

Die Kunst des Teilens – die Kunst teilen

Beschreibung des Projekt-Kits

Die Schülerinnen und Schüler lernen die verschiedenen Formen des Urheberrechts und der Creative-Commons-Lizenzen kennen. Sie lernen, wie sie dem Urheber angemessen Anerkennung schenken können.

In diesem Projekt verwenden die Teilnehmer Kunstwerke neu und bearbeiten sie auf kreative Weise. Gleichzeitig entdecken sie das kulturelle Erbe der Partnerschule.

Pädagogische Ziele

Die Schülerinnen und Schüler erlangen Verständnis für die verschiedenen Formen des Urheberrechts und der Creative-Commons-Lizenzen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, den Urheber/Besitzer eines Bildes anzuerkennen.

Die Schülerinnen und Schüler verbessern ihre (digitalen) Fähigkeiten, indem sie Kunstwerke kreativ bearbeiten.

Die Schülerinnen und Schüler werden darin unterstützt, das kulturelle Erbe der Partnerschule zu entdecken.

Schwierigkeitsgrad

mittel

Schlüsselkompetenzen

Bürgertum, Digital

Unterrichtsfächer

Ethik , Informatik / IKT , Kunst , Medienerziehung , Staatsbürgerkunde

Niveau

14-17

1. Das Urheberrecht und die Creative-Commons-Lizenzen kennenlernen

Die Lehrkräfte bitten die Schülerinnen und Schüler (in kleinen Gruppen), auf einer virtuellen Tafel (z. B. Padlet) das Bild eines Kunstwerks zu posten, das sie sicher auf ein T-Shirt drucken könnten, um es zu verkaufen.

Im Gespräch erfahren die Schülerinnen und Schüler von den verschiedenen Formen von Urheberrecht (gemeinfreies Werk – Creative Commons – Urheberrecht) und dass Bilder nicht immer wiederverwendet werden dürfen. Eine sehr kurze Übersicht ist hier zu finden: <https://sites.google.com/view/copy-modify/home>

Anschließend durchsuchen sie Internetseiten, wie [PixabayGoogle](#) (Bildersuche – Tools)

[Flickr.com/creativecommonsEuropeana](https://www.flickr.com/photos/europeana/)

Alle diese Seiten beschäftigen sich mit dem Recht, ein Bild zu vervielfältigen, sowie der Möglichkeit, das Bild zu bearbeiten und wiederzuverwenden.

Die Schülerinnen und Schüler stellen einige Bilder, wie z. B. Gemälde aus ihrem Land, im TwinSpace des Projekts ein und teilen sie dort mit der entsprechenden Anerkennung für den Künstler.

2. Kreative Bearbeitung

Als Hauptaktivität in diesem Projekt arbeiten die Schülerinnen und Schüler mit Bildern, für die eine kreative Bearbeitung zulässig ist (gemeinfreies Werk und/oder Creative Commons ohne „nd“-Kennzeichnung). Es ist wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler den Urheber des Bildes/Gemäldes angemessen anerkennen.

Empfohlene Aktivitäten:

- Ein Gemälde sprechen lassen. Die Schülerinnen und Schüler fügen mithilfe von [Blabberize](#) zu dem Bild eine Tonspur hinzu und lassen eine Figur im Gemälde sprechen. Diese Tonspur könnte eine Frage an die Partnerschule enthalten.
- Malen mit Hotspots. Die Schülerinnen und Schüler wählen ein Gemälde als eine Leinwand und fügen ihm unter Hotspots zusätzliche Informationselemente, wie Texte oder Videos, hinzu. Technologie: [Thinglink](#). Die Partner können Bilder von Gemälden aus dem eigenen Land den jeweiligen Partnern senden.
- Ein GIF erstellen. Die Schülerinnen und Schüler verwandeln ein Gemälde in ein animiertes GIF. Beispielsweise mit Paint (Microsoft) kann man zusätzliche Farben einfügen und die verschiedenen bearbeiteten Bilder speichern. Mit einem Tool zum Erstellen von GIFs, wie [gifcreator.me](#), können anhand der Bilder animierte GIFs geschaffen werden.
Beispiel: <https://sites.google.com/view/rino-gif/home>

Eine Idee könnte sein, eines der Gemälde aus dem Ausmalbuch für Erwachsene der [Europeana colouring book for adults](#) zu verwenden.

- Digitales Puzzle. Ein digitales Puzzle mit [Jigsawplanet](#) erstellen. Beispiel: <https://sites.google.com/view/digital-jigsaw/home>
- Eine Collage erstellen. Die Schülerinnen und Schüler sammeln mehrere Bilder, z. B. Gemälde, von den unterschiedlichen Partnerländern. Sie gestalten mithilfe von Ausschnitten dieser Gemälde neue Kunstwerke. Dazu kann Papier oder PowerPoint verwendet werden. Das Ergebnis wird digital gespeichert.
- Ein Gemälde nachstellen. Die Teilnehmer stellen eine Gemälde mit [Vangoyourself](#) nach.

Wahlweise können sich Ihre Schüler mit einem Schüler oder einer Schülerin der Partnerschule paarweise zusammenfinden, um gemeinsam an einer der oben genannten Aktivitäten zu arbeiten.

3. Zeigen und teilen

Die Ergebnisse der kreativen Arbeit werden mit der Partnerschule und der Schulgemeinde geteilt.

Empfohlene Aktivitäten:

- Online zeigen: Die verschiedenen Ergebnisse werden auf einer virtuellen Tafel, wie einem [Padlet](#) oder im TwinSpace veröffentlicht. Alternativ können die Teilnehmer auch ein Museumsblog oder ein digitales Magazin erstellen.
- Die Lehrkräfte organisieren ein Live-Event, um die Kunstwerke vorzustellen.
- Die Partner können einen Wettbewerb ausschreiben, um die kreativste Bearbeitung küren.

Auswertung und Bewertung

Die Lehrkräfte können einen Test oder ein Quiz über die verschiedenen Formen des Urheberrechts und der Creative Commons durchführen. Sie können Die Schülerinnen und Schüler abfragen, was sie aus dem Projekt gelernt haben und inwiefern dies ihr künftiges Verhalten beeinflussen wird.

Fortsetzung

Die Schülerinnen und Schüler können die Ergebnisse aus dem Projekt anderen Mitglieder der Schulgemeinschaft präsentieren (Lehrer, Schüler, Direktor). Daraus können Empfehlungen formuliert werden, was das Urheberrecht und die Wiederverwendung von Bildern auf der Website der Schule oder in anderen Publikationen der Schule betrifft.