



6. eLearning Newsletter BBS Rohrbach

Liebe Kolleginnen und Kollegen,
der 6. eLearning-Newsletter hat folgende Inhalte:

- [Creative Common Lizenzen](#)
- [Der Einsatz von Tablets im Unterricht](#)
- [Links zum Thema eLearning](#)
- [Digitale Lernszenarien Teil 3](#)

Wenn ihr Informationen zu eLearning-Themen an die KollegInnen weitergeben wollt oder Vorschläge für die Newsletter-Inhalte habt, sendet mir bitte ein [Mail](#). Beispielsweise kann sich ein Newsletter auch einer konkreten Software oder Webseite widmen.

Creative Common Lizenzen

Was ist CC?

Creative Commons (CC) ist eine Non-Profit-Organisation, die in Form vorgefertigter Lizenzverträge eine Hilfestellung für Urheber zur Freigabe rechtlich geschützter Inhalte anbietet. (Quelle: <https://de.creativecommons.org/index.php/was-ist-cc/>)

Ganz konkret bietet CC sechs verschiedene Standard-Lizenzverträge an, die bei der Verbreitung kreativer Inhalte genutzt werden können, um die rechtlichen Bedingungen festzulegen. CC ist dabei selber weder als Verwerter noch als Verleger von Inhalten tätig und ist auch nicht Vertragspartner von Urhebern und Rechteinhabern, die ihre Inhalte unter CC-Lizenzverträgen verbreiten wollen. Die CC-Lizenzverträge werden vielmehr von den Urhebern übernommen und in eigener Verantwortung verwendet – um gegenüber jedermann klarzustellen, was mit den Inhalten ihrer Webseiten geschehen darf und was nicht (darum werden solche an die Allgemeinheit gerichteten Standardlizenzen auch „Jedermannlizenzen“ genannt). Durch CC-Lizenzen geben die Inhaber von Urheber- und Leistungsschutzrechten allen Interessierten zusätzliche Freiheiten. Das bedeutet, dass jeder mit einem CC-lizenzierten Inhalt mehr machen darf als das Urheberrechtsgesetz ohnehin schon erlaubt. Welche Freiheiten genau zusätzlich geboten werden, hängt davon ab, welcher der sechs CC-Lizenzverträge jeweils zum Einsatz kommt.

Namensnennung CC0



Die Person, die ein Werk mit dieser Lizenz verknüpft hat, hat dieses Werk in die Gemeinfreiheit - auch genannt Public Domain - entlassen, indem sie weltweit auf alle urheberrechtlichen und verwandten Schutzrechte verzichtet hat, soweit das gesetzlich möglich ist.

Namensnennung CC BY



Diese Lizenz erlaubt anderen, Ihr Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, auch kommerziell, solange Sie als Urheber des Originals genannt werden. Dies ist die freieste Lizenz, die wir anbieten, empfohlen für maximale Verbreitung und Nutzung des lizenzierten Werkes.

Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen

CC BY-SA



Diese Lizenz erlaubt es anderen, Ihr Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, auch kommerziell, solange Sie als Urheber des Originals genannt werden und die auf Ihrem Werk basierenden neuen Werke unter denselben Bedingungen veröffentlicht werden. Diese Lizenz wird oft mit "Copyleft"-Lizenzen im Bereich freier und Open Source Software verglichen. Alle neuen Werke, die auf Ihrem aufbauen, werden unter derselben Lizenz stehen, also auch kommerziell nutzbar sein. Dies ist die Lizenz, die auch von der Wikipedia eingesetzt wird, empfohlen für Werke, für die eine Einbindung von Wikipedia-Material oder anderen so lizenzierten Werken sinnvoll sein kann.

Namensnennung-Keine Bearbeitung CC BY-ND



Diese Lizenz erlaubt anderen die Weiterverbreitung Ihres Werkes, kommerziell wie nicht-kommerziell, solange dies ohne Veränderungen und vollständig geschieht und Sie als Urheber genannt werden.

Namensnennung-Nicht kommerziell CC BY-NC



Diese Lizenz erlaubt es anderen, Ihr Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, allerdings nur nicht-kommerziell. Und obwohl auch bei den auf Ihrem Werk basierenden neuen Werken Ihr Namen mit genannt werden muss und sie nur nicht-kommerziell verwendet werden dürfen, müssen diese neuen Werke nicht unter denselben Bedingungen lizenziert werden.

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen CC BY-NC-SA



Diese Lizenz erlaubt es anderen, Ihr Werk zu verbreiten, zu remixen, zu verbessern und darauf aufzubauen, allerdings nur nicht-kommerziell und solange Sie als Urheber des Originals genannt werden und die auf Ihrem Werk basierenden neuen Werke unter denselben Bedingungen veröffentlicht werden.

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung CC BY-NC-ND



Dies ist die restriktivste unserer sechs Kernlizenzen. Sie erlaubt lediglich Download und Weiterverteilung des Werkes unter Nennung Ihres Namens, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung.

Einsatz von Tablets im Unterricht

Methodisch-didaktische Überlegungen

Ziel ist, traditionelle Unterrichtsmethoden mit neuen Medien zu verbinden und Schnittstellen zwischen Altbewährtem und Innovativem zu schaffen. Das Tablet ist ein zusätzliches Arbeitsgerät, ähnlich wie das Buch.

Der Einsatz von Tablets im Schulgeschehen bringt einen Mehrwert für die Schülerinnen und Schüler mit sich. So unterstützen Tablets individuelles und differenziertes Lernen durch zahlreiche Apps aus dem Bildungsbereich. Dadurch lässt sich der Lernprozess individuell gestalten und lernen wird interaktiv. Auch das kooperative Lernen wird durch Tablets gefördert. Viele Angebote und Apps unterstützen das gemeinsame Arbeiten an Projekten oder Produkten. Ein weiterer Vorteil von Tablets ist die erleichterte Dokumentation von Unterrichtsarbeit und des eigenen Lernprozesses. Ein Tablet ermöglicht zudem mobiles Lernen auch außerhalb des Klassenzimmers. Ein bedeutender Punkt ist, dass durch Tablets der im Lehrplan vorgeschriebene Technologieeinsatz in unterschiedlichen Gegenständen ermöglicht wird.

Vorteile des Tableteinsatzes

- Individuelles und differenziertes Lernen
- Selbstständiges Lernen
- Kooperatives Lernen
- Projektorientiertes Lernen
- Flexibles Lernen
- Höhere Motivation
- Weniger Papier
- Präsentationsmöglichkeit
- Freie Wahl des Lernortes (innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers)
- Selbst kreativ werden, kreativ arbeiten (Medienproduktion)
- Abkehr vom Frontalunterricht, neue Lernzugänge
- Zukunftsorientierung, vielfältig einsetzbar

Und: ein zusätzliches Tool für LehrerInnen, Beschäftigung mit digitalen Themen, Vielfalt im Unterricht, Kennenlernen von Ressourcen und Beispielen

Fächerbezogene Links zu Apps

[Learningapps.org](#) , [Deutsch](#) , [LEO Wörterbuch](#) , [Englisch Oberstufe](#) , [Betriebswirtschaft](#) , [Unternehmensrechnung](#) , [Projektmanagement](#) , [Wirtschaftsinformatik](#) , [Office Management](#) , [Recht](#) , [VWL](#) , [Politische Bildung](#) , [Geographie](#) , [Biologie](#) , [Physik](#) , [Chemie](#) , [Periodensystem Merck PSE](#) , [Mathematik Oberstufe](#) , [Graph 89 free](#) , [Erinnerungsorte](#) , [Bundeszentrale für politische Bildung](#) , [Piano melodie pro 0.10 €](#) , [Bildungsmusikapps](#) , [Puzzle](#) , [Kahoot](#) , Kahoot-Quiz erstellen ([getkahoot](#)) , Video: [Kahoot-Tutorial](#) , [Lernplattformen](#) , [Lernportale](#) , [Bildungsserver](#) , [Schule.at](#)

[Oberstufe](#)

<https://www.saferinternet.at/>

Für Jugendliche: <https://www.staysafe.at>

Für Lehrende: <https://www.saferinternet.at/fuer-lehrende/> (FAQ, Tipps, Materialien, PPT-Folien, Übungen, Online-Kurse)

Links

[Remote-Zugang](#) zum BBS-Rohrbach-Netzwerk von zuhause bzw. außerhalb des Schulnetzwerks

[eEducation](#): Didaktisch sinnvoller Einsatz digitaler Medien in allen Gegenständen

neu: [digikomp](#): digitale Kompetenzen, informatrische Bildung , [Schulstufe 8](#) , [digi.check](#)

[Schulstufe 12](#) , [digi.check für PädagogInnen](#)

[Top 200 Tools für eLearning](#)

[Urheberrecht in der Schule](#): Was müssen Lehrende beachten. (SaferInternet) [Onlinecampus](#) (meist einstündige eLectures zu verschiedenen Themen)

Bildung für alle über [iMoox](#) (urheberrechtlich freigegebene Lernressourcen und Kurse)

[Web2-Unterricht](#) mit Unterrichtsideen, Links, Tools für Online-Unterricht, z.B. die Top-[100 Tools for Learning 2014](#)

[Exabis](#), Plugins für Moodle [Lms.at](#), Lernplattform [Onlinecampus](#) (meist einstündige eLectures zu verschiedenen Themen)

Bildung für alle über [iMoox](#) (urheberrechtlich freigegebene Lernressourcen und Kurse)

[Blog zu Flipped Classroom](#)

Digitale Lernszenarien Teil 3

Bei nachfolgendem Link (Hinweis: dieser Link steht aus urheberrechtlichen Gründen nur schulintern zur Verfügung) findet ihr den 3. Teil des Radiokollegs zum Thema [Digitale Lernszenarien](#). Kreativität - Wie kann sie gefördert werden? Was ist Kreativität? Wie können wir sinnvoll digitale Medien im Unterricht einsetzen?