

## OER-Workshop für Mediencouts – Essenzielle Grundlage im digitalen Zeitalter?

Das Praxisprojekt als OER-Workshop soll vor allem dazu dienen, dass Schüler:innen rechtssicher bei der Erstellung digitaler Inhalte sind und ihr Wissen als Multiplikator:innen weitergeben. Hierzu wurde durch die Lehrkräfte Frau Milewski und Herrn Link, welche an unterschiedlichen Schulen tätig sind (Rouanet-Gymnasium Beeskow und *barnim-gymnasium bernau*) ein Workshop zum Thema „OER“ erarbeitet und mit den *Mediencouts Barnim-Gymnasium* durchgeführt.

### Ausgangslage und Bedarf

Das durch die Stiftung *Großes Waisenhaus Potsdam* und den Isfb mit dem Anerkennungspreis 2023 ausgezeichnete Projekt „Mediencouts“, welches von Herrn Link am *barnim-gymnasium bernau* initiiert wurde, hat als übergeordnetes Ziel, Schüler:innen mit einem großen Interesse an Medien und medienbezogenen Themen zu fördern und auf didaktisch-pädagogische Weise zu Multiplikator:innen auszubilden. Dabei sind die tragenden Säulen des Projektes der Partizipationsgedanke aller an der Schulkultur beteiligten Personen sowie das Peer-to-Peer-Konzept. Das Projekt baut auf dem Basiscurriculum Medienbildung auf und soll die Schüler:innen zum medienkompetenten Handeln befähigen. Bereits im Schuljahr 2021/22 gab es zu den *Mediencouts Barnim-Gymnasium* mehrere Vorbesprechungen zwischen Eltern, Schüler:innen und Lehrkräften. Dabei wurde eine Umfrage bezüglich der Notwendigkeit eines solchen Projektes getätigt, ausgewertet und reflektiert. In dieser wurde deutlich, dass die Mediencouts die in der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ genannten Kompetenzen gewinnbringend unter einem Peer-to-Peer-Konzept umsetzen können. Auf der einen Seite wurden zwar technische Unzulänglichkeiten (z. B. kein W-Lan) bemängelt, auf der anderen Seite wurde aber vor allem das technische Know-how der Schüler:innen, Lehrkräfte und Eltern positiv hervorgehoben.

Seit dem Schuljahr 2022/23 treffen sich die *Mediencouts Barnim-Gymnasium* einmal wöchentlich unter der Betreuung eines Elternteils sowie Herrn Links zum gemeinsamen Austauschen und zur internen Fortbildung. Da das Projekt Mediencouts noch in der Entwicklungsphase steht, wurde das folgende Ausbildungsprogramm erarbeitet:

<b>Grundlagenwissen</b>	<b>Medienproduktion</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datenschutz, Datensicherheit &amp; Big Data</li> <li>- Persönlichkeitsrechte &amp; Recht am eigenen Bild</li> <li>- Urheberrecht &amp; OER</li> <li>- rhetorische Situationsanalyse</li> </ul>	u. a. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erstellung von kurzen Filmen</li> <li>- Raumdesign</li> <li>- Podcasts</li> <li>- Social Media Content</li> </ul>
<b>Wahlpflichtoptionen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Social Media &amp; Online Communitys</li> <li>- Cybermobbing</li> <li>- Gaming, In-Game-/ In-App-Käufe &amp; Spielsucht</li> <li>- Hate Speech/ Hass im Netz &amp; Radikalisierung</li> <li>- Fake News &amp; Meinungsfreiheit</li> <li>- Mediensucht-Prävention</li> <li>- sexuelle Übergriffe im Netz</li> <li>- Digitalisierung &amp; Umweltschutz/ nachhaltige Entwicklung</li> </ul>	
	u. a.

Abb. 1: Ausbildung der Mediencouts (1. Generation)

Die Ausbildung unterteilt sich dabei in Grundlagenwissen, Medienproduktion sowie Wahlpflichtmodulen. Der Ausbildungsplan stellt einen Vorschlag dar und kann von den teilnehmenden Mediencouts verändert und soll vor allem durch diese ergänzt werden. Lediglich das Grundlagenwissen ist für alle Mediencouts obligatorisch. Bereits im Grundlagenwissen ist das Thema „Urheberrecht & OER“, welches u. a. Bezüge zu Persönlichkeitsrechten sowie Rechten am eigenen Bild aufweist, in der Ausbildung fest verankert. Es zeigte sich aber bei den teilnehmenden Mediencouts, dass insbesondere bei Themen wie Urheberrecht verständlicherweise noch Unsicherheiten vorhanden sind und dass bei Präsentationen die Angabe von Quellen nicht immer ordnungsgemäß ausgeführt wird.

### Ziele des Projektes

Der Workshop soll die Mediencouts dazu befähigen, eigenständig OER-Materialien zu erstellen, und sie für die Kultur des Teilens sensibilisieren. Des Weiteren sollen sie ein Grundverständnis von offenen Lern- und Lehrmaterialien bekommen und ihr Wissen weitergeben können.

Gemäß des DigCompEdu bezieht sich die Umsetzung des Workshops vor allem auf die *digitalen Ressourcen* (2.) sowie die *Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden* (6.3 Erstellung digitaler Inhalte).

### Verlauf des Projektes

In einer Tandem-Reflexion zwischen Frau Milewski (Schulberaterin mit den Schwerpunkten Digitalisierung und Medienbildung) und Herrn Link (Schulberater mit den Schwerpunkten Digitalisierung, Geschichte, BiSS-Transfer und BEP) wurde gemeinsam überlegt, wie Schüler:innen v. a. für die Nutzung digitaler Materialien und dem damit einhergehenden Urheberrecht sensibilisiert werden können. Als sinnvoll wurde ein 90-minütiger Workshop zum Thema „OER“ eingestuft sowie die Überlegung, bei Bedarf einen weiteren Termin anzuberaumen. Im nächsten Schritt musste ein entsprechender Termin gefunden werden, an dem die Mediencouts, Frau Milewski und auch Herr Link den Workshop durchführen. Aufgrund der Fahrzeit von Frau Milewski wurde diskutiert, inwieweit der Workshop online durchgeführt werden könnte. Im Verlauf der Erarbeitung wurde im Sinne des praktischen Teils und einer persönlichen Begegnung der Schüler:innen mit Frau Milewski ein Präsenztermin am 06. März 2023 als sinnvoller erachtet.

Den Workshop erarbeiteten Frau Milewski und Herr Link in der Rolle als Lehrkräfte und setzten diesen am *barnim-gymnasium bernau* um. Zuvor waren mehrere Absprachen bezüglich des Aufbaus des Workshops notwendig. Da bereits eine von Frau Milewski und Herrn Link erarbeitete Weiterbildung zum Thema „OER“ für Lehrkräfte sowie ein Selbstlernkurs auf LERNEN.cloud zu dieser Thematik besteht, mussten Inhalt sowie Materialien für die Schüler:innen angepasst werden. Für einen praktischen Teil zu den CC-Lizenzen erwarb Herr Link Legosteine. Das theorielastige Thema sollte so praktisch wie möglich umgesetzt werden.

### Inhaltliche Ebene

Ein inhaltlicher Fokus war auf die komplexe gesetzliche Grundlage gerichtet, d.h. dass das Medienrecht ein Querschnitt von Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht und weiteren Rechtsgebieten ist. Zum Urheberrecht wurden Schranken als auch eine Risikoabschätzung besprochen. Aufgrund der Komplexität wurden dann OER und die verschiedenen Lizenztypen als Gegenentwurf vorgestellt. Des Weiteren kamen Bildungsportale für OER, Bilddatenbanken, Bildersuche, Generatoren sowie die Wichtigkeit einer Kultur des Teilens zur Sprache.

### Methodische Ebene

Als Einstieg wurde eine Meinungslinie gewählt. Die Medienscouts sollten sich entsprechend ihrer OER-Kenntnisse positionieren.

In der Erarbeitungsphase diente bspw. die folgende Infografik zur Visualisierung des Erklärten:

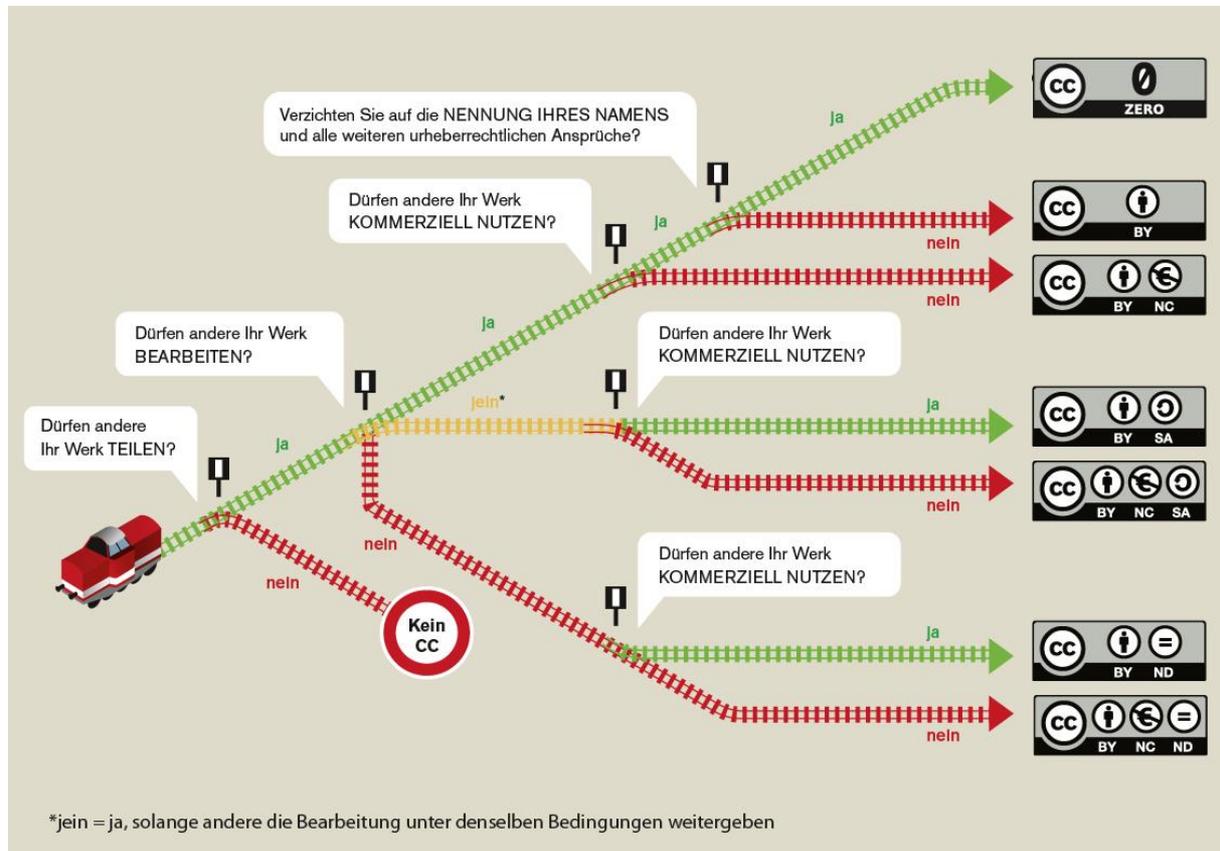


Abb. 2: „Welches ist die richtige CC-Lizenz für mich?“ (Grafik von Barbara Klute und Jöran Muuß-Merholz für wb-web unter CC BY SA 3.0)

Anhand des Gelernten und der Infografik bauten die Medienscouts mit Hilfe von Legosteinen verschiedene CC-Lizenzen zusammen, um so gestellte Aufgaben in Partnerarbeit zu lösen.

Die Farben der Legosteine standen für: CC = weiß, BY = grün, SA = blau, NC = orange und ND = rot. Bewusst wurden für die NC- und ND-Lizenz die Signalfarben orange und rot gewählt, da diese Lizenzen nicht dem OER-Prinzip entsprechen.

Die Schüler:innen hatten z. B. folgende Aufgabe: „Tina Toll möchte gerne, dass bei Weitergabe ihres Arbeitsblattes ihr Name genannt wird und möchte nicht, dass dieses von anderen Personen geändert werden darf.“

Das Foto zeigt beispielhaft eine CC-BY- und eine CC-BY-NC-Lizenz.



Abb. 3: Verschiedene CC-Lizenzen mit Legosteinen

In einem weiteren Schritt bearbeiteten die Medienscouts das Arbeitsblatt „Pimp my ...“ (CC BY-SA 4.0 Madlen Milewski & Joachim Link). Dabei sollten sie sich spiralcurricular nochmals mit den CC-Lizenzen sowie einer guten Zitierweise beschäftigen.

Das Arbeitsblatt dient den Schüler:innen auch als Handout, da sie auf diesen Bilddatenbanken und CC-Lizenzen im Sinne des OER-Ansatzes finden (siehe Anlage 1).

Um Bewegung in den Workshop zu bringen, gab es Fragen, die verlangten, dass die Schüler:innen aufstehen oder eine bestimmte Position im Raum einnehmen. Darunter war z. B. folgende Verständnisfrage: „Darfst du ein Bild verwenden, das du im Internet (ohne Filter) gefunden hast, wozu dir keine Lizenzierung angezeigt wird?“ – Die Medienscouts erhoben sich für ein „Nein“.



Abb. 4: Beschäftigung mit dem AB „Pimp my ...“

### **Unterstützungssysteme**

Insbesondere ist die sehr gute Zusammenarbeit von Madlen Milewski und Joachim Link hervorzuheben. Dabei gelingt es in Fortbildungen, sich in diversen Situationen gegenseitig zu unterstützen und auch unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Auch der vom LISUM ausgezeichnete Kurs „Expert\*in für digitalen Wandel in Schule und Unterricht“ hat uns durch den vielfältigen Austausch auf neue Ideen gebracht. Insbesondere hat dieser uns motiviert, nicht nur in der Lehrkräftefortbildung tätig zu sein, sondern ebenfalls Medienscouts weiterzubilden. Gleichzeitig haben uns aber auch viele andere Weiterbildungen aus dem LISUM dazu befähigt, Kurse zu entwickeln.

### **Tipps aus der Praxis für die Praxis**

1. maximal 90-120 Min.
2. praxis- und schülerorientiert aufbauen
3. mehrere Stunden und verschiedene Tage für die Vorbereitung einplanen
4. Die Durchführung zu zweit hat sich als effektiv erwiesen
5. Schafft durch eine freundliche und wertschätzende Kommunikation eine tolle Atmosphäre, dann macht es gleich doppelt so viel Spaß!

### **Feedback**

Insgesamt kam der Workshop gut an. Für die Medienscouts war es etwas Besonderes, dass eine externe Pädagogin (Frau Milewski) zum regulären Treffen der Medienscouts kam.

Bereits bei der Meinungslinie wurde deutlich, dass die Schüler:innen sehr wenig über OER wissen. Die meisten waren interessiert und stellten tolle Fragen, die oftmals einen sehr guten Lebensweltbezug herstellten, z. B. „Was passiert, wenn ich dieses Bild auf Instagram teile?“ oder „Ist auch mein gemaltes Bild urheberrechtlich geschützt und wie ist es, wenn ich eine Figur nur abzeichne?“.

Insgesamt war der theoretische Input zu lang. Eine inhaltliche Modifizierung wäre nochmals nötig. Durchweg allen Schüler:innen hat die praktische Gestaltung mit den Legosteinen gut gefallen, obwohl sie anfangs die Methode belächelten. Sie hatten durch den handlungsorientierten Ansatz sehr viel Spaß bei der Erstellung der CC-Lizenzen.

## Schluss

In einer von Digitalität geprägten Welt ist ein Grundwissen über OER und Urheberrecht unerlässlich. Es hat sich deutlich gezeigt, wie wenig Schüler:innen sich mit diesem Themengebiet auskennen und dass hier noch Aufholbedarf besteht. Eine Präsentation enthält oftmals Bilder, bei denen die Angaben unzureichend sind, oder Bilder werden genutzt, die urheberrechtlich geschützt sind. Oftmals fragen sich Schüler:innen dann, wieso die Präsentation nicht veröffentlicht werden kann oder sie tun es im schlimmsten Fall selbst und begehen ein Verstoß gegen das Urheberrecht. Das Wissen zu OER und zum Urheberrecht gehört also nicht nur zum essenziellen Grundlagenwissen der Medienscouts, sondern zum Grundlagenwissen aller.

### Verwendete Literatur:

- Kuttner, Claudia: Medienscouts an Schulen. Empfehlungen für die Ausbildung und Arbeit. Chemnitz: Landesamt für Schule und Bildung 2020 (Lizenz: CC BY).
- Kuttner, Claudia: Was sind MEDIENSCOUTS? Ludwigsfelde: LISUM 2021 (Präsentation steht unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 Int.).
- MedienScouts der Gemeinschaftsschule Neumünster-Brachenfeld: We are introducing you „Repair & Care“. Neumünster: Gemeinschaftsschule Neumünster-Brachenfeld (Präsentation steht unter der Lizenz CC BY-NC-SA).
- Urheberrecht und OER. CC-BY 4.0 Martin Nestler und Henry Freye.

## Unsere Kontaktdaten

<b>Joachim Link</b> - Schulberater im StSchAFF (Land Brandenburg) mit den Schwerpunkten: BiSS-Transfer, BEP, Digitalisierung und Geschichte  <u>barnim-gymnasium bernau</u> Hans-Wittwer-Straße 20, 16321 Bernau - Lehrkraft für Geschichte und Englisch - Fachkonferenzleiter Geschichte  E-Mail (Lehrer/ Schulberater): - joachim.link@lk.brandenburg.de - joachim.link@schulaemter.brandenburg.de	<b>Madlen Milewski</b> - Schulberaterin im StSchAFF (Land Brandenburg) mit den Schwerpunkten: Digitalisierung und Medienbildung  <u>Rouanet-Gymnasium Beeskow</u> Breitscheidstraße 3A, 15848 Beeskow - Lehrkraft für Deutsch und Geschichte - Jahrgangsführung 8 (Vera 8)  E-Mail (Lehrerin/ Schulberaterin): - madlen.milewski@lk.brandenburg.de - madlen.milewski@schulaemter.brandenburg.de
--	---

# PIMP MY ...

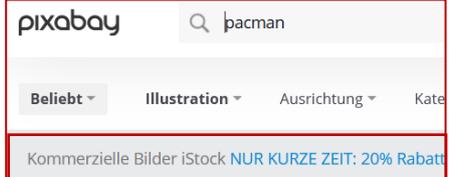
Erlaubte Bilder aus dem Internet für dein/e Präsentation/ Quiz etc.

## I. Nutze Seiten mit lizenzierten Bildern.

- Pixabay (<https://pixabay.com>)
- Pexels (<https://www.pexels.com/de-de>)
- Flickr (<https://www.flickr.com>)
- Unsplash (<https://unsplash.com>)
- Wikimedia Commons/ Wikipedia

### VORSICHT!

Pixabay hat auch Bilder, die du bezahlen müsstest (1. Zeile), wähle die kostenlosen darunter.



## II. Achte auf die Lizenz.

- CC-Lizenzen (*Creative Commons*)
  - CC 0
  - CC BY
  - CC BY-SA
  - ...
- Pixabay-Lizenz, Bsp.:

Pixabay License  
Free for commercial use  
No attribution required

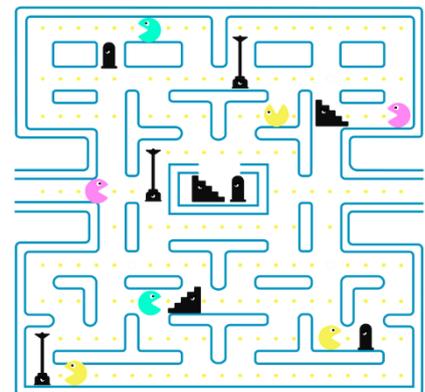


Bild von María\_Alberto,  
Pixabay-Lizenz

## III. Ehre den/die Urheber/in. Mache deutlich, dass nicht du Urheber/in bist.

...auch, wenn die Angabe nicht nötig ist.

## Aufgaben

1. Ordne den gegebenen CC-Lizenzen in Kurzform eine Bedeutung zu. Nutze dazu die folgende Seite: <http://www.cc-your-edu.de/die-cc-idee/die-cc-lizenzen>.

Bsp.: CC 0 = Öffentliches Gemeingut; es muss keine Angabe erfolgen (*public domain*)

CC BY: \_\_\_\_\_

CC BY-SA: \_\_\_\_\_

2. Wikipedia/ Wikimedia Commons nutzt für Bilder vor allem CC-BY-SA-Lizenzen. Folge dem Link und vervollständige die Angaben zu dem Bild:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Comic#/media/Datei:Comicstrip.png>

**Befolge dieses Muster:** Urheber/in-Name: Titel (Erscheinungsjahr), in *Webseite*. CC-Lizenz (Hyperlink zum Lizenztext). URL: Link zum Bild [eigenes Entnahmedatum].

\_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_),  
in *Wikimedia Commons*. \_\_\_\_\_ (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>).  
URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Comicstrip.png> [\_\_\_\_\_].

## Reflexion

Uns halfen der Austausch in den Fortbildungen sowie die Umsetzungsideen in den einzelnen Workshops.

Bezugnehmend auf den DigCompEdu wurden vornehmlich der zweite Bereich „digitale Ressourcen“ und der sechste Bereich „Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden“ (insbesondere „Erstellung digitaler Inhalte“ als auch „Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien“) umgesetzt. Für uns in der Rolle als Digitalberater:innen, welche in der Lehrkräftefortbildungen tätig sind, war es sehr hilfreich, einen Workshop für Schüler:innen zu erarbeiten und zu reflektieren. In diesem Bereich hat es eine Weiterentwicklung gegeben, die wir sehr gerne noch mit weiteren Workshops für Schüler:innen ausbauen möchten.

Schwierig war es vor allem, für alle Beteiligten einen geeigneten Termin zu finden. Auch aufgrund der hohen Belastung von Lehrkräften im Allgemeinen war es nicht immer leicht, Zeiten für Absprachen zu finden. Gelöst wurde dies vor allem durch Onlinekonferenzen und zum Teil auch gegenseitigem Vertrauen zum Improvisieren.

Wir finden, dass der Aufwand dem Nutzen angemessen war. Wir würden die Veranstaltung für Schüler:innen auf jeden Fall wieder in Präsenz geben wollen. Dennoch würden wir den theoretischen Input deutlicher einschränken und den praktischen Übungen (wie z. B. Übungen mit Legosteinen und Arbeitsblatt) deutlich mehr Zeit einräumen. Die zeitliche Komponente unterschätzten wir, was auch damit zusammenhängt, dass die beteiligten Schüler:innen (Medienscouts) so viele gute Fragen hatten. Dahingehend wäre es sinnvoll, die Inhalte des Workshops von vornherein auf zwei Termine aufzuteilen, was ursprünglich unser Plan war. Die Medienscouts lehnten zwei Termine jedoch ab.

Unsere drei wichtigsten Erkenntnisse:

1. Zeitmanagement und Raum für praktische Übungen nochmals überdenken
2. Schüler:innen brauchen bezüglich der digitalen Welt unbedingt mehr Wissen
3. Lehrkräfte von unterschiedlichen Schulen mit ähnlichen Schwerpunkten können noch mehr an einer Schule bewirken. Wir plädieren für ein schulübergreifendes Arbeiten der Lehrkräfte!

Wie bereits oben genannt, überlegen wir, ob und wie wir öfter Workshops für Schüler:innen geben könnten. Des Weiteren möchte Herr Link das Projekt „Medienscouts“ an seiner Schule weiter ausbauen. Frau Milewski möchte ebenfalls dieses Projekt an ihrer Schule einführen. Dahingehend könnte das Workshopkonzept für Medienscouts nicht nur an unseren Schulen, sondern an vielen anderen Schulen umgesetzt werden. Es birgt das Potential, Schüler:innen zu handlungsfähigen Bürger:innen in einer digitalen Welt auszubilden. Mit dem Peer-to-Peer-Konzept ließen sich die OER-Grundlagen durch die Schüler:innen multiplizieren. Der partizipative Ansatz kann zudem einen entscheidenden (positiven) Einfluss auf die Schulkultur und Digitalität haben.

Der Einsatz des Arbeitsblattes „Pimp my ...“ ist eine seit 2020/21 gewachsene Idee von Madlen Milewski, was erstmals in neu übernommenen Klassen vor Vorträgen eine Rolle spielte. In Zusammenarbeit mit Joachim Link wurde das Dokument modifiziert. Dieser Workshop bestärkt uns darin, das Arbeitsblatt in allen Klassen unserer beiden Gymnasien einzusetzen, bevor Schüler:innen Vorträge halten oder Präsentationen gestalten, die eventuell veröffentlicht werden. OER-Grundlagen generell zum Unterrichtsgegenstand zu machen, ist etwas, was wir auch in unseren Fortbildungen für Lehrkräfte noch stärker fokussieren wollen.