

Ich als Urheber

Urheberrechte kennen und reflektieren

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klassenstufe 8 und 9 mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

Diese Unterrichtseinheit enthält für die Schülerinnen und Schüler Arbeitsblätter, die sich zum sukzessiven Aufbau eines individuellen Medienportfolios und zur Reflexion des Unterrichts in der Lerngruppe eignen.



Überblick

„Vor dem Internet war das Urheberrecht ein Rechtsgebiet, von dem der Normalmensch in der Regel kaum berührt wurde. (...) Das ist jetzt anders. Das Netz hat das Urheberrecht in die Wohnzimmer und vor allem sehr oft in die Kinderzimmer der Nutzer von geistigen Inhalten hineingetragen.“

Prof. Dr. Peifer, Professor für Medienrecht und Kommunikationsrecht an der Universität zu Köln [1]

Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren	Titel
Klassenstufen 8 und 9	Jahrgangsstufe
Deutsch, Ernährung und Soziales, Ethik, Informationstechnologie, Musik, Sozialkunde, Sozialwesen, Technik, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaft und Kommunikation, Wirtschaft und Recht – die konkreten Lehrplanbezüge können für die unterschiedlichen Schulformen der folgenden Seite entnommen werden.	Lehrplanbezug
Jugendlichen ist der Schaden, der beim Kopieren digitaler Inhalte entsteht, oftmals nicht bewusst. Denn das ursprüngliche Foto, die Musik oder das Video bleibt weiterhin an der Stelle, von der es kopiert wurde. Allerdings nimmt man durch die unberechtigte kostenlose Nutzung dem Urheber die Möglichkeit, Geld mit seinen Inhalten zu verdienen. Jugendliche für die Schutzwürdigkeit digitaler Inhalte zu sensibilisieren, ist das Ziel dieser Unterrichtseinheit. Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in die Lage des Urhebers und können seine Position so leichter nachvollziehen. Hierdurch soll die Bereitschaft gefördert werden, die Urheberrechte anderer zu respektieren. Die Jugendlichen sollen sich über ihre eigene Rolle als Urheber bewusst werden, denn auch sie erschaffen Inhalte, wie Fotos und Texte, die vom Urheberrecht geschützt werden.	Thema
Siehe Seite 8	Kompetenzen
Die Unterrichtseinheit umfasst einen Zeitbedarf von einer Doppelstunde. Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit jedoch zeitlich verlängert werden (siehe Seite 9).	Zeitbedarf
Lehrerinput, Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	Sozialform
Think-Pair-Share, Blitzumfrage, Diskussion, Rollenspiel, Internetrecherche	Methoden
Kopien der Arbeitsblätter/Folien/Tafelbilder, PC/Laptops und Beamer, Internetzugang	Voraussetzungen
»E1 Arbeitsblatt: Rollenanweisungen«, »Digitales Element: Privatkopie«, »E2 Arbeitsblatt: Privatkopie«, »Digitales Element: Video online stellen«, »Digitales Element: CC-Lizenzen«, »E3 Portfolio: Gelernt ist gelernt«, »E4 Portfolio: Merkblatt«	Materialien

Lehrplanbezug

Mittelschule

- » Deutsch 8.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Ernährung und Soziales 8 Lernbereich 6 Mediale Grundbildung
- » Technik 8 Lernbereich 5 Mediale Grundbildung
- » Wirtschaft und Kommunikation 8 Lernbereich 3 Bildbearbeitung
- » Wirtschaft und Kommunikation 8 Lernbereich 7 Internetanwendungen
- » Deutsch 9.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Wirtschaft und Kommunikation 9 Lernbereich 3 Bildbearbeitung
- » Wirtschaft und Kommunikation 9 Lernbereich 7 Internetanwendungen

Mittelschule

Realschule

- » Deutsch 8.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Musik 8 Lernbereich 2 Musik – Mensch – Zeit
- » Ethik 8 Lernbereich 3 Ethik in der Welt der digitalen Medien
- » Informationstechnologie 1.4 Informationsaustausch
- » Informationstechnologie 1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation
- » Informationstechnologie 2.8.3 Audio und Video
- » Sozialwesen 8 Lernbereich 3 Verantwortung für sich und andere übernehmen
- » Wirtschaft und Recht 8.4.1 Eigentumsrecht (Sachenrecht)
- » Deutsch 9.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Informationstechnologie 1.4 Informationsaustausch
- » Informationstechnologie 1.7 Informationsbeschaffung und -präsentation
- » Informationstechnologie 2.8.3 Audio und Video

Realschule

Gymnasium

- » Deutsch 8.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Wirtschaftsinformatik (WSG-W) 8 Lernbereich 5 Rechtliche Grenzen im Umgang mit Daten und Informationen
- » Sozialkunde (WSG-S) 8 Lernbereich 1 Jugendliche Lebenswelten
- » Deutsch 9.2.4 Weitere Medien verstehen und nutzen
- » Wirtschaft und Recht (WSG-W) 9.3.2 Rechte und Pflichten Minderjähriger

Gymnasium

Einleitung

„Künstlerische Freiheit und damit auch kulturelle Vielfalt erfordern ein Urheberrecht, das dem Urheber die Teilhabe an der Wertschöpfung aus seinem Werk, aus seiner kreativen Leistung sichert.“ **Monika Grütters, Kulturstatsministerin [2]**

Jeder weiß, dass man nicht stehlen darf. Bei der Jacke des besten Freundes, dem neuen Smartphone im Geschäft oder beim Lippenstift im Drogeriemarkt ist das klar. Aber wie ist es bei Fotos, die im Internet verfügbar sind, bei Referaten auf entsprechenden Online-Plattformen oder Musik, die man bei Tauschbörsen kostenlos downloaden kann?

Das digitale Kopieren ist einfach und schnell möglich und auf den ersten Blick entsteht dadurch vermeintlich auch kein Schaden. Denn das ursprüngliche Foto, die Musik oder das Video bleibt weiterhin an der Stelle, von der es kopiert wurde. Anders ist es z. B. beim Diebstahl der Jacke des besten Freundes, hier ist der Schaden offensichtlich: Der Freund hat keine Jacke mehr.

Der Schaden, der beim „digitalen Diebstahl“ entsteht, ist ein anderer: Man zahlt dem Urheber nichts für die Nutzung seiner Fotos, Texte oder Musikstücke. Außerdem verhindert man, dass der Urheber mit seinem kreativen Schaffen so verfahren kann, wie er es beabsichtigt. Vielleicht möchte jemand sein Gedicht, das er verfasst hat, nicht kopiert in einer Online-Zeitung lesen oder als Text eines Songs im Radio hören. Oder der Autor eines Buchs möchte seine Geschichte nicht von Laienschauspielern dargestellt sehen.

Zum Schutz des Urhebers und seines geistigen Eigentums gibt es gesetzliche Regelungen, wie das Urheber-, Patent- und Markenrecht. Für den juristischen Laien ist die Vielzahl an Bestimmungen oft schwer nachzuvollziehen. Das Urheberrechtsgesetz untersagt, fremde Werke, wie Fotos, Texte oder Musikstücke, ohne Zustimmung des Urhebers zu nutzen, zu vervielfältigen, zu verändern und zu veröffentlichen. Das heißt, allein der Urheber darf über sein Werk frei verfügen. Er ist es, der mit seinen Werken Geld verdienen und über die Nutzung bestimmen darf.

Es wäre zu aufwendig, wenn jeder Urheber von jedem Nutzer seiner Werke selbst die Vergütung für das Ansehen bzw. Hören, Vervielfältigen oder Bearbeiten seiner Werke abrechnen würde. Er käme nicht mehr dazu, Inhalte zu erschaffen, sondern wäre nur noch mit dem Schreiben von Rechnungen und Mahnungen oder dem

Diebstahl



Institut für Urheber- und Medienrecht

Die Medienwelt befindet sich aufgrund der zunehmenden Digitalisierung und Vernetzung im Wandel, weshalb auch die rechtlichen Rahmenbedingungen angepasst werden müssen. Das Institut für Urheber- und Medienrecht bietet den betroffenen Interessengruppen als unabhängige wissenschaftliche Einrichtung eine Plattform, auf der sie diskutieren und sich austauschen können.

www.urheberrecht.org

Rechtlicher Schutz

Verwertungsgesellschaft

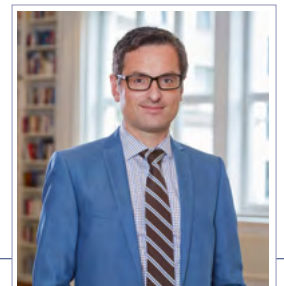
Kontrollieren der Zahlungseingänge beschäftigt. Aus diesem Grund können Urheber ihre Rechte einer Verwertungsgesellschaft übertragen. Die Verwertungsgesellschaft nimmt treuhänderisch für ihre Mitglieder deren Urheberrechte wahr und stellt diese Nutzern gegen eine angemessene Vergütung zur Verfügung.

Die Gefahr, für Urheberrechtsverletzungen im Internet zur Verantwortung gezogen zu werden, ist groß, denn auch im Internet ist es möglich, Verstöße aufzuspüren und zu verfolgen. Der Irrglaube, im Internet anonym agieren zu können, müsste spätestens seit den Enthüllungen von Edward Snowden zerstört worden sein. Jugendliche stufen dennoch die Gefahr der Entdeckung bzw. Bestrafung nach einer Studie von Klimmt/Weil [3] als gering ein und verkennen dabei, dass die Unterhaltungsindustrie gerade Tauschbörsen systematisch nach illegalen Inhalten durchsucht und gezielt Abmahnungen verschicken lässt.

Es ist wichtig zu wissen, was im Internet urheberrechtlich legal und was verboten ist. Erlaubt ist beispielsweise ein Zitat, wenn man die strengen Zitatregeln einhält. Aber auch eine Privatkopie für bis zu sieben Freunde und Verwandte lässt das Urheberrecht unter bestimmten Bedingungen zu. Jugendliche sollten über legale Wege informiert sein, wie man fremde Werke nutzen, vervielfältigen und veröffentlichen darf. Das Urheberrecht erlaubt, Inhalte zu nutzen, die vom Urheber ausdrücklich zur Verwendung freigegeben sind. Darunter fallen Werke unter sogenannten „freien Lizenzen“, wie beispielsweise die Creative-Commons-Lizenzen (CC-Lizenzen). Diese Lizenzen ermöglichen – durch verständliche Lizenzbedingungen – eine einfache Verwendung von fremden Werken.

In der Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler wichtige Aspekte des Urheberrechts kennen. Sie sollen sich in die „Position“ des Urhebers hineinversetzen. Sie lernen Aspekte kennen, warum das Urheberrecht für jeden einzelnen aber auch für unsere Gesellschaft wichtig ist. Sie erhalten Einblick in die Nutzung von Werken mit Creative-Commons-Lizenzen.

Im Internet



„Das Internet eröffnet völlig neue Möglichkeiten bei der Mediennutzung. Man sollte sich aber auch immer darüber im Klaren sein, dass nicht alles, was technisch möglich ist, auch erlaubt ist.“

Prof. Dr. Michael Grünberger, Direktor des Instituts für Urheber- und Medienrecht

Im Unterricht

Anleitung

Kompetenzen

Ablauf des Unterrichts

Tafelbild: Urheberrecht und Gesellschaft

Anleitung: Rollenspiel

Anleitung: Digitales Element: Privatkopie

Anleitung: Digitales Element: Video online stellen

Anleitung: Digitales Element: CC-Lizenzen

Unterrichtsverlauf



Alle weiteren Materialien, die Sie zur Durchführung der Unterrichtseinheit verwenden können, sowie Hinweise auf Materialien für Eltern finden Sie im Internet unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Kompetenzen

„Verbraucher sind nicht nur Nutzer, sondern schaffen in zunehmendem Maße auch selbst Inhalte. (...) Doch besteht ein erheblicher Unterschied zwischen den von Nutzern selbst geschaffenen Inhalten und solchen, die von Nutzern einfach nur ins Internet gestellt werden und in der Regel urheberrechtlich geschützt sind.“ **Grünbuch der Europäischen Kommission [4]**

Lernzielorientierung: Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Schutzwürdigkeit digitaler Inhalte. Sie erarbeiten wichtige Aspekte des Urheberrechts und Gründe, warum das Urheberrecht für jeden einzelnen aber auch für unsere Gesellschaft wichtig ist. Sie versetzen sich im Rahmen eines Rollenspiels in die Lage des Urhebers und vollziehen seine Position nach. Auf Grundlage ihrer Kenntnis urheberrechtlicher Bestimmungen verfügen sie über eine treffende Einschätzung urheberrechtskonformer Nutzung in ihrem Alltag. Die Schülerinnen und Schüler werden sich über ihre eigene Rolle als Urheber bewusst und erkennen, dass auch von ihnen erschaffene Inhalte, wie Fotos und Texte, vom Urheberrecht geschützt werden.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » machen sich grundlegende Regelungen des Urheberrechts bewusst, um die Rechte anderer nicht zu verletzen.
- » sind sich bewusst, dass auch von ihnen erschaffene Inhalte, wie Fotos und Texte, vom Urheberrecht geschützt werden und kennen ihre Rechte als Urheber.

Fach- und Methodenkompetenz

Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » erleben die Sichtweise von Urhebern durch ein Rollenspiel, um ethische Gesichtspunkte bei der Nutzung fremder Werke besser nachvollziehen zu können.
- » bewerten die Bedeutung kreativer Leistungen für unsere Gesellschaft und bewerten Berufe im Hinblick auf das Erschaffen geistigen Eigentums.

Sozial-kommunikative Kompetenz

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » nutzen die Freiheiten von CC-Lizenzen als Inhaber oder Nutzer geschützter Werke in ihrem Alltag.

Personale Kompetenz

Ablauf des Unterrichts

Die bayerischen Lehrpläne der 8. und 9. Jahrgangsstufe aller Schulformen sehen die Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung in verschiedener Weise vor. Ausdrücklich genannt werden sie in den Lehrplänen der Fächer Deutsch, Ernährung und Soziales, Ethik, Informationstechnologie, Musik, Sozialkunde, Sozialwesen, Technik, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaft und Kommunikation, Wirtschaft und Recht. Die folgende Unterrichtseinheit nimmt diesen Themenkomplex auf und bildet einen Entwurf für eine Doppelstunde.

Lehrplanbezug

Der Ablaufplan enthält die nötigen Anweisungen zum Verfahren und Verweise auf die benötigten Hintergrundinformationen und Materialien. Sie finden neben den einzelnen Aufgaben Zeitangaben für die Durchführung, die Ihnen zur Orientierung dienen. Die tatsächliche Dauer der Aufgaben hängt von der individuellen Zusammensetzung der Klasse ab. Die Erfahrungen zeigen, dass manche Diskussionen auf große Resonanz stoßen. In diesem Fall bietet es sich an, die Unterrichtseinheit um eine weitere Unterrichts- oder Doppelstunde zu erweitern. Für starke Lerngruppen stehen Zusatzaufgaben zur Verfügung. Sollte noch Zeit verfügbar sein, können diese durchgeführt werden, um das Thema zu vertiefen.

Zeitplan

In die Unterrichtseinheit sind digitale Elemente wie die computerbasierte Aufgabe „Video online stellen“ oder das digitale Puzzle zu „CC-Lizenzen“ eingebettet. Diese finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern: www.medienfuhrerschein.bayern unter der Rubrik Weiterführende Schulen → 8. und 9. Jahrgangsstufe → Ich als Urheber.

Digitale Elemente

Phase 1: Sensibilisierung

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren, wo in ihrem Alltag Berührungspunkte mit dem Urheberrecht bestehen. Dabei steht die Frage im Vordergrund, wann sie selbst Urheber sind. Anhand dieser Frage nähern sich die Schülerinnen und Schüler dem Thema Urheberrecht.

- 1.1 Starten Sie mit einer Blitzumfrage und fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, wer von ihnen ein Urheber ist. Sammeln Sie anschließend im Unterrichtsgespräch Situationen, in denen die Schülerinnen und Schüler selbst ein Werk erschaffen haben, also zum Urheber von etwas wurden. Achten Sie dabei auf Beispiele aus dem Schulalltag (z. B. Bild im Kunstunterricht gemalt, Aufsatz geschrieben), aber auch auf außerschulische Beispiele (z. B. Urlaubsfoto gemacht, Gedicht geschrieben). Halten Sie bei Bedarf die Ergebnisse an der Tafel in kurzen Stichpunkten fest.



05`

Phase 2: Erarbeitung Urheberrecht

In dieser Phase erfahren die Schülerinnen und Schüler welche Rechte man als Urheber hat. Sie werden auch für die gesellschaftliche Bedeutung des Urheberrechts sensibilisiert. Dabei erfahren sie, dass das Urheberrecht kreative Werke schützt und daher ermöglicht, mit kreativen Berufen Geld zu verdienen. Anschließend sammeln sie Berufe, für die das Urheberrecht relevant ist.

Vorbereitung: »Information: Urheberrecht«

- 2.1 Erarbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern in einem Unterrichtsgespräch, worum es beim Urheberrecht grundsätzlich geht: Jeder, der etwas schöpferisch gestaltet, ist Urheber. Der Urheber darf selbst entscheiden, was mit seinem Werk passiert, wer es verwendet und was eine Nutzung seines Werks kostet. Vertiefen Sie die gesellschaftliche Bedeutung des Themas „Schutz von geistigem Eigentum“. Sammeln Sie im Anschluss Berufe, die „geistiges Eigentum“ erschaffen. Halten Sie die Ergebnisse an der Tafel fest.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: Urheberrecht und Gesellschaft«



15'

Phase 3: Reflexion „Ich als Urheber“

Mithilfe eines Rollenspiels wird den Schülerinnen und Schülern die Position bzw. Sichtweise von Urhebern bei einem Verstoß gegen ihre Rechte nähergebracht. Ziel ist, hierdurch die Bereitschaft zu fördern, die Urheberrechte anderer zu respektieren.

- 3.1 Teilen Sie die Klasse für das Rollenspiel in ca. vier Kleingruppen auf. Jede Gruppe besteht aus acht Schülerinnen und Schülern: vier Schauspieler und vier Zuhörer. Verteilen Sie das »E1|Arbeitsblatt: Rollenspiel« mit den Rollenanweisungen an die jeweiligen Schauspielerinnen und Schauspieler einer Gruppe. Die Zuhörer erhalten den Arbeitsauftrag, als aktive Beobachter das Rollenspiel zu verfolgen. Lesen Sie anschließend die „Ausgangssituation“ im Plenum vor. Führen Sie das Rollenspiel durch. Wichtig im Sinne der Reflexion ist das anschließende Gespräch über die Durchführung. Vielleicht haben Sie in einer der nächsten Stunden Zeit, das Rollenspiel nochmals durchzuführen. Oft werden Rollenspiele beim zweiten oder dritten Mal besser.

Material: »Anleitung: Rollenspiel (E1)«, Arbeitsblatt



30'

- 3.2 **Zusatzaufgabe:** Sie können bei einem erneuten Durchgang des Rollenspiels auch eine abgeänderte Variante durchführen: Die Lehrer stellen die Ähnlichkeit nicht fest und die mit der Note 1 bewertete Arbeit von Lena wird in der Schülerzeitung veröffentlicht und bekommt einen Preis bei einem Schülerzeitungswettbewerb in Höhe von 100 €. Auch hier sollte wieder nach den Gefühlen von Max als Urheber gefragt werden.



Phase 4: Was ist privat und was ist öffentlich?

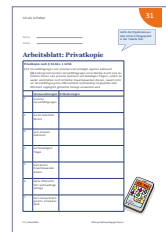
In Bezug auf das Urheberrecht sind die beiden Begriffe „privat“ und „öffentlich“ sehr wichtig. Rechtlich macht es einen großen Unterschied, ob die Verwendung von fremden Inhalten nur privat erfolgt oder ob die genutzten fremden Inhalte veröffentlicht werden.

Vorbereitung: »Information: Privat oder öffentlich?«

- 4.1 Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern den Auszug aus dem Gesetzestext zu § 53 UrhG „Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch“. Zeigen Sie hierfür das »Digitale Element: Privatkopie« im Plenum. Die Schülerinnen und Schüler geben durch Aufstehen (Ja) oder Sitzenbleiben (Nein) ihre Einschätzung zu den Aussagen ab. Besprechen Sie im Anschluss die richtigen Lösungen und erarbeiten Sie im Plenum die Voraussetzungen für eine zulässige Privatkopie. Die Schülerinnen und Schüler halten die Ergebnisse auf dem »E2/Arbeitsblatt: Privatkopie« fest.

Material: »Anleitung: Digitales Element: Privatkopie«

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt



15`

Phase 5: Fremde Inhalte für eigene Werke nutzen

Jugendliche erstellen oftmals eigene Inhalte, für die sie fremde Inhalte nutzen möchten: z. B. wenn sie ein selbstgedrehtes Video mit einem bekannten Song als Hintergrundmusik hinterlegen. Häufig werden solche selbst erstellten Inhalte auch im Internet veröffentlicht. Mithilfe eines digitalen Elements erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler, was beim Veröffentlichen von Inhalten im Netz beachtet werden muss.

Vorbereitung: »Information: Creative-Commons-Lizenzen«

- 5.1 Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten in Einzelarbeit das »Digitale Element: Video online stellen«. Diskutieren Sie im Anschluss die gefundenen Lösungen.

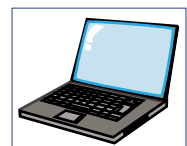
Vorbereitung: »Anleitung: Digitales Element: Video online stellen«

Ergebnissicherung: Digitales Element

- 5.2 Die Schülerinnen und Schüler vertiefen im Anschluss das Thema CC-Lizenzen. Hierfür bearbeiten sie das »Digitale Element: CC-Lizenzen«, um mehr über das Thema zu erfahren. Die Anzahl der benötigten Puzzle-Versuche wird jeweils angezeigt. Besprechen Sie die richtigen Zuordnungen im Anschluss gemeinsam im Plenum.

Vorbereitung: »Anleitung: Digitales Element: CC-Lizenzen«

Ergebnissicherung: Digitales Element

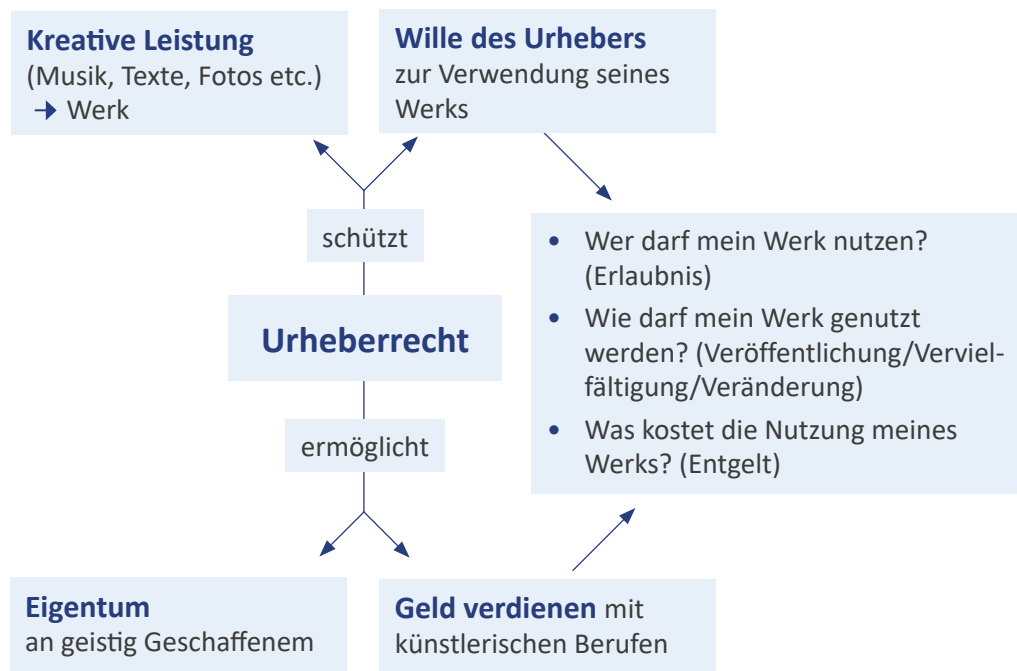


15`

10`

Zur Dokumentation des Gelernten erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter »E3/Portfolio: Gelernt ist gelernt« und »E4/Portfolio: Merkblatt«.

Tafelbild: Urheberrecht und Gesellschaft



Fragen Sie, worum es beim Urheberrecht grundsätzlich geht. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler zunächst eigene Ideen entwickeln.

Arbeiten Sie im Unterrichtsgespräch heraus, dass das Urheberrecht kreative Leistungen (Werke) und den Willen desjenigen, der diese kreativen Leistungen erschaffen hat (Urheber), schützt. Führen Sie dabei die Begriffe „Werk“ und „Urheber“ ein.

Vertiefen Sie, was der Schutz des Urhebers genau umfasst:

- » Wer darf mein Werk nutzen? (Erlaubnis)
- » Wie darf mein Werk genutzt werden? (Veröffentlichung/ Vervielfältigung/ Veränderung)
- » Was kostet die Nutzung meines Werks? (Entgelt)

Gehen Sie nun auf die gesellschaftliche Bedeutung des Urheberrechts ein: Durch die Regelungen wird es möglich, Eigentümer auch von geistig Geschaffenem zu sein und nicht nur von Gegenständen. Das Urheberrecht ermöglicht auch, mit kreativen Leistungen Geld zu verdienen – eine wichtige Grundlage für künstlerische Berufe.

Sammeln Sie mit den Schülerinnen und Schülern anschließend Berufe, für die das Urheberrecht wichtig ist. Ergänzen Sie bei Bedarf die Nennungen: z. B. Fotograf, Grafiker, Drehbuchautor, Journalist, Schriftsteller, Komponist, Designer. Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler ggf., ob ihr Berufswunsch auch dabei ist.

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Ideen sammeln

Grundlagen

Wille des Urhebers

Gesellschaftliche Bedeutung

Berufe

Weitere Vorlagen

Anleitung: Rollenspiel

Phase	Spieler	Beobachter
Vorbereitung	Was ist der Konflikt/das Thema?	
	Rollenverteilung, Vorbereitung auf die Rolle, Suchen von Argumenten, „Hineindenken“	Notizzettel vorbereiten, Stichpunkte notieren (Wen will ich besonders beobachten? Wie schreibe ich was auf?)
Durchführung des Spiels	Wie handeln die Spieler?	
	Spielen der Rolle	Notieren, wer was sagt, Notizen machen zum Verhalten der Spieler
Distanzierung und Einordnung	Wie hat sich die Situation im Spiel angefühlt? Wie realistisch war das Spiel?	
	Welche Gefühle hast du während des Spiels?	Wie würdet ihr euch fühlen in der Situation von Max?
Inhaltliche Auswertung	Wie gut wurde das Problem behandelt?	
	Gab es eine Lösung des Problems? Sind z. B. Strukturen oder Muster deutlich geworden? Wurden neue Erkenntnisse gewonnen? Welche Handlungsoptionen gibt es?	

Thema**Spiel****Einschätzung****Auswertung**

Erklären Sie die verschiedenen Phasen und die Ausgangssituation des Rollenspiels.

Spielverlauf

Schüler Max hat ein Referat über „William Shakespeare“ in der Englischklasse von Frau Bauer gehalten und für das Referat und die schriftliche Ausarbeitung die Note 2 erhalten. Lena aus der Parallelklasse hat über dasselbe Thema ebenfalls ein Referat gehalten und für die Ausarbeitung von ihrem Lehrer Herrn Huber die Note 1 bekommen. Beide Lehrkräfte haben die Ausarbeitungen für die Schülerzeitung vorgeschlagen, da die Schülerzeitung im nächsten Monat unter dem Motto „Großbritannien“ steht. Herr Huber, der für die Schülerzeitung zuständig ist, bittet Max, Lena und Frau Bauer zum Gespräch.

Ausgangssituation

Im Rahmen der Auswertung sollten folgende Punkte angesprochen werden:

Inhaltliche Auswertung

- » Geistige Werke sind harte Arbeit, dafür möchte man den Lohn auch bekommen (gute Noten, Geld, Wertschätzung).
- » Ethische Gesichtspunkte, die bei der Nutzung fremder Werke eine Rolle spielen (Freundschaft, Vertrauen, Ehrlichkeit, Betrug).

Anleitung: Digitales Element: Privatkopie

	Stimmt die Aussage?	Ja oder Nein
1	Wenn ich eine gekaufte – nicht kopiergeschützte – CD für fünf Freunde kopiere, ist das zulässig.	Ja , bis zu sieben Kopien für enge Freunde und Verwandte darf ich erstellen.
2	Wenn ich meinen Facebook-Account auf privat stelle, dann gilt dieser als „privat“ im Sinne der Privatkopie.	Nein , „ins Netz stellen“ ist regelmäßig öffentlich und nicht privat (mehr als sieben enge Freunde). Social-Media-Anbieter wie <i>Facebook</i> fordern außerdem die Übertragung von Urheberrechten an den eingestellten Inhalten. Diese hat man an fremden Inhalten aber nicht. Und Facebook ist auch kein „Freund“.
3	Du erstellst eine Kopie einer gekauften CD für deinen Freund. Er nimmt die CD für seinen Job als DJ. Das ist nicht in Ordnung, da er die CD beruflich verwendet.	Ja , man darf mit einer kopierten CD kein Geld verdienen.
4	Ich darf mir eine Sicherungskopie eines Computerprogramms erstellen.	Ja , nach § 69d UrhG ist eine Sicherungskopie, aber keine Privatkopie erlaubt. Strittig ist die Zulässigkeit einer Sicherungskopie bei Kopierschutz. Das Weitergeben einer Sicherungskopie ist in jedem Fall verboten.
5	Ich darf für meine beste Freundin eine DVD kopieren, auch wenn sie kopiergeschützt ist.	Nein , kopiergeschützte Medien dürfen nicht kopiert werden (§ 95a UrhG).
6	Ich darf mein neues Computerspiel für meinen Freund kopieren, damit wir zusammen damit spielen können.	Nein , für Computerprogramme und -spiele gilt die Privatkopie nicht. Die Zustimmung des Urhebers ist erforderlich (§ 69c UrhG).

Die Schülerinnen und Schüler signalisieren durch Aufstehen (Ja) oder Sitzenbleiben (Nein) ihre Zustimmung oder Ablehnung zu den Aussagen.

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins

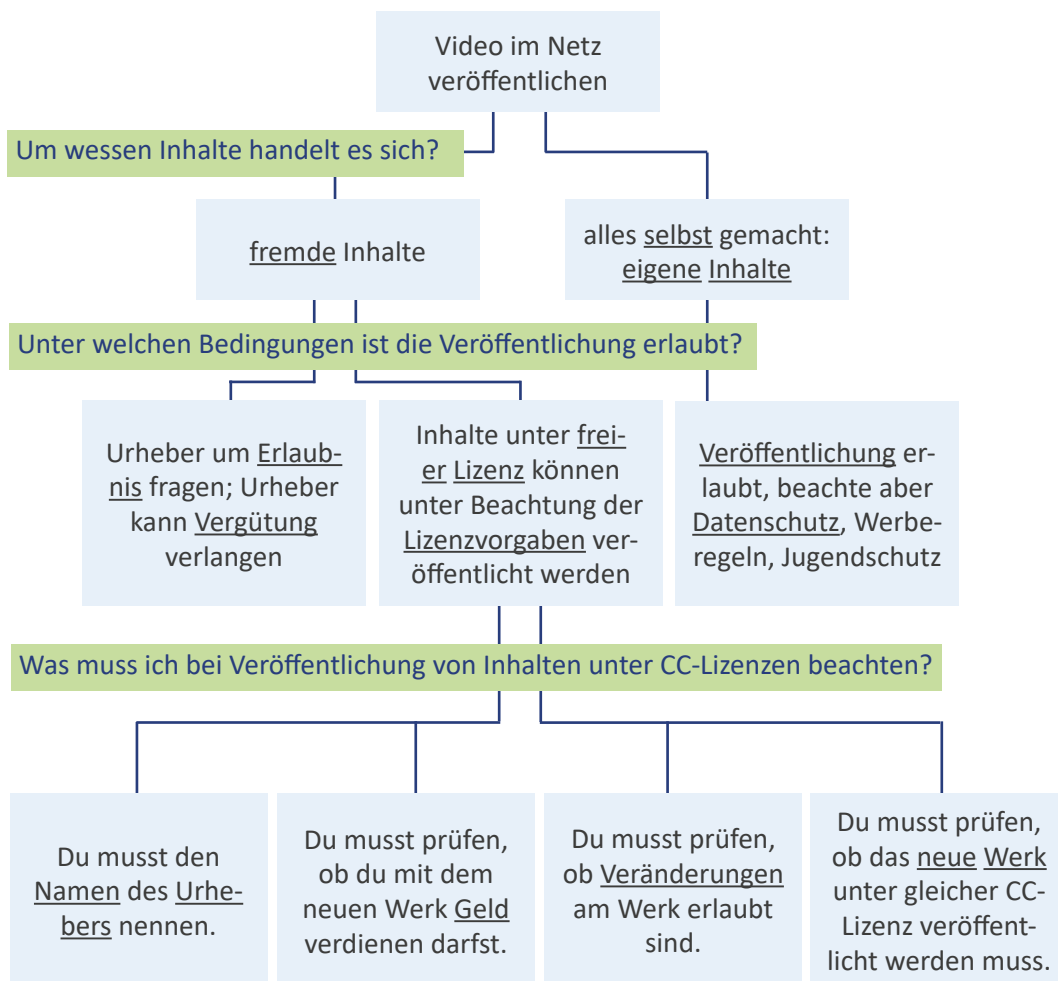
Digitales Element

Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Erarbeiten Sie im Anschluss die Voraussetzungen für eine Privatkopie im Plenum. Die Schülerinnen und Schüler halten dabei die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt fest.

Privatkopie nach § 53 Abs. 1 UrhG		
	Voraussetzungen	Erläuterungen
1	einzelne Vervielfältigungen	Der Bundesgerichtshof hat bis zu sieben Stück als „einzelne Vervielfältigungen“ akzeptiert.
2	durch natürliche Person	Eine Firma ist eine juristische und keine natürliche Person. Eine natürliche Person ist ein Mensch ab seiner Geburt. Ein Mitarbeiter einer Firma darf keine Privatkopie für berufliche Zwecke erstellen.
3	zum privaten Gebrauch	Ein öffentlicher und damit kein privater Gebrauch liegen beim Veröffentlichen oder Ins-Netz-Stellen vor. Privater Gebrauch ist bei Familie und Freunden in einem nicht öffentlichen Rahmen anzunehmen (Schlagwort: durch persönliche Beziehung verbunden).
4	auf beliebigem Träger	Ein beliebiger Träger kann analog oder digital verwendet werden. Es kann z. B. eine CD oder DVD sein, aber auch ein USB-Stick.
5	darf keinen Erwerbszwecken dienen	Es darf nicht auch beruflichen Zwecken dienen, z. B. wenn sich jemand eine Privatkopie erstellt, die er dann auch für seinen Job verwendet.
6	keine offensichtlich rechtswidrige Vorlage	Ob eine offensichtlich rechtswidrige Vorlage verwendet wurde, ist schwierig zu beurteilen. Auch Juristen sind sich bei dieser Frage nicht einig. Bei Tauschbörsen wird es sich regelmäßig um eine offensichtlich rechtswidrige Vorlage handeln. Es dürfen kein Kopierschutz oder Nutzungsverbote (z. B. in AGBs) umgangen werden.
7	kein Computerprogramm, Computerspiel	Kopien von Computerprogrammen und Computerspielen sind nur mit Zustimmung des Urhebers erlaubt. Eine Ausnahme gibt es hierfür nicht.

Anleitung: Digitales Element: Video online stellen



Die Schülerinnen und Schüler sortieren am Computer die fehlenden Begriffe richtig zu. Sobald sie alle Begriffe zugeordnet haben, erhalten sie eine Auswertung. Bei falschen Antworten erhalten sie einen Tipp. Die Fragen helfen ihnen zu entscheiden, ob ein Video im Netz veröffentlicht werden kann.

Auswertung

Folgende Fragen sollten bei der Auswertung angesprochen werden:

Fragen

- » Handelt es sich um eigene oder/und um fremde Inhalte, die ihr veröffentlichen wollt?
- » Welche Rechte müssen bei der Nutzung beachtet werden?
- » Was muss bei der Nutzung fremder Inhalte unter CC-Lizenz beachtet werden?

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Digitales Element

Anleitung: Digitales Element: CC-Lizenzen

Fremde Werke, die der Urheber unter einer freien Lizenz Nutzern zur Verfügung stellt.	Du musst also nicht beim Urheber nachfragen, ob du die konkrete Musik, das Foto oder den Text verwenden darfst und über die Kosten verhandeln, sondern darfst das Werk unter bestimmten Bedingungen verwenden.
Creative Commons	Creative Commons ist keine Lizenz, sondern der Name einer Organisation, die sich bestimmte freie Lizenzen in Form von Bildzeichen ausgedacht hat. Die Bildzeichen visualisieren, wie du die Werke verwenden darfst.
Nenne den Namen des Urhebers!	Wenn du z. B. ein Foto mit diesem Zeichen nutzen möchtest, musst du den Namen des Urhebers unter das Foto setzen. (Namensnennung!)
Verändere nichts!	Wenn du z. B. ein Foto mit diesem Zeichen nutzen möchtest, darfst du es nicht verändern! (Keine Bearbeitung!)
Du darfst damit kein Geld verdienen!	Wenn du z. B. einen Text mit diesem Zeichen nutzt, darfst du damit kein Geld verdienen. (Nicht kommerziell!)
Stellst du aus dem Werk was Neues her, dann darfst du es nur unter der gleichen CC-Lizenz weitergeben!	Wenn du z. B. einen Song mit diesem Zeichen bearbeiten möchtest, darfst du das nur, wenn du den Song nach deinen Veränderungen unter der gleichen CC-Lizenz weitergibst. (Weitergabe unter gleichen Bedingungen!)
Du darfst mit dem Werk kein Geld verdienen, musst den Namen des Urhebers nennen und das geänderte Werk unter der gleichen CC-Lizenz ins Netz stellen!	Wenn du ein Foto mit diesen Zeichen nutzen möchtest, musst du den Namen des Urhebers nennen, darfst mit dem Foto kein Geld verdienen und musst das bearbeitete Foto unter der gleichen CC-Lizenz weitergeben. (Namensnennung – nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen!)
Z. B.: bei <i>Wikimedia Commons</i> , <i>ccMixter</i> , <i>Jamendo</i> , <i>Flickr</i>	Unter www.creativecommons.org findest du Datenbanken mit CC-Inhalten.
Inhalte, bei denen keine urheber- und lizenzrechtlichen Regeln zu beachten sind.	Rechtfreie Inhalte sind z. B. Inhalte, bei denen der Urheber vor 70 Jahren gestorben ist.

Was sind freie Werke?



Wo findet man CC-Musik/Fotos?

Was sind rechtfreie Inhalte?

Die Schülerinnen und Schüler ordnen am Computer die Paare zu. Sobald ein Match gefunden ist, erscheint eine kurze Erklärung.

Das digitale Element finden Sie online auf der Homepage des Medienführerscheins Bayern unter www.medienfuehrerschein.bayern.

PCs/Laptops

Digitales Element

Unterrichtsverlauf (ohne Zusatzaufgaben)

Zeit	Inhalt	Kommentar	Sozialform	Medien/Material
5'	1.1 Sensibilisierung Berührungspunkte mit dem Urheberrecht im eigenen Alltag	Blitzumfrage	Unterrichtsgespräch	
15'	2.1 Erarbeitung Grundlagen Rechte des Urhebers und Bedeutung des Urheberrechts für die Gesellschaft		Unterrichtsgespräch	TB: Urheberrecht und Gesellschaft
30'	3.1 Reflexion Durchführung eines Rollenspiels	Einteilung in Gruppen	Gruppenarbeit, Rollenspiel	E1, E2, Anleitung: Rollenspiel
15'	4.1 Erarbeitung Privatkopie Kennenlernen zentraler rechtlicher Bestimmungen	Einsatz Digitales Element	Plenum	Computer, Internet, Beamer, Digitales Element: Privatkopie; Anleitung
15'	5.1 Vertiefung fremde Inhalte Verwendung von fremden Werken für eigene Inhalte im Internet	Einsatz Digitales Element	Einzelarbeit	Computer, Beamer, Digitales Element: Video online stellen; Anleitung
10'	5.2 Vertiefung CC-Lizenzen Übersicht über die verschiedenen Lizenzvorgaben	Einsatz Digitales Element	Einzelarbeit	Computer, Internet, Beamer, Digitales Element: CC-Lizenzen; Anleitung

Hintergrund

Information: Urheberrecht

Information: Privat oder öffentlich?

Information: Creative-Commons-Lizenzen



Urheberrecht

Der Schutz des geistigen Eigentums beruht auf dem Gedanken, dass besondere Werke – wie Texte, Fotos, Gemälde, Musik etc. - nur entstehen, wenn diese durch starke Schutzrechte gewährleistet werden. Ohne das Urheberrecht könnte der schöpferische Mensch seine Kreativität nicht ausreichend entfalten und wäre letzten Endes seiner Existenzgrundlage entledigt.

Grundgedanke

Das Urheberrecht schützt das geistige Eigentum, welches durch die Eigentums-garantie in Art. 14 Grundgesetz garantiert wird. Der Urheber ist der Eigentümer seiner geistigen Werke. Seine kreativen Schöpfungen sind vom Urheberrechtsgesetz geschützt.

Eigentumsgarantie

Dem Urheber steht die ausschließliche Befugnis zu, zu entscheiden, ob und wie er seine Werke nutzen möchte. Der Urheber wird durch das Urheberrechtsgesetz auch darin geschützt, für die Nutzung seines Werks eine angemessene Vergütung zu verlangen. Der Urheber darf entscheiden, was mit seinen Werken passiert. Er verfügt über die Ausschließlichkeitsrechte (u. a. Nutzungs-, Verwertungs-, Vervielfältigungs- und Vorführungsrechte) an seinen kreativen Leistungen. Der Urheber kann diese Rechte einer Verwertungsgesellschaft übertragen, damit sie für ihn die Urheberrechte wahrnimmt. Die Verwertungsgesellschaft kann dann als Treuhänderin die übertragenen Urheberrechte Nutzern gegen Vergütung zur Verfügung stellen.

Wille des Urhebers

Ein bekanntes Beispiel für eine Verwertungsgesellschaft ist z. B. die „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA)“. Sie nimmt die Rechte für ihre mehr als 65.000 Mitglieder wahr. Mitglieder der GEMA sind Komponisten, Textdichter und Musikverleger. Die GEMA kümmert sich darum, dass ihre Mitglieder zu ihrem Geld kommen. Alle Einnahmen schüttet die GEMA nach Abzug der Verwaltungskosten an die berechtigten inländischen und über Schwestergesellschaften an ausländische Musikurheber aus. Gewinne erzielt die GEMA nicht. [5]



Neben der GEMA gibt es noch weitere Verwertungsgesellschaften: z. B. die GVL (Gesellschaft zur Verwertung von Leistungsschutzrechten), die VG Wort (Verwertungsgesellschaft Wort; wird tätig für Autoren und Verlage) und die VG Media (Verwertungsgesellschaft für die Urheber- und Leistungsschutzrechte von Medienunternehmen). Während die GEMA die geistigen Schöpfer der Werke vertritt und die Erstverwertung der Kompositionen betreibt, kümmert sich z. B. die GVL um die Zweitverwertung musikalischer Werke. Sie übernimmt u. a. die Inkassoverwaltung für die aufführenden Künstler. Ein Zusammenschluss deutscher Verwertungsgesellschaften ist die Zentralstelle für private Überspielungsrechte (ZPÜ). Sie fordert von Herstellern von Leermedien und Speichergeräten (wie z. B. USB-Stick, CD-Rohlinge, aber auch DVD-Brenner) in Deutschland Vergütungen, damit Urhebern die durch kopierte Inhalte entstandenen Ausfälle erstattet werden können. Nach einem definierten Verteilungsschlüssel werden Vergütungen an die Mitglieder ausgeschüttet.

Weitere Verwertungsgesellschaften

Das Urheberrechtsgesetz legt fest, was ein Nutzer mit einem Werk machen darf, ohne den Urheber zu fragen. Für Nutzungshandlungen, die nicht im Gesetz explizit erlaubt sind, braucht man eine Erlaubnis des Urhebers oder Rechteinhabers. Nahezu alles, was man im Internet findet – wie Texte, Musik, Fotos, Stadtpläne, Logos – ist urheberrechtlich geschützt. Wer ohne Erlaubnis Werke anderer ins Netz stellt, also öffentlich zugänglich macht, begeht eine Urheberrechtsverletzung und muss mit einer kostenpflichtigen Abmahnung (Untersagung, Schadensersatz) rechnen.

Verstöße

Das Urheberrechtsgesetz erlaubt z. B. die Verwendung als Zitat. Das Zitat ermöglicht, Teile aus geschützten Werken in eigenen Werken zu verwenden, wenn die strengen Zitat-Regeln beachtet werden, andernfalls handelt es sich um ein unzulässiges Plagiat. Ein Plagiat liegt bei einer unbefugten Verwertung eines Werks unter Annahme der Autorenschaft vor. Für ein zulässiges Zitat muss man nicht nur die Quelle des Zitats angeben, sondern sich auch mit dem Zitierten im eigenen Werk erörternd auseinandersetzen (Zitatzweck). Die reine Verschönerung des eigenen Werks reicht für ein zulässiges Zitat nicht aus. Wenn man das benutzte Werk nicht wiedererkennt, kann eine Verwendung als „freie Benutzung“ ohne Erlaubnis des Urhebers zulässig sein.

Zitat

Privat oder öffentlich?

Eine Privatkopie ist ohne Zustimmung des Urhebers zulässig. Musik und Filme auf CDs und DVDs darf man für den privaten Gebrauch kopieren, um sie z. B. Freunden zu schenken oder auch als Kopie fürs Auto zu nutzen – es sei denn, sie sind kopiergeschützt. Nach Auffassung des Bundesgerichtshofs sind bis zu sieben Kopien für enge Freunde und Familie zulässig. Die Privatkopie darf aber nur durch natürliche Personen, also nicht durch Firmen, erfolgen und nur zum privaten Gebrauch verwendet werden, also nicht zumindest auch für berufliche Zwecke.

Privater Gebrauch

Die Kopie darf nicht auf einer offensichtlich rechtswidrigen Vorlage beruhen. Der Begriff der offensichtlich rechtswidrigen Vorlage ist schwierig. Sie liegt beispielsweise vor, wenn ein gerade erst im Kino angelaufener Film kopiert wird. Auch bei Tauschbörsen wird regelmäßig von einer offensichtlich rechtswidrigen Vorlage auszugehen sein, da die tauschenden Nutzer zumeist nur die Rechte für die eigene private Nutzung an den Inhalten haben, aber nicht für das bei Tauschbörsen zeitgleich stattfindende Hochladen bzw. Veröffentlichen im Netz.

Rechtswidrige Vorlage

Für die Erstellung der Kopie darf kein Kopierschutz umgangen werden. Computerprogramme und digitale Spiele dürfen nicht kopiert werden. Eine Ausnahme kann bei der Erstellung einer Sicherungskopie bestehen. Teilweise ergeben sich auch Nutzungs- und Kopierverbote aus Allgemeinen Geschäftsbedingungen (z. B. bei E-Books), die beachtet werden müssen.

Die Begriffe „öffentlich“ und „privat“ finden sich an verschiedenen Stellen im Urheberrechtsgesetz. Die Abgrenzung ist teilweise schwierig. Nach § 15 Abs. 3 UrhG ist eine öffentliche, vergütungspflichtige Wiedergabe anzunehmen, wenn diese für eine Mehrzahl von Mitgliedern der Öffentlichkeit bestimmt ist. „Zur Öffentlichkeit gehört jeder, der nicht mit demjenigen, der das Werk verwertet, oder mit den anderen Personen, denen das Werk in unkörperlicher Form wahrnehmbar oder zugänglich gemacht wird, durch persönliche Beziehungen verbunden ist.“ [6]

Öffentlichkeit wird nach dem Urheberrecht also angenommen, wenn die Personen nicht „durch persönliche Beziehungen verbunden“ sind. Für „privat“ im Sinne des Urheberrechts sind persönliche Beziehungen demnach das ausschlaggebende Kriterium. Eine Hochzeit mit 60 geladenen Gästen des Brautpaares kann in der Regel aufgrund der Verbindung durch persönliche Beziehungen noch als privat angenommen werden. Die große Faschingsparty des örtlichen Sportvereins, an der auch Freunde von Mitgliedern bzw. Fremde teilnehmen können, gilt dagegen nicht als privat.

Private Beziehungen

Bei Social-Media-Angeboten gilt die Faustregel, dass die Nutzung in der Regel öffentlich ist, auch wenn bei den Privatsphäre-Einstellungen „privat“ eingestellt wird. Hintergrund ist, dass man nicht mit allen „Freunden“ durch persönliche Beziehungen verbunden ist. Es gibt aber noch keine Rechtsprechung dazu, ab wann bei Social-Media-Angeboten von öffentlicher bzw. privater Nutzung ausgegangen werden kann. Daher sollte man lieber auf Nummer sicher gehen: Was bei Social-Media-Angeboten hochgeladen wird, ist in der Regel öffentlich – auch bei Privatsphäre-Einstellung „privat“.

Social-Media-Angebote








Creative-Commons-Lizenzen

Um Urheberrechtsverletzungen zu vermeiden, sollte man möglichst alle Inhalte selbst erstellen, gemeinfreie Werke (70 Jahre nach dem Tod des Urhebers) oder Werke unter freien Lizenzen verwenden. Unter freien Werken versteht man fremde Werke, die der Urheber Nutzern unter einer freien Lizenz zur Verfügung stellt. Mit der Wahl der konkreten freien Lizenz kann der Urheber die Bedingungen für eine Veröffentlichung festlegen. Der Nutzer hat den Vorteil, das Werk verwenden zu können ohne beim Urheber nachfragen und ohne Vergütung zahlen zu müssen. Das Werk darf also unter Berücksichtigung der bereits im Vorfeld allgemein vom Urheber festgelegten Lizenzbedingungen verwendet werden.

Ein Beispiel für freie Lizenzen sind die Creative-Commons-Lizenzen (CC-Lizenzen). Creative Commons ist der Name der Organisation, die sich freie Lizenzen mittels Zeichen (Rechtemodule) für die Verwendung und Verbreitung digitaler Medieninhalte ausgedacht hat. Die Zeichen erklären, unter welchen Voraussetzungen die Nutzung der Medieninhalte erlaubt ist. Bei diesen Lizenzen wählt der Urheber verschiedene Zeichen (Rechtemodule) aus, die festlegen, unter welchen Bedingungen sein Werk verwendet werden darf. So kann er zum Beispiel fordern, dass das Werk nicht verändert und/oder nicht für eine kommerzielle Nutzung verwendet werden darf. Eine andere häufig verwendete Lizenzbedingung ist die Vorgabe, dass das bearbeitete Werk nur unter den gleichen Bedingungen weitergegeben werden darf wie das Ausgangswerk des Urhebers. Der Urheber kann mehrere Zeichen wählen und so ganz individu-

Freie Lizenzen

Lizenzbedingungen

Vier Grundzeichen	Erklärung
	Der Name des Urhebers muss genannt werden.
	Das Werk darf nicht verändert werden.
	Mit der Verwendung des Werks darf kein Geld verdient werden.
	Das bearbeitete Werk muss unter der gleichen CC-Lizenz weitergegeben werden.
Beispiele für Lizenz	
	Der Name des Urhebers muss genannt werden. Mit der Verwendung des Werks darf kein Geld verdient werden. Das Werk darf nicht verändert werden.
	Der Name des Urhebers muss genannt werden und das bearbeitete Werk muss unter der gleichen CC-Lizenz weitergegeben werden.

elle Lizenzbedingungen für sein Werk standardmäßig für alle Nutzer festlegen.

Es gibt eine Vielzahl von Werken unter CC-Lizenz, auch viele Musikstücke. [7] Wer ein Werk unter CC-Lizenz verwenden möchte, der muss die verwendete Creative-Commons-Lizenz mit Versionsnummer und ggf. Länderzusatz angeben. Das

Quellenangabe

kann auch mittels der CC-Abkürzungen erfolgen wie zum Beispiel „CC BY-ND 2.0 DE“ (Namensnennung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland). Bei Druckmedien wird die Webadresse ausgeschrieben und bei interaktiven Medien wie Apps oder Internetseiten wird ein Link auf die Lizenz gesetzt. Außerdem muss der Name des Urhebers bzw. Rechteinhabers (Lizenzgebers) genannt werden. Ein Link bzw. die Internetadresse, unter der das Werk abgerufen werden kann, muss ebenfalls angegeben werden. Erlaubt die CC-Lizenz Bearbeitungen und werden Änderungen auch vorgenommen, so müssen diese kenntlich gemacht werden, z. B.: „Ausschnitt“, „Auszug“, „Teile“, „Übersetzung aus dem Italienischen“, „rote Hervorhebung nicht im Original“. Die Angaben zu Urheber, Fundstelle und Lizenz müssen vollständig und in einer klaren Verbindung zum Werk erfolgen. Unvollständige oder fehlerhafte Angaben zu den CC-Lizenzbedingungen können abgemahnt werden.

CC-Lizenzen enthalten eine Erlaubnis für alle nur denkbaren urheberrechtlich relevanten Nutzungen wie die Vervielfältigung, die Verbreitung, das Einstellen ins Internet, die Aufführung und die Ausstellung. Alles, was an Nutzungen weder durch das Urheberrechtsgesetz (z. B. durch das Zitat oder die Privatkopie) noch durch die Lizenz erlaubt ist, ist weiterhin dem Urheber oder Rechteinhaber vorbehalten. Man muss in diesen Fällen vorher um Erlaubnis fragen. Bei CC-Lizenzen ist dies beispielsweise der Fall, wenn man ein Werk unter NC-Lizenz (Non-commercial) kommerziell nutzen möchte.

Nutzung

Arbeitsmaterialien

E1|Arbeitsblatt: Rollenanweisungen

E2|Arbeitsblatt: Privatkopie

E3|Portfolio: Gelernt ist gelernt

E4|Portfolio: Merkblatt



Name: _____

Klasse: _____

Verteilt die Rollenkarten in der Gruppe. Anschließend liest sich jeder seine Rollenanweisung genau durch.

Arbeitsblatt: Rollenanweisungen

Du bist der 14-jährige Max und brauchst dringend eine gute Note in Englisch. Du hast die Chance von deiner Lehrerin Frau Bauer erhalten, dich mit einem Referat und einer Ausarbeitung über das Thema „William Shakespeare“ zu verbessern. Du hast dich reingekniet und sogar dein Sporttraining und das Schwimmen gehen mit der Clique ausfallen lassen, um das Referat zu erstellen. Das Referat lief gut und du hast die Note 2 bekommen. Frau Bauer hat vorgeschlagen, die Ausarbeitung in der Schülerzeitung zu veröffentlichen.

Tipp für das Rollenspiel

Lass die Gruppe an deinen Gefühlen teilhaben.

Du bist Frau Bauer, die Lehrerin von Max. Du hast Max die Chance gegeben, sich zu verbessern, da er eigentlich viel besser in Englisch sein könnte, aber in letzter Zeit nicht mehr so richtig mitgelernt hat. Das Referat und die Ausarbeitung über Shakespeare von Max sind inhaltlich sehr gut, sprachlich hat es noch einige Schwächen – insgesamt aber eine gute Note 2. Du schlägst Max zur Motivation vor, das Referat bei der Schülerzeitung einzureichen, da es inhaltlich so interessant ist. Hierzu hast Du Herrn Huber, den Verantwortlichen der Schülerzeitung, angesprochen.

Tipp für das Rollenspiel

Wenn jemand abschreibt, gibst du immer die Note 6.



Name: _____

Klasse: _____

Verteilt die Rollenkarten in der Gruppe. Anschließend liest sich jeder seine Rollenanweisung genau durch.

Du bist die 14-jährige Lena. Du bist in der Parallelklasse von Max und mit ihm befreundet. Du hast Max letzte Woche weder beim Sport noch im Schwimmbad getroffen. Du hast dir seinen Laptop ausgeliehen, da du für ein Referat recherchieren wolltest. Bei der Gelegenheit hat Max dir erzählt, dass er so viel für ein Referat über Shakespeare tun musste und deshalb nicht zum Sport und zum Schwimmen kommen konnte. Du hast das Referat von Max kopiert, einige Rechtschreibfehler ausgebessert und wenige Formulierungen geändert. Für das Referat über Shakespeare hast du von deinem Lehrer, Herrn Huber, die Note 1 erhalten.

Tipp für das Rollenspiel

Du bist froh, dass du so wenig Mühe mit dem Referat hattest, so konntest du noch ins Schwimmbad gehen. Das Kopieren von Max Referat wird sicher nicht auffliegen, da ihr in verschiedenen Klassen bei unterschiedlichen Lehrern seid. Sollte rauskommen, dass du abgeschrieben hast, wirst du alles leugnen.

Du bist Herr Huber, der Lehrer von Lena. Lena ist sehr gut in Englisch, aber häufig faul. Sie hat überraschend ein sehr gut aufbereitetes Referat über Shakespeare gehalten (Note 1). Du bist der verantwortliche Lehrer für die Schülerzeitung. Du überlegst, das Referat von Lena in der Schülerzeitung zu veröffentlichen. Frau Bauer gibt dir das Referat von Max (Note 2) zum selben Thema für eine Veröffentlichung in der Schülerzeitung.

Tipp für das Rollenspiel

Du bemerkst, dass das Referat von Lena dem Referat von Max entspricht. Lediglich kleine sprachliche Unterschiede sind feststellbar. Beim Zusammen treffen konfrontierst du Max und Lena mit deinem Wissen über die Ähnlichkeit der Ausarbeitungen. Frag sie, wer betrogen hat. Wenn du nicht herausbekommst, wer abgeschrieben hat, bekommen beide die Note 6. Du beginnst das Gespräch.



Name: _____

Klasse: _____

Halte die Ergebnisse aus dem Unterrichtsgespräch in der Tabelle fest.

Arbeitsblatt: Privatkopie

Privatkopie nach § 53 Abs. 1 UrhG

§ 53 Vervielfältigungen zum privaten und sonstigen eigenen Gebrauch

(1) Zulässig sind einzelne Vervielfältigungen eines Werkes durch eine natürliche Person zum privaten Gebrauch auf beliebigen Trägern, sofern sie weder unmittelbar noch mittelbar Erwerbszwecken dienen, soweit nicht zur Vervielfältigung eine offensichtlich rechtswidrig hergestellte oder öffentlich zugänglich gemachte Vorlage verwendet wird.

	Voraussetzungen	Erläuterungen
1	einzelne Vervielfältigungen	
2	durch natürliche Person	
3	zum privaten Gebrauch	
4	auf beliebigem Träger	
5	darf keinen Erwerbszwecken dienen	
6	keine offensichtlich rechtswidrige Vorlage	
7	kein Computerprogramm, Computerspiel	



Name: _____

Klasse: _____

Portfolio: Gelernt ist gelernt

Jetzt ist deine Meinung gefragt. Was hat dir gefallen? Was hast du gelernt?

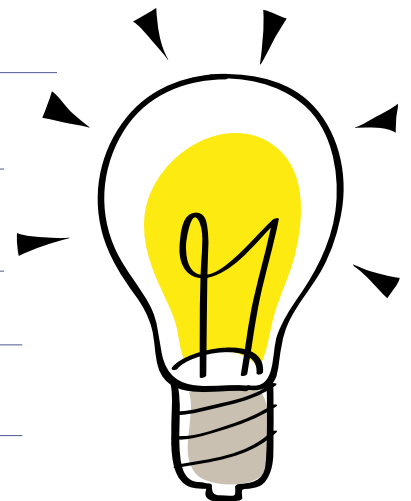
Beurteile dich selbst!	😊	😐	😞
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe mich aktiv am Unterricht beteiligt.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe sorgfältig gearbeitet.			

Ich habe gelernt: _____

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

Besonders gefallen hat mir: _____

Weniger gefallen hat mir: _____



Name: _____

Klasse: _____

Portfolio: Merkblatt

»» **Machbar bedeutet nicht erlaubt**

Nur weil Texte, Fotos, Musik und Videos online immer verfügbar und häufig ohne Aufwand kopierbar sind, sind nicht alle Nutzungsarten erlaubt. Beim Urheberrecht trägt uns häufig das Gefühl, was erlaubt und was verboten ist. Grundsätzlich gilt: Alle Inhalte, die du nicht selbst erstellt hast, sind urheberrechtlich geschützt.

»» **Respektiere die Urheberrechte anderer**

Wenn du urheberrechtlich geschützte Inhalte verwenden und sie anschließend z. B. im Internet veröffentlichen möchtest, musst du den Urheber vorher fragen, ob er einverstanden ist. Urheberrechtsverstöße sind keine Kavaliersdelikte. Abmahnungen für begangene Urheberrechtsverstöße können teuer werden.

»» **Online = Öffentlich**

Etwas ins Netz zu stellen, ist immer öffentlich. Das Internet ist nie privat! Von allen Inhalten, die du ins Netz stellst, musst du die Urheberrechte haben.

CC-Lizenzen sind eine gute Alternative

Wenn du Texte, Fotos, Musik und Videos unter CC-Lizenzen verwendest, siehst du auf einen Blick unter welchen Bedingungen die Veröffentlichung im Netz möglich ist.

»» **Nutze eigene Inhalte**

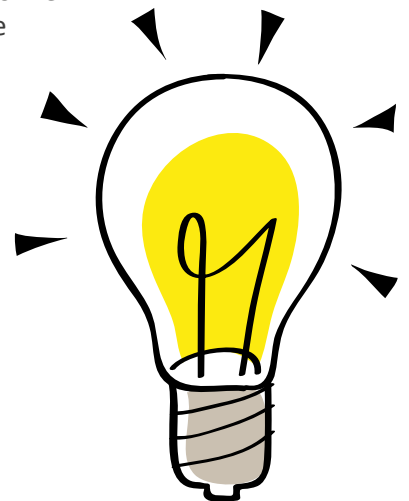
Erstelle möglichst alles selbst, was du ins Internet stellst. Wenn du alles selbst gemacht hast, bist du der Urheber und kannst über die Nutzung entscheiden. Verwende bei eigenen Inhalten, wenn du sie ins Netz stellst, CC-Lizenzen, dann weiß jeder, ob und wie er deine Werke verwenden darf.

»» **Du hast Rechte**

Verwendet jemand deine Inhalte, ohne dich um Erlaubnis zu fragen oder ohne deine Vorgaben bei Einsatz von CC-Lizenzen zu beachten, verletzt er deine Urheberrechte. Fordere ihn zunächst auf, deine Werke nicht mehr weiterzuverwenden und aus dem Netz zu nehmen. Um deine Rechte durchzusetzen, hole dir bei deinen Eltern Hilfe. Wendet euch ggf. an einen Rechtsanwalt.

»» **Suche nach Hilfe**

Bei Fragen zum Urheberrecht, hol dir Hilfe. Du kannst im Internet recherchieren, deine Lehrer oder Eltern fragen.



Weiterführende Informationen

Projektideen

Institutionen und Material

Quellenangaben



Projektidee

„Das, was ein Kunstwerk zum geistigen Eigentum seines Urhebers macht, ist der Stempel seiner eigenen Persönlichkeit, den er dem Werke aufdrückt.“

Henrik Ibsen, Dramatiker [1]

Übersicht: Wo finde ich CC-Inhalte?

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Kleingruppen im Internet. Dabei suchen die verschiedenen Gruppen unterschiedliche Portale bzw. Datenbanken mit Inhalten, die unter CC-Lizenzen veröffentlicht wurden: Musik, Fotos und Symbole bzw. Icons. Die Schülerinnen und Schüler wählen die aus ihrer Sicht besten drei Webseiten aus und verfassen für die entsprechenden Angebote ein Kurzprofil. Ihre Ergebnisse dokumentieren sie in einer Übersicht, die der ganzen Klasse zur Verfügung gestellt wird.

Internet-Recherche: Welche Rechte übertrage ich

Social-Media-Angebote, wie z. B. *Facebook*, oder Online-Videoportale, wie z. B. *YouTube*, haben in ihren AGBs festgelegt, dass ihre Nutzer beim Hochladen von Inhalten Nutzungsrechte an diesen Inhalten an die Internetkonzerne übertragen. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren für verschiedene Angebote, welche Rechte davon betroffen sind und was das für die Nutzer bedeuten kann. Für die Recherche eignen sich beispielsweise die Internetseite von iRIGHTS bzw. die AGBs der Anbieter.

Recherche und Diskussion: Verschwiegenheitsvereinbarung

Um die Arbeit von Verwertungsgesellschaften besser zu verstehen, recherchieren die Schülerinnen und Schüler in ihren Kleingruppen über die GEMA und ihre Arbeit:

1. Wer ist die GEMA?
2. Worüber haben die GEMA und YouTube bis zum 01.11.2016 gestritten? (Angemessene Bezahlung für die Verbreitung von Videos von GEMA-Mitgliedern durch YouTube)
3. Was bedeutet die Einigung für YouTube-Nutzer bzw. für GEMA-Mitglieder? (*YouTube*-Nutzer: Zugriff auf Videos, die bisher nicht verfügbar waren; GEMA-Mitglieder: Vergütung für die Nutzung ihrer urheberrechtlich geschützten Musikwerke)

Anschließend diskutieren die Schülerinnen und Schüler, warum sie glauben, dass *YouTube* und GEMA eine Verschwiegenheitsvereinbarung zu ihrer Einigung hinsichtlich der Höhe der von *YouTube* zu zahlenden Forderung vereinbart haben. Welche Gründe hatte wohl *YouTube* und welche GEMA? Mit den Ergebnissen kann z. B. ein Plakat gestaltet werden.

Recherche



Links

Creative Commons

Die Non-Profit-Organisation bietet mittels vorgefertigter Lizenzverträge eine Hilfestellung für die Veröffentlichung und Verbreitung digitaler Medieninhalte und leistet damit einen wichtigen Beitrag, rechtliche Unsicherheiten bei Fragen des Urheberrechts zu beseitigen. Unterstützt wird die Organisation durch die Europäische EDV-Akademie des Rechts und das Institut für Rechtsinformatik der Universität des Saarlandes.

» <http://de.creativecommons.org>

iRIGHTS.info

iRIGHTS.info ist eine Informationsplattform und ein Onlinemagazin. Seit 2005 werden auf der Internetseite Fragen zum Urheberrecht und weiteren Rechtsgebieten beantwortet. iRIGHTS.info berichtet tagesaktuell in Hintergrundberichten, Nachrichten, Features und anderen Publikationen. Das Ziel ist, für ein besseres Verständnis des Urheberrechts und anderer Rechtsgebiete in der digitalen Welt zu sorgen.

» www.iriights.info

klicksafe

Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche zu schaffen. klicksafe bietet Publikationen zum Thema Urheberrecht.

» www.klicksafe.de

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Das für die Lehrpläne der bayerischen Schulen zuständige Institut ist an der Umsetzung des Onlineangebots „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ beteiligt und informiert dort Lehrkräfte rund um das Thema „Medien und Bildung“. Dort finden sich auch Informationen rund um das Thema Urheberrecht.

» www.isb.bayern.de, www.mebis.bayern.de

watch your web

Mit Unterstützung des Bundesministeriums für Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV) und Kooperationspartnern stellt watch your web ein breites Informationsspektrum zur Verfügung. Träger dieses Projekts ist die Internationale Fachstelle für Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland (IJAB e.V.). Neben den Themenschwerpunkten Datenschutz und Privatsphäre finden sich auch Antworten auf Fragen zum Verbraucherschutz und Urheberrecht.

» www.watchyourweb.de

Webhelm

Für die Sensibilisierung Jugendlicher für Urheberrecht und Konflikte im Web 2.0 haben das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und die Aktion Jugendschutz mit Unterstützung des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Soziales, Familie und Integration, des Bayerischen Staatsministeriums für Umwelt und Verbraucherschutz und der Stiftung Medienpädagogik Bayern ein umfangreiches Materialpaket mit Projektideen für die Peer-Arbeit entwickelt.

» www.webhelm.de

Quellenangaben

- [1] Peifer, Karl Nikolaus (2012): Das digitale Urheberrecht steht am Abgrund. In: brand eins, 2012, 12, S. 84. Internet: www.brandeins.de/archiv/2011/warenwelt/das-digitale-urheberrecht-steht-am-abgrund/ [Stand: 01.02.2017]
- [2] Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (Hrsg.) (2015): Kulturpolitische Forderungen für das Urheberrecht im digitalen Umfeld. Internet: www.bundesregierung.de/Content/DE/Anlagen/BKM/2015/2015-03-10-positionspapier-urheberrecht.pdf;jsessionid=36DA577ACF697AB18F42EBFD20D90F7E.s5t2?blob=publicationFile&v=4 [Stand: 01.02.2017]
- [3] Klimmt Christoph/ Weil, Yvonne (2012): Neues Medium, neue Moral? Unrecht empfinden von Jugendlichen beim MP3-Filesharing. In: medien + erziehung, 13.06.2012, S. 50 ff.
- [4] Kommission der Europäischen Gemeinschaften (Hrsg.) (2008): Grünbuch. Urheberrechte in der Wissensbestimmten Wirtschaft. S. 19f. Internet: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2008:0466:FIN:DE:PDF> [Stand: 01.02.2017]
- [5] GEMA (Hrsg.): Alles über die GEMA. Internet: www.gema.de/faq/ueber-die-gema/ [Stand: 12.12.2016]
- [6] Urheberrechtsgesetz (Art. 15 Abs. 3 Satz 2 UrhG.). Internet: <https://dejure.org/gesetze/UrhG/15.html> [Stand: 11.12.2016]
- [7] iRightsinfo (Hrsg.) (2016): Die besten Quellen für freie Musik im Netz. Internet: <https://irights.info/artikel/die-besten-quellen-fuer-freie-musik-im-netz/27076> [Stand: 11.12.2016]
- [8] Ibsen, Henrik (1907): Das Fest auf Solhaug. Volksausgabe in fünf Bänden, Band 1. Berlin: S. Fischer Verlag. Internet: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/das-fest-auf-solhaug-1715/2> [Stand: 11.12.2016]

Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und Dr. Kristina Hopf

Autor: Dr. Kristina Hopf

Redaktion: Jutta Baumann, Jutta Schirmacher und Lina Renken
(Stiftung Medienpädagogik Bayern)

Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Satz/Layout: Helliwood media & education

Illustrationen: Mascha Greune


Bildnachweis: Titelbild: shutterstock.com/ Monkey Business Images

2. überarbeitete Auflage, München 2018

Stiftung 
Medienpädagogik
Bayern

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten

Gefördert durch
Bayerische Staatskanzlei 

Entwicklung der Materialien gefördert durch die
Bayerische Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlossen ist.