



Betrachten Sie das berühmte Bild von Jan Vermeer „Das Mädchen mit dem Perlohring“ und dessen zeitgenössische Nachbildung.

Überlegen Sie (Brainwriting) und diskutieren Sie anschliessend die ethischen und legalen Aspekte:

- Sollte es erlaubt sein, (berühmte) Werke für eigene Zwecke frei zu nutzen und zu verändern?
- Sollte es erlaubt sein, Werke zur Erzeugung von KI generierten Inhalten zu nutzen?

Lehrinheit: Open Educational Resources (OER) - Creative-Commons- Lizenzen

Josef Bergt

03.05.2024

Privatuniversität
Schloss Seeburg



Abb.: Bergt (2024)



Lernziele

- Was sind Open Educational Resources (OER)
- Arten von Creative Commons-Lizenzen und deren Einsatzmöglichkeiten
- Relevanz für Content-Erstellung, Urheberrecht, Forschung
- Nutzung CC-Lizenzen für eigene Tätigkeit





World Intellectual Property Day

World Intellectual Property Organization (WIPO)

- Patente
- Handelsmarken
- Produktdesigns
- Urheberrechte

Plagiarius

Martial (römischer Dichter, geb. 40 n. Chr.) lebte vom Vortrag seiner Verse. Er warf Dichterkollegen vor, dass dieser seine Werke fälschlicherweise als eigene ausgab.

Martial setzt seine Bücher mit freigelassenen Sklaven gleich und beschimpft seinen Dichterkollegen Fidentinus daher als *plagiarius* (wörtlich: Menschenräuber, Sklavenhändler).



Abb.: Bergt (2024)

Open Education Resources (OER) 2/2

- Bildungsressourcen - Texte, Folien, Bücher, Bilder, Musik, Videos, Podcasts, Webseiten, etc.
- Vorteile von OER:
 - Freier Zugang zu Bildung
 - Qualitätssteigerung (einfache Aktualisierung und Verbesserung)
 - Didaktische Flexibilität (für verschiedene Lernumgebungen anpassbar)
 - Sichtbarkeit (breitere Öffentlichkeit wird erreicht; fördert den Austausch)
- Herausforderungen:
 - Begrenzte Anzahl an verfügbaren Materialien für bestimmte Themen.
 - Dezentrale Organisation von OER-Sammlungen erschwert die Suche.
 - Fehlende einheitliche Qualitätskriterien.
 - Rechtliche Unsicherheiten, insbesondere bei der Lizenzierung.



Urheberrechtsgesetz AT (URG) 1/2



- Allgemeiner Grundsatz (vereinfacht):
 - Alles, in Bezug auf Werke, was nicht explizit erlaubt ist, ist verboten.
- Freie Werknutzung (§ 42 Abs 1, 2, 4 URG)
 - Vervielfältigung für privaten Gebrauch erlaubt (z.B. Kopieren von Buchseiten).
 - Vervielfältigung im Rahmen der Forschung.
- Zitatrecht (§ 42f URG) erlaubt Nutzung von Textteilen unter bestimmten Bedingungen:
 - Gerechtfertigte Übernahme mit Belegfunktion.
 - Quellenangabe und bereits veröffentlichter Originaltext.



Abb.: Bergt (2024)

Urheberrechtsgesetz AT (URG) 2/2

- Spezifische Regelungen für Bildungseinrichtungen und digitale Nutzung in Unterricht und Lehre (§ 42 Abs 6 und § 42g URG)
 - Erlaubte Vervielfältigung veröffentlichter Werke für Lehrzwecke:
 - Keine kommerziellen Zwecke.
 - Direkter Bezug zu Lehrinhalten erforderlich (vollständige Vervielfältigung von zB Büchern idR verboten)
 - Ausnahme: Schulbücher und speziell für den Lehrgebrauch geschaffene Werke.
 - In Räumlichkeiten der Bildungseinrichtung unter deren Verantwortung.
 - In einer gesicherten elektronischen Umgebung.
- Verwendung von Grafiken und Abbildungen (§ 42f URG)
 - Bildzitate müssen gerechtfertigt sein und direkten Bezug zu Lehrinhalten haben.
 - Unveränderte Nutzung des Bildes als Ganzes.
 - Erforderliche Quellenangaben, keine Nutzung von rein dekorativen Bildern.
- Die freie Werknutzung nach § 42g URG kann vertraglich nicht abbedungen werden.

Selbstlernphase - Creative Commons Lizenzen

Leseauftrag

- Auszug aus dem Leitfaden für die Erstellung von Open Educational Resources von Zimmermann (2018), Seiten 10-13.
- Thema: Creative Commons Lizenzen und deren Offenheitsgrade.
- Dauer: ca. 10 Minuten

Lernziele

- Verstehen der verschiedenen Creative Commons Lizenzen.
- Erkennen des Offenheitsgrades jeder Lizenz und dessen Bedeutung für die Nutzung und Weitergabe von Ressourcen.

Anwendung

- Notieren Sie Fragen, die während der Selbstlernphase aufkommen.
- Überlegen Sie, wie Sie das Wissen über Creative Commons Lizenzen in Ihrer eigenen Praxis anwenden können.
- Denken Sie an Beispiele aus Ihrem Studien- oder Arbeitsbereich, wo diese Lizenzen nützlich sein könnten.



Abb.: Bergt (2024)













Reflexionsimpulse und tiefere Erklärung CC Lizenzen

- **Definition**

- CC-Lizenzen ermöglichen Urhebern, ihre Werke flexibel zu nutzen und zu teilen.
- Sie legen fest, was Andere mit den Werken tun dürfen.

- **Die Hauptlizenzen**

- CC 0: Public Domain  
- CC BY: Namensnennung 
- CC BY-SA: Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 
- CC BY-NC: Namensnennung, nicht kommerziell 
- CC BY-NC-SA: Namensnennung, nicht kommerziell, gleiche Bedingungen 
- CC BY-ND: Namensnennung, keine Bearbeitungen 
- CC BY-NC-ND: Namensnennung, nicht kommerziell, keine Bearbeitungen 
- C: All rights reserved  

- **Reflexionsfragen**

- Wie beeinflussen CC-Lizenzen die Verbreitung von Wissen und Kultur?
- Welche ethischen Überlegungen ergeben sich aus der Nutzung von CC-lizenzierten Werken?
- Wie können CC-Lizenzen helfen, Bildungszugang zu demokratisieren?



- Links - Public Domain. Da der Autor 1675 starb, ist dieses Werk in seinem Herkunftsland und in anderen Ländern und Gebieten, in denen das Urheberrecht für die Dauer des Lebens des Autors plus 100 Jahre oder weniger gilt, gemeinfrei.
- Dieses Werk ist in den Vereinigten Staaten gemeinfrei, weil es vor dem 1. Januar 1929 veröffentlicht (oder beim U.S. Copyright Office registriert) wurde.
- Rechts - Bergt (2024), DALL·E 3 prompt: *a contemporary interpretation of Jan Vermeer's 'Girl with a Pearl Earring' using abstract expressionist style, with bold, exaggerated colors and shapes to represent the woman's face and attire, emphasizing emotion and movement.*

Zusammenfassung und Festigung

- Open Educational Resources (OER)
 - Freie Bildungsressourcen zur kostenlosen Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung.
 - Nutzung spezieller Lizenzmodelle, vorrangig Creative Commons.
 - Vorteile: Freier Zugang, Qualitätssteigerung, didaktische Flexibilität, erhöhte Sichtbarkeit.
 - Herausforderungen: Begrenzte Anzahl verfügbarer Materialien, dezentrale Organisation, fehlende einheitliche Qualitätskriterien
- Creative Commons-Lizenzen
 - Flexibles Lizenzsystem zur Nutzung und Weitergabe von Werken.
 - Bedeutung für die Verbreitung von Wissen und Kultur.
- Für die eigene Nutzung:
 - <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.en>
 - <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/>



Abb.: Bergt (2024)



Quiz

Warte auf Kahoot-PIN / QR-Code

Exkurs - Was haben Graugänse und Austern gemeinsam?

- Markenschutz
 - Unterscheidungskraft
 - Lediglich beschreibend?
 - Betrachtung durch Durchschnittsabnehmer – Sprache
 - Sowohl Gänse als auch Austern werden typischerweise nicht mitdestilliert!
 - Obwohl es tatsächlich auch Alkoholika gibt, die mit Fleisch hergestellt werden (so etwa Mezcal nach Pechuga-Art)
 - Keine banale Wortschöpfung/-kombination



Quellen

- Zimmermann, Claudia (2018) Leitfaden für die Erstellung von Open Educational Resources. Informationen und praktische Übungen für Hochschullehrende. Hrsg. von Open Education Austria, Graz.
- Hanke, U. (2008). Realizing model-based instruction: The model of model-based instruction. Understanding models for learning and instruction, 175-186.
- Schickert, K. (2005). Der Schutz literarischer Urheberschaft im Rom der klassischen Antike.
- Wiley, D. (2014). The Access Compromise and the 5th R.
- VanGundy, A. B. (1984). Brain writing for new product ideas: an alternative to brainstorming. Journal of Consumer Marketing, 1(2), 67-74.



Abb.: Bergt (2024)

Anhang 1: Theoretisch-didaktischer Hintergrund - MOMBI

Informationen zum zugrundeliegenden didaktischen Modell: Modell of model-based Instruction (MOMBI) (Hanke, 2008)

Nach diesem Modell umfassen Lehreinheiten folgende sechs Schritte:

1. Ungleichgewicht auslösen (Provokation): Hier werden die Studierenden mit einer Frage, Aussage, Hypothese, Bild oder ähnlichem konfrontiert, welches sie zum Nachdenken über das Thema der Lehreinheit anregt.
2. Vorwissen aktivieren: Die Studierenden werden explizit dazu aufgefordert, über die obige Provokation nachzudenken. Mögliche Methoden: Murmelgruppe, Brainstorming u.a.
3. Lernziele und deren Relevanz verdeutlichen: Die Lehrperson stellt die Lernziele und deren Relevanz für spätere Tätigkeitsfelder der Studierenden vor.
4. Informieren: Hier erhalten die Studierenden neue Informationen. Mögliche Methoden: Vortrag (nie länger als 20-25 min am Stück), Referat, Texte, Videos (nur im Selbststudium)
5. Reflexionsimpulse geben: Hier gibt man den Studierenden Gelegenheit, die Inhalte des Schrittes „Informieren“ zu vertiefen, zu durchdenken, ggf. auch schon etwas zu üben oder anzuwenden. Mögliche Methoden: Murmelgruppe, Sortieraufgaben, Gruppenarbeit
6. Festigen: Die Studierenden bekommen nun weitergehende, tiefergehende Aufgaben, um die neuen Inhalte und Fähigkeiten zu festigen.



Abb.: Bergt (2024)

Anhang 3: Prompt-Verzeichnis ChatGPT 4.0 / DALL·E 3

Folie 2: Create an interpretative graphic representing the Creative Commons 'CC BY-NC-SA' license. The image includes a central icon symbolizing this specific license, surrounded by artistic elements that visually explain its meaning. 'BY' - an attribution sign, 'NC' - a dollar sign with a prohibition symbol over it, indicating no commercial use, and 'SA' - an infinity loop intertwining with arrows, signifying share alike. These symbols are integrated into a cohesive and creative design that communicates the principles of the 'CC BY-NC-SA' license.

Folie 3: Create an interpretative graphic representing the Creative Commons 'CC BY-NC-SA' license. The image includes a central icon symbolizing this specific license, surrounded by artistic elements that visually explain its meaning. 'BY' - an attribution sign, 'NC' - a dollar sign with a prohibition symbol over it, indicating no commercial use, and 'SA' - an infinity loop intertwining with arrows, signifying share alike. These symbols are integrated into a cohesive and creative design that communicates the principles of the 'CC BY-NC-SA' license.

Folie 4: A futuristic and dynamic social media graphic for World Intellectual Property Day, designed in the futurism art style. The image features a vibrant, flowing depiction of a human brain, with sleek lines and sharp angles, colored in electric blue and metallic silver. Surrounding the brain are abstract, geometric shapes and icons symbolizing patents, copyrights, and trademarks, all moving outward as if propelled by innovation. The text 'Ideas Do Matter. Think outside the box on World Intellectual Property Day 4/26/2024' is integrated into the design with a modern, bold font.

Folie 5: Create an artistic conceptual graphic for a presentation on intellectual property, capturing the essence of the historical anecdote of plagiarism from ancient Rome. The graphic includes an ethereal Roman forum with silhouettes of people engaged in dialogue, symbolizing the sharing of ideas. One silhouette is highlighted, speaking publicly, representing Martial. Another, subtly, is taking notes in the shadows, representing the act of plagiarism. Ancient scrolls, ink, and a pair of shackles are artfully placed in the composition to symbolize the original written works and the gravity of claiming another's work as one's own.

Folie 6: Create a graphic for a presentation that illustrates Open Educational Resources (OER) concept. The graphic should symbolize free access to educational materials that can be used, modified, and redistributed. It features a large open book with pages transforming into different educational symbols such as texts, slides, books, images, music notes, video play icons, podcasts, and web links, all flowing from the center. Overlaying the book are the '5 Rs of Wiley (2014)': Retain, Reuse, Revise, Remix, and Redistribute, with arrows showing the dynamic flow between these concepts. The benefits of OER like free access, quality, didactic flexibility, and visibility are highlighted around the edges, while the challenges are noted at the base, representing the foundation to be addressed.

Folie 8: Design a graphic for a presentation that illustrates the concept of 'Fair Use' in copyright law for education and teaching. The graphic shows a balance scale balancing books and a graduation cap on one side, representing education, with a pen and a copyright symbol on the other, representing the creative rights of authors. Between them, a ribbon features the words 'Fair Use - Unterricht und Lehre', suggesting a harmonious relationship. Light rays emanate from the balance, indicating the enlightenment education brings. The background includes a classroom setting with a blackboard showing faint legal symbols and the words 'Freie Werknutzung' to emphasize the context.

Folie 10: Create a graphic suitable for a PowerPoint presentation slide that visually represents the self-study phase focusing on Creative Commons licenses. The image should include an individual silhouette at a desk with digital and traditional learning tools: a computer displaying the Creative Commons logo, books, and notepads. Surrounding the silhouette are various Creative Commons license symbols floating in a networked pattern, symbolizing the accessibility and diversity of information available for self-study. The background should be a soft gradient to keep the focus on the self-study activities.

Folie 11: Create a graphic for a presentation slide that captures the essence of reflection prompts and a deeper explanation of Creative Commons licenses. The image should depict a contemplative scene with abstract representations of deep thought, like thought bubbles or reflective surfaces, interspersed with Creative Commons license symbols. These elements should be arranged to lead the viewer's eye in a flow that suggests deeper understanding and contemplation, using a palette that conveys depth and focus.

Folie 12: A contemporary interpretation of Jan Vermeer's 'Girl with a Pearl Earring' using abstract expressionist style, with bold, exaggerated colors and shapes to represent the woman's face and attire, emphasizing emotion and movement.

Folie 13: Create an abstract graphic for a presentation slide that summarizes the concepts of Open Educational Resources (OER) and Creative Commons licenses. The image should symbolize the fusion of OER and Creative Commons with interconnected puzzle pieces, each piece containing icons for educational materials like books, videos, and audio, enveloped by the Creative Commons logo. The puzzle is complete, signifying the cohesive and accessible nature of OER under Creative Commons. The design should have a harmonious and integrated feel, using a palette that reflects openness and accessibility.

Folie 14: Design a graphic for a Kahoot quiz slide related to this presentation. The image should have a playful, engaging background, perhaps a gradient or pattern in vibrant colors. Include abstract shapes or bubbles representing the quiz questions, each bubble with a different color signifying a possible answer. Integrate subtle symbols or icons related to the topics discussed, like trademarks, geese, oysters, and digital interfaces. The overall design should invoke excitement and curiosity, encouraging participation in the quiz.

Folie 15: Create a futuristic-style graphic for a presentation related to trademark law, combining the unlikely pair of gray geese and oysters. Visualize a surreal scene where gray geese are integrated with elements of technology, perhaps having circuit patterns on their feathers, interacting with oysters that are embedded with holographic displays or digital interfaces. This abstract combination should reflect the concept of brand and trademark in a creative and thought-provoking way, using a cool, modern color palette.

Folie 16: Create a graphic for a presentation slide that represents the concept of 'Sources and Citations'. The design features an open book with pages that transform into a stream of various icons: a quotation mark, a citation index card, a footnote symbol, and a bibliographic entry. Above this, a magnifying glass highlights the importance of accuracy in sourcing. A subtle background pattern includes interlinked circles symbolizing the connectivity and integrity of scholarly work. The overall look should convey the importance of proper referencing in academic and professional writing.

Folie 17: Create an abstract graphic that conceptually represents the Model of Model-Based Instruction (MOMBI) without using text. The design features a series of interconnected abstract shapes and symbols in a circular pattern. Each segment of the circle is visually distinct, corresponding to the six steps of MOMBI: a jagged line for 'Provoke imbalance', a neuron-like structure for 'Activate prior knowledge', a rising sun for 'Learning objectives and their relevance', an open, radiant book for 'Inform', a reflective crystal for 'Give reflection impulses', and interlocking gears for 'Consolidate'. The flow between the shapes suggests a progression and interconnection of ideas.

Folie 18: Create a graphic for a presentation slide that represents a lesson plan incorporating elements of a flipped classroom and blended learning, without using text. Visualize this educational strategy with abstract imagery: a half-filled circle represents the flipped classroom, with icons like a home and computer for at-home study, and a school building for in-class activities. Another shape, perhaps a blending swirl, shows the seamless integration of digital and traditional learning tools, like tablets blending with books and virtual clouds merging with pens. The overall design should suggest the fusion of home study and in-class work in a modern learning environment.

Folie 19: A futuristic scene featuring two AI entities: DALL·E and ChatGPT. DALL·E is visualized as an elegant robot with sleek, metallic surfaces and a large, illuminated screen displaying vibrant artworks. ChatGPT is represented as a large, glowing interactive speech bubble, with text dynamically appearing on its surface. The setting is a modern, digital landscape with abstract elements that suggest advanced technology and creativity. The color scheme includes cool blues, silvers, and white to convey a high-tech atmosphere.



Abb.: Bergt (2024)