

MODUL 4 - E-SICHERHEIT
THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

Entwickelt von: Bürgerhaus Bennohaus



Erasmus+

Emphasys
CENTRE



UNIVERSITY OF
WOLVERHAMPTON



BÜRGERHAUS
ENNOHAUS



BESCHREIBUNG

Ziel dieses Moduls ist es, Lehrer*innen mit einer Reihe von Szenarien und Möglichkeiten vertraut zu machen, wie sie online sicher bleiben können. Es werden Themen wie Online-Risiken und -Verantwortlichkeiten, Schutz persönlicher Daten, Online-Fehlinformationen und schädlicher Content, digitales Urheber*innenrecht sowie wirksame und unwirksame Vorgehensweisen zur Bekämpfung von Cybermobbing besprochen.

LISTE DER THEMEN

THEMA 1 RISIKEN ONLINE

THEMA 2 SCHUTZ PERSONENBEZOGENER DATEN

THEMA 3 DIGITALE URHEBER*INNENRECHTE

THEMA 4 ONLINE-DESINFORMATION UND GEFÄHRLICHER CONTENT

THEMA 5 CYBERMOBBING

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

KURZE BESCHREIBUNG DER UNTERTHEMEN

Dieses Unterthema wird Lehrer*innen mit dem Konzept des digitalen UR, dem Schutz digitalen Contents, Open-Access-Ressourcen und Plagiaten vertraut machen.

Folgendes wird thematisiert:

- Es werden neue rechtliche und politische Entwicklungen im Urheber*innenrecht und wie es sich an die digitale Welt angepasst hat, besprochen.
- Es wird besprochen, wie digitaler Content, der von Lehrer*innen oder Schüler*innen erstellt und veröffentlicht wird, geschützt werden kann.
- Es wird besprochen, was Plagiate sind und wie sie im digitalen Zeitalter vermieden werden können, wenn die Inhalte von unzähligen Quellen auf vielfältige Weise genutzt und wiederverwendet werden können.
- Es wird eine Reihe von Open-Access-Quellen diskutiert und besprochen, wann digitaler Content für Bildungszwecke verwendet und wiederverwendet werden kann.
- Es sollte in Gruppen gearbeitet werden, um ein digitales, leicht lesbares Kurzhandbuch für Schulen zu erstellen.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES WERDEN NEUE RECHTLICHE UND POLITISCHE ENTWICKLUNGEN IM URHEBER*INNENRECHT UND WIE ES SICH IN DER DIGITALEN WELT ANGEPASST HAT, BESPROCHEN

Internationales UR existiert nicht. Es unterscheidet sich von Land zu Land. Aufgrund grundlegender Unterschiede in der Auslegung und den Zielen der UR-Gesetzgebung ist die Definition von UR keine einfache Angelegenheit. In diesem Unterthema werden wir es als den Schutz eines geistigen Eigentums definieren.

Laut der Pressemitteilung vom 15. April 2019 hat die EU das UR an die digitale Welt angepasst. Dank der aktualisierten Regeln sind Autor*innen und Künstler*innen angemessen geschützt, wenn ein*e Nutzer*in auf ihre Inhalte in der EU online zugreifen oder sie mit anderen teilen möchte. Das hat der rumänische Minister für Kultur und nationale Identität, Valer Daniel Breaz, erklärt:

*"Ich bin sehr froh, dass wir einen ausgewogenen Entwurf erreicht haben, der vielfältige Möglichkeiten für die kreativen Sektoren Europas schafft, die gedeihen und unsere kulturelle Vielfalt und andere gemeinsame europäische Werte besser widerspiegeln werden, aber auch für die Nutzer*innen, deren Meinungsfreiheit im Internet konsolidiert wird. Dies ist ein Meilenstein für die Entwicklung eines robusten und gut funktionierenden digitalen Binnenmarkts."*

Beim Austausch und der Nutzung kreativer Inhalte geht es nicht nur um das Gesetz. Es erfordert gegenseitigen Respekt und Verständnis, damit es funktioniert. Das digitale Zeitalter macht das Teilen von Inhalten einfach und die nationalen Gesetze hatten und haben immer noch Probleme, sich an diese Umstände anzupassen. In den kommenden Jahren könnten die UR-Gesetze viele Änderungen durchlaufen und es für alle Bürger*innen einfacher machen, ihre Inhalte zu nutzen und zu teilen. Bis dahin müssen Sie die Einschränkungen, die Konsequenzen und die Grundidee des UR für kreative Arbeit bedenken.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN

Lizenzierung





Im Zusammenhang mit dem UR ist eine Lizenz eine Erlaubnis oder Vereinbarung, die es jemandem erlaubt, (digitale) Inhalte zu nutzen oder zu besitzen. Die Entwicklung des digitalen Zeitalters führte zu einer Vereinfachung des Lizenzsystems. Ohne eine ordnungsgemäße Lizenzierung wäre es unmöglich, jemand anderem auf unkomplizierte und legale Weise eine Erlaubnis für Ihr Originalwerk zu erteilen.

Creative Commons ist eine der bekanntesten öffentlichen UR-Lizenzen, die verwendet werden. Ihre Einfachheit erlaubt es den Urheber*innen, ihre Werke gemäß den gesetzlichen Bestimmungen einfach weiterzugeben, ohne eigene Lizenzbedingungen festlegen zu müssen. Benutzer*innen können diese Werke auf einfache Weise und mit einem leicht verständlichen Regelwerk lizenzieren. Alle Lizenzen sind mit einer Art Urkunde und einem Vertrag verbunden. Die Urkunden sind einseitige Erklärungen zu den Bedingungen, die an diese Lizenzen geknüpft sind. Der Vertrag enthält die Vertragsbedingungen in einem vollständigen Text, der von Rechtsexpert*innen verfasst wurde. Ein Beispiel für einen vollständigen Vertrag ist hier zu finden: <https://creativecommons.org/license/by/4.0/legalcode>.

Die Creative-Commons-Lizenzen werden von der gemeinnützigen Organisation in den USA entwickelt und gepflegt. Daher ist alles daran ursprünglich mit Blick auf das Rechtssystem der USA konzipiert. Die aktuelle internationale Version 4.0 basiert ebenfalls auf dem US-amerikanischen System. Damit die CC-Lizenzen auch in anderen Rechtssystemen anwendbar sind, übersetzen Rechtsteams auf der ganzen Welt die verschiedenen Lizenzen und passen sie an ihre jeweilige Rechtsordnung an. Gegenwärtig sind die CC-Lizenzen in über 50 Ländern anwendbar. Zum Beispiel wurden in Deutschland die aktuellen CC-Lizenzen auf die Version 3.0 übertragen.








THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN

SYMBOL	NAME DES MODULS	ABKÜRZUNG	ERKLÄRUNG: https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons_license
	Attribution	BY	Lizenznehmer*innen dürfen das Werk nur dann vervielfältigen, verbreiten, ausstellen und aufführen sowie darauf basierende abgeleitete Werke und Neuinterpretationen anfertigen, wenn sie dem*der Urheber*in oder Lizenzgeber*in die Credits (Namensnennung) in der von dieser festgelegten Weise erteilen.
	Share-alike	SA	Lizenznehmer*innen dürfen abgeleitete Werke nur unter einer Lizenz verbreiten, die identisch mit der Lizenz ist, die für das Originalwerk gilt. Ohne share-alike können abgeleitete Werke mit kompatiblen, aber restriktiveren Lizenzbestimmungen unterlizenzieren werden, z. B. CC BY bis CC BY-NC).
	Non-commercial	NC	Lizenznehmer*innen dürfen das Werk kopieren, verbreiten, ausstellen und aufführen und davon abgeleitete Werke und Neuinterpretationen nur für nicht-kommerzielle Zwecke erstellen.
	No Derivative Works	ND	Lizenznehmer*innen dürfen nur wortgetreue Kopien des Werkes, keine abgeleiteten Werke und auf diesem Werk basierende Neuinterpretationen kopieren, verbreiten, anzeigen und vorführen.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN

SYMBOL	NAME
	CC-BY
	CC-BY-SA
	CC-BY-NC
	CC-BY-NC-SA
	CC-BY-ND
	CC-BY-NC-ND
	CC0

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN


Wie können Creative-Commons-Lizenzen verwendet werden?

Es muss eine PowerPoint-Präsentation für eine öffentliche Veranstaltung vorbereiten? Man sucht nach einem schönen Bild unter einer geeigneten Lizenz? Was sollte man tun?


SCHRITT 1: Herausfinden, ob die CC-Lizenzen in die entsprechende (Landes-)Rechtsordnung übertragen wurden und die Erklärung durchlesen.

SCHRITT 2: Recherchieren, welche CC-Lizenzen dem ausgewählten Werk, beigefügt sind. Da unser Beispielbild in die Wikimedia Commons hochgeladen wurde, kann man einfach nachschlagen, welche Lizenz für das Bild verwendet wurde. In diesem Beispiel ist es CC-BY-SA 3.0:

This is a file from the [Wikimedia Commons](#). Information from its [description page there](#) is shown below.
Commons is a freely licensed media file repository. You can help.

Description	Deutsch: Bauernkirche in Iserlohn.
Date	Taken on 17 July 2005
Source	Self-photographed
Author	Asio otus
Permission <small>(Reusing this file)</small>	 Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License , Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled GNU Free Documentation License .

This file is licensed under the [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported](#) license.



SOME RIGHTS RESERVED

You are free:

- to share** – to copy, distribute and transmit the work
- to remix** – to adapt the work

Under the following conditions:

- attribution** – You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
- share alike** – If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.

This licensing tag was added to this file as part of the GFDL licensing update.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN

SCHRITT 3: Das Bild kann heruntergeladen und in die Präsentation eingefügt werden.

SCHRITT 4: Neben dem Bild sollten die folgenden Informationen angegeben werden: Name des*r Urhebers*in (Pseudonyme sind bei Bedarf erlaubt), Titel des Werkes (falls verfügbar), einen Link zur Originaldatei (falls nicht verfügbar, Link zur Seite des*r Urhebers*in), das beigefügte Lizenz-Akronym oder das Lizenz-Symbol, einen Link zur jeweiligen CC-Urkunde.

SCHRITT 5: Da ein Bild unter der CC-BY-SA-Lizenz verwendet wird, muss das eigene Werk ebenfalls unter dieser Lizenz (oder zumindest unter keiner Lizenz mit weiteren Einschränkungen) veröffentlicht werden.

SCHRITT 6: Fertig. Falls man sich nicht sicher ist, ob man etwas falsch gemacht hat, kann man jederzeit versuchen, den*die Urheber*in zu kontaktieren. Wenn dies nicht möglich ist und man Zweifel hat, dann sollte man das Bild nicht verwenden. Es gibt immer Alternativen! Vielleicht könnte man ein eigenes Bild nehmen und es der Öffentlichkeit zugänglich machen?

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

WIE DIGITALER CONTENT, DER VON LEHRER*INNEN ODER SCHÜLER*INNEN ERSTELLT UND VERÖFFENTLICHT WIRD, GESCHÜTZT WERDEN KANN

Um ein eigenes Werk unter Creative-Commons-Lizenzen zu lizenzieren, muss man die folgenden Schritte befolgen:

SCHRITT 1: Am besten schaut man sich die Lizenzen an und entscheidet dann, welche am besten zu einem selbst passt. Manche Leute benutzen Lizenzen vielleicht nur, um ein Statement für eine offene Austausch-Kultur zu setzen. Nehmen wir an, man möchte, dass auch Andere die eigene Arbeit teilen. In diesem Fall könnte man zu dem Schluss kommen, eine CC-BY-SA 4.0-Lizenz zu verwenden.

SCHRITT 2: Man lädt das Bild auf der eigenen Webseite hoch. Neben dem Bild zeigt man den folgenden Beispielstatus an: „Dieses Bild kann unter der Creative-Commons-Lizenz CC-BY-SA 4.0 verwendet werden.“ Man nennt den eigenen Namen und die CC-Urkunde.

SCHRITT 3: Das ist alles, man ist fertig!

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES WIRD BESPROCHEN, WAS PLAGIATE SIND UND WIE SIE IM DIGITALEN ZEITALTER VERMIEDEN WERDEN KÖNNEN, WENN DIE INHALTE VON UNZÄHLIGEN QUELLEN AUF VIELFÄLTIGE WEISE GENUTZT UND WIEDERVERWENDET WERDEN KÖNNEN

Plagiate können verschiedene Formen haben, z. B. wenn man einen Aufsatz online kauft und angibt, es handele sich um seine eigene Arbeit; wenn man Quellen in die Bibliografie einträgt, auch wenn man sie nicht in seinem Aufsatz verwendet; wenn man in einer Gruppe an einem Projekt arbeitet und später behauptet, es handele sich um eine Einzelarbeit. Laut dem Cambridge-Wörterbuch kann ein Plagiat wie folgt definiert werden:

„Der Prozess oder die Praxis oder die Verwendung von Ideen oder Arbeiten einer anderen Person und das Vortäuschen, dass es die eigenen sind“

Unabhängig von der Definition muss jede Form eines Plagiats vermieden werden.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES WIRD BESPROCHEN, WAS PLAGIATE SIND UND WIE SIE IM DIGITALEN ZEITALTER VERMIEDEN WERDEN KÖNNEN, WENN DIE INHALTE VON UNZÄHLIGEN QUELLEN AUF VIELFÄLTIGE WEISE GENUTZT UND WIEDERVERWENDET WERDEN KÖNNEN

Es gibt einige Möglichkeiten, dies auf effiziente und effektive Weise zu tun, mit denen Lehrer*innen die Schüler*innen vertraut machen können:

- 1. Sei ein*e vorbildliche*r Schüler*in.** Nimm an jedem Unterricht teil, mach deine Hausaufgaben und verbringe Zeit mit deinen Recherchen in einer Bibliothek; plane deinen Lernprozess, schiebe nicht alles auf die letzte Minute. Was auch immer du machst, gib dein Bestes, um es deine eigene Arbeit nennen zu können.
- 2. Lerne über dein Thema.** Um beim Schreiben erfolgreich zu sein, musst du wirklich viel über dein Thema lesen. Finde und lese so viele Quellen wie möglich und entwickle eigene Standpunkte. Es ist ein herausfordernder und langer Prozess, aber am Ende ist er das wert.
- 3. Behalte deine Entwürfe.** Während des Schreibens werden sich die eigenen Ideen ändern. Es ist wichtig, selbst zu sehen, wie sich dieser Prozess entwickelt. Wie sehr sich die Ideen verändert haben oder wie sehr sie sich von den Quellen unterscheiden wird dir auch dabei behilflich sein, Plagiate zu vermeiden.
- 4. Sei korrekt.** Du musst immer sicherstellen, dass dein Dokument richtig aufgebaut ist und die Zitate korrekt sind. Was auch immer in deinem Werk enthalten ist - Illustrationen, Grafiken oder Daten - es muss immer zitiert werden.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES WIRD EINE REIHE VON OPEN-ACCESS-QUELLEN DISKUTIERT UND BESPROCHEN, WANN DIGITALER CONTENT FÜR BILDUNGSZWECKE VERWENDET UND WIEDERVERWENDET WERDEN KANN

Es kann schwierig sein, nach „kostenlosen“ oder leicht zu lizenzierenden Inhalten zu recherchieren. Man muss sich darüber im Klaren sein, dass man jeden Inhalt recherchieren muss, den man nicht selbst produziert hat. Je nach Kunstform kann man die folgenden Quellen nutzen:

Wikicommons | <https://commons.wikimedia.org>

Flickr | <http://flickr.com>

Free Music Archive | [https://freemusicarchive.org/curator/Creative Commons/](https://freemusicarchive.org/curator/Creative_Commons/)

Incompetech | <https://incompetech.com>

DeviantART | <https://deviantart.com>

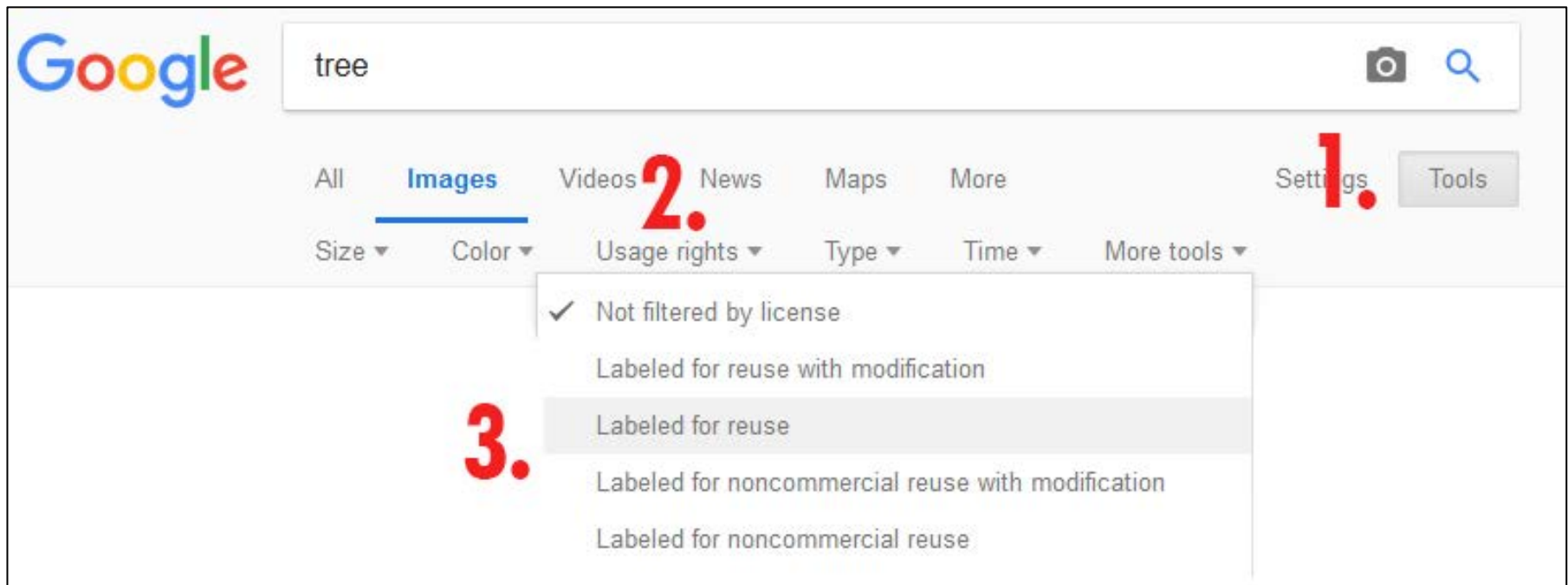
YouTube | <https://youtube.com>

Unsplash | <https://unsplash.com>

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES WIRD EINE REIHE VON OPEN-ACCESS-QUELLEN DISKUTIERT UND BESPROCHEN, WANN DIGITALER CONTENT FÜR BILDUNGSZWECKE VERWENDET UND WIEDERVERWENDET WERDEN KANN

Es gibt viele andere Quellen, die man nutzen kann. Falls man eine allgemeinere Recherche durchführen möchten, könnte man versuchen, die eingebauten Suchfunktionen in Google zu nutzen:



THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ES SOLLTE IN GRUPPEN GEARBEITET WERDEN, UM EIN DIGITALES, LEICHT LESBARES KURZHANDBUCH FÜR SCHULEN ZU ERSTELLEN

Es wird immer empfohlen, die erlernte Theorie in die Praxis umzusetzen. Eine der Möglichkeiten für Schüler*innen, ihr Wissen über digitale Urheberrechte anzuwenden, könnte darin bestehen, in Gruppen zu arbeiten und ein kurzes, leicht verständliches Handbuch zu erstellen, das später in der Schule verwendet und wiederverwendet werden kann. Dank dieser Art von Gruppenübung kann die Lehrkraft leicht feststellen, wie/ob die Schüler*innen das vorgestellte Thema verstanden haben.

Bei der Erstellung eines solchen Handbuchs können die Schüler*innen diesem 10-Schritte-Leitfaden folgen:

1. Entscheidet euch für ein Thema
2. Definiert das Zielpublikum
3. Wählt den Stil des Textes
4. Weitere Nachforschungen anstellen
5. Vergesst das Glossar nicht
6. Organisiert den Text
7. Mit dem Schreiben beginnen
8. Vergesst die Urheber*innenrechte nicht
9. Fotos/Bilder/Illustrationen hinzufügen
10. Mehrmals Korrektur lesen!

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

ZUSAMMENFASSUNG

Wenn wir über den Schutz eines geistigen Eigentums (UR) sprechen, müssen wir die Tatsache anerkennen, dass die Art und Weise des Schutzes von UR von Land zu Land unterschiedlich ist und noch schwieriger wird, wenn es um das digitale UR geht. Hinzu kommt, dass die Urheber*innen von Originalwerken unterschiedliche Rechte und Schutzmechanismen haben, die auch von ihren lokalen Gesetzen abhängen.

Bei der Weitergabe und Nutzung kreativer Inhalte geht es nicht nur um das Gesetz. Es erfordert gegenseitigen Respekt und Verständnis, damit es funktioniert. Das digitale Zeitalter macht das Teilen von Inhalten einfach, und die nationalen Gesetze hatten und haben immer noch Probleme, sich an diese Umstände anzupassen.

THEMA 3: Digitale Urheber*innenrechte

QUELLEN UND REFERENZEN

<https://wac.colostate.edu/resources/writing/guides/plagiarism/>

<https://www.consilium.europa.eu/en/press/press-releases/2019/04/15/eu-adjusts-copyright-rules-to-the-digital-age/>

<http://www.copyrightandschools.org/>

<https://www.copyrightuser.org/understand/exceptions/education/>

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/plagiarism>

<https://www.exprance.com/protect-digital-content/>

<https://www.wikihow.com/Write-a-Manual-from-Scratch>

MODUL 4 - E-SICHERHEIT

GLOSSAR

Begriff	Definition
EIN VERTRAG	Enthält die Lizenzbedingungen in einem vollständigen, durch Rechtsexpert*innen verfassten Text.
URKUNDE/DEEDS	Einseitige Erläuterungen zu den an die Lizenzen geknüpften Bedingungen.
PLAGIAT	Die Ideen einer anderen Person benutzen und so tun, als wären es Ihre eigenen.