



GGs Blumenkamp
Feuerdornstr. 22, 46487 Wesel
☎: 0281-61566 ☎: 0281-1641442
e-mail: sekretariat@ggs-blumenkamp.wesel.de
homepage: www.ggs-blumenkamp.de

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR NRW) an der GGS Blumenkamp

Stand: 25.03.2026

1. Zielsetzung

Die GGS Blumenkamp setzt den Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen verbindlich um. Ziel ist es, dass alle Kinder bis zum Ende der Klasse 4 altersangemessene Medienkompetenzen erwerben, um Medien selbstständig, kritisch, kreativ, verantwortungsvoll und sicher zu nutzen.

Die Medienbildung ist Bestandteil des Unterrichts in allen Fächern und wird durch verbindliche Absprachen der Schule kontinuierlich aufgebaut („Spiralcurriculum“).

2. Grundsätze der Umsetzung

- Medienbildung erfolgt durchgängig und systematisch von Klasse 1 bis 4.
- Es werden sowohl analoge als auch digitale Medien eingesetzt.
- Die Kompetenzen werden unterrichtsintegriert aufgebaut (nicht nur in Projekten).
- Der Kompetenzerwerb wird durch gemeinsame schulinterne Absprachen abgesichert.
- Die Schule berücksichtigt Datenschutz, Urheberrecht und Kinderschutz bei allen digitalen Lernsettings.
- Differenzierung: Kinder werden entsprechend ihrer individuellen Lernvoraussetzungen unterstützt (sprachsensibel, inklusiv).

3. Organisatorische Rahmenbedingungen (zweizügig, 8 Klassen)

- Jede Jahrgangsstufe (1–4) arbeitet in Jahrgangsteams (je 2 Klassen).
- Die Umsetzung des MKR NRW wird im Gesamtteam geplant und abgestimmt, um einheitliche Standards und Vergleichbarkeit sicherzustellen.
- Die Jahrgangsstufenteams ergänzen und aktualisieren die Taskcards zu den einzelnen Unterrichtsfächern.
- Es gibt eine verantwortliche Digitalisierungsbeauftragte.
- Die Schulleitung ist verantwortlich.
- Regelmäßige Abstimmung/ Austausch in LK/ DB
- Die Schule führt ein schulinternes Mediencurriculum, das die Kompetenzen verbindlich für Klasse 1–4 festlegt.

4. Mediencurriculum (Spiralcurriculum Klasse 1-4)

Die Schule orientiert sich an den sechs Kompetenzbereichen des MKR NRW und konkretisiert altersangemessene Schwerpunkte:

4.1 Bedienen und Anwenden

- Klasse 1/2:
 - Geräte gemeinsam kennenlernen (an/aus, Lautstärke, Kamera)
 - erste Eingaben (Tippen, Wischen, Touch)
 - Ordnung halten (Apps schließen, Material, Zugangsdaten altersgerecht)
- Klasse 3/4:
 - Texte formatieren, Dateien speichern/öffnen
 - einfache Präsentationsformen kennenlernen
 - sichere Nutzung schulischer Anwendungen/Apps

4.2 Informieren und Recherchieren

- Klasse 1/2:
 - Informationen in altersgerechten Medien finden (Buch, Bild, Hörtexte)
 - „Wahr oder erfunden?“ erste Sensibilisierung (z. B. Bilder/Behauptungen)
- Klasse 3/4:
 - kindgerechte Suchstrategien (Suchbegriffe, Treffer bewerten)
 - Quellen nennen (einfach: „Woher habe ich das?“)
 - Unterschiede zwischen Meinung und Information
 - Tabs schließen

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

- Klasse 1/2:
 - Gesprächsregeln/ respektvoller Umgang (auch digital)
 - gemeinsam an Aufgaben arbeiten (Partner-/Gruppenarbeit)
- Klasse 3/4:
 - kooperative digitale Arbeitsformen (z. B. gemeinsames Produkt, Feedbackregeln)
 - Regeln für digitale Kommunikation („Netiquette“)
 - Klassengemeinschaft stärken: Umgang mit Konflikten und Ausgrenzung

4.4 Produzieren und Präsentieren

- Klasse 1/2:
 - kreative Medienprodukte (Bild, Audio)
 - Arbeitsergebnisse präsentieren (Klassenraum, Wandzeitung, digital unterstützt)

- Klasse 3/4:
 - Texte, Bilder, Audio und ggf. Video kombinieren
 - einfache Präsentationen/Plakate mit digitalen Elementen gestalten
 - Planungsschritte: Idee – Entwurf – Überarbeitung – Veröffentlichung (altersgerecht)

4.5 Analysieren und Reflektieren

- Klasse 1/2:
 - Werbung erkennen („will mir etwas verkaufen“)
 - Medienzeiten reflektieren („Was tut mir gut?“)
- Klasse 3/4:
 - Rollenbilder und Wirkungen von Medien besprechen
 - Fake/Manipulation altersgerecht thematisieren (z. B. Bildbearbeitung)
 - Regeln für sicheres Verhalten in Medien (Passwörter, persönliche Daten)

4.6 Problemlösen und Modellieren

- Klasse 1/2:
 - kleine Probleme lösen (z. B. „Ton fehlt“, „App geschlossen“)
 - Schrittfolgen erkennen (erst – dann – danach)
- Klasse 3/4:
 - einfache algorithmische Prinzipien (z. B. Handlungsanweisungen, Muster)
 - kreative Aufgaben mit logischem Denken (z. B. „wenn – dann“)
 - Fehler als Lernchance (Debugging-Grundidee)

5. Verbindliche Umsetzung über die Jahrgangsstufen

Zur Sicherung der Verbindlichkeit gelten folgende schulinterne Standards:

- Die Klassen 2, 3, 4 erstellen pro Halbjahr mindestens ein Buch mit dem Bookcreator. (Dokumentation im Klassenbuch und auf der TaskCards).
- In jedem Schuljahr wird mindestens ein größeres Projekt durchgeführt.
- Pro Jahrgangsstufe sind Mindestkompetenzen festgelegt, die alle Kinder erreichen sollen („Minimum Standard“).
- Apps/ Lernprogramme/ Lernplattformen werden spätestens eingeführt:
 - Klasse 1: Anton, Bookcreator
 - Klasse 2: Antolin, numbers, iPad Führerschein, Kahoot, LEON
 - Klasse 3: Internet ABC, StopMotion
 - Klasse 4: Internet ABC, Swift Playground

6. Unterrichtsentwicklung: Beispiele für Integration in Fächer

- Deutsch
 - Hörtexte aufnehmen, Vorlesen üben (Audioaufnahmen in BookCreator und numbers)
 - digitale Geschichten/ Bilderbücher gestalten
 - Wörterliste, Schreibkonferenzen mit Feedbackregeln
 - Umgang mit Lernsoftware: gezielte Übung, Diagnose
- Mathematik
 - Lernwege erklären (Foto/Audio)
 - Muster und Strukturen digital darstellen
 - Umgang mit Lernsoftware: gezielte Übung
- Sachunterricht
 - Recherche zu Themen (Tiere, Wetter, Berufe)
 - Experimente dokumentieren (Foto/ kurzes Video)
 - Karten/ Orientierung, Natur- und Umweltthemen medial darstellen
 - Umgang mit Lernsoftware: gezielte Übung
- Englisch
 - Hörtexte aufnehmen, Vorlesen üben (Audio)
 - Podcast aufnehmen (Interviews)
 - digitale Geschichten/ Bilderbücher gestalten
 - Umgang mit Lernsoftware: gezielte Übung
- Kunst
 - Bildgestaltung analog/digital
 - Stop-Motion, Collagen, Fotoprojekte
- Musik
 - Klanggeschichten, Rhythmusaufnahmen
 - Hörbeispiele vergleichen und beschreiben
 - Umgang mit Lernsoftware: gezielte Übung
- Religion
 - Recherche zu Themen
 - Bildbetrachtungen
- Sport
 - Bewegungsabläufe reflektieren (z. B. Bilderreihen)
 - Fairness/ Respekt (auch in digitalen Klassenspielen)

7. Regeln, Schutz und verantwortungsvoller Umgang

Die Schule sorgt für klare und kindgerechte Regeln:

- Mediennutzungsregeln für Klassenraum und Schule (sichtbar in jeder Klasse)
- Datenschutz und Persönlichkeitsrechte
 - Fotos/Audio/Video nur nach schulischen Vorgaben

- keine Veröffentlichung von Kinderarbeiten ohne Zustimmung
- Urheberrecht altersgerecht
 - „Ich nutze nur, was ich darf.“
 - Quellen nennen lernen (einfach und kindgerecht)
- Prävention
 - Umgang mit unangenehmen Inhalten („Hilfe holen, Stopp-Regel“)
 - Cybermobbingprävention
- Elternarbeit
 - Informationsangebote zu Medienzeiten, Spielen, Datenschutz
 - gemeinsame Erziehungsvereinbarung (Schule–Eltern)
 - Flyer aus dem Internet ABC

8. Fortbildung und Unterstützung im Kollegium

- Regelmäßige Fortbildungen im Team zu:
 - Unterrichtsideen mit digitalen Werkzeugen
 - Apps, Lernprogramme, Lernplattformen
 - Datenschutz und rechtssicherer Einsatz
 - kindgerechte Recherche und Medienkritik
 - digitale Differenzierung und Förderung
- Medienbeauftragte*r bietet Digi-Hilfe-Stunden an
- Kollegiale Hospitation
- Materialaustausch

9. Dokumentation und Evaluation

- Die Schule dokumentiert die Umsetzung des MKR NRW:
 - durch das schulinterne Mediecurriculum
 - auf den TaskCards für die einzelnen Unterrichtsfächer
 - im Klassenbuch der einzelnen Klassen
 - durch Unterrichtsvorhaben und Produkte der Kinder
- Evaluation erfolgt z. B.:
 - regelmäßig in den Jahrgangsteams (mind. 1x pro Halbjahr):
Was hat funktioniert? Was fehlt?
 - Rückmeldung der Kinder (kurze Umfragen/ Reflexion)
 - Rückmeldung der Eltern (Informationsbedarf, Erfahrungen)
- Das Mediecurriculum wird regelmäßig fortgeschrieben.

Mediencurriculum (Mindestkompetenzen)

Klasse 1-4 – Umsetzung MKR NRW

Klasse 1 (Einstieg & Grundlagen)

MKR-Bereich	Mindestkompetenzen (verbindlich bis Ende Kl. 1)	Beispielhafte Unterrichtsvorhaben / Aufgabenformate
1. Bedienen & Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - Gerät ein-/ausschalten, Lautstärke regeln - einfache Navigation (Start, zurück, App öffnen/ schließen) - Regeln zum Umgang mit Geräten einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> - Wir entdecken das iPad - Grundregeln
2. Informieren & Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen aus Bildern, Symbolen und kurzen Texten entnehmen - Suchfragen formulieren (Was möchte ich wissen?) - Tabs schließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiere im Winter: Bildkarten, kurze Hör-/ Lesetexte - erste Suchbegriffe gemeinsam sammeln (Lehrkraft steuert Suche)
3. Kommunizieren & Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Gesprächsregeln einhalten und Feedback geben (Das hat mir gefallen.) - in Partnerarbeit gemeinsam ein Ergebnis erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Partnerarbeit: gemeinsames Bild/ Plakat - Klassenregel-Plakat: So reden wir miteinander
4. Produzieren & Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - ein digitales Produkt erstellen (Bild, Satz, Audioaufnahme) - eigenes Ergebnis kurz präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Mein Lieblingsort in der Schule: Foto + 1 Satz - Wörter vorlesen: kurze Audioaufnahme
5. Analysieren & Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - benennen, dass Medien beeinflussen können (z. B. Werbung/Tricks) - Medienzeiten thematisieren (Was tut mir gut?) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bilderbucharbeit: Werbung erkennen (kindgerecht) - Medien-Pausen-Regel in der Klasse
6. Problemlösen & Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Probleme lösen (Ton aus, App weg) - Schrittfolgen beschreiben (Erst ..., dann ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Helferkarte bei Technikproblemen - Mini-Programmieren unplugged: Roboter-Spiel (Anweisungen)

Klasse 2 (Festigung & erste selbstständige Nutzung)

MKR-Bereich	Mindestkompetenzen (verbindlich bis Ende Kl. 2)	Beispielhafte Unterrichtsvorhaben/ Aufgabenformate
1. Bedienen & Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - tippen/ schreiben in einer Anwendung - Screenshot oder Foto aufnehmen - Dateien/ Ergebnisse wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> - iPad-Führerschein - „Ich schreibe einen Satz und speichere ihn.“
2. Informieren & Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen aus mehreren Quellen vergleichen (Buch/ Bild/ Text) - einfache Suchbegriffe entwickeln (mit Hilfestellung) 	<ul style="list-style-type: none"> - „Mein Haustier/ Wunschtier“: 2 Quellen nutzen - Recherche-Plakat (mit vorgegebenen Links/ QR-Codes)
3. Kommunizieren & Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln für respektvolle Kommunikation kennen - gemeinsam an einem Produkt arbeiten (Rollen verteilen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppenarbeit: „Jahreszeiten-Wandzeitung“ - „Stopp-Regel“ üben bei Streit/ Unwohlsein
4. Produzieren & Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - Bild + Text kombinieren - Aufnahme/ Produkt überarbeiten (zweite Version) 	<ul style="list-style-type: none"> - „Buchvorstellung“: Coverfoto + 3 Sätze - „Klanggeschichte“ (Audio) mit Überarbeitung
5. Analysieren & Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - persönliche Daten erkennen (Name, Adresse, Foto) - wissen: „Nicht alles darf ich weitergeben.“ 	<ul style="list-style-type: none"> - „Daten-Detektive“: Was ist privat? - Klassenvereinbarung: „Das bleibt bei mir“
6. Problemlösen & Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Muster/Regeln erkennen - Fehler als Lernchance („nochmal probieren“) 	<ul style="list-style-type: none"> - Unplugged: „Wenn–dann“ - Karten - „Wegbeschreibung“ als Schrittfolge erstellen

Klasse 3 (Anwenden, Recherchieren & kritischer werden)

MKR-Bereich	Mindestkompetenzen (verbindlich bis Ende Kl. 3)	Beispielhafte Unterrichtsvorhaben/ Aufgabenformate
1. Bedienen & Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - Texte formatieren (Überschrift, Absatz) - Datei sinnvoll benennen (Name/Datum/Thema) - Regeln zu Passwörtern kennen (altersgerecht) 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet ABC – Lernmodul: Surfen und Internet so funktioniert das Internet - „Mein Sachtext“ (mit Überschrift + Absätzen)
2. Informieren & Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - kindgerechte Suchstrategie anwenden (Suchbegriff verbessern) - Treffer einschätzen („passt das zu meiner Frage?“) - Quelle notieren (einfach) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht: „Wetter/ Klima“ Rechercheauftrag - Recherche-Steckbrief mit Quellenzeile („Gefunden bei...“)
3. Kommunizieren & Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Feedbackregeln anwenden („Ich-Botschaften“) - digitale Kooperation (gemeinsam planen/ zusammenführen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppenprojekt: „Unser Heimatort, unsere Stadt, unser Kreis“ (Plakat + digitale Ergänzung) - Feedbackrunde zu Präsentationen
4. Produzieren & Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation/ Plakat strukturiert gestalten - Bilder gezielt auswählen und beschriften 	<ul style="list-style-type: none"> - „Personenbeschreibung/ Rezept“: Mini-Präsentation (3 Folien oder Plakat + QR) - Fotostory/ Comic (mit Bildunterschriften)
5. Analysieren & Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Werbung und Beeinflussung genauer beschreiben - Bildmanipulation kennen (einfaches Beispiel) - respektvolles Verhalten online thematisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - „Werbung unter der Lupe“ (Apps, Videos, Plakate) - „Echt oder bearbeitet?“ Bildvergleich
6. Problemlösen & Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> - Schrittfolgen/ Algorithmen entwickeln (Anleitung schreiben) - einfache Fehlersuche 	<ul style="list-style-type: none"> - Anleitung schreiben: „So funktioniert unser Experiment“ - Unplugged: „Programmiere deinen Partner“ (Raster)

Klasse 4 (Sichern & Transfer – fit für die weiterführende Schule)

MKR-Bereich	Mindestkompetenzen (verbindlich bis Ende Kl. 4)	Beispielhafte Unterrichtsvorhaben/ Aufgabenformate
1. Bedienen & Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständig Text, Bild und ggf. Audio sinnvoll nutzen - Dateien/ Material strukturiert ablegen - grundlegende Bedienprobleme selbst lösen/ Hilfe holen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet-ABC - „Abschlussprojekt digital“ (Planung–Umsetzung–Präsentation)
2. Informieren & Recherchieren	<ul style="list-style-type: none"> - gezielt recherchieren, Informationen auswählen - Ergebnisse in eigenen Worten zusammenfassen - Quellen nennen (kindgerecht, aber verbindlich) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht: „Deutschland/ Europa/ Bundesländer/ Nachhaltigkeit“ - Mini-Referat mit Quellenkärtchen
3. Kommunizieren & Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln für digitale Kommunikation sicher anwenden - Konflikte/ Mobbing erkennen und Hilfewege kennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet ABC – Lernmodul: Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden - Internet ABC – Lernmodul: Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich
4. Produzieren & Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> - ein Medienprodukt planvoll gestalten (Storyboard/Plan) - Präsentation adressatengerecht durchführen - eigene Arbeit reflektieren („Was würde ich verbessern?“) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hörspiel/ Podcast (z. B. „Unsere Schule“) - Stop-Motion-Film im Team - Abschlusspräsentation „Mein Lernerfolg“
5. Analysieren & Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> - Chancen/ Risiken digitaler Medien benennen - Datenschutz: Rechte am eigenen Bild verstehen - Fake/ Manipulation an Beispielen erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet ABC – Lernmodul: Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet „Mein digitales Ich“ (Daten, Fotos, Profile) - „Fake oder Fakt?“
6. Problemlösen & Modellieren	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Modelle/ Strukturen nutzen (wenn-dann) - logische Denkstrategien anwenden - Lösungswege erklären 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzbefehle auf dem iPad - Logikaufgaben + Erklärvideo/ Audio („So habe ich’s gelöst.“)

Rollen, Zuständigkeiten und Abläufe zur Umsetzung des MKR NRW („Wer macht was?“)

Organisations- und Verantwortungsstruktur

Bereich	Zuständigkeit	Aufgaben (konkret)	Turnus/ Zeitpunkt	Ergebnis/ Dokumentation
Gesamtverantwortung Medienbildung	Schulleitung	<ul style="list-style-type: none"> - Rahmen und Ziele festlegen - Ressourcen koordinieren (Zeit, Budget, Ausstattung) - Einbindung in Schulentwicklung steuern 	laufend	<ul style="list-style-type: none"> - Schulprogramm: Medienkonzept - Konferenzbeschlüsse
Steuerung Umsetzung MKR NRW	Digitalisierungsbeauftragte*r Schulleitung	<ul style="list-style-type: none"> - Mediencurriculum fortschreiben - Standards festlegen (Minimum) - Projekte abstimmen - Evaluation vorbereiten 	mind. 2x pro Schuljahr	<ul style="list-style-type: none"> - Protokolle - Aktualisiertes Mediacurriculum
Koordination im Alltag	Medienbeauftragte*r / Digitalisierungsbeauftragte*r	<ul style="list-style-type: none"> - Ansprechpartner*in für Team - Materialpool pflegen - Hinweise zu Datenschutz/ Tools bündeln - Fortbildungsbedarf sammeln 	laufend	<ul style="list-style-type: none"> - Info-Sammlung (z.B. Ordner, TaskCards) - kurze how to do - Hilfen

Umsetzung im Unterricht	Lehrer*innen	<ul style="list-style-type: none"> - verbindliche Mindestkompetenzen pro Jahrgang umsetzen - Medienregeln in der Klasse einführen/ üben - Ergebnisse/ Produkte sichern 	wöchentlich/ projektbezogen	<ul style="list-style-type: none"> - Unterrichtsvorhaben/ Jahresplanung - Taskcards - Klassenbuch - ausgewählte Schülerprodukte
Schulinterne Fortbildung	Fortbildungsbeauftragte*r Digitalisierungsbeauftragte*r	<ul style="list-style-type: none"> - Fortbildungsplan erstellen - Mikro-Fortbildungen in LK und DB organisieren - kollegiale Hospitation anregen 	jährlich/ laufend	<ul style="list-style-type: none"> - Fortbildungsübersicht - Kurzimpulse/ Material - Digi-Snack in DB und LK - Digi-Hilfe-Std.
Technische Basisorganisation	Medienbeauftragte*r Schulträger Support	<ul style="list-style-type: none"> - Gerätebestand/ Inventar pflegen - Basishilfen koordinieren (z.B. Updates melden) - Defekte melden 	laufend	<ul style="list-style-type: none"> - Inventarliste - Meldesystem: Ticket (Mail)
Elternarbeit Medien	Klassenleitungen	<ul style="list-style-type: none"> - Eltern informieren über Regeln und Ziele - Medienerziehung gemeinsam unterstützen - Elternabend/ Info-Brief anbieten 	mind. 1x jährlich pro Jahrgang	<ul style="list-style-type: none"> - Elterninfo Medien in der Grundschule - Protokoll/ Material Elternabend
Kinderschutz/ Prävention	Klassenleitungen sozialp. FK	<ul style="list-style-type: none"> - Präventionsbausteine einbinden <p>(Cybermobbing, Hilfe holen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verfahren bei Vorfällen klären 	laufend/ anlassbezogen	<ul style="list-style-type: none"> - Präventionsbausteine - Aushänge/ Team-TaskCards

		- Ansprechpartner sichtbar machen		
Evaluation und Weiterentwicklung	Lehrerkonferenz		siehe Zyklus	

Ablauf „jährlicher Medienbildungs-Zyklus“

Zeitpunkt im Schuljahr	Wer?	Was passiert?	Ziel
August/September	Jahrgangsteams	Medienvorhaben pro Halbjahr planen	Verbindliche Umsetzung pro Klasse
September	LK	gemeinsamer Überblick: Welche Projekte laufen wann?	gleichmäßige Verteilung, Doppelungen vermeiden
Oktober-Januar	Lehrer*innen	Durchführung Medienvorhaben + kurze Dokumentation: Klassenbuch, TaskCards	Kompetenzerwerb
Februar	LK	Zwischenstand + Austausch ‚Was hat gut geklappt‘?	Nachsteuerung, Unterstützung anbieten
März-Juni	Lehrer*innen	Durchführung Medienvorhaben + kurze Dokumentation: Klassenbuch, TaskCards	Kompetenzerwerb + Vertiefung + Produktorientierung
Juni/ Juli	LK	Evaluation + Planung nächstes Schuljahr	Qualitätsentwicklung + Fortschreibung

Verbindliche Absprachen (Kurzfassung)

- In der GGS Blumenkamp koordinieren Planung, Unterstützung und Evaluation Schulleitung, Digitalisierungsbeauftragte*r und Medienbeauftragte*r.
- Die Umsetzung des MKR NRW erfolgt jahrgangsweise abgestimmt in den Teams.
- Jede Klasse führt mindestens ein Medienvorhaben pro Halbjahr durch: alle 6 MKR-Bereiche werden abgedeckt.

- Internet ABC Lernmodule werden ab Klasse 3 verbindlich durchgeführt.
- Ergebnisse werden in geeigneter Form dokumentiert (TaskCards, Klassenbuch).
- Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Kinderschutz sind verbindliche Bestandteile der Medienbildung.