

[Intranet](#), [Hilfe](#), [Schulnetz](#), [Schulkonsole](#), [Austeilen](#), [Einsammeln](#), [Klassenarbeitsmodus](#), [Kennwort](#), [E-Mail](#), [Nutzungsordnung](#)

Anleitungen rund ums Schulnetz

Schulkonsole

In der [Schulkonsole](#) kann man sein Kennwort ändern und seine Quota einsehen. Darüber hinaus ist sie die zentrale Schaltstelle für alle pädagogischen Funktionen im Schulnetz.

- [Ausführliche Anleitung zur Schulkonsole](#)

Projekte

Projekte bieten eine einfache Möglichkeit, verschiedene Personen zu einer Gruppe zusammenzufassen. Beispiele wären Kurse in der Oberstufe oder die Fachschaften.

Für Projekte können auch Mailverteiler eingerichtet werden, sodass man bequem eine Mail z. B. an seinen Kurs schreiben kann. Heißt ein Projekt für einen Informatikkurs beispielsweise p_inf12-richter, so kann man eine Mail an inf12-richter@hoelderlin... schreiben, die dann der gesamte Kurs bekommt.

- Projekt anlegen, Teilnehmer verwalten: Schulkonsole ([Anleitung dazu](#))
- Mailverteiler für ein existierendes Projekt einrichten: Machen Herr Richter und Herr Goebel

Tipp: Wenn man ein Projekt z. B. für einen Kurs in der JS1 anlegen möchte, dann sucht man bei „Mitglieder aufnehmen“ nach der Klasse js1. Bei den Ergebnissen wählt man die js1 aus und hat dann eine Liste mit allen Schülerinnen und Schülern aus der JS1, bei denen man nur noch ein Häkchen setzen muss.

E-Mail

- [Allgemeine Informationen](#)
- [Weiterleitung einrichten](#)
- [E-Mail zu Hause nutzen](#)
- [E-Mail-Adressen herausfinden](#)

WLAN

Lehrerinnen und Lehrer können mit ihrem Notebook, Smartphone etc. unser WLAN nutzen. Die Details findet man in der entsprechenden [Anleitung](#).

Nutzungsordnung

Voraussetzung für einen Zugang zum Schulnetz ist eine Zustimmung zu unserer Nutzungsordnung, die Bestandteil der Hausordnung ist:

- [Nutzungsordnung](#)
- [Einverständniserklärung](#)

Weitere Informationen

Eine Fülle von weiteren Informationen gibt es auf dem [Lehrerfortbildungsserver](#), insbesondere unter der Rubrik [Unterricht](#).