

Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus fünf Aufgaben und einem umfangreichen Spiel. Es gibt eine leichte Aufgabe, zwei mittelschwere und zwei schwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. zwei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern sehr schnell von der Hand. Das Spiel kann von den möglichen Mitspielern (drei bis vier) arbeitsteilig hergestellt (ausgeschnitten) werden.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen Begriffe zum Urheberrecht,
- wissen, dass Urheberrecht dem Schutz des geistigen Eigentums dient,
- wissen, dass Privatkopien erlaubt sind, wenn das Original rechtmäßig erworben wurde,
- wissen, dass bei Tauschbörsen nur freigegebene Filme oder Musikstücke heruntergeladen werden dürfen,
- wissen, dass sie nur eigene Daten (Fotos, Podcasts) veröffentlichen dürfen,
- erfahren, wie sie sich und andere vor Datenmissbrauch schützen,
- kennen die Begriffe Zitat/Plagiat und rechtliche Folgen.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Urheberrecht ist das geistige Eigentum an einem Werk (z. B. Literatur, Kunst, Musik, Computerprogramme, Skizzen, Karten, Zeichnungen). Im Gegensatz zu früher, wo es nur wenige Künstler und Verlage betraf, ist es heute zunehmend für unseren Alltag relevant. Durch die neuen Medien können Bilder, Texte oder Musik problemlos auch aus dem Internet kopiert, verändert und sogar weltweit ausgetauscht werden. Das ist aber nur erlaubt, wenn der Urheber sein Einverständnis dazu gibt.

Sich an Blogs zu beteiligen, eigene Texte einzugeben oder Fotos ins Netz zu laden, ist auch für jüngere Kinder kein Problem mehr, denn die Handhabung ist mittlerweile relativ einfach. Dazu bedarf es nur ein paar Mausclicks. Seriöse Anbieter weisen dabei auf das Urheberrecht hin, allerdings werden diese Hinweise von Kindern nicht immer gelesen. Deshalb ist es besonders wichtig, dass darüber gesprochen wird.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Urheberrecht kann zudem im Religions- oder Ethikunterricht thematisiert werden, da Verstöße dagegen geistiger Diebstahl sind.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerrern vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, bei Aufgabe Nr. 4 die Aussagen abschreiben, die falschen dabei berichtigen oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien
Einstieg	Bild zum Thema „Abschreiben“ betrachten, Vermutungen/Empfindungen äußern	Plenum	Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Abschreiben“.
Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul	Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM	Plenum	Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer
	Einteilung der Gruppen bzw. Partner		evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslosung
Erarbeitung	Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer	Gruppen-/Partnerarbeit	Computer, Arbeitsblätter, Stifte
Metaphase am Ende der Stunde	Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial)	Plenum	Arbeitsblätter
Hausaufgaben	- Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - den ersten Abschnitt von Einführungstext Nr. 4 ins Heft schreiben	Einzelarbeit	Hefte, Papier, Schere, Stifte
Abschluss	Freiwillige Partner präsentieren zur Wiederholung kurz ihre Aufgabenergebnisse: Bei Aufgabe Nr. _ habe ich gelernt, dass ...	Plenum	Arbeitsmappe

Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben

Deine Mitschüler bieten in einer Tauschbörse das letzte Album ihrer Lieblingsband zum Download an. Deine Schwester hat ein paar gute Filme gebrannt, die dich und deine Freunde auch interessieren. Du suchst Informationen für eine Hausaufgabe und findest im Internet etwas Passendes ...



Wenn du digitale Medien, allen voran das Internet, nutzt, solltest du dich mit dem Thema Urheberrecht auskennen. Denn selbst bei so alltäglichen Sachen wie den oben geschilderten begibst du dich in Gefahr, gegen das Gesetz zu verstoßen. Und das willst du doch sicher nicht, oder?

Die folgenden Übungen sollen dich mit dem Urheberrecht bekannt machen. Am Ende wirst du besser darüber Bescheid wissen, was in Sachen Brennen, Vervielfältigen und so weiter erlaubt ist und was nicht!

Dein Eddie

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

1. Vom Autor zum Urheber
2. Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht?
3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen
4. Sich und andere schützen
5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz

1. Vom Autor zum Urheber

Beim Wort „Autor“ denkt man meist an Geschriebenes, doch der Begriff „Autorschaft“ lässt sich auch auf Film, Fotografie und Musik ausdehnen. Ein Autor ist jemand, der eine Idee hatte und sie umgesetzt hat: Er hat ein Buch geschrieben, einen Song komponiert oder ein Bild gemalt oder fotografiert. Er ist der geistige Urheber, der Erfinder eines Werks.

Mit der Urheberschaft verbunden ist die Idee, dass der Urheber einer kreativen Leistung der alleinige Besitzer dieser Leistung ist. Ihm gehört sein Werk zwar, aber er kann die Nutzungsrechte mit anderen teilen oder an sie abgeben. Dazu bestimmt er ganz genau, WAS andere mit diesem Werk machen dürfen. Er kann auch entscheiden, das Werk selbst nicht zu nutzen, wenn er das richtig findet. Die Erlaubnis gibt der Urheber anderen in Form eines Vertrags: der Lizenz. Ob diese Lizenz dann kostenfrei ist, oder ob man dafür bezahlen muss, entscheidet er ganz allein.

Vielleicht fragst du dich, warum es das Urheberrecht gibt? Stell dir vor, wie du dich fühlen würdest, wenn jemand immer deine Hausaufgaben abschreibt. Oder immer das nachmacht, was du dir ausgedacht hast. Das würdest du sicher nicht so gut finden, oder?

Mit dem Diebstahl von kreativer Leistung wie Musik oder Film schadest du außerdem jemandem! Künstler, Schriftsteller und Musiker wollen mit ihrer Arbeit Geld verdienen. Das können sie nicht, wenn jemand ihre Werke einfach kopiert oder behauptet, dass das alles seine eigenen Ideen seien. Zum Schutz dieses so genannten geistigen Eigentums gibt es das Urheberrecht. Es entsteht automatisch mit der Schöpfung eines Werks.

2. Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht?

Ohne die Erlaubnis des Urhebers darf das Originalwerk nicht verwendet, verändert und vervielfältigt werden, denn das gilt als Diebstahl geistigen Eigentums. Von dieser Regel gibt es nur wenige Ausnahmen, zum Beispiel für die Schule, für Universitäten und Bibliotheken. Gibt es auch Ausnahmen für dich als Privatperson? Was darfst du – und was nicht? In den Texten auf den Arbeitsblättern erhältst du Antworten auf diese Fragen.

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen

Im Internet gibt es eine Reihe von Angeboten, bei denen du dir Musik oder Filme legal herunterladen kannst, allerdings musst du oft für den Download bezahlen. Du solltest immer in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des jeweiligen Download-Shops nachlesen, um sicherzugehen – am besten mit deinen Eltern.

Bei Filmen oder Videos unterscheidet man zwischen „Video on Demand“ und „Download to Own“. „Video on Demand“ bedeutet, dass du die Filme für einen gewissen Zeitraum abrufen und abspielen darfst. „Download to Own“ heißt, dass du die Filmdateien behalten darfst. Legale Websites bieten Filme frühestens zeitgleich mit der DVD-Veröffentlichung an.

Manche Downloads sind kostenlos: Eine Menge Inhalte wurden von ihren Urhebern zur freien Nutzung zur Verfügung gestellt. Kostenlos herunterladen kannst du einzelne MP3-Dateien und lizenzfreie Fotos auf speziellen Webseiten. Freie Dateien werden oft mit dem CC-Logo (Creative Commons) gekennzeichnet.

Veröffentlichung

Natürlich darfst du einen Tagebucheintrag in einem Blog, einen selbst eingespielten Song, ein von dir hergestelltes Podcast oder Urlaubsfotos, beispielsweise auf deiner Website, veröffentlichen.

Verboten ist die öffentliche Zugänglichmachung geschützter Inhalte, das heißt, Daten, die NICHT von dir sind, darfst du auch nicht in einer Tauschbörse anbieten oder auf deine Website stellen.

Wenn du Bilder von anderen Websites kopieren und auf deine stellen möchtest: Tu dies nicht ohne die Zustimmung des Fotografen! Um sicherzugehen, solltest du immer nach Bildern mit einer freien Lizenz suchen – oder einfach beim Rechteinhaber nachfragen. Vielleicht erlaubt er ja, dass du das Bild verwendest!

4. Sich und andere schützen

Wer seine eigenen Sachen online stellt, ist Urheber und kann deshalb damit machen, was er will. Aber: Wenn du zum Beispiel Fotos von dir gemeinsam mit Freunden veröffentlichen möchtest, musst du die anderen um Erlaubnis fragen. Denn jeder besitzt das „Recht am eigenen Bild“, und das verletzt du, wenn du ohne die Einwilligung einer Person ein Foto von ihr veröffentlichst.

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Möchtest du fremde Daten nutzen, egal ob Musik, Foto oder Text, musst du dir in der Regel eine Genehmigung holen. Bei Musikern zum Beispiel wendet man sich dabei nicht an den Künstler selbst, sondern an seine Plattenfirma.

Das Gute ist: Das Urheberrecht schützt auch deine eigenen Daten vor Missbrauch. Wenn du magst, kannst du bei einer Veröffentlichung die Nutzungsbestimmungen angeben, so dass jeder weiß, was er mit deinen Bildern usw. machen darf und was nicht. Falls du einer freien, öffentlichen Nutzung zustimmen möchtest, kannst du dir eine Creative-Commons-Lizenz auf der CC-Homepage selbst zusammenstellen.

Was tun als Opfer?

Falls nun jemand deine Bilder, Texte usw. ungefragt kopiert, verbreitet oder sogar kommerziell nutzt – also damit Geld verdient –, kannst du dich dagegen wehren. Oft reicht es, die Person anzuschreiben und sie zu bitten, dein Foto zum Beispiel wieder aus dem Netz zu nehmen. Wenn das in einer Community wie SchülerVZ passiert und du nicht genau erkennen kannst, wer dein Bild eingestellt hat, wende dich an die Betreiber des Angebotes. Die findest du auf den allermeisten Internetseiten im Impressum. Wenn alles nichts hilft, sollten deine Eltern einen Anwalt einschalten.

5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz

Viele Schüler kopieren Hausaufgaben oder Referate aus dem Internet. Die Übernahme solcher Texte in die eigenen Texte, auch wenn leichte Veränderungen vorgenommen werden, nennt man Plagiat. Ein Plagiat ist die „unbefugte Verwertung unter Anmaßung der Autorschaft“. Damit ist Folgendes gemeint: Du verwertest Ideen und Gedanken anderer und gibst dich als Autor von etwas aus, das du nicht geschrieben hast. Dass es vielleicht viele tun, macht die Sache nicht erlaubter oder anständiger!

Du darfst bei deinen Hausaufgaben natürlich andere Texte einbeziehen und zitieren. Aber das Zitieren folgt bestimmten Regeln und eine davon ist, die Herkunft des Zitats immer anzugeben.

Wenn du damit auffliegst, bringt dir ein Plagiat Ärger mit deinen Lehrern und schlechte Noten ein. Lehrer sind ja nicht dumm und merken ganz schnell, wenn du schummelst. Im Ernstfall, nämlich wenn das Original urheberrechtlich geschützt ist, ist ein Plagiat auch ein Verstoß gegen das Urheberrecht und damit strafbar. Dann doch lieber das eigene Köpfchen anstrengen, oder?

Übrigens ist auch Vorsicht geboten beim Samplen von Musik: Man könnte es als das Zitieren von Musik verstehen. Erlaubt ist es ohne Genehmigung trotzdem nicht!

Lexikon Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Blog: Abkürzung für Weblog – das ist ein von einem „Blogger“ öffentlich geführtes Online-Tagebuch

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer

Download to Own: Englisch für „Herunterladen für den eigenen Besitz“

Freeware: Software, die vom Urheber kostenlos zur Verfügung gestellt wird

Impressum: Im Impressum erfährst du, wer für eine Internetseite (oder eine Zeitung oder ein anderes Medium) verantwortlich ist.

legal/illegal: Nach dem Gesetz, vom Gesetz erlaubt/gegen das Gesetz

Open Source Software: Diese Software ist für jeden frei zur Verwendung und zur Weiterentwicklung.

Podcast: Radio-Stücke zum Herunterladen aus dem Internet

samplen: Teil einer Ton- oder Musikaufnahme (Sample: englisch für Auswahl, Muster) in einem neuen Musikstück verwenden

Shareware: Form der Software, bei der diese vor dem Kauf kostenlos getestet werden kann. Meist darf man sie kopieren, wird aber aufgefordert, sich nach einer Testphase beim Anbieter anzumelden. Diese Registrierung muss man dann bezahlen.

Video on Demand: Englisch für „Video auf Abruf“

Checkliste Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Dein Name:



Nr.	Arbeitsblatt	✓	😊 😐 😞
1.	Vom Autor zum Urheber		
2.	Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht?		
3.	Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen		
4.	Sich und andere schützen		
5.	Hausaufgaben und Referate aus dem Netz		
6.	Spiel: „Wer ist der Dieb?“		

1. Vom Autor zum Urheber



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

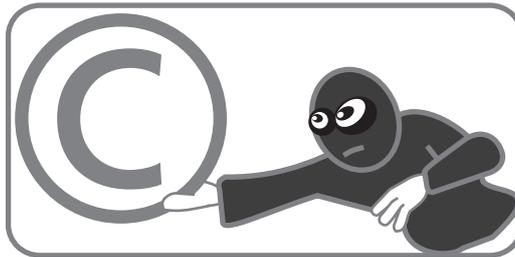
Aufgabe: Trage das jeweils fehlende Wort in die Satzlücke ein.

Nutzungsrechte

Diebstahl

Lizenz

Werk



Eigentum

Urheber

Derjenige, der Texte, Filme, Bilder oder Musik erfunden hat, ist der

Das, was der Urheber erfunden hat, nennt man

Wenn er möchte, vergibt der Urheber für sein Werk

Ein Werk wird vom Gesetz geschützt, denn man versteht es als
geistiges

Die Erlaubnis, ein Werk zu kopieren, zu vervielfältigen usw. nennt man

Nutzt man ein Werk ohne Erlaubnis, ist das

2. Kopieren und Tauschen



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Was darf ich, was nicht? Lies dir die beiden Merktexte durch und entscheide, welche Aussage richtig oder falsch ist.

Privatkopie	Tauschbörsen
<p>Urheberrechtlich Geschütztes, egal ob Musik, Filme, Texte oder Fotos, darf nicht einfach kopiert werden. Für dein engstes Umfeld, zum Beispiel Familienmitglieder, kannst du eine Kopie erstellen. Aber nur, wenn du das Original rechtmäßig erworben hast und es nicht kopiergeschützt ist. Beachte aber: Die meisten Werke sind kopiergeschützt!</p> <p>Bei kostenpflichtiger Computersoftware gilt: Nur eine Kopie als Sicherungskopie ist erlaubt – und auch nur, wenn du das Original besitzt und wenn der Hersteller keine Sicherungskopie mitliefert.</p>	<p>Das Herunterladen von Videos und Musik ist in Tauschbörsen nur erlaubt, wenn klar ist, dass die Datei nicht illegal hergestellt wurde. Nicht herunterladen darfst du Filme, die gerade oder in Kürze im Kino laufen. Auch Filme, die du im Kaufhaus als DVD kaufen müsstest, solltest du nicht „tauschen“. Natürlich darfst du auch keinen Film im Kino abfilmen!</p> <p>Bei Musik ist es besonders schwer, ein illegales Angebot zu erkennen, denn manche Musiker geben ihre Sachen ja frei. Beachte jedoch, dass die meisten Lieder, die derzeit besonders beliebt sind, nicht freigegeben sind!</p> <p>Auch das Tauschen von Computerprogrammen ist verboten, es sei denn, es handelt sich um so genannte Freeware, Shareware oder Open-Source-Software. Um ganz sicherzugehen, solltest du immer die Lizenzbestimmungen lesen.</p>

Satz	Richtig	Falsch
Erlaubt ist das Kopieren einer kopiergeschützten Musik-CD für deine private Nutzung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auch zum eigenen Gebrauch ist es nicht erlaubt, den Kopierschutz zu umgehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erlaubt ist es, von einer von dir gekauften CD eine Kopie für ein Familienmitglied zu brennen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erlaubt ist, eine Sicherungskopie von einer von dir gekauften Computersoftware zu brennen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erlaubt ist, mehrere selbst gebrannte CDs zu verschenken oder auf dem Trödelmarkt zu verkaufen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erlaubt ist es, nicht kopiergeschützte und für den Tausch freigegebene Musik bei einer Tauschbörse herunterzuladen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Erlaubt ist, einen neuen Kinofilm bei einer Tauschbörse herunterzuladen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es ist nicht erlaubt, Filme zu „tauschen“, die gerade oder bald im Kino laufen oder als DVD verkauft werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Darauf musst du achten:

	Satz	Auswahl
	Bei legalen Internetshops muss man oft für den bezahlen.	<input type="radio"/> Seitenaufruf <input type="radio"/> Ausdruck <input type="radio"/> Download
	Um herauszufinden, ob ein Internetangebot für Downloads legal ist, lese ich die	<input type="radio"/> Tageszeitung <input type="radio"/> AGB <input type="radio"/> Startseite
	Auf manchen Seiten kann ich kostenlos und legal herunterladen.	<input type="radio"/> MP3-Dateien und Bilder <input type="radio"/> Viren und Trojaner <input type="radio"/> Elfen und Trolle
	Ein ist ein Internet-Tagebuch, das jeder schreiben und veröffentlichen darf.	<input type="radio"/> Aufsatz <input type="radio"/> Internet-Tagebuch <input type="radio"/> Blog
	Am sichersten ist es, sich für die Verwendung von Bildern und Musik immer die einzuholen, damit man beim Veröffentlichen keinen Ärger kriegt.	<input type="radio"/> Erlaubnis <input type="radio"/> Technik <input type="radio"/> Lehrermeinung

4. Sich und andere schützen

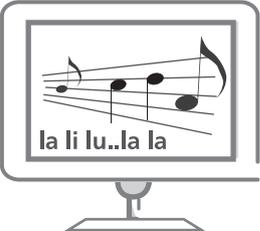
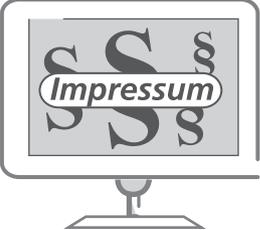


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Entscheide, welche Aussagen richtig sind!

		Richtig	Falsch
	Ich darf nicht ohne Erlaubnis das Foto einer Person veröffentlichen, auch nicht, wenn ich es selbst gemacht habe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Die Liedtexte meiner Lieblingsband kann ich auf meiner Homepage veröffentlichen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Urheber können mit einer Lizenz von Creative Commons eine kostenlose Nutzung ihres Werks erlauben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Wenn jemand meine Sachen unerlaubt für seine Website verwendet, kann ich nichts machen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Wenn ich mich wehren möchte, finde ich im Impressum die Verantwortlichen einer Website.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

Was du beachten musst:

fremder Texte

Plagiat.

Die Verwendung

als eigene Idee

nennt man

als Autor

auszugeben,

fremder Sachen

ist nicht erlaubt.

Sich

ist ein Zitat,

die Herkunft

wenn man

nennt.

Ein Zitat

gegen das Urheberrecht

sein.

Verstoß

Ein Plagiat

kann ein

zum Samplen

verboten.

Das unerlaubte Verwenden

ist

fremder Musik

6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 1



Spiel:
Quartettspiel

Spieleranzahl:

2-4 Spieler

Spielanleitung:

- Die Spielkarten: Ein Satz Spielkarten für das Quartett besteht aus jeweils neun mal vier Bildern plus einem Joker („Der Dieb“) d. h. insgesamt aus 37 Karten. Die Karten stehen auf dieser und den folgenden Seiten zum Kopieren auf dickerem Papier und zum Ausschneiden bereit.
- Die Karten werden gemischt und zu je acht Stück an die Mitspieler verteilt. Der Rest der Karten bildet einen Stapel in der Mitte des Tisches.
- Jeder Mitspieler schaut nach, ob er eine Folge von vier zusammengehörenden Karten in der Hand hat.
- Ein Spieler beginnt und legt komplette Folgen sichtbar vor sich hin. Dann zieht er eine Karte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe und wiederholt den Ablauf.
- Solange Karten im Stapel sind, nimmt jeder Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte auf und prüft, ob er eine Folge bilden kann.
- Sind keine Karten mehr im Stapel, zieht der Spieler eine Karte von seinem rechten Mitspieler. Dazu hält ihm dieser die Karten so hin, dass nur die Rückseite zu sehen ist.
- Der Spieler zieht eine Karte, vergleicht sie mit den eigenen und überprüft, ob er Kartenfolgen bilden kann. Ist das der Fall, legt er sie vor sich ab.
- Die restlichen Karten hält er wiederum seinem rechten Mitspieler hin, so dass dieser eine Karte ziehen und Paare bilden kann.
- Gewinner ist, wer zuerst alle seine Karten als vollständige Sätze ablegen kann.
- Wer zuletzt die Karte mit dem Dieb in der Hand hat, ist der Verlierer.



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 2

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Komponisten
Wolfgang Amadeus Mozart

* 1756 - † 1791

Bekannte Werke:

- Eine kleine Nachtmusik
- Die Zauberflöte
- Le nozze di Figaro
- Don Giovanni

Komponisten
Ludwig van Beethoven

* 1770 - † 1827

Bekannte Werke:

- Mondscheinsonate
- Fidelio
- Pastorale
- Eroica

Komponisten
Johann Sebastian Bach

* 1685 - † 1750

Bekannte Werke:

- Matthäus-Passion
- Weihnachts-Oratorium
- Die Kunst der Fuge
- Goldberg-Variationen

Komponisten
Johann Strauss

* 1825 - † 1899

Bekannte Werke:

- Der Zigeunerbaron
- Die Fledermaus
- Man lebt nur einmal!
- Kuss-Walzer

Sänger
Britney Spears

* 02.12.1981

Bekannte Songs:

- Baby One More Time
- Born To Make You Happy
- Boys
- Circus

Sänger
Robbie Williams

* 13.02.1974

Bekannte Songs:

- Feel
- Never Touch That Switch
- She's The One
- Love Supreme

Sänger
Bill Kaulitz

* 01.09.1989

Bekannte Songs:

- Durch den Monsun
- 1000 Meere
- Geh
- Lass uns hier raus

Sänger
Sarah Connor

* 13.06.1980

Bekannte Songs:

- Bounce
- That Girl
- If U Were My Man
- Make U High

Kino-Stars
Jimmy Blue Ochsenknecht

* 27.12.1991

Bekannte Filme:

- Die wilden Kerle 1-5
- Sommer
- Gangs

Kino-Stars
Daniel Radcliffe

* 23.07.1989

Bekannte Filme:

- Harry Potter und der Stein der Weisen
- Harry Potter und die Kammer des Schreckens
- Harry Potter und der Gefangene von Askaban
- Der Schneider von Panama

Kino-Stars
Michelle von Treuberg

* 09.11.1992

Bekannte Filme:

- Dem Himmel sei Dank
- Speer und Er
- Die wilden Hühner
- Die wilden Hühner und das Leben

Kino-Stars
Rupert Grint

* 24.08.1988

Bekannte Filme:

- Harry Potter
- Thunderpants
- Cherrybomb
- Driving Lessons



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 3

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Kinderbuchautoren
Astrid Lindgren

* 1907 - † 2002

Bekannte Werke:

- Pippi Langstrumpf
- Wir Kinder aus Bullerbü
- Karlsson vom Dach
- Ronja Räubertochter

Kinderbuchautoren
Cornelia Funke

* 10.12.1958

Bekannte Werke:

- Die Gespensterjäger
- Die Wilden Hühner
- Tintenwelt
- Hinter verzauberten Fenstern

Kinderbuchautoren
Janosch

* 11.03.1931

Bekannte Werke:

- Oh, wie schön ist Panama
- Der Josa mit der Zauberfidel
- Das Auto hier heißt Ferdinand
- Der Mäuse-Sheriff

Kinderbuchautoren
Paul Maar

* 13.12.1937

Bekannte Werke:

- Der tätowierte Hund
- Der verhexte Knödeltopf
- Der König in der Kiste
- Sams in Gefahr

Maler
Max Ernst

* 1891 - † 1976

Bekannte Bilder:

- Das Rendezvous der Freunde
- Heilige Cäcilie
- Jungfrau züchtigt das Jesuskind
- Die Erwählte des Bösen

Maler
Joan Miró

* 1893 - † 1983

Bekannte Bilder:

- Autoporträt
- Hirondelle/Amour
- Flug eines Vogels über die Ebene
- Figuren, Vögel, Stern

Maler
Pablo Picasso

* 1881 - † 1973

Bekannte Bilder:

- Les Demoiselles d'Avignon
- Die Umarmung (Der Kuss)
- Die weinende Frau
- Guernica

Maler
Paul Klee

* 1879 - † 1940

Bekannte Bilder:

- Vor den Toren von Kairuan
- Pflanzenliebe
- Katze und Vogel
- Das Tor zur Tiefe

TV-Stars
Tanja Mairhofer

* 31.05.1979

Bekannte Sendungen:

- Platz für Helden! - Das Magazin
- Die Kanzlei
- Wilde Jungs
- The Dome 28

TV-Stars
Christoph Biemann

* 06.08.1952

Bekannte Sendungen:

- Hier ist Köln
- Die Sendung mit der Maus

TV-Stars
Günther Jauch

* 13.07.1956

Bekannte Sendungen:

- Wer wird Millionär?
- Sag die Wahrheit
- Rätselflug
- Live aus dem Alabama

TV-Stars
Jule Gölsdorf

* 12.01.1976

Bekannte Sendungen:

- Ansichten Talk
- n-tv Nachrichten
- Maintower
- logo!



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 4

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Schriftsteller
Wilhelm Busch

* 1832 - † 1908

Bekannte Werke:

- Max und Moritz
- Hans Huckebein Unglücksrabe
- Die fromme Helene
- Herr und Frau Knopp

Schriftsteller
Gebrüder Grimm
Jacob + Wilhelm

* 1785 - † 1863, * 1786 - † 1859

Bekannte Werke:

- Kinder- und Hausmärchen
- Deutsche Sagen
- Deutsche Mythologie
- Deutsches Wörterbuch

Schriftsteller
Günter Grass

* 16.10.1927

Bekannte Werke:

- Die Blechtrommel
- Katz und Maus
- Die Rättin
- Vom Häuten der Zwiebel

Schriftsteller
Heinrich Böll

* 1917 - † 1985

Bekannte Werke:

- Das Brot der frühen Jahre
- Ansichten eines Clowns
- Die verlorene Ehre der Katharina Blum
- Gruppenbild mit Dame

Abenteuerhelden
Jim Knopf

Seit 1962

Typische Merkmale:

- Schwarzer Junge
- Waisenkind
- Sein bester Freund ist Lukas
- Sucht die Prinzessin Li Si

Abenteuerhelden
Pippi Langstrumpf

Seit 1941

Typische Merkmale:

- Sommersprossen
- Rotes Haar mit Zöpfen
- Stärkstes Mädchen der Welt
- Lebt in der Villa Kunterbunt

Abenteuerhelden
Räuber Hotzenplotz

Seit 1962

Typische Merkmale:

- Ist sehr geschickt und schlau
- Dunkler Hut mit Feder
- Dunkler Bart
- Lebt in einer Räuberhöhle

Abenteuerhelden
Prinzessin Lillifee

Seit 2003

Typische Merkmale:

- Kleine Blütenfee
- Sehr hilfsbereit
- Mag Tiere und Pflanzen
- Besucht eine Zauberschule

Comic-Figuren
Asterix

1959 von Goscinny + Uderzo

Typische Merkmale:

- Kleiner gallischer Held
- Scharfsinn + Einfallsreichtum
- Beste Freund ist Obelix
- Trinkt Miraculix Zaubertrank

Comic-Figuren
Donald Duck

1931 von Walt Disney

Typische Merkmale:

- Figur aus dem Disney Studio
- Übt keinen geregelten Beruf aus
- Neffe von Dagobert Duck
- Verlobter von Daisy

Comic-Figuren
Spongebob

1998 von Stephen Hillenburg

Typische Merkmale:

- Gelber Schwamm
- Lebt in Bikini Bottom ...
- mit miauender Schnecke Gary
- Hobbies: Quallenfischen, Karate

Comic-Figuren
Spiderman

1962 von Stan Lee + Steve Ditko

Typische Merkmale:

- Figur von Marvel Comics
- Wurde von Spinne gebissen
- Hat Superkräfte + Spinnensinn
- Kann Wände erklettern



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Derjenige, der Texte, Filme, Bilder oder Musik erfunden hat, ist der Urheber.
- Das, was der Urheber erfunden hat, nennt man Werk.
- Wenn er möchte, vergibt der Urheber für sein Werk Nutzungsrechte.
- Ein Werk wird vom Gesetz geschützt, denn man versteht es als geistiges Eigentum.
- Die Erlaubnis, ein Werk zu kopieren, zu vervielfältigen usw. nennt man Lizenz.
- Nutzt man ein Werk ohne Erlaubnis, ist das Diebstahl.

Aufgabe 2:

- Erlaubt ist das Kopieren einer kopiergeschützten Musik-CD für deine private Nutzung. (**Falsch**)
- Auch zum eigenen Gebrauch ist es nicht erlaubt, den Kopierschutz zu umgehen. (**Richtig**)
- Erlaubt ist es, von einer von dir gekauften CD eine Kopie für ein Familienmitglied zu brennen. (**Richtig**)
- Erlaubt ist, eine Sicherungskopie von einer von dir gekauften Computersoftware zu brennen. (**Richtig**)
- Erlaubt ist, mehrere selbst gebrannte CDs zu verschenken oder auf dem Trödelmarkt zu verkaufen. (**Falsch**)
- Erlaubt ist es, nicht kopiergeschützte und für den Tausch freigegebene Musik bei einer Tauschbörse herunterzuladen. (**Richtig**)
- Erlaubt ist, einen neuen Kinofilm bei einer Tauschbörse herunterzuladen. (**Falsch**)
- Es ist nicht erlaubt, Filme zu „tauschen“, die gerade oder bald im Kino laufen oder als DVD verkauft werden. (**Richtig**)

Aufgabe 3:

- Bei legalen Internetshops muss man oft für den Download bezahlen.
- Um herauszufinden, ob ein Internetangebot für Downloads legal ist, lese ich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, kurz AGB.
- Auf manchen Seiten kann ich MP3-Dateien und Bilder kostenlos und legal herunterladen.
- Ein Blog ist ein Internet-Tagebuch, das jeder schreiben und veröffentlichen darf.
- Am sichersten ist es, sich für die Verwendung von Bildern und Musik immer die Erlaubnis einzuholen, damit man beim Veröffentlichen keinen Ärger kriegt.

Aufgabe 4:

- Ich darf nicht ohne Erlaubnis das Foto einer Person veröffentlichen, auch nicht, wenn ich es selbst gemacht habe. (**Richtig**)
- Die Liedtexte meiner Lieblingsband kann ich auf meiner Homepage veröffentlichen. (**Falsch**)
- Urheber können mit einer Lizenz von Creative Commons eine kostenlose Nutzung ihres Werks erlauben. (**Richtig**)
- Wenn jemand meine Sachen unerlaubt für seine Website verwendet, kann ich nichts machen. (**Falsch**)
- Wenn ich mich wehren möchte, finde ich im Impressum die Verantwortlichen einer Website. (**Richtig**)

Aufgabe 5:

- Die Verwendung fremder Texte als eigene Idee nennt man Plagiat.
- Sich als Autor fremder Sachen auszugeben ist nicht erlaubt.
- Ein Zitat ist ein Zitat, wenn man die Herkunft nennt.
- Ein Plagiat kann ein Verstoß gegen das Urheberrecht sein.
- Das unerlaubte Verwenden fremder Musik zum Samplen ist verboten.

