



## Hinweise für Lehrkräfte

### KOMPETENZBEZÜGE

<b>Filmbildung – Kompetenzorientiertes Konzept für die Schule</b>		
Herausgegeben von der Länderkonferenz MedienBildung und VISION KINO (2015)		
Kompetenzbereich	Teilbereich	Kompetenzerwartung
<b>Filmnutzung</b>	<b>Gebrauch</b>	- filmbezogene Informationsangebote nutzen
<b>Filmproduktion und Präsentation</b>	<b>Produktionsplanung</b>	- unterschiedliche Funktionen und Aufgaben bei einer Filmproduktion benennen (...)
<b>Bildung in der digitalen Welt</b>		
Kultusministerkonferenz (2016)		
Kompetenzbereich	Teilbereich	Kompetenzerwartung
<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	<b>Suchen und Filtern</b>	- Arbeits- und Suchinteresse klären und festlegen
<b>Produzieren und Präsentieren</b>	<b>Rechtliche Vorgaben beachten</b>	- Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen

Die aufgeführten Kompetenzbezüge verweisen auf das von der Länderkonferenz MedienBildung (AK Filmbildung) und VISION KINO gemeinsam erarbeitete, mit den Bundesländern abgestimmte kompetenzorientierte Konzept fächerübergreifender „Filmbildung für die Schule“. Ergänzt werden die Bezüge um Hinweise auf Kompetenzerwartungen, die in der Handlungsstrategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) formuliert worden sind.

### INHALT

Der Baustein „Wer hatte die Idee?“ schafft einen für junge Schüler\*innen adäquaten Zugang zum Thema „Geistiges Eigentum“ und stellt Künstler\*innen als Urheber\*innen vor. Die Schüler\*innen lernen dabei einerseits zwischen Sacheigentum und geistigem Eigentum zu unterscheiden und andererseits Künstler\*innen als Ideengeber\*innen kennen und voneinander zu unterscheiden, indem sie nach den Autor\*innen verschiedener literarischer und audiovisueller Medien suchen.



## Hinweise für Lehrkräfte

### Arbeitsblatt 1 – Gegenstände und Werke „besitzen“ (15-20 Minuten)

AB 1: Dinge und Ideen „besitzen“	
<b>Bildungsbereich</b>	Grundschule/Primarstufe
<b>Zeitaufwand</b>	15-20 Minuten
<b>Fachempfehlungen</b>	Deutsch, Kunst, Sachkunde, Ethik, fächerübergreifender Unterricht
<b>Kompetenzschwerpunkt</b>	Die Schüler*innen lernen zwischen Sacheigentum und geistigem Eigentum zu unterscheiden und lernen spielerisch Rechte von Urheber*innen und Sacheigentümer*innen kennen.
<b>Materialien</b>	Arbeitsblatt pdf / word / odt

#### Konzeption und methodisch-didaktische Hinweise:

Abschließend kann nochmals explizit auf den Unterschied zwischen geistigem Eigentum und Sacheigentum eingegangen werden. Indem die Kinder den Unterschied zwischen den Namen herausarbeiten, die auf den Covern und Plakaten stehen und ihrem eigenen Namen, der in einem Buch stehen könnte, erkennen sie den Unterschied zwischen geistigem Eigentum und Sacheigentum.

#### Lösungen:

Richtig oder falsch? Kreuze an!	Richtig	Falsch
Lisa Leseratte darf das Buch weiterverschenken.	X	
Hans Otto hat das Buch geschrieben.		X
Lisa Leseratte darf die Filmrechte an dem Buch verkaufen.		X
Mara Musterbeispiel hat sich die Geschichte im Buch ausgedacht.	X	
Mara Musterbeispiel gehört das Buch.		X
Hans Otto darf Eselsohren in das Buch machen.		X
Lisa hat das Buch gekauft oder geschenkt bekommen.	X	



## Hinweise für Lehrkräfte

### Arbeitsblatt 2a und 2b – Wer hatte die Idee? (30-45 Minuten)

AB 2a und 2b: Wer hatte die Idee?	
Bildungsbereich	Grundschule/Primarstufe
Zeitaufwand	30-45 Minuten
Fachempfehlungen	Deutsch, Kunst, Sachkunde, Ethik, fächerübergreifender Unterricht
Kompetenzschwerpunkt	Die Schüler*innen lernen Künstler*innen und Autor*innen als Ideengeber*innen und damit Urheber*innen kennen und zwischen ihnen zu unterscheiden.
Materialien	Arbeitsblatt > pdf / word / odt Bilddateien: Filmplakate, Buch-Cover und Hörspiel-Cover alternativ: echte Bücher, Filmplakate, DVD-Hüllen oder Hörspiel-CDs
technische Voraussetzungen	Download Bilddateien oder Computer mit Internetzugang

#### Konzeption und methodisch-didaktische Hinweise:

Fortgeführt wird der Baustein mit der Betrachtung von verschiedenen literarischen und audiovisuellen Medien und deren Autor\*innen als „Ideengeber\*innen“.

Mit der Frage, warum wir unter unsere Bilder unseren Namen schreiben, nehmen die Kinder zunächst die Position eines Urhebers\* einer Urheberin ein. Indem sie anschließend Plakate, Bucheinbände und CD-Cover von real existierenden Medien betrachten, lernen die Kinder sich in medienspezifischen Formaten zu orientieren und Informationen zu sammeln. Zugleich erwerben sie die Fähigkeit, zwischen verschiedenen Urheber\*innen zu unterscheiden (Buchautor\*in, Drehbuchautor\*in, Regisseur\*in, Hörbuchsprecher\*in etc.).

#### Differenzierung/Variante:

- **Variante, auch für Schüler\*innen mit Sehbehinderung**

Alternativ kann das Arbeitsblatt 2 als Ratespiel bearbeitet werden. In vier verschiedenen Fragen werden kreative Schöpfungen von Autor\*innen, Regisseur\*innen und Komponist\*innen vorgestellt. Die Schüler\*innen wählen jeweils aus drei verschiedenen Antwortmöglichkeiten die richtige aus und setzen sich auf diesem Wege spielerisch mit Autorenschaft und Urheber\*innen auseinander.

#### Alternative/Ergänzung:

- **Arbeiten mit echten Büchern, Filmplakaten, DVD-Hüllen und Hörspiel-CDs**

Nach Möglichkeit können die Bilddateien durch echte Bücher, Filmplakate, DVD-Hüllen oder Hörspiel-CDs ersetzt werden. Die Schüler\*innen suchen auf den Medien nach den entsprechenden Autor\*innen. Wahlweise können die Kinder auch ein Buch oder einen Film (DVD/Blu-Ray) ihrer Wahl mit in die Schule bringen.

- **Bibliotheksbesuch**

Diese Übung lässt sich wahlweise auch mit einem Besuch in der Schulbibliothek oder einer Stadtbücherei/Stadtbibliothek verbinden. Die Schüler\*innen lernen vor Ort verschiedene Medien und ihre Urheber\*innen kennen.