbesondere für Lehrer gilt, deren Teilnahme über die Schule vermittelt wird.

## **§ 3 Registrierungsberechtigung**

(1) Die Nutzung der vertragsgegenständlichen Leistungen setzt die Registrierung der Kunden voraus. IT4Kids ist berechtigt, Registrierungen ohne Angabe von Gründen zurückzuweisen.

(2) Die Registrierung ist nur erlaubt, wenn der Anmelder volljährig und unbeschränkt geschäftsfähig ist. Minderjährigen Personen ist eine Registrierung untersagt. Bei einer juristischen Person muss die Anmeldung durch eine unbeschränkt geschäftsfähige und vertretungsberechtigte natürliche Person erfolgen.

## **§ 4 Buchungsvorgang bei Schulen**

(1) Nach Vertragsabschluss wird IT4Kids der Schule ein einmaliges Passwort zur Nutzung der Anwendung und der Lehrmaterialien zur Verfügung stellen und für die Schule ein Profil anlegen, auf das sie unter Nutzung Ihres hinterlegten Benutzernamens und Passwortes zugreifen kann. Die Schule hat Benutzernamen und Passwort geheim zu halten und sicherzustellen, dass diese Dritten nicht zugänglich gemacht werden. Die Schule ist verpflichtet, IT4Kids unverzüglich über einen Verdacht einer missbräuchlichen Nutzung bzw. eines Bekanntwerdens ihrer Zugangsdaten zu unterrichten. Die Schule haftet für jedwede Nutzung und/oder sonstige Aktivität, die unter ihren Zugangsdaten ausgeführt wird, nach den

gesetzlichen Bestimmungen. IT4Kids führt keine Überprüfung der Identität der Profilinehaber und der Angaben in den Profilen durch.

(2) IT4Kids ist berechtigt eine Vertragsanfrage ohne Angabe von Gründen zurückzuweisen.

(3) Die Schule hat bei Buchung des Leistungspaketes die voraussichtliche Anzahl der zugriffsberechtigten Teilnehmer zu nennen. Lehrer oder andere zur Schulung berechnigte Beschäftigte der Schule können als Moderatoren benannt werden.

Der Schule steht es frei, auch nach Beginn der Inanspruchnahme der Dienste in der Teamverwaltung die Hinzufügung weiterer Teilnehmer bei IT4Kids zu beantragen. IT4Kids wird dem Antrag entsprechen, es sei denn es liegen sachliche Gründe für eine Ablehnung vor. Diese werden der Schule gegenüber vor Ablehnung kommuniziert.

(4) Die Schule kann jederzeit ein Upgrade zu dem von ihr gebuchten Leistungspaket beauftragen. Mit der Bestätigung des Upgrades durch IT4Kids wird das ursprüngliche Leistungspaket upgegradet. Ein Anspruch der Schule auf ein Upgrade besteht nicht. IT4Kids kann den Antrag der Schule auf Abschluss eines Upgrades ohne Angabe von Gründen zurückweisen.

(5) Die Einzelvertraglichen Abreden zwischen den Parteien gehen den Regelungen aus den AGB vor. Im Falle von Unklarheiten oder Widersprüchen zwischen den einzelnen Vereinbarungen gilt folgende hierarchische Rangordnung: 1. Einzelvertrag, 2. Anlagen des Einzelvertrages, 3. AGB. Eine spezielle Bestimmung geht einer allgemeinen Bestimmung vor. Soll in einem Einzelvertrag von Bestimmungen dieser AGB abgewichen werden, so ist dies in Bezug auf die jeweilige Abweichung in dem jeweiligen Einzelvertrag ausdrücklich zu vereinbaren und die Regelung der AGB, von der abgewichen werden soll, ausdrücklich zu benennen. Das gleiche gilt für abweichende Regelungen in den Anlagen zu einem Einzelvertrag hinsichtlich der Regelungen des jeweiligen Einzelvertrages. Soweit in dem Einzelvertrag Vereinbarungen zu einem Regelungsgegenstand nicht getroffen sind gelten immer die jeweiligen Regelungen aus den AGB.

## **§ 5 Registrierung durch Private Kunden**

(1) Der Private Kunde hat das Registrierungsformular der Plattform vollständig und korrekt auszufüllen. Es sind keine Spitznamen, Falschangaben, Abkürzungen oder Tarnnamen erlaubt. Der Kunde hat wahrheitsgemäße, genaue, aktuelle und vollständige Angaben zu seiner Person (nachstehend „Registrierungsdaten“ genannt) mitzuteilen. Die Registrierungsdaten sind vom Privaten Kunden bei Bedarf zu aktualisieren und Änderungen unverzüglich einzupflegen. Nach Registrierung wird Marble Technologies OY dem Privaten Kunden eine Bestätigungsmail zusenden. Der Private Kunde hat den in der Bestätigungsmail eingefügten Link zu bestätigen, damit sein Profil freigegeben wird. Mit Absendung des Registrierungsformulars durch Betätigen des Buttons „registrieren“, gibt der Private Kunde ein Angebot auf den Abschluss einer Vereinbarung zur Nutzung der Plattform gegenüber Marble Technologies OY ab und ein Angebot gegenüber IT4Kids zur Nutzung der in § 2 Abs.1 genannten Dienste. Akzeptiert Marble Technologies OY die Registrierung, so erhält der Private Kunde den Zugang zum Kundenbereich. Akzeptiert IT4Kids, nachdem Marble Technologies OY den Zugang einräumte, das Angebot des Privaten Kunden, so erhält der Private Kunde Zugang zu dem kostenfreien Leistungspaket. Mit Aktivierung des Links aus der Bestätigungsmail kommt zwischen IT4Kids und Marble Technologies OY einerseits und dem Privaten Kunden ein Vertrag über die Nutzung der Plattform und der Dienste zustande. Für die Nutzung der Plattform und dem zu Marble Technologies OY geltenden Vertragsverhältnis gelten die Nutzungsbedingungen der Marble Technologies OY <https://learn.it-for-kids.org/terms-of-service>.

(2) Mit erfolgreicher Registrierung wird für den Privaten Kunden ein Profil angelegt, auf das er unter Nutzung seines bei Registrierung hinterlegten Benutzernamens und Passwortes

zugreifen kann. Der Private Kunde hat Benutzernamen und Passwort geheim zu halten und sicherzustellen, dass diese Dritten nicht zugänglich gemacht werden. Der Private Kunde ist verpflichtet, IT4Kids unverzüglich über einen Verdacht einer missbräuchlichen Nutzung bzw. eines Bekanntwerdens seiner Zugangsdaten zu unterrichten. Der Private Kunde haftet für jedwede Nutzung und/oder sonstige Aktivität, die unter seinen Zugangsdaten ausgeführt wird, nach den gesetzlichen Bestimmungen. IT4Kids führt keine Überprüfung der Identität der Profilinhaber und der Angaben in den Profilen durch. IT4Kids leistet daher keine Gewähr dafür, dass es sich bei jedem Profilinhaber jeweils um die Person handelt, für die der jeweilige Profilinhaber sich ausgibt.

(3) IT4Kids ist berechtigt, für den Fall, dass der Private Kunde unwahre, ungenaue oder unvollständige Registrierungsdaten erteilt hat, die zu einer fehlerhaften Individualisierung des Privaten Kunden führen können, die Onlinepräsenz des Privaten Kunden zu löschen und ihn zu sperren.

(4) Der Private Kunde darf sich jeweils nur einmal registrieren. Es ist ihm nicht gestattet mehr als ein Profil anzulegen. Ebenso ist es Dritten nicht gestattet für einen Privaten Kunden ein Profil anzulegen, wenn der Private Kunde bereits ein Profil eingestellt hat. Das Profil ist nicht übertragbar.

(5) Der Private Kunde ist nur berechtigt, ein kostenfreies Leistungspaket zu buchen. Er ist nicht zur Buchung eines kostenpflichtiges Leistungspaketes berechtigt und hat gegen IT4Kids keinen Anspruch auf Zubuchung eines solchen Leistungspaketes oder eines Uploads auf ein solches Leistungspaket.

## **§ 6 Bereitstellung von Anwendung und Anwendungsdaten**

(1) IT4Kids stellt dem Kunden auf der Plattform je nach dem von Ihm gewählten Leistungspaket unterschiedliche Dienste nach § 2 Abs.1 zur zeitlich befristeten Nutzung zur Verfügung.

Inhalt und Umfang der Dienste bestimmen sich nach den jeweiligen vertraglichen Vereinbarungen, insbesondere nach den gewählten Tarifmodellen, im Übrigen nach den jeweils aktuell auf der Plattform verfügbaren Funktionalitäten.

Auf der Plattform stehen dem Privaten Kunden unentgeltliche und der Schule unentgeltliche als auch kostenpflichtige Dienste zur Verfügung. Kostenpflichtige Dienste sind jeweils als solche gekennzeichnet.

(2) Es besteht ein Anspruch auf die Nutzung der auf dem Portal verfügbaren Dienste nur im Rahmen der technischen und betrieblichen Möglichkeiten bei IT4Kids. IT4Kids bemüht sich um eine möglichst unterbrechungsfreie Nutzbarkeit seiner Dienste. Jedoch können durch technische Störungen (wie z.B. Unterbrechung der Stromversorgung, Hardware- und Softwarefehler, technische Probleme in den Datenleitungen) zeitweilige Beschränkungen oder Unterbrechungen auftreten.

(3) IT4Kids hält ab dem vereinbarten Leistungsbeginn auf einer zentralen Datenverarbeitungsanlage oder mehreren Datenverarbeitungsanlagen (im Folgenden, auch bei Mehrzahl: SERVER) die Anwendung in der jeweils aktuellen Version zur Nutzung nach Maßgabe der nachfolgenden Regelungen bereit.

(4) Die Anwendung entspricht stets dem erprobten Stand der Technik. Änderungen der Anwendung, sei es durch Bereitstellung einer neuen Version oder Änderung von Funktionalitäten der bisherigen Dienste erfolgen unter zumutbarer und angemessener Berücksichtigung der Schulinteressen. Private Kunden haben keinen Anspruch auf Berücksichtigung der Schulinteressen. IT4Kids ist jederzeit berechtigt, auf der Plattform unentgeltlich bereitgestellte Dienste zu ändern.

(5) IT4Kids hält auf dem SERVER für die Anwendungsdaten Speicherplatz im vereinbarten

Umfang, maximal jedoch 10 GB, bereit.

(6) Die Anwendung und die Anwendungsdaten werden auf dem SERVER regelmäßig, gesichert. Es wird jeweils der Stand der letzten Speicherung vorgehalten, es sei denn es ist zwischen den Vertragspartner schriftlich anderes vereinbart. Für die Einhaltung handels- und steuerrechtlicher Aufbewahrungsfristen sind die Kunden verantwortlich.

(7) Übergabepunkt für die Anwendung und die Anwendungsdaten ist der Routerausgang des jeweiligen Rechenzentrums, das über die Webseite der IT4Kids unter <https://it-for-kids.org/impressum> ersehen werden kann.

(8) Für Änderungen am technischen System der IT4Kids gilt Abs. 4 entsprechend. Für die Beschaffenheit der erforderlichen Hard- und Software auf Seiten des Kunden sowie für die Telekommunikationsverbindung zwischen Kunden und IT4Kids bis zum Übergabepunkt ist IT4Kids nicht verantwortlich.

## **§ 7 Zugriffsbrowser und technische Voraussetzungen auf Seiten der Schule**

(1) IT4Kids stellt dem Kunden keine Zugriffssoftware zur Verfügung. Der Zugriff erfolgt über einen von der Anwendung unterstützten Browser, der den Systemvoraussetzungen IT4Kids entspricht. Die jeweiligen Systemvoraussetzungen sind über die URL <https://it-for-kids.org/hardwarecheck/> zu prüfen. Insbesondere notwendig sind:

- Eine Internetverbindung
- Internetfähige Endgeräte für die Teilnehmenden mit entsprechenden Eingabemöglichkeiten (Maus, Tastatur, Touchdisplay)
- Internetbrowser nach aktuellem Stand der Technik

Die Systemvoraussetzungen sind Vertragsbestandteil. Der Kunde hat rechtzeitig vor der Durchführung einer Teilnahme zu überprüfen, ob die Verbindung hergestellt werden kann und gegebenenfalls bestehende technische Störungen, deren Behebung in ihrer Verantwortung liegt, rechtzeitig zu beheben. Kann eine technische Verbindung nicht hergestellt werden, ist IT4Kids rechtzeitig zu informieren.

(2) IT4Kids schuldet den Kunden nicht die Bereitstellung und/oder Funktionsfähigkeit des Browsers.

## **§8 Technische Verfügbarkeit der Anwendung und des Zugriffs auf die Anwendungsdaten, Reaktions- und Wiederherstellungszeiten**

IT4Kids schuldet die auf der Webseite zu [editor.it-for-kids.org](http://editor.it-for-kids.org) bestimmte Verfügbarkeit der Anwendung, Bildungsmaterialien und der Anwendungsdaten am Übergabepunkt. Unter Verfügbarkeit verstehen die Parteien die technische Nutzbarkeit der Anwendung und der Anwendungsdaten am Übergabepunkt zum Gebrauch durch die Schule.

## **§ 9 Nutzungsrechte an und Nutzung der Anwendung**

(1) Die Kunden erhalten an der Anwendung einfache (nicht unterlizenzierbare und nicht übertragbare), auf die Laufzeit dieses Vertrags beschränkte Nutzungsrechte nach Maßgabe der nachstehenden Regelungen.

(2) Eine physische Überlassung der Anwendung an die Kunden erfolgt nicht. Der Kunde darf die Anwendung nur für seine eigenen beratenden/lehrenden Tätigkeiten nutzen.

(3) Der Kunde ist nicht berechtigt, Änderungen an der Anwendung vorzunehmen.

(4) Sofern IT4Kids während der Laufzeit neue Versionen, Updates, Upgrades oder andere Neulieferungen im Hinblick auf die Anwendung vornimmt, gelten die vorstehenden Rechte auch für diese.

(5) Rechte, die vorstehend nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumt werden, stehen dem Kunden nicht zu. Der Kunde ist insb. nicht berechtigt, die Anwendung über die vereinbarte Nutzung hinaus zu nutzen oder von Dritten nutzen zu lassen oder die Anwendung Dritten zugänglich zu machen. Anderes gilt hinsichtlich Nutzung und Zugänglichmachung der Anwendung, wenn es sich bei den Dritten um vertragsgemäß hinzugefügte Teilnehmer handelt. Insbesondere ist es nicht gestattet, die Anwendung zu vervielfältigen, zu veräußern oder zeitlich begrenzt zu überlassen, insb. nicht zu vermieten oder zu verleihen.

(6) Source-Codes sind nicht Gegenstand dieser Vereinbarung. Der Schule werden keinerlei Rechte an diesen übertragen. Soweit Quellprogramme (Source-Codes) an mittels der Anwendung erstellten Anwendungsdaten entstehen, die auf HTML-Code basieren und damit als Computerprogramme zu qualifizieren sind, bedarf die Übertragung dieser Source Codes und der maschinenlesbaren Codes an Dritte der vorherigen Zustimmung IT4Kids.

(7) Der Kunde ist – soweit vorstehende Bestimmungen dem nicht entgegenstehen – ohne eine zusätzliche, vorherige, schriftliche Zustimmung IT4Kids insbesondere nicht berechtigt

- die Anwendung weiter zu veräußern,
- die Anwendung in jeglicher Form zu vermieten
- die Anwendung, die Arbeitsergebnisse und die in den Arbeitsergebnissen verwendeten Libraries sowie Frameworks bzw. bei einer Dekompilierung gewonnene Informationen selber zu nutzen oder an Dritte in sonstiger Weise weiterzugeben,
- die Anwendung und die in den Anwendungsdaten verwendeten Libraries sowie Frameworks zu verändern, zu pflegen (insbesondere fortzuschreiben), eine Änderung oder Entfernung von Seriennummern oder sonstigen der Programmidentifikation dienenden Merkmale vorzunehmen,
- die Libraries und Frameworks von den Arbeitsergebnissen der Anwendung zu trennen und insbesondere diese nicht mit Fremdprodukten zu verknüpfen,
- den Gebrauch der Anwendung Dritten unentgeltlich zu überlassen (Leihe),
- Sicherungskopien der Anwendung und der in den Anwendungsdaten verwendeten Libraries sowie Frameworks anzufertigen und/oder an Dritte weiterzugeben,
- sonstige Vervielfältigungshandlungen der Anwendung vorzunehmen, die zur bestimmungsgemäßen Benutzung der Anwendung und der in den Anwendungsdaten verwendeten Libraries sowie Frameworks nicht notwendig sind,
- die Lehrmaterialien zu vervielfältigen oder außerhalb der Nutzung der Anwendung zu verwenden.

## **§ 10 Verpflichtungen des Kunden zur sicheren Nutzung**

(1) Die Schule trifft die notwendigen Vorkehrungen, die Nutzung der Anwendung durch Unbefugte zu verhindern.

(2) Die Schule haftet dafür, dass die Anwendung nicht zu rassistischen, diskriminierenden, pornographischen, den Jugendschutz gefährdenden, politisch extremen oder sonst gesetzeswidrigen oder gegen behördliche Vorschriften oder Auflagen verstoßenden Zwecken verwendet oder entsprechende Daten, insb. Anwendungsdaten, erstellt und/oder auf dem SERVER gespeichert werden. Diese Verpflichtung der Schule gilt auch hinsichtlich der von den Teilnehmern seiner Angebote eingestellten Inhalten. Insbesondere sind die Schule und Teilnehmern folgende Handlungen untersagt:

- das Einstellen, die Verbreitung, das Angebot und die Bewerbung pornografischer, gegen Jugendschutzgesetze, gegen Datenschutzrecht und/oder gegen sonstiges Recht verstoßender und/oder betrügerischer Inhalte, Dienste und/oder Produkte;
- die Verwendung von Inhalten, durch die IT4Kids oder Dritte beleidigt oder verleumdet werden oder das Ansehen IT4Kids geschädigt werden kann;
- die Nutzung, das Bereitstellen und das Verbreiten von Inhalten, Diensten und/oder Produkten, die gesetzlich geschützt oder mit Rechten Dritter (z.B. Urheberrechte) belastet sind, ohne hierzu ausdrücklich berechtigt zu sein.

(3) Des Weiteren sind der Schule und den Teilnehmern auch unabhängig von einem eventuellen Gesetzesverstoß bei der Einstellung eigener Inhalte auf der Plattform sowie bei der Kommunikation mit anderen Teilnehmern und/oder Moderatoren (z.B. durch Versendung persönlicher Mitteilungen, durch die Teilnahme an Diskussionsforen oder das Verfassen von Gästebucheinträgen) die folgenden Aktivitäten untersagt:

- die Verbreitung von Viren, Trojanern und anderen schädlichen Dateien;
- die Versendung von Junk- oder Spam-Mails sowie von Kettenbriefen;
- die Verbreitung anzüglicher, anstößiger, sexuell geprägter, obszöner oder diffamierender Inhalte bzw. Kommunikation sowie solcher Inhalte bzw. Kommunikation die geeignet sind/ist, Rassismus, Fanatismus, Hass, körperliche Gewalt oder rechtswidrige Handlungen zu fördern bzw. zu unterstützen (jeweils explizit oder implizit);
- die Verbreitung und/oder öffentliche Wiedergabe von in den Schulungen verfügbaren Inhalten, soweit der Schule dies nicht ausdrücklich vom jeweiligen Urheber gestattet wird.

(4) Ebenfalls ist dem Kunden und/oder Teilnehmern jede Handlung untersagt, die geeignet ist, den reibungslosen Betrieb der Anwendung zu beeinträchtigen, insbesondere die Systeme IT4Kids übermäßig zu belasten.

(5) Sollte der Kunde eine illegale, missbräuchliche, vertragswidrige oder sonst wie unberechtigte Nutzung der Anwendung bekannt werden, so hat der Kunde IT4Kids zu benachrichtigen. IT4Kids wird den Vorgang dann prüfen und ggf. angemessene Schritte einleiten.

(6) Bei Vorliegen eines Verdachts auf rechtswidrige bzw. strafbare Handlungen ist IT4Kids berechtigt und ggf. auch verpflichtet, die Aktivitäten des Kunden und/oder der Teilnehmer zu überprüfen und ggf. geeignete rechtliche Schritte einzuleiten. Hierzu kann auch die Zuleitung eines Sachverhalts an die Staatsanwaltschaft gehören.

(7) der Kunde versichert, Inhaber aller Rechte, insbesondere aller Urheber, Nutzungs- und Leistungsschutzrechte an den von ihr und /oder den von ihr hinzugefügten Moderatoren eingestellten Inhalten zu sein. Soweit der Kunde nicht Urheber der eingestellten Inhalte ist, sichert er die Inhaberschaft des uneingeschränkten Nutzungsrechtes hieran zu. Er versichert die Inhaberschaft uneingeschränkter Verwertungsrechte, dass die eingereichten Inhalte frei von Rechten Dritter sind sowie dass bei der Darstellung von Personen keine Persönlichkeitsrechte verletzt worden sind. Der Kunde versichert, die Rechte aller Urheber, Leistungsschutzrechtsinhaber, Schutzrechtsinhaber und sonstiger Berechtigter, die für eine Veröffentlichung, Verwertung und öffentliche Zugänglichmachung erforderlich sind, erworben zu haben, insbesondere, dass abgebildete Personen ihr ausdrückliches Einverständnis mit der Verwertung und Auswertung des Bildes im Rahmen der Bewerbung über das Profil des Kunden erteilt haben.

(8) IT4Kids führt keine Prüfung auf Vollständigkeit, Richtigkeit und Rechtmäßigkeit der von dem Kunden oder Teilnehmer eingestellten Inhalte durch und übernimmt daher keinerlei Verantwortung oder Gewährleistung für die Vollständigkeit, Richtigkeit, Rechtmäßigkeit und Aktualität der Inhalte. Dies gilt auch im Hinblick auf die Qualität der Inhalte und deren

Eignung für einen bestimmten Zweck, und auch, soweit es sich um Drittinhalte auf verlinkten externen Webseiten handelt.

(9) Verletzt der Kunde die Regelungen in Abs. 1 bis einschließlich 5 aus von ihm zu vertretenden Gründen, kann IT4Kids nach vorheriger schriftlicher Benachrichtigung des Kunden den Zugriff des Kunden auf die Anwendung, der Lehrmaterialien, und/oder die Anwendungsdaten sperren, wenn die Verletzung hierdurch nachweislich abgestellt werden kann.

(10) Verstößt der Kunde rechtswidrig gegen Abs. 2 bis einschließlich 3, ist IT4Kids berechtigt, die dadurch betroffenen Daten bzw. Anwendungsdaten zu löschen. Im Fall eines rechtswidrigen Verstoßes durch Teilnehmer und/oder andere Moderatoren hat der Kunde IT4Kids auf Verlangen unverzüglich sämtliche Angaben zur Geltendmachung der Ansprüche gegen diese Personen zu machen, insb. deren Namen und Anschrift mitzuteilen.

(11) Hat der Kunde die Pflichtverletzung zu vertreten, so kann IT4Kids Schadensersatz geltend machen.

(12) In dem Falle, dass der Kunde

- schuldhaft gegen seine Pflicht aus Absatz 2 und/oder 3 verstößt oder
- Dritte IT4Kids wegen möglicher Rechtsverstöße, die aus der Registrierung resultieren und/oder weil die von dem Kunden eingestellten Inhalte gegen Urheberrechte, Markenrechte, Schutzrechte oder sonstigen Rechte des Dritter resultieren, in Anspruch nehmen, ist der Kunde zur Unterlassung des Verstoßes, zum Ersatz des IT4Kids entstandenen und noch entstehenden Schadens sowie zur Freihaltung und Freistellung von IT4Kids von Schadensersatz- und Aufwendungsersatzansprüchen Dritter, die durch den Verstoß verursacht wurden, verpflichtet. Die Freistellungsverpflichtung umfasst auch die Verpflichtung, IT4Kids von Rechtsverteidigungskosten (Gerichts- und Anwaltskosten etc.) vollständig freizustellen. Sonstige Ansprüche IT4Kids, insbesondere zur Sperrung der Inhalte und zur außerordentlichen Kündigung, bleiben unberührt.

(13) Der Kunde hat die auf dem Server gespeicherten Anwendungsdaten selbständig zu sichern. IT4Kids wird die Anwendungsdaten 2 Wochen nach Beendigung des Vertragsverhältnisses, soweit sie nicht ansonsten zur Aufbewahrung gesetzlich verpflichtet ist, rückstandslos löschen.

## **§ 11 Entgelt**

(1) Die Vergütung für die zu erbringenden Leistungen der Nutzungsgewährung bzgl. der Anwendung und der Zurverfügungstellung von Speicherplatz einschließlich der Datensicherung bestimmt sich nach den für das abgeschlossene Vertragsverhältnis vereinbarten Preisen. Die Preise sind in den jeweiligen Leistungspaketen gesondert angegeben. Alle dort aufgeführten Preise sind Nettopreise.

(2) Für Mehraufwand bei Fortbildungsleistungen § 14, der über die von IT4Kids für die aus den gebuchten Leistungspaketen und optionalen Standard Einzelleistungen geschuldeten Leistungen hinausgeht, vereinbaren die Parteien jeweils gesondert eine Stundenvergütung zuzüglich gegebenenfalls anfallender Mehrwertsteuer.

(3) Als Mehraufwand, der gesondert zu vergüten ist, gelten insbesondere alle Leistungen der IT4Kids, die auf nachträglichen Änderungs- und Ergänzungswünschen der Schule beruhen.

(4) Die Mehrwertsteuer ist in Höhe des jeweils gesetzlich geltenden Mehrwertsteuersatzes, derzeit in Höhe von 19 %, zu zahlen.

(5) Die Stundenvergütung wird in Zeiteinheiten von angefangenen 0,1 Stunden (6 Minuten) abgerechnet. IT4Kids ist zu einer zeitnahen und übersichtlichen Zeiterfassung verpflichtet.

(6) Soweit die Parteien im Einzelfall keine anderweitige Regelung treffen, ist IT4Kids lediglich berechtigt, der Schule Reisespesen gesondert in Rechnung zu stellen. Im Übrigen besteht kein Anspruch auf gesonderten Auslagenersatz. Reisespesen wird IT4Kids in Höhe angemessener und nachgewiesener Reise- und Übernachtungskosten in Rechnung stellen. Bei der Nutzung von PKWs erfolgt eine Abrechnung auf der Grundlage der steuerrechtlichen Entfernungspauschale. Der Anspruch auf Ersatz von Reisespesen besteht nur, wenn die Entfernung zwischen dem Sitz von IT4Kids und dem Zielort mindestens 5km beträgt.

## **§ 12 Datensicherheit, Datenschutz**

(1) Die Parteien beachten die einschlägigen datenschutzrechtlichen Vorschriften. Der Kunde ist für die von ihr verarbeiteten personenbezogenen Daten der hinzugefügten weiteren Moderatoren und/oder der Teilnehmer verantwortliche Stelle im Sinne der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Sofern die Schule personenbezogene Daten auf den Systemen der IT4Kids, insbesondere im Rahmen der Anwendungsdaten speichert bzw. verarbeitet, muss sie diese nach Art. 28 DSGVO absichern. Die Parteien schließen von daher nach Maßgabe von Art. 28 DSGVO eine Auftragsverarbeitungsvereinbarung. Im Fall von Widersprüchen zwischen diesem Vertrag und der Vereinbarung über die Auftragsdatenverarbeitung geht Letztere Ersterem vor.

IT4Kids ist zu regelmäßiger Datensicherung im erforderlichen Umfang nach § 5 Abs. 4 verpflichtet. IT4Kids hat zudem die technischen und organisatorischen Anforderungen gemäß

Art.32 der DSGVO zu erfüllen. Insbesondere hat IT4Kids die ihrem Zugriff unterliegenden Systeme gegen unbefugte Kenntnisnahme, Speicherung, Veränderung sowie sonstige nicht autorisierte Zugriffe oder Angriffe, gleich welcher Art, durch Mitarbeiter oder sonstige Dritte zu schützen. Hierzu ergreift IT4Kids die nach dem Stand bewährter Technik geeigneten Maßnahmen in erforderlichem Umfang, insbesondere zum Schutz gegen Viren und sonstige schadhafte Programme oder Programmroutinen, außerdem sonstige Maßnahmen zum Schutz seiner Einrichtung, insbesondere zum Schutz gegen Einbruch. Bei Verwendung von nicht ihrem Zugriff unterliegenden Systemen hat sie ihren Vertragspartnern entsprechende Verpflichtungen aufzuerlegen und deren Einhaltung regelmäßig zu überwachen.

Die Verarbeitung personenbezogener Daten der Begünstigten findet ausschließlich im Gebiet eines Mitgliedsstaats der Europäischen Union oder in einem anderen Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) statt. Datenverarbeitungen in anderen Ländern dürfen nur erfolgen, sofern die Voraussetzungen der Art. 44 bis 47 DSGVO erfüllt sind oder eine Ausnahme Art. 49 DSGVO vorliegt

(2) IT4Kids wird kundenbezogene Daten nur in dem Umfang erheben und nutzen, wie es die Durchführung dieses Vertrags erfordert. Sehr konnte stimmt der Erhebung und Nutzung solcher Daten in diesem Umfang zu.

(3) Die Verpflichtungen nach Abs. 1 bis 3 bestehen, so lange Anwendungsdaten im Einflussbereich IT4Kids liegen, auch über das Vertragsende hinaus.

## **§ 13 Fortbildungen**

(1) Bucht die Schule als optionale Einzelleistung eine Einführung oder eine Schulung zur Vorbereitung oder Durchführung von „Kursen“ oder allgemein, der Nutzung der Anwendung, so ist zwischen den Parteien in der Beauftragung zu vereinbaren, ob die Schulung bei der Schule oder online -remote angeboten werden soll.

(2) Soweit sich Änderungswünsche der Schule oder andere von ihr zu vertretende Umstände auf die Schulung auswirken, insbesondere zu einem erhöhten Arbeitsaufwand führen, wird IT4Kids dies der Schule unverzüglich schriftlich mitteilen. Dies gilt insbesondere bei kundenspezifischen Erweiterungen, deren Anwendung durch die Schule einer besonderen Schulung bedarf.

(3) Sieht sich IT4Kids in der Durchführung eines Schulungstermines durch Umstände gleich welcher Art behindert, so wird IT4Kids dies der Schule rechtzeitig mitteilen. Sind die behindernden Umstände von IT4Kids nicht zu vertreten, so werden sich die Parteien über eine angemessene Verschiebung der vereinbarten Schulungstermine verständigen. Unterbleibt die rechtzeitige Mitteilung, so kann sich IT4Kids später auf diese Umstände nicht berufen.

(4) Beide Parteien können verlangen, dass IT4Kids eingesetztes Personal austauscht, sofern hierfür sachliche Gründe bestehen. Sachliche Gründe liegen insb. dann vor, wenn im Hinblick auf den Mitarbeiter der IT4Kids wiederholt Beschwerden eingehen oder sich für die Schule nicht nur unerhebliche wirtschaftliche Vorteile durch den Austausch eines Mitarbeiters ergeben würden.

(5) Im Fall des Austauschs von Personal ist IT4Kids verpflichtet, nur qualifiziertes und erfahrenes Personal einzusetzen, das mindestens den gleichen von IT4Kids vertraglich geschuldeten Anforderungen wie das ausgetauschte Personal genügt. Einarbeitungszeiten gehen zu Lasten von IT4Kids, es sei denn, die Parteien treffen im Einzelfall eine hiervon abweichende Regelung.

#### **§ 14 Haftung, Haftungsgrenzen**

(1) IT4Kids haftet bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit für alle von ihr sowie ihren gesetzlichen Vertretern oder Erfüllungsgehilfen verursachten Schäden unbeschränkt.

(2) Bei leichter Fahrlässigkeit haftet IT4Kids im Fall der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit unbeschränkt.

(3) Im Übrigen haftet IT4Kids nur, soweit sie eine wesentliche Vertragspflicht verletzt haben. Wesentliche Vertragspflichten sind solche Pflichten, die für die Erreichung des Vertragsziels von besonderer Bedeutung sind, ebenso alle diejenigen Pflichten, die im Fall einer schuldhaften Verletzung dazu führen können, dass die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet wird. In diesen Fällen ist die Haftung auf den Ersatz des vorhersehbaren, typischerweise eintretenden Schadens beschränkt. Die verschuldensunabhängige Haftung der IT4Kids auf Schadensersatz (§ 536a BGB) für bei Vertragsschluss vorhandene Mängel wird ausgeschlossen; Abs. 1 und 2 dieser Alternative bleiben unberührt. Sofern ein Ersatz sog. reiner Vermögensschäden in Betracht kommt, ist dieser in dem Fall auf den Nettobetrag des Umsatzes mit der Schule in den letzten 12 Monaten beschränkt.

(4) Die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt.

#### **§ 15 Laufzeit, Kündigung**

(1) Die Laufzeit des Vertrages ergibt sich aus dem abgeschlossenen Leistungspaket/Einzelvertrag.

(2) Beträgt die Laufzeit des Vertrages laut des abgeschlossenen Einzelvertrages mindestens 12 Monate, so kann der Vertrag von jeder Partei schriftlich mit einer Frist von einem Monat vor Ablauf der jeweiligen Laufzeit des Vertrages ordentlich gekündigt werden.

(3) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt hiervon unberührt.

(4) Als wichtiger Grund gelten insbesondere, aber nicht ausschließlich:

- Ein Verstoß der Schule gegen die Handlungspflichten aus § 4 Abs. 1,3; § 8 Abs. 3, 6, 8; § 9 Abs. 2, 3, § 12 der AGB.
- Eine Beendigung des Plattformvertrages zu Marble Technologies OY

IT4Kids kann den Vertrag ebenso außerordentlich kündigen, wenn die Schule für zwei aufeinander folgende Monate mit der Bezahlung der Preise bzw. eines nicht unerheblichen Teils der Preise oder in einem Zeitraum, der sich über mehr als zwei Monate erstreckt, mit der Bezahlung des Entgelts in Höhe eines Betrags, der das Entgelt für zwei Monate erreicht, in Verzug ist. IT4Kids kann in diesem Fall zusätzlich einen sofort in einer Summe fälligen pauschalierten Schadensersatz in Höhe eines Viertels der bis zum Ablauf der regulären Vertragslaufzeit restlichen monatlichen Grundpauschale verlangen. Der Schule bleibt der Nachweis eines geringeren Schadens vorbehalten.

(5) Unentgeltliche Leistungspakete sind jederzeit von beiden Parteien kündbar.

## **§ 16 Höhere Gewalt**

Keine der Parteien ist zur Erfüllung der vertraglichen Verpflichtungen im Fall und für die Dauer höherer Gewalt verpflichtet. Insb. folgende Umstände sind als höhere Gewalt in diesem Sinne anzusehen:

- von dem Vertragspartner nicht zu vertretende(s) Feuer/Explosion/Überschwemmung,
- Krieg, Meuterei, Blockade, Embargo,
- über 6 Wochen andauernder und von dem Vertragspartner nicht schuldhaft herbeigeführter Arbeitskampf,
- nicht von einem Vertragspartner beeinflussbare technische Probleme des Internets.

Jeder Vertragspartner hat den anderen über den Eintritt eines Falls höherer Gewalt unverzüglich schriftlich in Kenntnis zu setzen.

## **§ 17 Schlussbestimmungen**

(1) Auf das Vertragsverhältnis findet deutsches materielles Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts Anwendung.

(2) Die etwaige Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieses Vertrags beeinträchtigt nicht die Gültigkeit des übrigen Vertragsinhalts.

(3) Ausschließlicher Gerichtsstand ist, sofern nicht eine Norm zwingend einen anderen Gerichtsstand anordnet, das für Aachen [Sitz IT4Kids] zuständige Landgericht.