

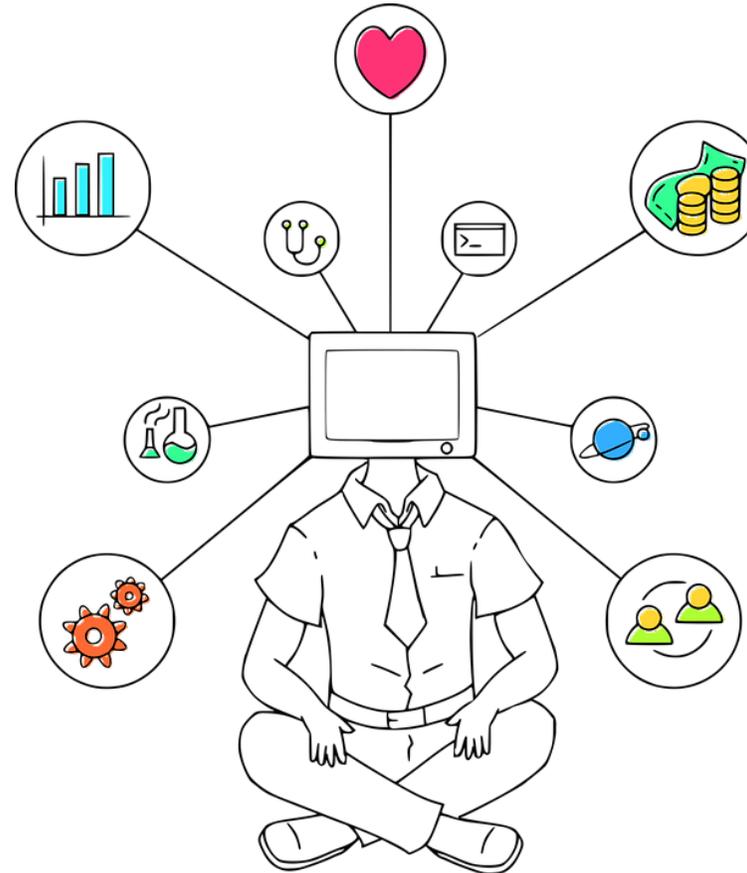
Open Educational Ressources (OER)



Nutzungsverhalten Jugendlicher

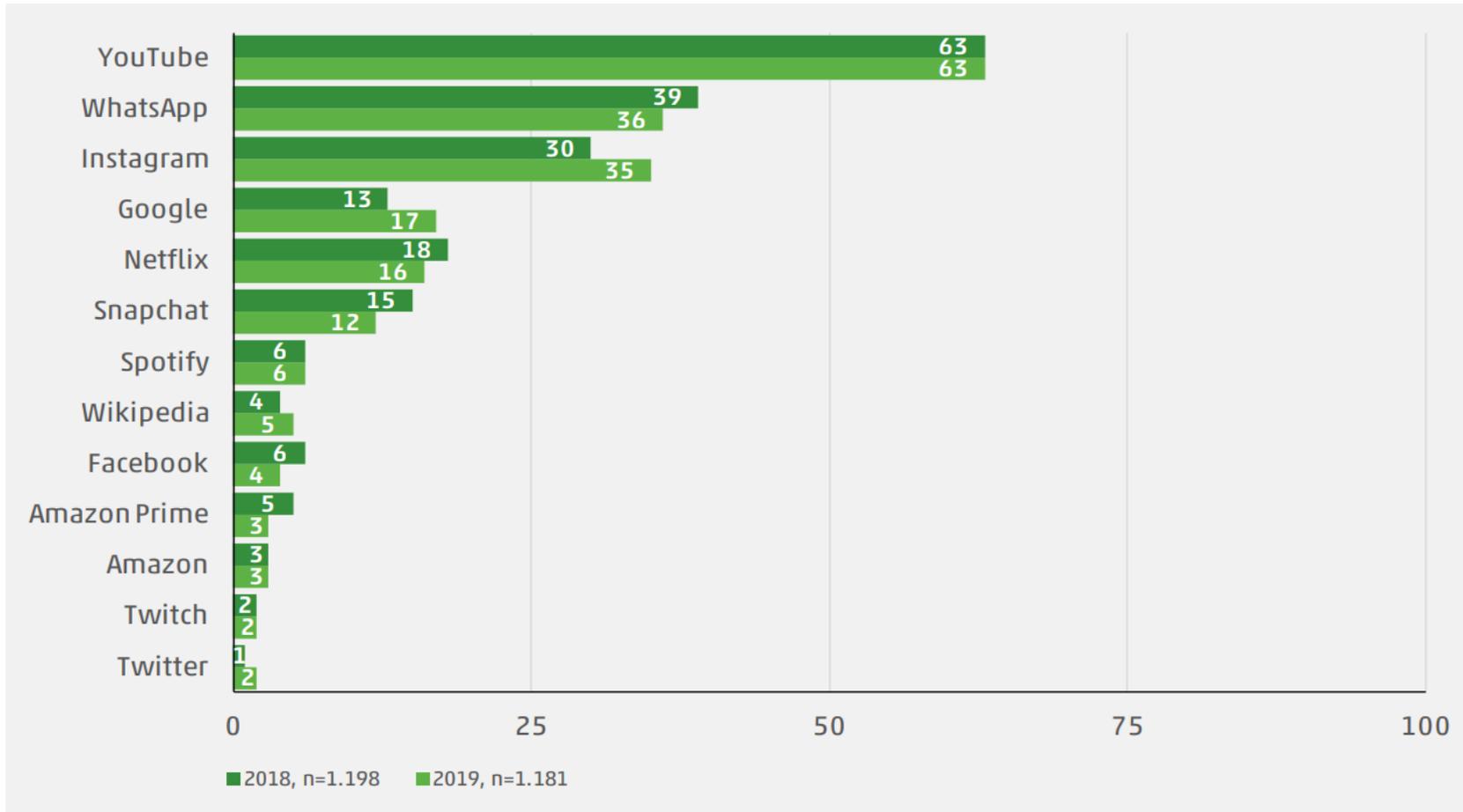
Jugendliche nutzen Medien, um ...

- Spaß zu haben.
- sich zu informieren.
- Beziehungen zu pflegen.
- sich zu positionieren.
- sich zu orientieren.
- ...



Keneeko @ pixabay.com

Liebste Internetangebote 2019 - bis zu drei Nennungen -

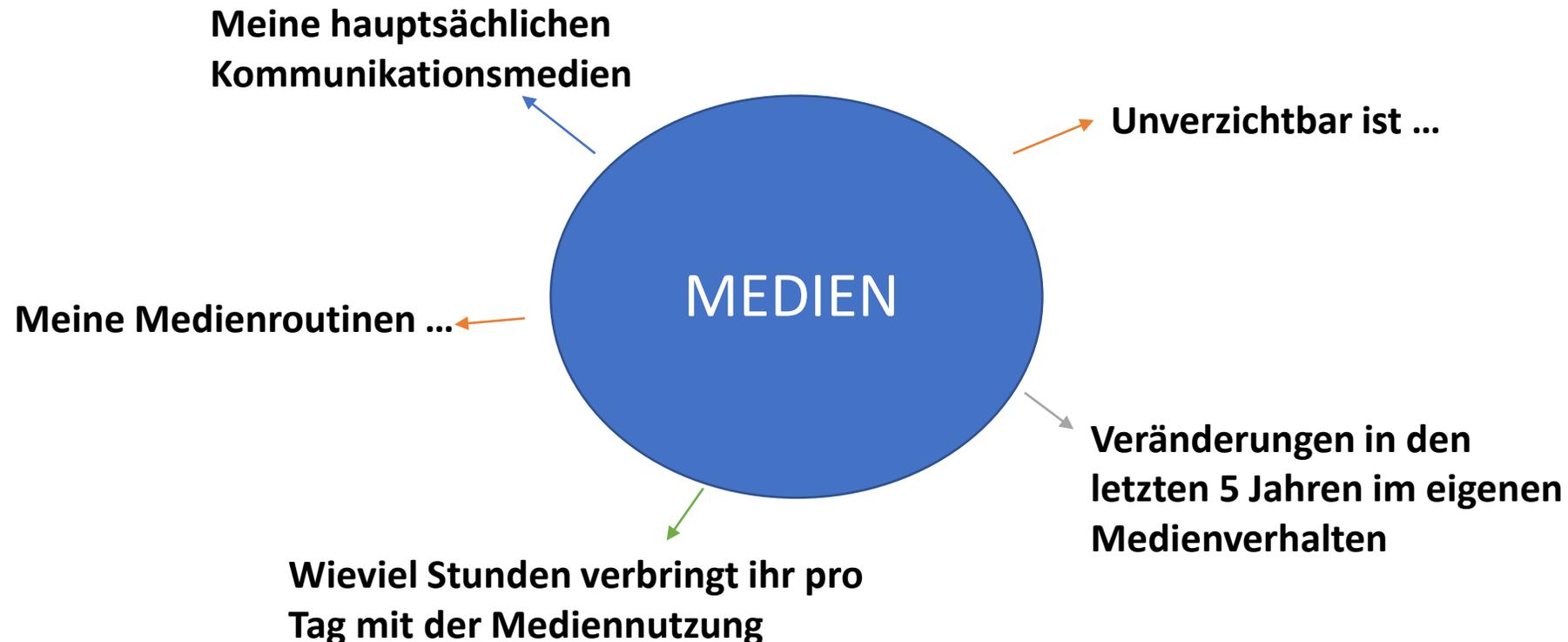


Quelle: JIM 2018, JIM 2019, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer



Medienalltag

- Nehmt euch einen Zettel/Stift (analog) oder öffnet nen Textdokument (digital).
Nehmt euch 10 Minuten Zeit euren eigenen Medienalltag zu reflektieren.





Medienarbeit im Verein/Verband

Warum Medien im Verein/Verband nutzen?



- Jugendverbandsarbeit ist Beziehungsarbeit und Orientierungsort
 - Entwicklungsaufgaben des Jugendalters umfassen selbstverständlich auch Medien, Medien durchdringen unseren Alltag
 - Persönlichkeits- und Demokratiebildung, Wertevermittlung
 - > Haltung diesbezüglich entwickeln
 - > keine Verbote, sondern Konzepte
- Jugendlichen ermöglichen sich zu beteiligen (Mitwirkung an Prozessen: z.B. Programm mitbestimmen, Wünsche/Meinungen einholen)
 - Digitale Werkzeuge zur Unterstützung nutzen, z.B. Abstimmungen online, (virtuelle) Räume schaffen



Warum Medien im Verein/Verband nutzen?



- Gemeinsam mit Jugendlichen etwas gestalten
 - Schafft Bindung an den Verein, Wir-Gefühl, Gefühl ernst genommen zu werden
- Öffentlichkeitsarbeit / neue Formate nutzen
 - Webseiten, Kanäle gemeinsam bespielen
 - E-Learning-Formate als Chance nutzen (JAm! des BezJR)



Aktive Medienarbeit könnte sein ...

- zusammen einen Blog betreiben
(z.B. mit der OpenSource-Software WordPress)
- Mit dem Smartphone einen Filmbeitrag drehn
 - <https://kinder.jff.de/legetrick/>
- Ein Erklärvideo drehen mit OBS-Studio
- Podcasts / Interviews führen mit dem Tablet
 - z.B. Audioaufnahme mit Bordmitteln, Schneiden mit Audacity



Warum freie Materialien und Lizenzen?

Open Educational Ressources

„Open Educational Resources (OER) sind Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz stehen. Eine solche Lizenz ermöglicht den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Dritte ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen. Dabei bestimmen die Urheber selbst, welche Nutzungsrechte sie einräumen und welche Rechte sie sich vorbehalten.“ Quelle: [UNESCO](#)



OpenSource-Software

„Open Source ist ein Begriff, der ursprünglich auf Open Source-Software (OSS) zurückgeht. Es handelt sich dabei um Code, der der Öffentlichkeit zugänglich ist, das heißt, jeder kann ihn anzeigen sowie nach Belieben verändern und verteilen.“

([Red Hat](#))



OpenData

- Open Data steht für die Idee, Daten öffentlich frei verfügbar und nutzbar zu machen.



(bpb) Lizenz: [cc by/3.0/de](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/)

„Daten sind dann "offen", wenn sie durch jedermann und für jegliche Zwecke genutzt, weiterverarbeitet und weiterverbreitet werden können.“ ([BPD](#))



Urheberrecht

Abschnitt 7 Urheberrechtsgesetz

https://www.urheberrecht.org/law/normen/urhg/2003-09-13/text/bgbl_I_1774_01_07_p64-69.php

-> **Alle Rechte vorbehalten.**

- Beispiel | USA:
 - Urheber*in kann freiwillig auf sämtliche Urheberrechte einschließlich der Namensnennung verzichten.
- Beispiel | Österreich und Deutschland:
 - Verzicht auf die eigenen Urheberpersönlichkeitsrechte nicht möglich
 - CC0-Lizenz mit Verzicht auf Urheberrecht nicht rechtswirksam.



Urheberrecht

CC-Lizenzen (Creative Commons)

Merke: Eine Namensnennung im Sinne des Urheberrechts ist immer gut! (auch wenn sie bei CC0 Lizenzen nicht zwingend nötig ist)

- Beispiel Namensnennung:
 - Internet: @autor und die Datenbank z.B. unsplash.com
 - Print: autor/unsplash.com



CC0 – Verwendung kostenloser lizenzfreier Bilder ohne Einschränkungen

- Die CC0-Lizenz ist das Beste, was einem passieren kann. Bilder mit dieser Lizenz dürfen beliebig kopiert und verändert werden, ohne den/die Urheber:in nennen oder um Erlaubnis fragen zu müssen. Die sogenannten gemeinfreien Bilder dürfen kommerziell verwendet werden.
- Onlinebilddatenbanken
z.B. [unsplash](https://unsplash.com), [pixabay](https://pixabay.com) und [pexels](https://pexels.com) versammeln fast ausschließlich Bilder mit CC0-Lizenzen.
- freie kommerzielle Nutzung
- freie Bearbeitung
- kein Bildnachweis nötig
- <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.de>



CC BY – Kostenlose Bilder für kommerzielle Zwecke

- Bilder unter dieser Lizenz dürfen kommerziell verwendet und frei bearbeitet werden. Einzige Voraussetzung ist, dass Urheber:in und Lizenz genannt und verlinkt werden sowie ein Hinweis auf eventuell vorgenommene Änderungen am Material beigefügt wird.
- freie kommerzielle Nutzung
- freie Bearbeitung
- Bildnachweis nötig
- <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>

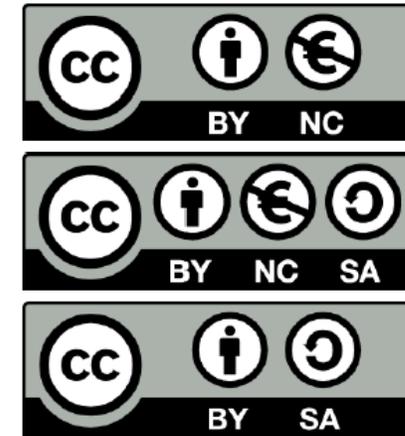
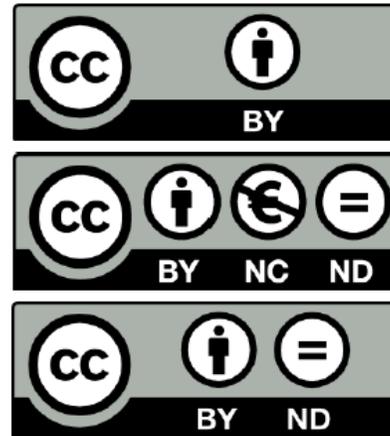


CC BY-NC – Kostenlose Bilder für nicht- kommerzielle Zwecke (NC Non Commercial)

- Für Bilder mit dieser Lizenz ist keine kommerzielle Nutzung erlaubt!
- freie Bearbeitung
- Bildnachweis nötig
- <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>



- **BY**: Namensnennung - Der Name des Urhebers muss genannt werden.
- **NC**: Nicht-kommerziell (non-commercial) - Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **ND**: Keine Bearbeitung (no derivatives) - Das Werk darf nicht verändert werden.
- **SA**: Weitergabe unter gleichen Bedingungen (share alike) - Das Werk muss nach Veränderungen unter der gleichen Lizenz weitergegeben werden.



<https://creativecommons.org/licenses/?lang=de>

Weiterführende Links

Urheberrecht und kreatives Schaffen:

- <https://irights.info/>
- <https://creativecommons.org/>

Medienpädagogische Projektideen:

- <https://medienfachberatung.de/>
- <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>



Medienpädagogische Projektideen:

- <https://www.klicksafe.de>
- <https://www.ich-wir-ihr.de/>

Weiterführende
Links

