

# Das ist **MEINE** Geschichte!

Grundlagen zum Schutz von geistigem Eigentum kennenlernen und verstehen

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klassenstufe 3 und 4 mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

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



## Überblick

„Jeder hat das Recht auf Schutz der geistigen und materiellen Interessen, die ihm als Urheber von Werken der Wissenschaft, Literatur oder Kunst erwachsen.“ **Allgemeine Erklärung der Menschenrechte Art. 27 (2) [1]**

<b>Titel</b>	<b>Das ist MEINE Geschichte! Grundlagen zum Schutz von geistigem Eigentum kennenlernen und verstehen</b>
<b>Jahrgangsstufe</b>	Klassenstufe 3 und 4
<b>Lehrplanbezug</b>	Deutsch Jg. 3/4: 2.5 Texte präsentieren  Deutsch als Zweitsprache: 3.3.3 Texte veröffentlichen  Ethik Jg. 3/4: 3.4 Den Wert von Kultur begreifen; 4.3 Mit Medien kritisch umgehen  Heimat- und Sachunterricht 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft
<b>Thema</b>	Kinder entdecken in ihrem Alltag Inhalte, wie z. B. Bilder, Texte oder Lieder, die ihnen gefallen und die sie gerne für eigene Zwecke verwenden möchten. Oft sind diese Inhalte das „geistige Eigentum“ anderer Personen und eine Verwendung ist nicht ohne Weiteres möglich. Für den Umgang mit fremdem geistigen Eigentum gibt es Regeln, die u. a. im Urheberrechtsgesetz festgelegt worden sind. Wer ein Werk eines anderen verwenden möchte, muss fragen, ob er das darf. Damit bringt er auch zum Ausdruck, dass er die geistigen und künstlerischen Ideen anderer Menschen zu schätzen weiß. Für Grundschulkinder erfordert es einen hohen Abstraktionsprozess, die Idee des „geistigen Eigentums“ nachzuvollziehen. In der Unterrichtseinheit werden die Schülerinnen und Schüler altersangemessen für das Thema sensibilisiert.
<b>Kompetenzen</b>	Siehe Seite 6
<b>Zeitbedarf</b>	Das Material ist für eine Doppelstunde konzipiert. Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit jedoch zeitlich verlängert werden (siehe Seite 7).
<b>Sozialform</b>	Lehrer-Input, Partner- und Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch
<b>Materialien</b>	Kopie der Arbeitsblätter: »F1 Arbeitsblatt: Meine Geschichte«, »F2 Arbeitsblatt: Eigentum«, »F3 Arbeitsblatt: Wimmelbild – Haus der Berufe«, »Digitales Element: Wimmelbild – Haus der Berufe«, »F4 Arbeitsblatt: Rätsel«, »F5 Arbeitsblatt: Jonas findet eine Geschichte«, »F6 Portfolio: Gelernt ist gelernt«, »F7 Portfolio: Merkblatt«
<b>Urkunden</b>	Zur Dokumentation der Teilnahme an dieser Unterrichtseinheit bzw. allen Modulen für die Jahrgangsstufe können die Schülerinnen und Schüler eine Urkunde erhalten. Die Urkunden können im Klassensatz unter <a href="http://www.medienfuehrerschein.bayern">www.medienfuehrerschein.bayern</a> kostenlos bestellt werden. Nutzen Sie zum Bedrucken die Eingabemaske mit Serien-druckfunktion. Sie ist online verfügbar.

## Einleitung

„Das Urheberrecht schützt geistige Werke wie Texte, Musikstücke, Bilder, Filme oder Software. Es dient nicht allein einer wachsenden und fairen Wirtschaft, sondern auch der Förderung der Kultur. Eine blühende Kulturlandschaft kann es aber nur geben – so die Logik des Urheberrechts –, wenn die Kulturschaffenden angemessen anerkannt und entlohnt werden.“ Bundeszentrale für politische Bildung [2]

**Die Frage des Eigentums** ist für Kinder bei Gegenständen leicht zu verstehen, denn diese können sie anfassen und sehen. So achten bereits jüngere Kinder darauf, dass niemand ohne ihre Erlaubnis mit ihren Spielsachen spielt: „Lass das liegen, das gehört mir!“ ist ein Satz, den Spielkameraden schon im Sandkasten hören. Er bringt zum Ausdruck, dass ein Kind selbst entscheiden möchte, wer mit seinen Sachen spielt und wer nicht. Es sieht sich als Eigentümerin bzw. Eigentümer eines Gegenstandes, wie z. B. einer Schaufel, mit dem es tun und lassen möchte, was ihm beliebt: spielen, ausleihen oder auch kaputt machen.

### Neben dem sogenannten

#### „Sacheigentum“ an körperlichen

Gegenständen gibt es auch das Konzept des „geistigen Eigentums“. Dieses beschreibt das ausschließliche Recht an einem immateriellen Gut, wie z. B. einer Geschichte, einem Lied, einer Zeichnung oder auch einer technischen Erfindung. Auch für „geistiges Eigentum“ gilt, dass die Eigentümerin oder der Eigentümer mit ihm machen kann, was sie oder er will: z. B. entscheiden, dass ein von ihr/ihm aufgenommenes Foto in der Zeitung veröffentlicht werden darf oder auch nicht.

**Für Grundschulkinder** erfordert es einen hohen Abstraktionsprozess, die Idee des „geistigen Eigentums“ nachzuvollziehen. Sie müssen hierfür die Ebene der sinnlichen Wahrnehmung verlassen und verstehen, dass auch Sachen, die ggf. in keiner gegenständlichen Form vorliegen, trotzdem jemandem gehören können – und zwar demjenigen, der sie sich im Geiste ausgedacht hat. So kann einem z. B. die Ausgabe eines Buches gehören, die darin abgedruckte Geschichte oder Zeichnung bleibt aber trotzdem das „geistige Eigentum“ von demjenigen, der die Geschichte geschrieben bzw. die Zeichnung erstellt hat.

### Sacheigentum



### Stiftungslehrstuhl für Medienethik

Der Stiftungslehrstuhl für Medienethik an der Hochschule für Philosophie München hat sich zum Ziel gesetzt, die Medienethik in Lehre und Forschung zu profilieren und öffentlich einzubringen. Für Interessierte werden medienethische Weiterbildungsprogramme angeboten.

[www.hfph.de](http://www.hfph.de)

### Abstraktionsprozess

**Wertschätzung**

**Mit dem Eigentum anderer Menschen** kann man nicht machen, was man möchte. Dies gilt für Gegenstände, wie z. B. Spielsachen, genauso wie für Geschichten, Zeichnungen oder Musikstücke. Das bedeutet, dass auch „geistiges Eigentum“ nicht einfach genutzt oder gar „umgestaltet“ werden darf. Der wertschätzende Umgang mit Eigentum gehört zu den Werten und Normen unserer Gesellschaft. Diese kommen z. B. in der Gesetzgebung zum Ausdruck.



**Für den Umgang mit „geistigem Eigentum“** sind z. B. das Urheber-, Patent- und Markenrecht wichtig. Das Urheberrechtsgesetz (UrhG) regelt z. B. den Schutz von Werken aus Literatur, Wissenschaft und Kunst. Dieser ist wichtig für Personen, wie z. B. Schriftsteller, Musiker oder Wissenschaftler, die ihren Lebensunterhalt mit ihren Werken bestreiten. So soll gesichert werden, dass nicht andere ohne Vergütung ihre Inhalte nutzen.

Weiterführen von Ideen ist ein Mittel, unsere Welt zu verstehen und mitzugestalten. Dabei sind Rechte von Urhebern zu schützen. Die Sensibilität für das geistige Eigentum ist ein wichtiger Gesichtspunkt für eine partizipative Kultur. Es muss Gegenstand der Medienbildung sein.“

**Prof. Dr. Alexander Filipović, Stiftungslehrstuhl für Medienethik,  
Hochschule für Philosophie München**

**Ziel der Unterrichtseinheit** ist es, Schülerinnen und Schüler im Grundschulalter altersangemessen für das Thema „geistiges Eigentum“ zu sensibilisieren. Dabei geht es nicht um die Vermittlung juristischen Fachwissens im Bereich Urheberrecht, sondern vielmehr um die Stärkung eines fairen und gerechten Verhaltens gegenüber demjenigen, der die Werke erschaffen hat.

**Das vorliegende Unterrichtsmaterial**

ist so angelegt, dass es sich in einer Doppelstunde realisieren lässt. Inhaltlich orientiert sich die Unterrichtseinheit am Lehrplan der bayerischen Grundschule der Klassenstufe 3 und 4. Darüber hinaus finden Sie weiteres vertiefendes Material, das zur Planung des Unterrichts hinzugezogen werden kann.

# Anleitung

Kompetenzen

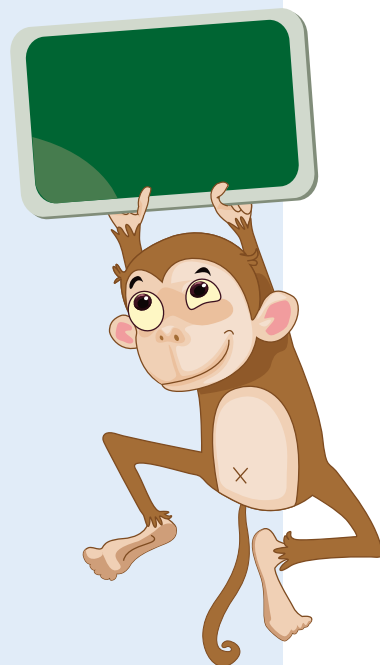
Ablauf des Unterrichts

Tafelbild: Sacheigentum und geistiges Eigentum

Lösungsblatt: Eigentum (F2)

Tafelbild: Eine fremde Geschichte verwenden

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](http://www.medienfuehrerschein.bayern).

# Kompetenzen

„Urheberrechtliche Kenntnisse sind gerade im Bereich der digitalen Medien von steigender Bedeutung, Probleme damit von zunehmender Häufigkeit.“ Dr. Heinz Häller, Lektor FH St. Pölten [3]

**Grobziel:** Die Schülerinnen und Schüler bewerten anhand einer Geschichte den Umgang mit fremden Texten und diskutieren dabei ihre Vorstellung eines fairen und gerechten Verhaltens. Dieses spiegelt ihr persönliches Empfinden für Recht und Unrecht wider. Sie erweitern ihre Kenntnisse über das geistige Eigentum und stärken ihr Rechtsverständnis. Sie erfahren die Bedeutung des „geistigen Eigentums“ für geistig-künstlerische Berufe und formulieren unter Anleitung der Lehrkraft abschließend grundlegende Regeln für den richtigen Umgang mit dem geistigen Eigentum von anderen Personen.

## Fach- und Methodenkompetenz

### Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » nutzen ihr persönliches Empfinden für Recht und Unrecht, um den Umgang mit fremden Texten zu beurteilen.
- » machen sich grundlegende Regeln zum Schutz des geistigen Eigentums bewusst, um mit fremden Inhalten richtig umzugehen.

## Sozial-kommunikative Kompetenz

### Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » präsentieren im Plenum ihre Gruppenergebnisse aus dem Beruferätsel, um sich spielerisch mit der Bedeutung geistig-künstlerischer Berufe auseinanderzusetzen.
- » tauschen sich darüber aus, wo und wann ihnen die Arbeitsergebnisse geistig-künstlerischer Berufe in ihrem Alltag schon einmal begegnet sind, um die Bedeutung geistiger Arbeit für die Gesellschaft kennenzulernen.

## Personale Kompetenz

### Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » kennen verschiedene Berufe, in denen geistig-kreativ gearbeitet wird, und reflektieren in Hinblick auf ihren eigenen Alltag die Bedeutung der verschiedenen Berufe.
- » stärken ihr persönliches Rechtsverständnis, indem sie sich bewusst machen, dass der Schutz von geistigem Eigentum wichtig ist.

**Der Lehrplan** in den Fächern Ethik, Deutsch, Deutsch als Zweitsprache sowie Heimat- und Sachunterricht der Jahrgangsstufen 3 und 4 sieht die Auseinandersetzung mit einem verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit Medien vor.



# Ablauf des Unterrichts

**Die folgende Unterrichtseinheit** bildet einen Entwurf für eine Doppelstunde. Bei großem Interesse der Schülerinnen und Schüler an diesem Thema bietet es sich an, die Unterrichtseinheit um eine weitere Unterrichts- oder Doppelstunde zu erweitern.

**Im Rahmen der Unterrichtseinheit** kann ein digitales Element eingesetzt werden. Dieses finden Sie online auf der Website des Medienführerscheins Bayern oder auf dem digitalen Angebot [mein.medienfuehrerschein.bayern](http://mein.medienfuehrerschein.bayern) (Code: GS26D01).

**Für einen motivierenden Einstieg** in das Thema „Urheberrecht“ können Sie zu Beginn der Unterrichtseinheit einen Film-Clip einspielen. Dieser stimmt die Schülerinnen und Schüler auf das Unterrichtsthema ein und macht Lust auf eine vertiefende Auseinandersetzung. Der Film-Clip des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus steht auf der Website des Medienführerscheins Bayern, auf der Plattform mebis sowie auf dem digitalen Angebot [mein.medienfuehrerschein.bayern](http://mein.medienfuehrerschein.bayern) (Code: GS26F01) kostenlos zur Verfügung.

## Phase 1: Sensibilisierung und Motivation

Den Einstieg in das Thema „geistiges Eigentum“ bildet Lenas Geschichte. Anhand dieser gehen die Schülerinnen und Schüler der Frage nach, was ein fairer Umgang mit den Inhalten von anderen ist. Sie erfahren, dass der Schutz des „geistigen Eigentums“ auch sie selbst in ihrem Alltag betreffen kann.

- 1.1 Beginnen Sie den Unterricht mit Lenas Geschichte. Teilen Sie hierzu das Arbeitsblatt »F1 | Arbeitsblatt: Meine Geschichte« aus und lassen Sie die Geschichte laut vorlesen. Besprechen Sie im Anschluss gemeinsam den Inhalt der Geschichte. Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sich Jonas fair verhalten hat. Fordern Sie bei Bedarf von den Kindern Begründungen ein. Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler auch, was sie unter fairem Verhalten verstehen. Lassen Sie für diese begriffliche Bestimmung einige Beispiele aus dem Alltag anführen. Bestärken Sie die Schülerinnen und Schüler in ihrem persönlichen Empfinden von Recht und Unrecht. Verweisen Sie darauf, dass sich Jonas nicht fair, sondern falsch verhalten hat.

Material: Arbeitsblatt

## Phase 2: Begriffsklärung „geistiges Eigentum“

In dieser Phase werden die Begriffe „Sacheigentum“ und „geistiges Eigentum“ eingeführt. Die Schülerinnen und Schüler werden dafür sensibilisiert, dass auch Geschichten, Lieder etc. jemandem gehören können. Ziel ist es, das Rechtsverständnis der Schülerinnen und Schüler zu stärken und ihre Kenntnisse weiterzuentwickeln.

Vorbereitung: »Information: Geistiges Eigentum«

Zeitplan

Digitales Element



15'

15`



- 2.1 Stellen Sie den Schülerinnen und Schülern die Begriffe „Eigentum an körperlichen Gegenständen“ und „Eigentum an geistig Geschaffenem“ anhand des Tafelbildes vor. Sammeln Sie mit den Schülerinnen und Schülern Beispiele für die Begriffe und ergänzen Sie das Tafelbild entsprechend. Zur Vertiefung des Begriffsverständnisses bearbeiten die Schülerinnen und Schüler nun in Einzelarbeit das Arbeitsblatt »F2/Arbeitsblatt: Eigentum«. Besprechen Sie die Ergebnisse anschließend gemeinsam im Plenum.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: Sacheigentum und geistiges Eigentum«, Arbeitsblatt

Material: »Lösungsblatt: Eigentum (F2)«

05`



- 2.2 Diskutieren Sie mit den Schülerinnen und Schülern, warum es wichtig ist, das Eigentum anderer zu achten. Ergänzen Sie ggf. den Gedanken, dass das Erstellen bzw. Ausdenken von geistigem Eigentum viel Denkarbeit erfordert und auch mühsam sein kann. Leiten Sie so zum Thema geistig-künstlerische Arbeit über.

### Phase 3: Geistig-künstlerische Berufe

Um die Bedeutung des Schutzes von geistigem Eigentum nachvollziehen zu können, ist der Problemtransfer vom Ich (Lena) auf das Wir (Gesellschaft) wichtig. Die Schülerinnen und Schüler entdecken anhand eines Wimmelbilds Berufe, in denen geistiges Eigentum produziert wird.

10`



- 3.1 Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Vierergruppen ein. Jede Gruppe erhält das »F3/Arbeitsblatt: Wimmelbild – Haus der Berufe« und entdeckt nun für sich die verschiedenen Berufe, die im Wimmelbild dargestellt sind. In dem Haus finden sich: Schriftsteller und Journalist für den Bereich des geschriebenen Wortes; Komponist für den Musikbereich; bildender Künstler, Fotograf und Dokumentarfilmer für die Kunst; Modedesigner für den Bereich Design sowie den Beruf Ingenieur für den technischen Bereich – Berufe, in denen geistiges Eigentum produziert wird. Sammeln Sie anschließend mündlich die Gruppenergebnisse. Alternativ können Sie das Wimmelbild auch gemeinsam im Plenum besprechen. Nutzen Sie hierfür das »Digitale Element: Wimmelbild – Haus der Berufe«.

Material: Arbeitsblatt, Digitales Element

15`



- 3.2 Verteilen Sie an die Gruppen jeweils ein Rätsel von »F4/Arbeitsblatt: Rätsel« zu einem Beruf aus dem Wimmelbild. Lassen Sie die Gruppen das Rätsel lösen und sich eine pantomimische Darstellung des Berufs überlegen. Anschließend stellt ein Kind aus jeder Gruppe im Plenum den Beruf pantomimisch dar. Die anderen Gruppen erraten, um welchen Beruf es sich handelt. Für folgende Berufe stehen Rätsel zur Verfügung: Reporter, Fotograf, Komponist, Kunstmaler und Modedesigner.

Material: Arbeitsblatt



- 3.3 **Zusatzaufgabe:** In Gruppen überlegen sich die Schülerinnen und Schüler eigene Rätsel zu anderen geistig-künstlerischen Berufen. Die Gruppen tauschen die fertigen Rätsel untereinander aus. Jede Gruppe löst nun ein fremdes Rätsel und überlegt sich hierfür eine pantomimische Darstellung, die im Plenum vorgeführt wird. Die anderen Gruppen erraten nun den gesuchten Beruf. Dabei darf immer die Gruppe nicht mitmachen, die sich das Rätsel ursprünglich ausgedacht hat.
- 3.4 Sprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern im Plenum darüber, womit sich Menschen in diesen Berufen beschäftigen. Fragen Sie auch, wo und wann ihnen die Arbeitsergebnisse der verschiedenen Berufe in ihrem Alltag schon einmal begegnet sind. Fassen Sie die Ergebnisse der Diskussion in Stichpunkten an der Tafel zusammen.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: Geistig-künstlerische Berufe«



10`

#### Phase 4: Fremde Inhalte richtig nutzen

Als Resümee des bisher Gelernten wird ein Bezug zum eigenen Alltag hergestellt. Die Schülerinnen und Schüler lernen, was sie beachten müssen, wenn sie fremde Inhalte verwenden möchten: Die Urheberin bzw. der Urheber muss um Erlaubnis gefragt werden und sie/er hat ein Recht darauf, als Urheberin bzw. Urheber des Werks genannt zu werden.

Vorbereitung: »Information: Urheberrecht«

- 4.1 Teilen Sie das Arbeitsblatt »F5/Arbeitsblatt: Jonas findet eine Geschichte« aus und lassen Sie die Geschichte in Stillarbeit lesen. Besprechen Sie im Anschluss gemeinsam den Inhalt der Geschichte.

Material: Arbeitsblatt

- 4.2 Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, was Jonas tun muss, um Lenas Geschichte für die Plakat-Wand verwenden zu dürfen. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler eigene Ideen entwickeln und ggf. auch eigene Erfahrungen zum Thema einbringen. Arbeiten Sie anschließend gemeinsam die beiden Punkte „um Erlaubnis fragen“ und „Name angeben“ heraus. Die Schülerinnen und Schüler notieren diese auf dem Arbeitsblatt »F5/Arbeitsblatt: Jonas findet eine Geschichte«. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Begründungen für diese Punkte überlegen. Verweisen Sie darauf, dass die Geschichte Lenas geistiges Eigentum ist und sie allein als Urheberin entscheiden darf, was mit ihrer Geschichte passiert.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt



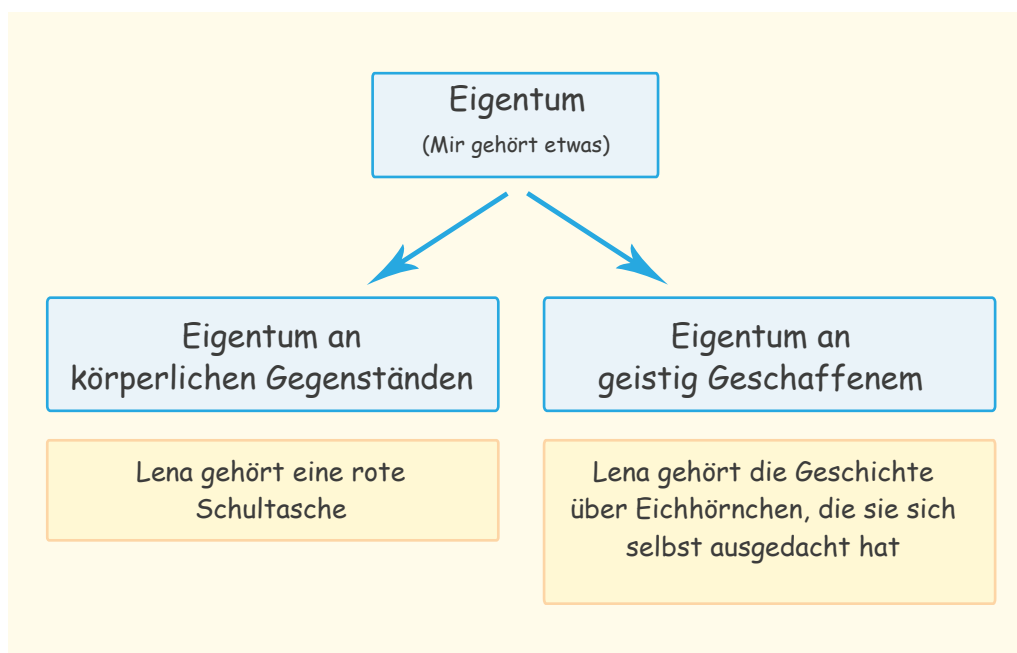
10`



10`

**Zur Dokumentation des Gelernten** erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter »F6/Portfolio: Gelernt ist gelernt« und »F7/Portfolio: Merkblatt«.

## Tafelbild: Sacheigentum und geistiges Eigentum



**Vorbereitung** Die Vermittlung des Begriffs „Eigentum“ mit den beiden Unterkategorien „Eigentum an körperlichen Gegenständen“ und „Eigentum an geistig Geschaffenem“ erfolgt mithilfe des Tafelbildes. Bereiten Sie die Struktur des Tafelbildes vor und präsentieren Sie es anschließend den Schülerinnen und Schülern. Eine gemeinsame Entwicklung an der Tafel übersteigt wahrscheinlich das Abstraktionsvermögen der Kinder. Denn um die Idee des „geistigen Eigentums“ nachzuvollziehen, müssen sie die Ebene der sinnlichen Wahrnehmung verlassen.

**Begriffserklärung** Stellen Sie den Schülerinnen und Schülern zunächst den Begriff „Eigentum“ vor. Dieser beschreibt, dass einem etwas gehört. Mit einer Sache, die einem gehört, kann man machen was man will: verschenken, verleihen, umgestalten, sogar kaputt machen ist erlaubt. Auch darf man bestimmen, was Dritte mit der Sache machen dürfen.

**Differenzierung** Gehen Sie nun auf die Unterscheidung des Eigentums an körperlichen Gegenständen und geistig Geschaffenem ein. Greifen Sie dabei auf Beispiele aus Lenas Geschichte zurück:

- » **Eigentum an körperlichen Gegenständen:** Dies bedeutet, dass einem ein Gegenstand gehört. Gegenstände, wie z. B. Lenas rote Schultasche, kann man anfassen und sehen. Lena darf die Tasche, die ihr gehört, auch umgestalten, indem sie z. B. eine Blume darauf malt.
- » **Eigentum an geistig Geschaffenem:** Lena hat sich eine Geschichte über Eichhörnchen ausgedacht. Diese Geschichte gehört ihr, sie hat sie in ihrem Geiste erschaffen. Die Geschichte hat eigentlich gar keine körperliche Form, d. h. man kann

sie nicht anfassen. Zwar kann man den Notizblock oder das Plakat anfassen, auf denen die Geschichte aufgeschrieben ist, die Geschichte selbst ist aber „geistig“.

**Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler**, weitere Beispiele zu den beiden Eigentumsformen aus ihrem eigenen Umfeld zu suchen. Damit soll das Begriffsverständnis gefestigt werden. Notieren Sie die gefundenen Beispiele an der Tafel und kategorisieren Sie diese entsprechend.

### **Eigene Beispiele**

Mögliche weitere Beispiele:

#### **Eigentum an körperlichen Gegenständen**

- » Mir gehört eine Puppe/ein Spielzeugauto.
- » Meiner Schwester gehört ein Buch über Tiere, das ein bekannter Autor verfasst hat.
- » Meinem Bruder gehört ein Fußball.
- » ...

#### **Eigentum an „geistigen“ Sachen**

- » Mir gehört das Bild, das ich gemalt habe.
- » Meiner Schwester gehört das Weihnachtsgedicht, das sie sich ausgedacht hat.
- » Dem bekannten Autor gehört die Geschichte über Tiere, die im Buch meiner Schwester abgedruckt ist.
- » ...

**Sie können das Tafelbild** an der Tafel vorbereiten oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern).

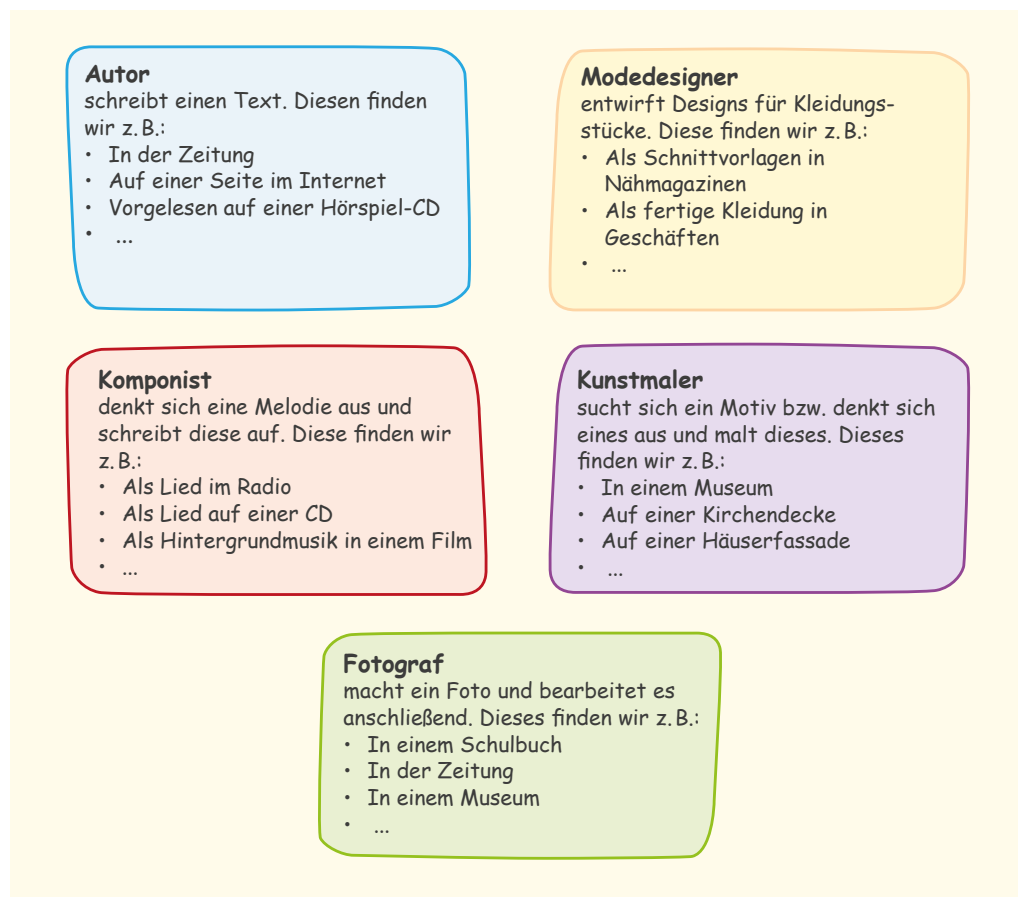
### **Weitere Vorlagen**

## Lösungsblatt: Eigentum (F2)

Kreuze an, ob es sich bei diesen Beispielen um Eigentum an körperlichen Gegenständen oder Eigentum an geistig Geschaffenem handelt.

Beispiel	Eigentum an körperlichen Gegenständen	Eigentum an geistig Geschaffenem
Nora hat ein Weihnachtsgedicht geschrieben.		X
Jonas hat viele CDs.	X	
Mascha hat ein Foto von einer Blume gemacht.		X
Clara hat ein Buch mit Tiergeschichten.	X	
Aydan hat einen Ball geschenkt bekommen.	X	
Max hat ein Freundschafts-Bild gemalt.		X
Tim hat ein Logo für seine Jugendgruppe entworfen.		X
Sarah hat eine Pizza gekauft.	X	

## Tafelbild: Geistig-künstlerische Berufe



**Mit diesem Tafelbild** vertiefen Sie die Informationen über die verschiedenen Berufe aus dem Wimmelbild und den Rätseln.

**Vertiefung**

**Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler** zunächst, womit sich Personen beschäftigen, die diesen Beruf ausüben. Die Inhalte, die von den Personen erstellt werden, z. B. Texte, Fotos oder Lieder, werden auch als „Werke“ bezeichnet. Sie sind das geistige Eigentum der jeweiligen Person.

**Brainstorming**

**Überlegen Sie gemeinsam** mit den Schülerinnen und Schülern, wo und wann ihnen die Werke der verschiedenen Berufe in ihrem Alltag schon einmal begegnet sind. Sammeln Sie die Ergebnisse in Stichpunkten an der Tafel.

**Reflexion**

**Vermitteln Sie den Schülerinnen und Schülern**, dass Personen, die einen geistig-künstlerischen Beruf ausüben, von der finanziellen Verwertung ihrer Werke leben. Sie sind daher darauf angewiesen, dass ihr geistiges Eigentum geachtet wird.

**Erläuterung**

**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](http://www.medienfuehrerschein.bayern).

**Weitere Vorlagen**

# Unterrichtsverlauf

Zeit	Inhalt	Kommentar	Sozialform	Medien/Material
15'	<b>1.1 Sensibilisierung und Motivation</b> Lektüre und Diskussion von Lenas Geschichte		Unterrichtsgespräch	F1
15'	<b>2.1 Erarbeitung Begriff „geistiges Eigentum“</b> Kennenlernen des Begriffs und Vertiefung des Begriffsverständnisses		Lehrerinput, Einzelarbeit	TB: Sacheigentum und geistiges Eigentum, F2
05'	<b>2.2 Austausch</b> Gespräch über die Bedeutung von Eigentum		Unterrichtsgespräch	
10'	<b>3.1 Analyse Wimmelbild</b> Gemeinsames Entdecken geistig-künstlerischer Berufe		Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	F3, Digitales Element
15'	<b>3.2 Präsentation Beruferätsel</b> Darstellung von Berufen als Pantomime	Gruppen stellen den Beruf aus ihrem Rätsel als Pantomime dar	Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	F4
10'	<b>3.3 Vertiefung geistig-künstlerische Berufe</b> Bedeutung der Berufe für den eigenen Alltag		Unterrichtsgespräch	TB: Geistig-künstlerische Berufe
10'	<b>4.1 Erarbeitung Geschichte</b> Lektüre und Diskussion von Jonas' Geschichte	Die Geschichte liest jeder für sich	Einzelarbeit, Unterrichtsgespräch	F5
10'	<b>4.2 Vertiefung und Dokumentation Grundsätze</b> Kennenlernen der Grundsätze zur Nutzung fremder Inhalte		Unterrichtsgespräch	F5, F6, F7



## Hintergrund

Information: Geistiges Eigentum

Information: Urheberrecht



## Information: Geistiges Eigentum

„Es ist sehr leicht geworden, abzuschreiben oder etwas nachzumachen und die Komposition dann als eigene auszugeben – ohne besondere Eingriffe, durch bloßes Copy & Paste. Das ist meiner Meinung nach einer der schwächsten Aspekte moderner Kultur, und es bedeutet für unseren Begriff von Kreativität eine enorme Krise.“ **Julia Kristeva, Philosophin [4]**

### Alltagsleben



**Der Eigentumsbegriff** spielt sowohl im Alltagsleben als auch im philosophisch-gesellschaftlichen und juristischen Bereich eine wichtige Rolle. Im Alltagsleben lernen Kinder schon im Vorschulalter, dass sie über bestimmte Sachen, wie ein Fahrrad oder eine Puppe, selbst verfügen dürfen („Das gehört mir“) und entscheiden können, was damit passiert. Sie verstehen auch, dass sie die Sachen von anderen Kindern nicht einfach wegnehmen dürfen, sondern fragen müssen, ob sie damit spielen können. Wenn sie diese Regel nicht einhalten, entstehen Konflikte.

**Im gesellschaftlichen Bereich** hat insbesondere der Philosoph John Locke (1632-1704) Eigentum und Arbeit miteinander in Beziehung gesetzt. Je mehr ein Mensch arbeitet, so Locke, desto mehr Eigentum kann er besitzen. Locke unterschied dabei zwischen körperlicher und geistiger Arbeit. [5] Ein Bauer, der beispielsweise auf einem Acker pflügt, arbeitet vor allem mit großer Kraftanstrengung seines Körpers. Ein Schriftsteller, der ein Buch schreibt, unternimmt geistige Kraftanstrengungen. Beide Formen der Arbeit sind für die Gesellschaft wichtig und tragen dazu bei, dass Eigentum entstehen kann.

### Sacheigentum

**Der juristische Begriff** des Eigentums beinhaltet im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) das Recht an Sachen, das vor allem im § 903 dargestellt wird. Die Eigentümerin bzw. der Eigentümer einer Sache kann diese nach eigenem Belieben benutzen, verbrauchen oder veräußern bzw. dies anderen Personen erlauben oder verbieten. Zu den Sachen gehören nach dem Bürgerlichen Gesetzbuch körperliche Gegenstände, wie zum Beispiel ein Fahrrad. Eine Verletzung des Eigentums liegt u. a. dann vor, wenn jemand die Sache unbefugt benutzt und das Fahrrad beispielsweise entwendet.

### Besitz

**Der Begriff des Besitzes** wird im Bürgerlichen Gesetzbuch vom Begriff des Eigentums streng unterschieden. Mit Besitz ist gemeint, dass jemand zwar Eigentümerin bzw. Eigentümer einer Sache sein kann, gleichwohl aber keine physische Gewalt über sie ausübt. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn ein Dieb der Eigentümerin bzw. dem Eigentümer eine Sache entwendet und somit der Besitz entzogen wird. Der Dieb übt in diesem Fall die faktische Herrschaft über diese Sache aus, obwohl er nicht Eigentümer ist. Wenn jemand also ein Fahrrad gestohlen hat und damit ohne Zustimmung der Eigentümerin bzw. des Eigentümers fährt, entscheidet er widerrechtlich, was damit passiert.

**Neben dem Eigentum** an körperlichen Gegenständen gibt es auch das Eigentum an geistig Geschaffenem. Das sogenannte geistige Eigentum beschreibt das ausschließliche Recht an einem immateriellen Gut, wie z. B. einer Geschichte, einem Lied, einer Zeichnung oder auch einer technischen Erfindung. Für den Schutz des geistigen Eigentums gibt es eigene Gesetze. Sie regeln die Rechte an geistigen Leistungen (z. B. Urheber-, Patent- und Markenrechte).

### **Geistiges Eigentum**

## Information: Urheberrecht

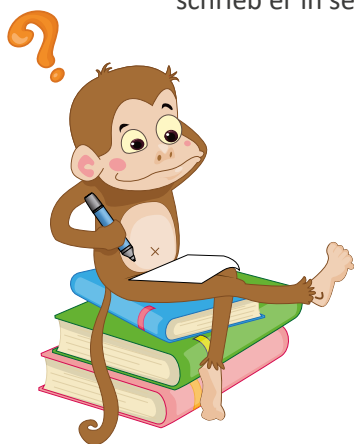
„Warum Geschichten schreiben, wenn ich weder von ihnen leben kann, noch sie als mein geistiges Eigentum behalten darf?“ Katharina Kress, Drehbuchautorin [6]

### Historischer Ursprung

**Die Forderung, geistiges Eigentum zu schützen**, entstand insbesondere während der Zeit der Aufklärung im 18. Jahrhundert. Der deutsche Philosoph Johann Gottlieb Fichte (1762-1814) war einer der ersten deutschen Denker, der sich entschieden gegen den Nachdruck von Büchern ohne die Genehmigung des Autors einsetzte. So schrieb er in seinem Buch „Beweis der Unrechtmäßigkeit des Büchernachdrucks“

(1793): „Wir können an einem Buche zweierlei unterscheiden: das körperliche desselben, das bedruckte Papier; und sein geistiges.“

[7] Das bedruckte Papier wird nach Ansicht von Johann Gottlieb Fichte zum Eigentum des Käufers, die darin enthaltenen Gedanken bleiben aber Eigentum desjenigen, der sie geschaffen hat.



**Erst im 20. Jahrhundert** wurde das Urheberrecht in Deutschland detailliert in speziellen Gesetzen zum Schutz des geistigen Eigentums ausgearbeitet. Dazu gehören das „Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte“ (UrhG) sowie das „Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie“ (KunstUrhG). Beide Gesetze sollen dazu beitragen, die kreativen Ideen einer Urheberin bzw. eines Urhebers zu schützen.

Nur sie/er allein darf darüber entscheiden, wer ihre/seine Werke in welcher Form verwenden darf. Sie/er verfügt als Urheberin bzw. Urheber über die Ausschließlichkeitsrechte, d. h. sie/er entscheidet über die Nutzung, Verwertung, Vervielfältigung und Vorführung des Werks. Wenn also jemand die Geschichte eines fremden Autors in seinen Materialien verwendet, ohne die Autorenschaft kenntlich zu machen, dann handelt er gegen das UrhG.

### Geistige Schöpfungen

**Folgende Werke** aus den Bereichen Literatur, Wissenschaft und Kunst werden nach § 2 Abs. 1 und 2 des UrhG vom 9. September 1965 als „persönliche geistige Schöpfungen“ geschützt [8]:

1. „Sprachwerke“, wie Schriftwerke, Reden und Computerprogramme;
2. Werke der Musik;
3. pantomimische Werke einschließlich der Werke der Tanzkunst;
4. Werke der bildenden Künste einschließlich der Werke der Baukunst und der angewandten Kunst und Entwürfe solcher Werke;
5. Lichtbildwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Lichtbildwerke geschaffen werden;
6. Filmwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Filmwerke geschaffen werden;
7. Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art, wie Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen und plastische Darstellungen.

**Wenn jemand ein urheberrechtlich geschütztes Werk** einer Urheberin oder eines Urhebers in seinen Materialien verwenden möchte, so muss man um Erlaubnis bitten, d. h. fragen, ob man das Werk oder Ausschnitte aus dem Werk verwenden darf. Wenn man die Autorin bzw. den Autor nicht persönlich kennt, kann man sich an eine Verwertungsgesellschaft wenden, z. B. die Verwertungsgesellschaft Wort (VG Wort). In der Regel muss die Urheberin bzw. der Urheber des Werks nicht nur um Erlaubnis gefragt werden, sondern auch namentlich genannt und zum Teil auch für die Verwendung des Werks bezahlt werden. Im Umkehrschluss gilt das auch für die eigenen Werke, die nicht von Dritten ohne Erlaubnis verwendet werden dürfen.

#### **Erlaubnis**

**Es gibt im Gesetz Ausnahmen**, die sogenannten Schranken des Urheberrechts. So darf man z. B. bei einem Zitat einen Ausschnitt aus einem Text auch ohne Erlaubnis nutzen. Wichtig ist hierbei, dass der Name des Autors genannt und die Textquelle angegeben wird, d. h.: Name, Titel, Erscheinungsort, Verlag und Jahreszahl.

#### **Schranken des Urheberrechts**

**Bestraft wird**, wer widerrechtlich ein Werk im Sinne des § 2 UrhG vervielfältigt, verarbeitet oder öffentlich wiedergibt. Er muss gemäß § 106 UrhG mit einer Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren rechnen. Es können Schadensersatz- und Unterlassungsansprüche hinzukommen.

#### **Verstoß**

## Arbeitsmaterialien

F1 | Arbeitsblatt: Meine Geschichte

F2 | Arbeitsblatt: Eigentum

F3 | Arbeitsblatt: Wimmelbild – Haus der Berufe

F4 | Arbeitsblatt: Rätsel

F5 | Arbeitsblatt: Jonas findet eine Geschichte

F6 | Portfolio: Gelernt ist gelernt

F7 | Portfolio: Merkblatt





Das ist MEINE Geschichte!

Was meint ihr? Hat sich Jonas fair verhalten?

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_



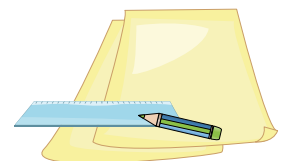
## Arbeitsblatt: Meine Geschichte

Lena ist im Park und beobachtet ein Eichhörnchen. Es springt vergnügt von Ast zu Ast. Sie bekommt Lust, eine kurze Geschichte über das Eichhörnchen zu schreiben. Denn Geschichten über Tiere mag sie sehr gern. Lena nimmt aus ihrer Schultasche einen Block heraus, auf dem mit großen Buchstaben ihr Name steht, und beginnt zu schreiben.



Nach einiger Zeit schaut Lena auf die Uhr. „Was, schon so spät?“, stellt sie entsetzt fest. Hastig springt sie auf und nimmt ihre rote Schultasche. Ihren Block mit der Geschichte lässt sie vor Schreck auf der Parkbank liegen.

Einige Tage später steht Lena in der Schule vor dem neuen Plakat der Umwelt-AG. Dort wurden „Die schönsten Tiergeschichten“ veröffentlicht. Doch was ist das? Neben dem Foto eines Eichhörnchens entdeckt sie ihre Geschichte, die sie im Park vergessen hatte. Darunter steht als Name „Jonas“. „Das ist doch meine Geschichte!“, ruft Lena wütend.



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Kreuze an, ob es sich bei diesen Beispielen um Eigentum an körperlichen Gegenständen oder Eigentum an geistig Geschaffenen handelt.



## Arbeitsblatt: Eigentum

**1** Nora hat ein Weihnachtsgedicht geschrieben.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**2** Jonas hat viele CDs.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**3** Mascha hat ein Foto von einer Blume gemacht.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**4** Clara hat ein Buch mit Tiergeschichten.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**5** Aydan hat einen Ball geschenkt bekommen.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**6** Max hat ein Freundchafts-Bild gemalt.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**7** Tim hat ein Logo für seine Jugendgruppe entworfen.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐

**8** Sarah hat eine Pizza gekauft.      körperlicher Gegenstand      geistig Geschaffenes

☐      ☐



Klasse: \_\_\_\_\_

A cartoon illustration of a brown monkey with large, expressive eyes and pink cheeks. The monkey is sitting cross-legged on a stack of five books with green, yellow, and purple spines. It is holding a green-handled magnifying glass over an open yellow book. The background is white with a yellow star in the top left corner and a blue letter 'e' in the bottom left corner.

## A vibrant, cartoon-style illustration of a house with a red roof and a chimney. The house is surrounded by greenery, including trees and bushes. A sign on the right side of the house reads "HAUS DER BERUFE". The house has several windows, some of which show silhouettes of people working. There are eight circular insets, each depicting a different profession: a chef, a teacher, a doctor, a scientist, a musician, a painter, a photographer, and a gardener. The background is a bright blue sky with white clouds and a few birds flying. The overall scene is lively and colorful, representing various career paths.

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Verteilen Sie an die  
Gruppen jeweils ein  
Rätsel.



## Arbeitsblatt: Rätsel

Findet den Beruf heraus und schreibt ihn auf. Denkt euch anschließend eine Pantomime zu diesem Beruf aus und spielt sie den anderen Gruppen vor.

„Den ganzen Tag tanzen in meinem Kopf verschiedene Wörter herum. Ich setze sie nach und nach zu langen und kurzen Sätzen zusammen. Viele solcher Sätze bilden zusammen einen sehr langen Text. Manchmal streiche ich auch einige Sätze wieder heraus und setze neue hinzu. Am Ende kommt etwas sehr Dickes heraus.“

Gesuchter Beruf: \_\_\_\_\_



Findet den Beruf heraus und schreibt ihn auf. Denkt euch anschließend eine Pantomime zu diesem Beruf aus und spielt sie den anderen Gruppen vor.

„Die Augen sind in meinem Beruf ganz wichtig. Denn ich muss sehr viel sehen können. Und ein kleines Gerät brauche ich auch. Das kann verkleinern und vergrößern. Und das, was aus meinem Gerät herauskommt, kann ich auch bearbeiten: Ich kann Gegenstände schöner machen oder einer Landschaft eine ganz besondere Farbe geben.“

Gesuchter Beruf: \_\_\_\_\_



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Verteilen Sie an die  
Gruppen jeweils ein  
Rätsel.



## Arbeitsblatt: Rätsel

Findet den Beruf heraus und schreibt ihn auf. Denkt euch anschließend eine Pantomime zu diesem Beruf aus und spielt sie den anderen Gruppen vor.

„Meine Ohren sind den ganzen Tag über gespitzt. Zunächst schreibe ich etwas mit kleinen Zeichen aufs Papier, das ich vorher in meinem Kopf höre. Manchmal verändere ich auch einige der Zeichen. Und wenn ich das Gefühl habe, ich bin fertig, dann spiele ich es von Anfang bis Ende.“

Gesuchter Beruf: \_\_\_\_\_



Findet den Beruf heraus und schreibt ihn auf. Denkt euch anschließend eine Pantomime zu diesem Beruf aus und spielt sie den anderen Gruppen vor.

„Ich stehe fast den ganzen Tag an einem großen Gegenstand. Darauf befindet sich Papier. Am Anfang ist es noch ganz leer, aber nach einigen Tagen kann man schon einiges darauf entdecken. Manchmal ist es schwarz-weiß, oft auch farbig. Meine Augen helfen mir, herauszufinden, ob das eine zum anderen passt. Am Schluss schaue ich alles noch einmal an. Wenn es mir gefällt, bin ich fertig.“

Gesuchter Beruf: \_\_\_\_\_



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Verteilen Sie an die  
Gruppen jeweils ein  
Rätsel.



## Arbeitsblatt: Rätsel

Findet den Beruf heraus und schreibt ihn auf. Denkt euch anschließend eine Pantomime zu diesem Beruf aus und spielt sie den anderen Gruppen vor.

„Für Ideen beobachte ich meine Umgebung ganz genau. Ich fasse den ganzen Tag über viele verschiedene Stoffe an und überlege mir, wie sie zusammenpassen. Dann zeichne ich Skizzen, schneide aus und nähe zusammen. Manchmal sehe ich sogar fremde Leute, die meine Arbeit am Körper tragen.“

Gesuchter Beruf: \_\_\_\_\_



Lösung:

Autor

Fotograf

Komponist

Kunstmaler

Modedesigner





Das ist MEINE Geschichte!

Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

Lies die Geschichte aufmerksam durch. Sprecht darüber in der Klasse und notiere das Ergebnis auf dem Arbeitsblatt.



## Arbeitsblatt: Jonas findet eine Geschichte

Jonas ist Mitglied der Umwelt-AG. Gemeinsam mit den anderen AG-Mitgliedern darf er eine Plakat-Wand in der Schulaula gestalten. Dort soll über Tiere im Park informiert werden. Jonas möchte eine Geschichte über Eichhörnchen schreiben, die dann auf der Plakat-Wand mit Fotos ausgehängt werden soll.

Nach dem Unterricht geht er in den Park und setzt sich dort auf eine Bank. Er beobachtet, wie ein Eichhörnchen direkt neben der Bank Nüsse verbuddelt und macht sofort ein Foto. Als er den Fotoapparat neben sich ablegt, entdeckt er einen Notizblock. Darauf steht der Name „Lena Greiner – 4a“.

Jonas schlägt den Block auf und liest Lenas Geschichte über das Eichhörnchen. Die passt ganz gut zu meinem Foto, denkt er, und steckt das Heft mit der Geschichte in seine Schultasche.

Zu Hause angekommen, druckt er das Foto aus und klebt es auf das Plakat. Nun muss er nur noch die Geschichte, die er im Park gefunden hat, abschreiben. Dann ist das Plakat fertig. Jonas freut sich.

**Was muss Jonas machen, damit er die Geschichte von Lena zusammen mit seinem Foto auf der Plakat-Wand aushängen kann?**

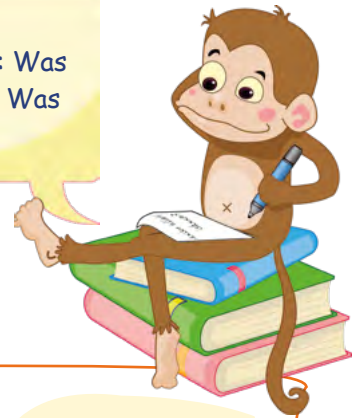
\_\_\_\_\_



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

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



## Portfolio: Gelernt ist gelernt

Beurteile dich selbst

	😊	😐	☹️
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe gut mitgearbeitet.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe sorgfältig gearbeitet.			
Ich konnte mein Wissen anwenden.			
Ich habe viel Neues gelernt.			
Ich konnte anderen helfen.			

Was hast du gelernt?

Ich habe gelernt:

---



---

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

---



---

Besonders gefallen hat mir:

---



---

Weniger gefallen hat mir:

---



---

Beachte: Du allein  
entscheidest,  
ob andere deine  
Antworten sehen  
dürfen oder nicht.



Name: \_\_\_\_\_

Klasse: \_\_\_\_\_

## Portfolio: Merkblatt

Eine Geschichte zu schreiben oder ein Lied zu komponieren ist eine tolle Sache. Dabei solltest du beachten:

- 1** Wenn du etwas schreibst, komponierst, zeichnest oder fotografierst, entscheidest du allein darüber, was damit passiert.
- 2** Keiner darf deine Geschichte irgendwo veröffentlichen, wenn du das nicht willst.
- 3** Jeder, der deine Zeichnung oder deine Geschichte verwenden möchte, muss dich fragen, ob du damit einverstanden bist.
- 4** Keiner darf deine Geschichte oder dein Lied unter seinem Namen veröffentlichen. Er muss immer deinen Namen angeben, denn du bist der Urheber.
- 5** Bevor Texte, Bilder, Musik etc. übernommen, umgestaltet oder veröffentlicht werden können, musst du vorab fragen, ob du das darfst.
- 6** Außerdem musst du den Namen der Person angeben und auch, woher du den Text oder das Foto hast (das nennt man Quelle). Eine Quelle kann ein Buch, eine Zeitung oder auch das Internet sein, aus der du z. B. den Text entnommen hast.

Als Urheber bezeichnet man Menschen, die z. B. eine Geschichte geschrieben oder ein Lied komponiert haben. Das Wort Urheber meint, dass man die Idee aus sich selbst „herausgehoben“ hat.



## Weiterführende Informationen

Projektidee

Links

Quellenangaben



## Projektidee: Ich bin ein Erfinder

„Kreative Arbeit ist keine Freizeitbeschäftigung, sondern der Broterwerb für bildende Künstler und Künstlerinnen, Orchestermusiker, Komponisten, Kameralleute, Regisseure, Cutter, Schauspieler, Journalisten, Schriftsteller, Übersetzer, Designer, Fotografen und viele mehr.“ **Bernd Neumann, Staatsminister a.D. [9]**

**Im Rahmen des Projekts** können die Schülerinnen und Schüler eigene geistig-künstlerische Ideen entwickeln. Bei Bedarf kann mit den Ergebnissen eine Ausstellung in der Schule oder zu einem Elternabend organisiert werden.

### Eigene Ideen

**Bevor das Projekt beginnt**, wählen die Schülerinnen und Schüler zunächst gemeinsam das Thema aus, zu dem etwas erfunden werden soll, z. B. „Freundschaft“.

**Das Projekt** kann in zwei Varianten durchgeführt werden – hier sollten die Interessen der Schülerinnen und Schüler entscheiden.

**1. Variante:** Die Schülerinnen und Schüler suchen sich aus den unten angegebenen vier Gruppen eine aus. Jedes Kind erfindet dann in Einzelarbeit etwas zum gewählten Bereich.

**2. Variante:** Die Schülerinnen und Schüler bilden kleine Gruppen und arbeiten gemeinsam an ihren Erfindungen in den folgenden Bereichen:

1. Gruppe: eine kurze Geschichte erfinden
2. Gruppe: einen kurzen Dokumentarfilm drehen
3. Gruppe: eine Melodie erfinden
4. Gruppe: eine Zeichnung anfertigen

**Zum Abschluss** werden die Erfindungen in der Klasse vorgestellt:

**Bei der Variante 1** werden die Einzelarbeiten nach den Gruppen 1-4 zusammengefasst. Die Schülerinnen und Schüler gehen von Gruppe zu Gruppe und schauen sich die Erfindungen an. Gemeinsam wird dann für jede Gruppe eine Zusammenfassung formuliert, die die jeweiligen Ideen in der Gruppe bündelt.

**Bei der Variante 2** wird aus jeder Kleingruppe vorher eine Schülerin bzw. ein Schüler bestimmt, um die gemeinsame Erfindung vorzustellen. Fragen aus der Klasse beantworten alle Gruppenmitglieder gemeinsam.



### Stationen

### Präsentation

## Links



### Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Das Staatsministerium unterstützt Erziehende mit Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit Medien, die auf dem Infoportal „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ zu finden sind. Das landesweit tätige Netzwerk der medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräfte digitale Bildung (mBdB und iBdB) bietet Lehrkräften aller Schularten Information, Beratung und Fortbildung an.

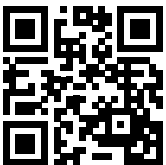
» [www.km.bayern.de](http://www.km.bayern.de), [www.mebis.bayern.de](http://www.mebis.bayern.de),  
[www.mebis.bayern.de/infoportal/empfehlung/beratung-digitale-bildung](http://www.mebis.bayern.de/infoportal/empfehlung/beratung-digitale-bildung)



### 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 in Hintergrundberichten, Nachrichten, Features und anderen Publikationen. Das Ziel ist, zu einem besseren Verständnis des Urheberrechts und anderer Rechtsgebiete in der digitalen Welt beizutragen.

» [iRIGHTS.info](http://iRIGHTS.info)



### Klicksafe

Die Initiative setzt in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, eine kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen. Das Thema „Computerspiele“ wird in zahlreichen Materialien aufgegriffen.

» [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



### Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Das für die Lehrpläne der bayerischen Schulen zuständige Institut informiert Lehrkräfte mit dem Onlineangebot „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ rund um das Thema „Medien und Bildung“. Während der SchulKinoWoche Bayern werden Filme exklusiv für schulische Bildungszwecke in bayerischen Filmtheatern präsentiert.

» [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de), [www.mebis.bayern.de](http://www.mebis.bayern.de), [www.schulkinowoche-bayern.de](http://www.schulkinowoche-bayern.de)



### Medienpädagogisches Referentennetzwerk Bayern

Bayerische Bildungseinrichtungen finden hier Unterstützung bei der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Infoveranstaltungen im Online- und Präsenzformat. Dafür werden ihnen kostenfrei Referentinnen und Referenten vermittelt. Zur Auswahl stehen Elternabende für verschiedene Altersgruppen – drei davon auch in Leichter Sprache.

» [www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](http://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)



## Quellenangaben

[1] Resolution 217 A (III) der Generalversammlung vom 10. Dezember 1948: Allgemeine Erklärung der Menschenrechte. Internet: [www.un.org/depts/german/gruendungs-res/grunddok/ar217a3.html](http://www.un.org/depts/german/gruendungs-res/grunddok/ar217a3.html) [Stand: 08.11.2016]

[2] Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (Hrsg.) (2013): Geistiges Eigentum. Dossier Urheberrecht. Internet: [www.bpb.de/gesellschaft/medien/urheberrecht/169968/geistiges-eigentum](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/urheberrecht/169968/geistiges-eigentum) [Stand: 08.11.2016]

[3] Pichler, Erika (2016): Kein Recht auf Copy and paste. In: DiePresse.com, 22. April 2016. Internet: <http://diepresse.com/home/bildung/weiterbildung/4973623/Kein-Recht-auf-Copy-and-paste> [Stand: 10.11.2016]

[4] Preissler, Brigitte (2010): „Seitenweise Text abschreiben - das ist keine Intertextualität“. In: welt.de, 18. März 2010. Internet: [www.welt.de/welt\\_print/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html](http://www.welt.de/welt_print/kultur/article6825629/Seitenweise-Text-abschreiben-das-ist-keine-Intertextualitaet.html) [Stand: 10.11.2016]

[5] Locke, John (1977): Zwei Abhandlungen über die Regierung. Frankfurt am Main : Suhrkamp Verlag, S. 217-219

[6] Prange, Sven (2012): Hundert Kreative provozieren die Netzpiraten. In: Handelsblatt, 05. April 2012. Internet: [www.handelsblatt.com/politik/deutschland/urheberrecht-hundert-kreative-provozieren-die-netzpiraten/6482104.html](http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/urheberrecht-hundert-kreative-provozieren-die-netzpiraten/6482104.html) [Stand: 10.11.2016]

[7] Fichte, Johann Gottlieb (1793): Beweis der Unrechtmäßigkeit des Büchernachdrucks. Ein Räsonnement und eine Parabel. Internet: [www.copyrighthistory.com/fichte.html](http://www.copyrighthistory.com/fichte.html) [Stand: 10.11.2016]

[8] Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz). Ein Service des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz in Zusammenarbeit mit der juris GmbH - www.juris.de. Internet: [www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/urhg/gesamt.pdf](http://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/urhg/gesamt.pdf) [Stand: 10.11.2016]

[9] Presse- und Informationsamt der Bundesregierung (Hrsg.) (2012): Kulturstatsminister Bernd Neumann fordert wirksamen Schutz des geistigen Eigentums in der digitalen Medienwelt. Pressemitteilung vom 8. März 2012. Internet: [www.bundesregierung.de/ContentArchiv/DE/Archiv17/Pressemitteilungen/BPA/2012/03/2012-03-08-bkm-geistiges-eigentum.html](http://www.bundesregierung.de/ContentArchiv/DE/Archiv17/Pressemitteilungen/BPA/2012/03/2012-03-08-bkm-geistiges-eigentum.html) [Stand: 10.11.2016]

# Impressum

**Konzeption:** Stiftung Medienpädagogik Bayern und Prof. Dr. Barbara Brüning

**Redaktion:** Jutta Baumann, Jutta Schirmacher und Lina Renken

(Stiftung Medienpädagogik Bayern)

**Autorin:** Prof. Dr. Barbara Brüning

**Fachliche juristische Beratung:** Dr. Janique Brüning

**Fachliche Unterstützung:** Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

**Satz/Layout:** Helliwood media & education

**Bildnachweis:** Titel: Shutterstock.com/Africa Studio

**Illustrationen:** Dreamstime.com/dannyphoto80 und eigene

2. überarbeitete Auflage: München, 2018

Stiftung  
**Medienpädagogik**  
Bayern

Bayerische Staatskanzlei 

**Copyright:** Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten

Aktualisierung der Materialien gefördert von der  
Bayerischen Staatskanzlei

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