

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

**Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht**

Thema: Englisch Sekundarstufe II, Ausgabe: 54

Titel: Plagiarism and Piracy (34 S.)

### Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG\*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

\* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

### Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter [www.eDidact.de/sekundarstufe](http://www.eDidact.de/sekundarstufe).

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

**Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:**

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@eDidact.de](mailto:service@eDidact.de)

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG  
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

## Vorüberlegungen

**Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:**

- ♦ Die Schüler lernen sachgerechtes Recherchieren und Reorganisieren von Materialien zum Thema im Internet.
- ♦ Sie üben den richtigen Umgang mit den Quellen ein, Zitieren und Paraphrasieren, in hermeneutischer und/oder interpretatorischer Textanalyse.
- ♦ Sie suchen eigene Lösungsansätze zur Erschließung anderer Materialien und diskutieren diese in der Gruppe.
- ♦ In der kreativen Umsetzung des Gelernten erwerben sie ein vertieftes Verständnis für die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der gegebenen Problematik.

**Anmerkungen zum Thema:**

Im Februar 2011 wurde in der Onlineausgabe der "Zeit" ein Artikel mit folgendem Titel veröffentlicht: "Was Karlchen nicht lernt, ..." (vgl. <http://www.zeit.de/2011/09/N-Plagiat-Schule>).

In diesem Artikel wurde gefordert, dass die "digital natives" so früh wie möglich "**Informationskompetenz**" erwerben sollten, um für den richtigen Umgang mit den "Neuen Medien" qualifiziert zu sein.

Gängige Praxis in der Schule sei es – nach Jan Hodel, Historiker von der Pädagogischen Hochschule Nordwestschweiz –, für Referate, Facharbeiten oder Thesenpapiere **Material aus dem Internet zu kopieren**. Geistiges Eigentum (*intellectual property*) sei den Schülern als Begriff wohl durchaus bekannt, doch betrachteten sie die Inhalte auf den Webseiten oft als Allgemeingut, weil sie ja offensichtlich für jeden zugänglich seien.

Für die Lehrkräfte stellen sich jedoch noch andere Fragen, z.B.: **Wie weit dürfen Schüler bei der Nutzung von Materialien aus dem Internet gehen?** Wann sind die Grenzen "legaler" Nutzung überschritten? Sollten Verhaltensweisen, die zu Plagiats- und Piraterievorwürfen geführt haben, zur Aufklärung im Unterricht thematisiert werden?

Verantwortungsvoller Umgang mit dem Internet kann am besten durch "*learning by doing*" erworben werden, in diesem Fall unter Anleitung in integrierten "**Selbstlernphasen**" (*blended learning*) zum richtigen Umgang mit den Angeboten im Netz.

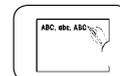
**Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:**

1. Schritt: Plagiarism
2. Schritt: Piracy

## 1. Schritt: Plagiarism

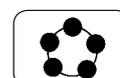
Der Einstieg in die Thematik kann mit einem provozierenden *Tafelbild* erfolgen:

Copy from one book = plagiarism;  
 Copy from two books = an essay;  
 Copy from three books = a compilation;  
 Copy from four books = a dissertation.  
 Today some might add: Copy from Wikipedia = term paper.



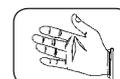
(nach Wilson Mizner, aus: <http://plagiat.htw-berlin.de/plagiarism-portal/>)

Die Schüler sind zu einem *Rundgespräch* über "Plagiarism" eingeladen. Sie werden die Ereignisse aus der jüngsten deutschen Geschichte zu diesem Thema noch in Erinnerung haben. Sollten sie Fallbeispiele nennen, können diese kurz erläutert werden.



Auch in der **Musik** sind Plagiatsfälle ein Thema. So hat beispielsweise die Universität Karlsruhe eine Liste im Internet veröffentlicht, in der viele Stars mit "weißer Weste" aufgenommen wurden.

Unter **Texte und Materialien M 1** finden sich immer zwei Songs, die starke Ähnlichkeiten aufweisen. Die Schüler sollen sich in *Partnerarbeit* je ein Beispiel anhören und es analysieren.

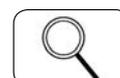


### Lösungsvorschlag zu Assignment 2:

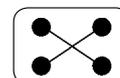
German law allows a copy to be made for the purpose of private use, provided that the copy is made without any intention to obtain financial gain. But the "Urheberrechtsgesetz" explicitly states that copying from illegal sources is excluded from the exception of legal private copying. That legislative measure is worth to be considered and discussed. (Quelle: [www.wodc.nl/](http://www.wodc.nl/))



Im Text "*Joe Satriani speaks about Coldplay lawsuit*" (vgl. **Texte und Materialien M 2**) beschreibt der US-amerikanische Gitarrist Joe Satriani sehr emotional, was er dabei empfand, als ihm bewusst wurde, dass "sein" Song "geklaut" wurde.



Der Text wird gemeinsam gelesen und besprochen. Die **Assignments** können in (arbeitsteiliger) *Gruppenarbeit* erledigt werden.



### Lösungsvorschlag zu Assignment 1:

Das Tempo ist identisch, die Akkordfolge nahezu dieselbe und auch melodisch bedient man sich ähnlicher Wendungen.



Joe Satriani ist ein Virtuose der E-Gitarre. Auf Youtube finden sich Dutzende Amateurvideos, in denen seine rasenden Tonläufe nachgespielt werden. Damit hatte der Kalifornier kein Problem. Erst als er auf die frappierende Ähnlichkeit seines Songs mit dem die Hitparaden stürmenden Titelsong des neuen Albums der britischen Band Coldplay hingewiesen wurde, reichte er fassungslos Klage ein. Er wollte Schadensersatz und eine Gewinnbeteiligung an "Viva la Vida". Das Album wurde millionenfach verkauft, und die Band wurde bei der Grammy-Verleihung mit drei Auszeichnungen bedacht.

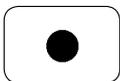
## 6.45

## Plagiarism and Piracy

## Unterrichtsplanung



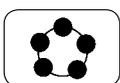
Im Folgenden kann der eher sachliche, kurze Text "*Coldplay accused of plagiarism*" (vgl. **Texte und Materialien M 3**) das Thema vertiefen.



Im Anschluss an die Textarbeit bietet sich eine anonyme Umfrage an (vgl. **Texte und Materialien M 4**). Die Schüler sollten frei entscheiden können, ob sie teilnehmen möchten.

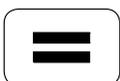


Wichtig ist, dass die Lehrkraft die Zielsetzung dieser Umfrage erläutert: Es geht nicht um eine Erhebung im wissenschaftlichen Sinne. Vielmehr soll den Schülern über die Auswertung der Fragebögen die Vielschichtigkeit der Plagiatsproblematik bewusst gemacht werden.



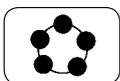
Die Auswertungsergebnisse werden gemeinsam diskutiert. Dabei sollten Tendenzen in der Einstellung zum Plagiarismus aufgezeigt werden. Hier können auch jene Schüler einbezogen werden, die an der Umfrage nicht teilgenommen haben.

Mögliche **Ergebnisse** der Umfrage:



Die Autorin dieser Unterrichtseinheit konnte bei der Auswertung der Umfrage folgende Tendenzen feststellen:

- Bei Frage 1 war die hohe Zahl der vom Internet heruntergeladenen Materialien und von "copy&paste"-Handlungen auffällig.
- Die Antworten auf Frage 3 belegten ein recht hohes Unrechtsbewusstsein; gleichzeitig erwarteten viele Schüler, dass Lehrkräfte "ein Auge zudrücken" (Frage 4).
- Die Ergebnisse zu Frage 5 ließen vermuten, dass die Lehrkräfte den Plagiatsvorwürfen eher selten nachgingen – so zumindest die Einschätzung vieler Schüler.
- Bei Frage 6 (Gründe für Plagiarismus) war interessant, dass die verschiedenen Antwortmöglichkeiten mehr oder weniger gleich oft angekreuzt wurden.
- Die Antworten auf Frage 7 belegten die Furcht vor Strafe, aber auch das Interesse an Engagement im Unterricht.



Die Fragen von **Texte und Materialien M 5** dienen als Leitfaden für weitere Diskussionen zum Thema.

Anschließend kann eine vorläufige Definition für "Plagiarismus" an der *Tafel* notiert werden:



According to the Merriam-Webster Online Dictionary, to "plagiarize" means:

- to steal and pass off (the ideas or words of another) as one's own
- to use (another's production) without crediting the source
- to commit literary theft
- to present as new and original an idea or product derived from an existing source.

In other words, plagiarism is an act of fraud. It involves both stealing someone else's work and lying about it afterward.

## Plagiarism and Piracy

6.45

## Unterrichtsplanung

Eine weitere Sparte, in der mit Plagiaten Geld verdient wird, ist die der **digitalen Spiele**.

Im Text "*Master of Play*" (vgl. **Texte und Materialien M 6**) geht es um den japanischen Spiele-Entwickler Shigeru Miyamoto. Er ist der "Vater" von "Super Mario" und in leitender Funktion beim japanischen Unternehmen Nintendo tätig.



Um Schülerfragen nach dem Zusammenhang zwischen der Person Miyamotos und dem Thema "*plagiarism*" vorzubeugen, könnte die Lehrkraft einfühend erklären, dass es zunächst darum gehen soll, den genialen Spiele-Entwickler kennenzulernen. Der Bogen zum Thema der Unterrichtseinheit wird später gespannt werden.



Dann sind erst einmal die Schüler gefragt, die von "Super Mario Galaxy" begeistert sind. Sie werden als Experten auch bei der Bearbeitung der Aufgaben besonders versiert sein.

### Lösungsvorschläge:

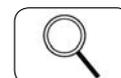
**Assignment 1:** Man erkennt Shigeru Miyamoto selbst, seinen Helden Super Mario, Princess Toadstool und Requisiten aus seinen Videospiele.



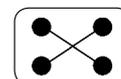
**Assignment 2:** Der Autor belegt an Beispielen aus der Biografie von Shigeru Miyamoto den Einfluss von Kindheitserlebnissen auf dessen späteren Werdegang (Höhlenerlebnis, Begegnungen mit den Fischen). Es sind seine frühen Erfahrungen in und mit der Natur, die Forschergeist, Beobachtungsgabe, Fantasie und Ausdauer förderten.

**Assignment 3:** Sein Erfolg – sowohl auf wirtschaftlicher als auch auf kultureller Ebene – kann mit seinem Gespür für den "Zeitgeist" begründet werden, mit seiner Fähigkeit, Menschen für seine Spiele zu begeistern, weil sie ihn selbst als den "Drahtzieher" erleben, der hinter seinen Schöpfungen steht. Er selbst vergleicht sich mit Walt Disney, seinem großen Vorbild; auch dieser konnte seine eigenen Ideen verwirklichen. Selbst als zukunftsweisender Visionär bleibt Miyamoto seinem gesunden Realismus treu und hört nicht auf die Versprechungen (von Lobbyisten) aus der Branche.

Wenn die Schüler nun den Text zu "DuLuDuBi Star" (vgl. **Texte und Materialien M 7**) lesen, können sie nachvollziehen, warum sich der Erfinder von "Super Mario Galaxy" ungerecht behandelt fühlte: Im Vergleich mit dem Spiel, in das er so viele Ideen eingebracht hat, sind die Plagiatsvorwürfe eindeutig zu belegen.



Die Schüler erschließen sich den Text und das Video in *Kleingruppen* im Unterricht oder nach Absprache auch zu Hause.



Die **Lösungen** zu den Assignments 2 bis 4 finden sich in Il. 5-7, Il. 8-11 und Il. 12-32 des Textes.



Im Internet finden sich viele weitere Einträge von Bloggern, die auf "DuLuDuBi Star" (2009) als offensichtliches Plagiat von "Super Mario Galaxy" hinweisen, z.B.: "The character's voice is stolen from Klonoa, the hub world theme is from James Brown's Sportin' Life and it is claimed that the Ponyot, the Japanese animated fantasy film theme, can be heard. Amazing work of plagiarism?"

(Source: [http://gaygamer.net/2010/01/video\\_super\\_mario\\_galaxy\\_ripof.html](http://gaygamer.net/2010/01/video_super_mario_galaxy_ripof.html))