

## **Digitales Lehrmaterial an Volkshochschulen rechtssicher erstellen**

Sofern Anschauungsmaterial, wie Abbildungen, Texte oder Filme, digital im Intranet den Unterrichtsteilnehmer/innen zur Verfügung gestellt werden sollen oder solche Inhalte in Skripte (bspw. im pdf-Format) übernommen werden sollen, sind die jeweiligen Urheberrechte an diesen Inhalten zu beachten. Im Folgenden wird ein Überblick gegeben, wie Dozenten/innen ihren Unterricht mit urheberrechtlich geschützten Werken, die sie weder selbst als Urheber/in erstellt haben noch die Rechte lizenziert wurden oder einer Open content-Lizenz unterliegen, zulässigerweise veranschaulichen können. Ergänzend wird auf die Broschüre „Kopien in der Erwachsenenbildung neu geregelt!“ vom VdS Bildungsmedien hingewiesen:

[http://www.kopier-regeln.de/media/downloads/VDS\\_Elvis\\_Flyer\\_105x210\\_Doppelseiten.pdf](http://www.kopier-regeln.de/media/downloads/VDS_Elvis_Flyer_105x210_Doppelseiten.pdf)

### **Dürfen Bilder oder Texte in selbst erstellte Skripte übernommen werden?**

§ 51 UrhG erlaubt fremde Inhalte in Lehrmaterial als Zitat zu übernehmen. Diese dürfen vervielfältigt, verbreitet oder in Netzwerken vergütungsfrei öffentlich zugänglich gemacht werden. Als Zitat dürfen Ausschnitte aus Medien aller Art in eigens erstellte Lehrmaterialien übernommen werden, wenn eine innere Verbindung zwischen der zitierten Stelle und den eigenen Ausführungen hergestellt wird (Zitatzweck). Sofern sachlich erforderlich, dürfen auch ganze Werke, insbesondere Abbildungen, übernommen werden.

#### Fallbeispiele:

*Einzelne Texte werden in einen wissenschaftlichen Text aufgenommen und wissenschaftlich hinterfragt. Einzelne Abbildungen werden in einen Text eingebunden und interpretiert. Zur Veranschaulichung des Inhalts eines Lehrskripts wird ein Text aufgenommen und erläutert.*

### **Können Bilder, Texte, Filme, Hörbeiträge in Online-Kursen den Teilnehmer/innen bereitgestellt werden?**

§ 52a UrhG erlaubt den dort genannten Bildungseinrichtungen (Hochschulen, Schulen, nichtgewerbliche Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung, Einrichtungen der Berufsbildung) die passwortgeschützte Bereitstellung von Werken im begrenzten Umfang zu Unterrichtszwecken im Internet für die Unterrichtsteilnehmer und die dafür erforderlichen Vervielfältigungen. Nicht verwendet werden dürfen Schulbücher und Kinofilme. Verwendet werden dürfen:

- Bücher max. 10%, aber nicht mehr als 100 Seiten
- Kleine Schriftwerke von max. 25 Seiten
- Zeitschriften- und Zeitungsartikel
- Filme, Musik in Auszügen von max. 5 min.
- Bilder, Fotos, Abbildungen
- Noten max. 6 Seiten

Die Frage, ob den Unterrichtsteilnehmer/innen Kopiermöglichkeiten zum Ausdruck oder Speichern der Inhalte auf ihrem PC ermöglicht werden dürfen oder eine Nur-Leseversion angeboten werden muss, ist gerichtlich noch nicht abschließend geklärt. Für die Nutzung ist ein Entgelt bei der jeweili-

gen Verwertungsgesellschaft (GEMA, VG Wort) zu entrichten. Es ist zu beachten, dass die Erlaubnis ohne Verlängerung durch den Gesetzgeber am 31.12.2014 erlischt. Eine Weiternutzung der Inhalte stellt dann eine Urheberrechtsverletzung dar.

**VHSen können sich nur bei Durchführung von berufsbezogenen Kursen (Berufsausbildung, Ausbildungsvorbereitung, beruflichen Fortbildung oder beruflichen Umschulung) auf diese Nutzungserlaubnis berufen; nicht hingegen bei Kursen der Erwachsenenbildung.** Denn der Unterrichtsgebrauch privilegiert nur bestimmte Institutionen. Neben *Schulen* werden *nichtgewerblichen Einrichtungen der Aus- und Weiterbildung* sowie die *Einrichtungen der Berufsbildung* privilegiert. Diese umfassen den gesamten Bereich der Berufsbildung im Sinne des Berufsbildungsgesetzes (BBiG), unter Einschluss auch der betrieblichen Ausbildung und überbetrieblichen Ausbildungsstätten [vgl. BT-Drucks. 10/3360, S. 19].

#### Fallbeispiel:

*Die VHS ist ein von der IHK, HWK oder LWK anerkannter Ausbildungsbetrieb. Die Ausbildungswerkstatt der VHS ist Partner des Arbeitsamtes in der außerbetrieblichen Berufsausbildung und bildet u.a. Helfer/-innen in der Hauswirtschaft aus. In Online-Kursen dürfen den Teilnehmer/innen Bilder, Textauszüge oder Zeitschriftenaufsätze passwortgeschützt für die Dauer des Kurses bereitgestellt werden. Diese Nutzung ist gegenüber der entsprechenden Verwertungsgesellschaft zu vergüten.*

#### **Darf auf Inhalte auf Internetseiten verlinkt werden?**

In technischer und rechtlicher Hinsicht sind folgende Arten von Links zu unterscheiden:

- Verweise auf die Startseite eines Web-Angebots (sog. Surface-Links).  
→ Links auf die Startseite eines Web-Angebots sind nach der Rechtsprechung unbeschränkt zulässig.
- Verweise auf spezielle Dateien innerhalb eines Web-Angebots (sog. Deep-Links).  
→ Links auf Unterseiten sind jedoch nur zulässig, sofern dadurch keine technischen Schutzmaßnahmen umgangen werden.
- Einbinden von externen Inhalten auf die eigene Web-Angebote, wobei die externe Herkunft visuell erkennbar ist oder nicht (sog. Embedded Linking oder auch Framing).  
→ Das Einbinden von Inhalten als sog. Embedded Linking bzw. Framing, ohne dass der eigentliche Anbieter benannt und erkennbar ist, verstößt hingegen gegen das Urheberrecht.

#### Fallbeispiel 1:

*Auf der Homepage der VHS wird auf das Web-Angebot einer Bilddatenbank verlinkt. Links auf die Startseite der Bilddatenbank sind uneingeschränkt zulässig.*

#### Fallbeispiel 2:

*In ein Skript in pdf-Format wird ein direkter Link zu einem Stadtplanausschnitt in einer Internet-Datenbank gesetzt. Links auf Unterseiten sind nur dann zulässig, sofern der Zugriff nicht durch eine erkennbare (auch nicht wirksame) technische Schutzmaßnahme (z.B. Kopierschutz) beschränkt wird.*

#### Fallbeispiel 3:

*In ein Lehrmodul sollen im Internet zugängliche Bilder von Pflanzen mittels Frame-Link eingebunden werden. Das Einfügen fremder Inhalte in die eigene Webseite mittels Frame-Links kann nur zulässig*

sein, wenn visuell erkennbar bleibt, dass die Inhalte von einem anderen Anbieter stammen (z.B. YouTube-Video).

### Visuelle Beispiele:

Beispiel für Embedded Content. Hier ist der eigentliche Anbieter visuell erkennbar (YouTube-Player mit -Logo).

ePortfolio

Unter ePortfolios werden digitale Sammelmappen verstanden, die verschiedene Medien und Dokumente integrieren. Lernende können dort Artefakte sammeln, die während der Schulzeit, des Studiums, eines Projekts, einer Weiterbildung etc. entstanden sind, um so ihre Kompetenzen zu präsentieren (lernproduktorientiert). Darüber hinaus können ePortfolios dazu dienen, den eigenen Lernprozess zu reflektieren und dokumentieren (lernprozessorientiert).

Drei Dinge, die ein ePortfolio ausmachen - aus Sicht eines Studierenden der Universität Oldenburg:



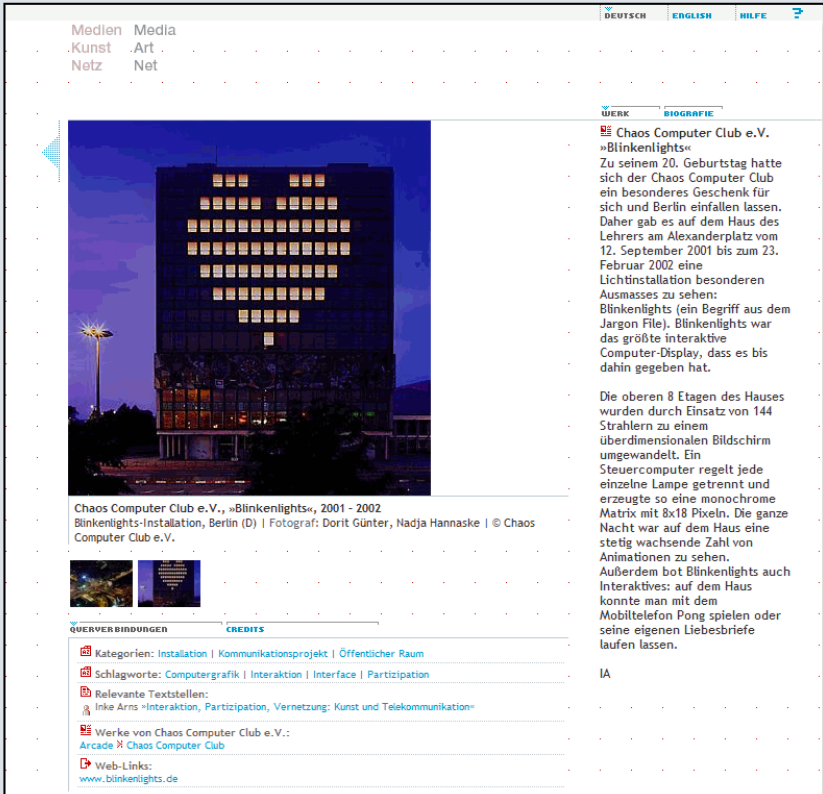
Quelle: [http://youtu.be/afvh1ze\\_jrA](http://youtu.be/afvh1ze_jrA)

Beispiel für Framing. Hier ist der eigentliche Anbieter visuell erkennbar, da die komplette Seite inkl. Bezeichnung, Layout etc. erhalten bleibt.

Medienkunst

von [Chaos Computer Club e.V.](#) am Dienstag 08. Januar 2013, 14:03

Die künstlerische Arbeit des Chaos Computer Club ist ein Beispiel für Medienkunst im öffentlichen Raum.



Medien Media  
.Kunst .Art  
Netz Net

WERK BIOGRAFIE

**Chaos Computer Club e.V.**  
»Blinkenlights«  
Zu seinem 20. Geburtstag hatte sich der Chaos Computer Club ein besonderes Geschenk für sich und Berlin einfallen lassen. Daher gab es auf dem Haus des Lehrers am Alexanderplatz vom 12. September 2001 bis zum 23. Februar 2002 eine Lichtinstallation besonderen Ausmaßes zu sehen: Blinkenlights (ein Begriff aus dem Jargon File). Blinkenlights war das größte interaktive Computer-Display, das es bis dahin gegeben hat.

Die oberen 8 Etagen des Hauses wurden durch Einsatz von 144 Strahlern zu einem überdimensionalen Bildschirm umgewandelt. Ein Steuercomputer regelt jede einzelne Lampe getrennt und erzeugte so eine monochrome Matrix mit 8x18 Pixeln. Die ganze Nacht war auf dem Haus eine stetig wachsende Zahl von Animationen zu sehen. Außerdem bot Blinkenlights auch Interaktives: auf dem Haus konnte man mit dem Mobiltelefon Pong spielen oder seine eigenen Liebesbriefe laufen lassen.

IA

QUERVERBINDUNGEN CREDITS

Kategorien: Installation | Kommunikationsprojekt | Öffentlicher Raum  
Schlagworte: Computergrafik | Interaktion | Interface | Partizipation  
Relevante Textstellen:  
linke Arrns »Interaktion, Partizipation, Vernetzung: Kunst und Telekommunikation«  
Werke von Chaos Computer Club e.V.:  
Arcade X Chaos Computer Club  
Web-Links:  
[www.blinkenlights.de](http://www.blinkenlights.de)