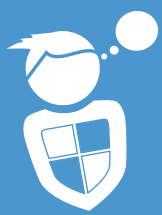




Originale  
setzen Zeichen



Weitergeben

## Lehrerhandreichung

---

zu den vier Dossiers zum  
Schutz des geistigen Eigentums  
für Ihren Unterricht



 /Originale21

 @MicrosoftOsZ

 MicrosoftOsZ

 [www.originale-setzen-zeichen.de](http://www.originale-setzen-zeichen.de)

1. Auflage Druckversion, Berlin 2013

Herausgeber: Helliwood media & education im fjs e.V.

Bildnachweis: eigene

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education

Redaktion und Design: Anja Monz, Julia Karnahl, Maik Wankmüller, Thomas Schmidt

[www.originale-setzen-zeichen.de](http://www.originale-setzen-zeichen.de)

© Helliwood media & education

Die Themendossiers sind Teil der Initiative „Originale setzen Zeichen“ und wurden von Helliwood media & education in Zusammenarbeit mit Microsoft Deutschland entwickelt. Ziel ist es, den Schutz des geistigen Eigentums unter einer pädagogischen Dimension für Jugendliche und Lehrkräfte zugleich darzustellen und zu diskutieren.

Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Helliwood haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.



# Lehrerhandreichung zu den vier Dossiers zum Schutz des geistigen Eigentums für Ihren Unterricht

---

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

Ihre Schülerinnen und Schüler werden im Internet täglich mit Situationen konfrontiert, die das Thema geistiges Eigentum betreffen. Sei es beim Herunterladen von Musik, beim Hochladen von Fotos oder bei der Recherche für ein Referat. Es ist wichtig, dass sie die rechtliche Lage kennen und auch die wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und persönlichen Folgen von Verstößen gegen das geltende Recht einschätzen können.

Die Microsoft-Kampagne „Originale setzen Zeichen“ hilft Jugendlichen dabei, ein Bewusstsein für das Thema Schutz des geistigen Eigentums zu entwickeln. Und sie unterstützt Schulen dabei, dieses Bewusstsein bei den Schülerinnen und Schülern zu stärken.

Anbei erhalten Sie vier Dossiers zum Schutz des geistigen Eigentums. Mit Interviews und Kommentaren von Medien- und Rechtsexperten, Fallbeispielen und historischen Exkursen wird das Urheberrecht aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet. In Dossier 1 steht die wirtschaftliche Dimension des Themas im Vordergrund, Dossier 2 konzentriert sich auf historische Aspekte, Dossier 3 beschäftigt sich damit, welche Rolle das Urheberrecht für den Einzelnen hat und in Dossier 4 geht es um die gesellschaftliche Einordnung.

Diese Dossiers können Sie kostenlos in Ihrem Unterricht nutzen und vervielfältigen. Darüber hinaus stehen Ihnen auf [www.originale-setzen-zeichen.de](http://www.originale-setzen-zeichen.de) digital weitere Materialien und Unterrichtsideen zur Verfügung.

Auf den folgenden Seiten finden Sie einige konkrete Ideen, wie Sie die Dossiers im Unterricht nutzen und mit welchen Lernmethoden Sie sich dem Thema nähern können.

*Ihr Originale setzen Zeichen Team*



Die folgenden Unterrichtsmethoden eignen sich für eine erste Annäherung an das Unterrichtsthema Schutz des geistigen Eigentums:

## Onkel-Otto-Zettel

### 🕒 Ablauf

Vorab lesen die Schülerinnen und Schüler einige grundlegende Beiträge aus den Dossiers, in denen erst einmal erklärt wird, was Urheberrecht und geistiges Eigentum überhaupt bedeuten. Besonders geeignet sind dafür die Wissensposter mit Überblickscharakter.

Danach verteilen sich die Schülerinnen und Schüler an die Tische. Darauf liegen A3-Blätter mit Satzanfängen, die sich dem Thema nähern. Zum Beispiel: „Musik aus dem Internet herunterzuladen ist ...“ „Wer abschreibt ...“ „Geistiges Eigentum bedeutet ...“ „Wenn ich Fotos ins Netz stelle ...“ etc. Die Schülerinnen und Schüler gehen von Plakat zu Plakat und beenden die Sätze. Anschließend knicken sie ihre Antwort so um, dass die nächsten sie nicht sehen können. Schließlich werden die Plakate gemeinsam entrollt und angeschaut und diskutiert.

### 📄 Material

**Dossier 1, S. 16: Wem gehört Musik?**

**Dossier 2, S. 14: Mein Text im Netz**

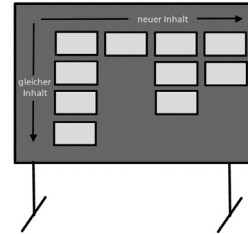
**Dossier 3, S. 21: Dein Bild gehört dir**

**Dossier 4, S. 18: Am Anfang war die Idee**

### ✓ Ziel

Diese Methode fördert die Kreativität der Schülerinnen und Schüler und hilft ihnen dabei, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sie spiegelt das Verständnis und gibt Anlass zu Diskussionen.

## Flexible Zettelwand



### 🕒 Ablauf

Bei dieser Brainwriting-Methode notiert zunächst jede Schülerin und jeder Schüler seine Assoziationen, Gedanken und Ideen zu Aspekten des geistigen Eigentums auf A5-Blättern. Eine zugespitzte Fragestellung erleichtert den Einstieg ins Thema. Das könnte zum Beispiel die Frage sein: Ist der Schutz des geistigen Eigentums überhaupt notwendig?

Anschließend werden die Zettel gemeinsam an einer Wand angebracht und nach Themen-Clustern geordnet. Dabei werden Zettel mit ähnlichem oder gleichem Inhalt senkrecht untereinander angebracht, solche mit neuem Inhalt werden waagrecht nebeneinander aufgehängt. Jede Schülerin und jeder Schüler hängt die eigenen Zettel auf und ordnet sie entsprechend ein, wobei der Rest der Klasse sich kommunikativ einbringt.

Zum Schluss bekommen die Schülerinnen und Schüler Texte aus den Dossiers zu lesen, die Antworten auf die Ausgangsfrage „Ist der Schutz des geistigen Eigentums überhaupt notwendig?“ geben.

### 📄 Material

**Dossier 1, Seite 21: Eroberung der Plagiate**

**Dossier 2, Seite 10: Das ist Diebstahl**

**Dossier 4, Seite 15: Denkanstoß eines Musikers**

### ✓ Ziel

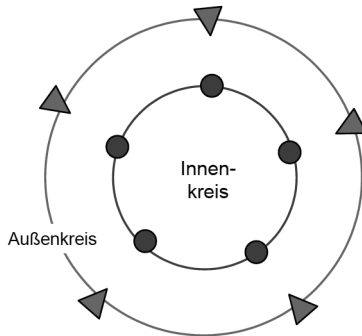
Die Schülerinnen und Schüler nähern sich so dem Thema zunächst über eigene Erfahrungen und Gedanken und arbeiten dann gemeinsam erste Themenschwerpunkte heraus. Das fördert zum einen kreative und kommunikative Fähigkeiten und zum anderen das methodische und strukturelle Denken.



Für die inhaltliche Vertiefung des Themas geistiges Eigentum und Urheberrecht eignen sich die folgenden Unterrichtsmethoden:

## Kugellager

### Sitzordnung



### 🕒 Ablauf

Jede Schülerin und jeder Schüler bekommt einen Text aus den Dossiers zu lesen.

Danach bilden sie zwei Kreise, einen inneren und einen äußeren, wobei sich jeweils jemand aus dem Innenkreis und dem Außenkreis direkt gegenüberstehen oder -sitzen. Zunächst fasst der Innenkreis das Gelesene für den Außenkreis zusammen, der zuhört und das Gehörte dann in eigenen Worten wiedergibt. Anschließend bewegt sich das Kugellager, indem die Schülerinnen und Schüler des Innenkreises im Uhrzeigersinn um ein oder zwei Plätze weiterrückt. Dann fasst der Außenkreis das Gelesene für den Innenkreis zusammen, der es noch einmal wiederholt. Je nach Anzahl der Schülerinnen und Schüler lässt sich die Übung weiter fortsetzen.

### 📄 Material

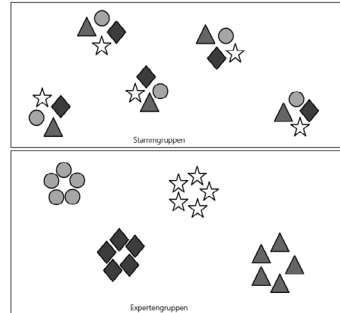
- Dossier 1, Seite 20: Journalismus global**
- Dossier 1, Seite 26: Covern, Klauen, Komponieren**
- Dossier 2, Seite 24: Barocke Riesen**
- Dossier 3, Seite 9: Projektarbeit**
- Dossier 3, Seite 10: Theater im Internet**
- Dossier 3, Seite 14: Wer ist Miturheber?**
- Dossier 4, Seite 24: Fake im globalen Dorf**

### ✓ Ziel

Diese Methode fördert die fachliche Kompetenz, schult aber auch das präzise Vortragen und das aktive Zuhören.

## Gruppenpuzzle

### Sitzordnung



### 🕒 Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler werden aufgeteilt: in Expertengruppen und in Stammgruppen von je 3 bis 5 Mitgliedern. Die Expertengruppen bekommen jeweils einen Aspekt des Themas Schutz des geistigen Eigentums zugeteilt. Dann treffen sich zuerst die Expertengruppen und arbeiten gemeinsam ca. 20 Minuten lang an ihrem Thema, lesen entsprechende Texte aus den Dossiers und diskutieren darüber. Danach treffen sich die Stammgruppen und informieren sich gegenseitig ca. 10 Minuten lang über ihr jeweiliges Thema.

### 📄 Material

- Expertengruppe Recht:**
- Dossier 4, Seite 4: Jede Seite ©!**
- Dossier 1, Seite 8: Muss ich zahlen?**

### Expertengruppe Wirtschaft:

- Dossier 1, Seite 14:**
- Plagiate nutzen: kurz gedacht**
- Dossier 1, Seite 22: AIDS und Patente**

### Expertengruppe Geschichte:

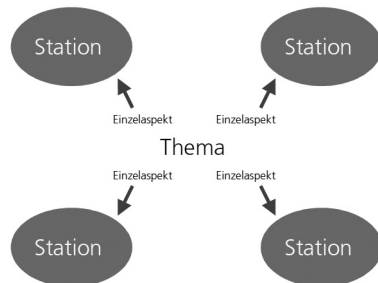
- Dossier 2, Seite 19: Der Fälschungswahn**
- Dossier 2, Seite 22: Von Martial zu Proudhon**
- Dossier 2, Seite 25: Millionen für Dreigroschen**

### ✓ Ziel

Die Schülerinnen und Schüler fassen Wesentliches zusammen und geben es mündlich weiter. So eignen sie sich Wissen an, üben ihre kommunikativen Fähigkeiten und lernen, Zusammenhänge zu erkennen und zu reflektieren.



## Lernen an Stationen



### 🕒 Ablauf

Das Thema Schutz des geistigen Eigentums wird in verschiedene Stationen aufgeteilt. Das können Teilbereiche sein wie „Texte“, „Musik“, „Bilder“. Nach einer inhaltlichen Einführung in das Gesamtthema werden die Schülerinnen und Schüler auf die Stationen verteilt, an denen sie sich mit dem jeweiligen Teilaspekt beschäftigen.

Nach einer festgelegten Zeit ertönt eine Glocke und die Schülerinnen und Schüler wechseln zur nächsten Station, so lange, bis jeder an jeder Station war. Anschließend reflektiert die ganze Klasse gemeinsam ihre Arbeitsergebnisse.

### 📄 Material

#### Texte:

**Dossier 2, Seite 4: Es bringt gar nichts.**  
**Dossier 2, Seite 6: Ehj ... Sagsch mir!**  
**Dossier 2, Seite 11: Kurz und knapp**

#### Musik:

**Dossier 1, Seite 1: Pop von der Akademie**  
**Dossier 1, Seite 12: Wir reichen den Lohne weiter**  
**Dossier 1, Seite 25: Mein eigenes Plattenlabel?**

#### Bilder:

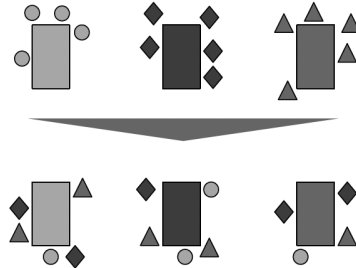
**Dossier 3, Seite 6: Wir haben das Bild entfernt**  
**Dossier 3, Seite 13: Fotos einer Klassenfahrt**  
**Dossier 3, Seite 17: Urheberrechte am Bild**

### ✓ Ziel

Beim Lernen an Stationen arbeiten die Schülerinnen und Schüler im Team an einer Aufgabenstellung und erweitern gemeinsam ihre fachliche Kompetenz zum Thema.

## Galerie

### Sitzordnung



### 🕒 Ablauf

In Kleingruppen arbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam je an einem Thema. Das können zum Beispiel einzelne Fallbeispiele aus den Dossiers sein.

Ihre Ergebnisse visualisieren sie in verschiedenen Formen, z.B. als Plakat oder Collage. Diese Visualisierungen werden dann im Raum aufgehängt. Schließlich schauen die Schülerinnen und Schüler sich die anderen Plakate an, wobei jeweils ein Gruppenmitglied bei seinem Plakat stehen bleibt, um Fragen der anderen beantworten zu können.

### 📄 Material

#### Gruppe 1: Thema Raubkopien:

**Dossier 1, Seite 18: Asia-Kopie**  
**Dossier 1, Seite 19: Die Kleinen hängt man**  
**Dossier 1, Seite 25: Bleistift weltweit**

#### Gruppe 2: Thema Facebook:

**Dossier 1, Seite 23: Geklaute Genialität**  
**Dossier 4, Seite 29: Aktiv und gerecht**  
**Dossier 3, Seite 23: Grenzen der Illegalität**

#### Gruppe 3: Thema medizinische Plagiate:

**Dossier 1, Seite 22: AIDS und Patente**  
**Dossier 3, Seite 25: Ungesunde Plagiate**

### ✓ Ziel

Die Schülerinnen und Schüler vertiefen ihr Wissen und dabei wird ihre Kreativität und Kommunikationsfähigkeit gefördert. Die entstandenen Plakate, Collagen u. a. können gegebenenfalls auch weiteren Klassen zugänglich gemacht werden, indem sie im Schulgebäude ausgestellt werden.



Für die abschließende Reflexion des Gelernten sind die folgenden Unterrichtsmethoden besonders geeignet:

## Rollenspiel

### Ablauf

Zu Beginn werden verschiedene Rollen und Spielsituationen festgelegt. Beim Thema geistiges Eigentum an Musikstücken können z. B. Schülerinnen und Schüler in den folgenden Rollen ein Streitgespräch führen: der Komponist eines Musikstücks, der Texter, der Interpret, der Produzent, der Betreiber einer Online-Tauschbörse und ein Endverbraucher, ein Musikkonsument.

Die restliche Klasse hört zu. In der Auswertung werden dann im Dialog Rollenwahrnehmungen diskutiert, Verhaltensmuster reflektiert und mögliche Alternativen entwickelt.

### Material

**Dossier 1, Seite 4: Pop von der Akademie**

**Dossier 1, Seite 8: Muss ich zahlen?**

**Dossier 1, Seite 12: Wir reichen den Lohn weiter**

**Dossier 1, Seite 15: Legal oder scheiß egal?**

**Dossier 1, Seite 16: Wem gehört Musik?**

**Dossier 1, Seite 17: Rippen statt Rappen**

### Ziel

Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Gelegenheit, sich in verschiedene Perspektiven hineinzuversetzen. Sie üben ihre Kreativität, ihre sozialen und kommunikativen Kompetenzen und reflektieren eigene Verhaltensweisen und Einstellungen.

## Stiller Dialog

### Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler lesen zunächst die Meinungssammlungen anderer Jugendlicher in den Dossiers.

Bei entspannender Musik tritt dann jede Schülerin und jeder Schüler für eine festgelegte Zeit in den inneren Dialog mit sich selbst. Sie überlegen, wann und wo ihnen das Thema geistiges Eigentum schon untergekommen ist, welche Rolle sie dabei eingenommen haben, welche Haltung sie (eventuell auch anderen gegenüber) vertreten haben und ob sie in Anbetracht des Neugelerten in Zukunft anders denken und handeln würden. Die Ergebnisse dieses inneren Dialogs notieren die Schülerinnen und Schüler auf Zetteln. In Tandems schildern sie anschließend ihrem Gegenüber ihre Gedanken. Schließlich werden die Zettel gebündelt an einer Wand angebracht.

### Material

**Dossier 1, Seite 15: Legal oder scheiß egal?**

**Dossier 2, Seite 12: Abschreiben und abschreiben lassen**

**Dossier 2, 13: Netzgeschrieben**

**Dossier 3, Seite 18: Musikdownloads und Moral**

### Ziel

Diese Übung fördert vor allem die Selbstreflexion. Das Gelernte wird durch die Reflexion vertieft und von der theoretischen auf die praktische Handlungsebene geholt.



Kontakt:

Microsoft Deutschland GmbH

Initiative „Originale setzen Zeichen“

Katharina Heinroth Ufer 1

10878 Berlin

 /Originale21

 @MicrosoftOsZ

 MicrosoftOsZ

 [www.originale-setzen-zeichen.de](http://www.originale-setzen-zeichen.de)