



Geistiges Eigentum – Ideen sind etwas wert

Lektionsplan

Nr.	Thema	Worum geht es? / Ziele	Inhalt und Action	Sozialform	Material	Zeit
1	Präkonzept	<p>Begriffsklärung, Überlegungen zu «Ideen und Produkte» Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen die Definition von «Eigentum» und den Unterschied zwischen physischem und geistigem (digitalem) Eigentum. erfahren verschiedene, persönliche Ansichten zu Musik und wissen, wofür Musik neben Unterhaltungszwecken auch noch genutzt werden kann. wissen, durch welche Konsummöglichkeiten heute der Zugang zu Musik ermöglicht wird. 	<p>Brainstorming Diskussion über Eigentumsarten und über Musik allgemein</p>	<p>Plenum bzw. GA, dann Sammeln im Plenum</p>	<p>Blatt mit Fragen/weiteren Überlegungen</p>	45'
2	Kunst vs. Kommerz	<p>Aspekte der Musik, Kunst und Wirtschaft Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> erfassen die Bedeutung und Funktionen von Musik. kennen die wichtigsten Zahlen betreffend Beschäftigung in der Kreativwirtschaft und wirtschaftlichem Ertrag. können darlegen, wie sich Kunst und Kommerz zueinander verhalten. kennen die Einnahmequellen und den Verdienst eines Musikers / einer Musikerin. wissen, welche Aufgaben einem Label zukommen. 	<p>Lesen Fragen/Anregungen notieren für Diskussion über «Kunst vs. Kommerz» Diskussion Evtl. Einladung einer im Musikbereich tätigen Person, die erzählt und Fragen beantwortet (auch zum Diskussionsthema)</p>	<p>EA PA Plenum</p>	<p>Blatt «Hintergrundinformationen» Arbeitsblatt «Kunst vs. Kommerz»</p>	45'
3	Digitale Vertriebswege	<p>Streaming und Online-Einkäufe (Downloads) Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen die digitalen Vertriebswege und die Unterschiede zwischen Streaming und Downloads. wissen, inwiefern sich Streaming im Vergleich zu physischen Verkäufen auf das Einnahmemodell auswirkt. kennen die Vorteile, welche die digitalen Vertriebswege für Musikschafter und Konsumierende haben. kennen die aktuellen Umsatzzahlen digitaler Musik. 	<p>Lesen Recherche: Zusammentragung von verschiedenen Materialien</p>	<p>EA GA Plenum</p>	<p>Blatt «Hintergrundinformationen» Arbeitsblatt «Digitale Vertriebswege» Computer/Internet</p>	45'



Geistiges Eigentum – Ideen sind etwas wert

Lektionsplan

4	Piraterie vs. Recht	<p>Begriffsklärung, Rechtliche Grundlagen zu geistigem Eigentum, Folgen von Piraterie</p> <p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> wissen, was unter dem Begriff «Piraterie» zu verstehen ist. wissen, dass Piraterie auch zwischen Musikschaaffenden (z.B. Sampling) stattfinden kann. lernen die zentralen Aspekte des Urheberrechts kennen. lernen, welche Rechtsfolgen bei Urheberrechtsverletzungen (Piraterie) eintreten. sind sich der Folgen von Piraterie für Musikbranche (finanziell, Schutzmassnahmen), Produkte (Angebot, Preise) und Gesellschaft/Kultur (Werteverlust) bewusst. 	<p>Brainstorming</p> <p>Überblicksverschaffung</p> <p>Über zentrale Punkte des Urheberrechts</p> <p>Aufgaben lösen zum Urheberrecht</p> <p>Videoinputs zu Piraterie</p> <p>Diskussion: Wie viel Einfluss haben wir auf den Fortbestand von Musik(angeboten)?</p>	PA Plenum	<p>Blatt «Hintergrundinformationen»</p> <p>Kurze Videoinputs zu Piraterie</p> <p>Arbeitsblatt «Piraterie vs. Recht»</p>	45'
5	Musikindustrie in der Schweiz	<p>Entwicklung, Verkaufszahlen, Musikvertreter</p> <p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> kennen den Entwicklungsverlauf betreffend Umsatz und Digitalmarkt sowie die Gesamtmarktanteile. sind über aktuelle Verkaufszahlen von CDs und Vinyls informiert. kennen die bedeutendsten Musikvertreter. 	<p>Versuch einer Skizzierung der Entwicklungskurve</p> <p>Betrachtung der Grafiken, inkl. Lesen der zugehörigen Informationen</p> <p>Recherche</p>	EA GA Plenum	<p>Blatt «Hintergrundinformationen»</p> <p>Arbeitsblatt «Musikindustrie in der Schweiz»</p> <p>Liste mit Musikvertretern</p> <p>Computer/Internet</p>	30'
6	Musik hören	<p>Internet, Live, Radio, physische Tonträger</p> <p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> wissen, wie Musik ins Radio kommt und welche Regelungen (Wiedergaberecht, -frist etc.) eingehalten werden müssen. kennen die Risiken, die bei Live-Shows für MusikerInnen und Fans bestehen. kennen die legalen Musikangebote des Internets. erkennen trotz Digitalisierung den weiterbestehenden Wert von CDs und Vinyl. 	<p>Lesen</p> <p>Diskussion: Vor- und Nachteile betreffend Musik aus den verschiedenen Quellen</p>	EA Plenum	<p>Blatt «Hintergrundinformationen»</p> <p>Arbeitsblatt «Musik hören»</p> <p>Liste mit legalen Musik Anbietern</p> <p>Computer/Internet</p>	45'
7	Forschungsfragen	<p>Verfolgung individueller Interessen</p> <p>Die SuS wählen aus vorgegebenen Fragen oder erstellen eigene, um bestimmte Aspekte zu vertiefen oder zuvor nicht angesprochene Themen zu behandeln, und versuchen die Antworten darauf selber zu erschliessen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie funktioniert die Hitparade? etc. 	<p>Recherche, Bearbeitung, Präsentationserstellung</p> <p>Präsentation der Ergebnisse</p>	EA/PA/GA Plenum	<p>Arbeitsblatt «Forschungsfragen»</p> <p>Computer/Internet</p>	

Die Zeitangaben sind Annahmen für den ungefähren Zeitrahmen und können je nach Klasse, Unterrichtsniveau und -intensität schwanken!



Geistiges Eigentum – Ideen sind etwas wert

Lektionsplan

Lehrplanbezug:

Die Schülerinnen und Schüler können...

- sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.
 - Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).
- Bedeutung und Folgen technischer Entwicklungen für Mensch und Umwelt einschätzen.
 - die Bedeutung von technischen Entwicklungen von Geräten und Anlagen für das Leben im Alltag heute erkennen und einschätzen (z.B. Armbanduhr, elektrische Zahnbürste, Geschirrspüler, Seilbahnen, Baumaschinen, Internet).
- Rahmenbedingungen von Konsum wahrnehmen sowie über die Verwendung von Gütern nachdenken.
 - an Beispielen den Wandel von Konsumgewohnheiten untersuchen sowie Auswirkungen auf den Alltag aufzeigen (z.B. Schultensilien).
- verschiedene Bedeutungen, Funktionen sowie emotionale und physische Wirkungen von Musik in ihrem Umfeld, in der Gesellschaft und in den Medien erfassen.
 - die Wirkung eines Musikstückes aus persönlicher Sicht darlegen und begründen.

Ergänzungen/Varianten

Legende	EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / SuS = Schülerinnen und Schüler / LP = Lehrperson
Kontaktadressen	IFPI Schweiz Berninastrasse 53 CH-8057 Zürich info@ifpi.ch www.ifpi.ch
Projekte	Einen lokalen Musiker / eine lokale Musikerin in den Unterricht einladen Ein Ton- / Musikstudio in der Nähe besuchen