

Medienbildungskonzept

der

Schule Altengamme-Deich (Stand: 04.05.2026)

1. Aufgabengebiet der Medienerziehung und die schuleigene Zielsetzung

Die Schule Altengamme-Deich ist eine kleine Grundschule mit Vorschulklasse im südöstlichen, dörflich geprägten Raum Hamburgs.

Die Mehrheit der Kinder verfügt bereits über erste Erfahrungen im Umgang mit digitalen Endgeräten wie Computer, Tablet oder Smartphone. Diese Vorerfahrungen greifen wir im Unterricht auf und entwickeln sie systematisch weiter.

Digitale Medien werden an unserer Schule sowohl als Lernwerkzeug als auch als Gegenstand des Lernens eingesetzt. Sie unterstützen Unterrichtsprozesse, eröffnen neue Zugänge zu Inhalten und fördern individuelle Lernwege. Gleichzeitig setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Chancen und Herausforderungen der digitalen Welt auseinander.

Ziel unserer Arbeit ist es, die Kinder auf die Anforderungen der weiterführenden Schulen sowie auf eine aktive, verantwortungsbewusste Teilhabe an einer demokratischen Gesellschaft vorzubereiten. Neben fachlichen Kompetenzen legen wir besonderen Wert auf die Entwicklung von Selbstständigkeit, Verantwortungsbewusstsein, Toleranz und Kritikfähigkeit.

Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen **Lernen mit Medien** und **Lernen über Medien** ist uns dabei besonders wichtig. Medien sollen von den Schülerinnen und Schülern als Werkzeuge zur Information, Kommunikation und kreativen Gestaltung erlebt werden. Gleichzeitig lernen sie, Medien kritisch zu hinterfragen und verantwortungsvoll zu nutzen.

Handlungsorientierter Unterricht, Lebensweltbezug und die Verbindung von analogen und digitalen Lernformen bilden die Grundlage unseres pädagogischen Handelns. Ziel ist es, nachhaltige Kompetenzen zu vermitteln und die Freude am Lernen mit Leistungsbereitschaft zu verbinden.

Alle am Schulleben Beteiligten – Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte, pädagogisches Personal und Eltern – gestalten diesen Prozess gemeinsam in einem Klima von Wertschätzung, Vertrauen und gegenseitigem Respekt.

Künstliche Intelligenz (KI) – Nutzungsmöglichkeiten und Sensibilisierung

Ein besonderer Schwerpunkt der Medienbildung an unserer Schule liegt künftig auch auf dem **reflektierten Umgang mit Künstlicher Intelligenz (KI)**. KI-Systeme prägen zunehmend die Lebenswelt unserer Schülerinnen und Schüler – von Sprachassistenten über Bilderkennung bis hin zu Lernanwendungen – und sind daher Teil einer zukunftsorientierten Grundbildung.

In Anlehnung an den **Hamburger Kompetenzrahmen Medienbildung** vermitteln wir den Kindern altersgerechte Grundlagen im Umgang mit KI, die sich auf vier Kompetenzbereiche beziehen:

- **Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren:**
Schülerinnen und Schüler lernen, einfache KI-gestützte Such- oder Lernprogramme zu nutzen (z. B. adaptive Lernsoftware oder kindgerechte Chatbots) und dabei Informationen kritisch zu prüfen. Sie erkennen, dass KI Vorschläge macht, die auf Daten beruhen, und dass diese nicht immer richtig oder vollständig sind.
- **Produzieren und Präsentieren:**
In kleinen Projekten können Kinder mithilfe kreativer KI-Tools (z. B. Bildgeneratoren oder Sprachmodelle in geschützter Umgebung) eigene Ideen umsetzen, etwa Geschichten illustrieren oder Texte verfassen. Dabei steht die bewusste Reflexion im Vordergrund: *Wer hat das eigentlich „gemacht“ – das Kind oder die Maschine?*
- **Analysieren und Reflektieren:**
Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Funktionsweise und den Grenzen von KI auseinander. Sie erfahren, dass Computer lernen können, aber keine Gefühle haben, und dass Menschen entscheiden, wie KI genutzt wird. In kindgerechten Diskussionen werden Fragen nach Fairness, Urheberrecht oder Datenschutz aufgegriffen.
- **Schützen und sicher Agieren:**
Die Kinder lernen, dass persönliche Daten geschützt werden müssen und dass sie keine privaten Informationen mit digitalen Assistenten teilen sollen. So wird der verantwortungsvolle Umgang mit Daten von Anfang an eingeübt.

2. Zielsetzung der Arbeit mit und über digitale Medien

Leitziele:

- Kompetenter, sicherer und reflektierter Umgang mit digitalen Medien
- Unterstützung individueller Lernprozesse durch digitale Werkzeuge

Teilziele:

Die Schülerinnen und Schüler lernen:

- Informationsquellen gezielt und kritisch zu nutzen
- Lernsoftware und digitale Werkzeuge anzuwenden
- eigene Medienprodukte zu erstellen und zu präsentieren
- ihren Medienkonsum zu reflektieren
- ihre Daten und Geräte zu schützen

Methodische Umsetzung:

- Navigation auf Internetseiten
- Nutzung von Kindersuchmaschinen
- Einsatz von Lernsoftware und digitalen Plattformen
- Erstellung eigener Medienprodukte
- Vermittlung von Grundlagen zur Internetsicherheit (z. B. Internet-ABC)

3. Mediencurriculum

Das schulische Mediencurriculum baut systematisch von Klasse 1 bis 4 auf und verbindet technische Grundlagen mit anwendungsbezogenen und reflektierenden Kompetenzen.

Klasse 1–2 (Grundlagen):

- Einführung in Gerätebedienung (Laptop, Maus, Tastatur)
- Erste Arbeit mit Lernsoftware (Flex und Flora, Blitzrechnen)
- Schreiben einfacher Texte
- Einführung in kindgerechte Internetnutzung
- Grundlagen der Datenspeicherung

Klasse 3–4 (Vertiefung):

- Textverarbeitung und Präsentation
- Internetrecherche und Bewertung von Informationen
- Einführung in Kommunikation (E-Mail, Chat)
- Reflexion sozialer Medien
- Medienkritik, Datenschutz und Urheberrecht

Das **Internet-ABC** ist verbindlicher Bestandteil in Klasse 3 und 4 und schließt mit einem Zertifikat ab.

Internet-ABC Teil 1 (Im zweiten Halbjahr der dritten Klasse als verpflichtender Wahlkurs):

- Surfen und Internet – so funktioniert das Internet
 - Unterwegs im Internet – So geht's!
 - Suchen und Finden im Internet
 - So funktioniert das Internet – die Technik
 - Mobil im Internet – Tablets und Smartphones
- Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden
 - E-Mail – Post für dich
 - Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
 - Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr
 - Online-Spiele – sicher spielen im Internet

Internet-ABC Teil 2 (Im zweiten Halbjahr der vierten Klasse als verpflichtender Wahlkurs):

- Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich
 - Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet
 - Viren und andere Computerkrankheiten
 - Werbung, Influencer und Gewinnspiele
 - Cybermobbing – kein Spaß!
 - Datenschutz, das bleibt privat!
- Lesen, Hören und Sehen – Medien im Internet
 - Text und Bild – kopieren und weitergeben
 - YouTube, Streaming und Bildschirmzeiten

Klasse 1		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Lernsoftware: Flex und Flora - Einzelne Wörter schreiben - Umgang mit Hörmedien - (Hörspiel, Hörbuch) 	<p>Grundverständnis zur Arbeit mit dem PC</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orientierung auf dem Bildschirm - Gebrauch von Tastatur und Maus - Arbeitsanweisungen (als Bild, als Text, als Ton) verstehen und ausführen - Einschalten des Rechners - Teile des Computers benennen (Bildschirm, Tastatur, Maus, Touchscreen) - Eingabe von Passwörtern <p>Bedienung / Nutzung anderer Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auswahl von Büchern und Zeitschriften (Schüler- und Klassen- Bücherei) - CD- Player
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Lernsoftware: Blitzrechnen - Internetseite: Coollama 	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Hörmedien (Geräusche zuordnen, Geräusche aufnehmen) - Informationsentnahmen aus Kurzfilmen zu sachunterrichtlichen Themen (z. B. Tiere) 	<ul style="list-style-type: none"> - Beobachtungen an Modellen - Betrachtung von (Schau-) Bildern, Plakaten, Postern
Klasse 2		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Flex und Flora - Erstes Arbeiten mit Textverarbeitung - Schreiben kurzer Texte oder Wörter, Markieren, Formatieren, Drucken der Texte, Löschen von Buchstaben 	<ul style="list-style-type: none"> - Herunterfahren des Rechners - Aufrufen von Internetseiten - Kennenlernen der Tastaturbezeichnungen Enter- / Return- Taste, Space- / Leer-Taste, STRG- Taste, Umschalttaste, ESC, Entfernen, Nummernblock - Unterschied: rechte und linke Maustaste - Speichern und Laden von Dateien
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Blitzrechnen - Coollama 	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> - Informationsbeschaffung über das Internet (Einführung in die Arbeit mit Suchmaschinen) - Nutzung von Learning-Apps zu einzelnen Themen 	<ul style="list-style-type: none"> - Auffinden von Beiträgen zu bestimmten Themen - Entnahme der für die eigene Arbeit wichtigen Informationen im Gegensatz zu wildem Ausdrucken - Bewertung der Informationen für die Aufgabenstellung - evtl. Vergleich unterschiedlicher Beiträge

Klasse 3		
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Flex und Flora - Textverarbeitung zum Gestalten eigener Texte und Gedichte - Schreibkonferenzen am Smartboard - Seitenlayout - Einfügen von Bildern - Arbeit mit Tabellen - Eigene Aufnahmen von Texten oder Gedichten - Thema Brief: E- Mail schreiben und lesen (was ist Spam, Zweck von Newslettern) - Chatten und Texten – WhatsApp (Cybermobbing/Rollenspiel) - Soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, Snapchat, Twitter) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hörspiele, Texte, Gedichte, Übungen zur Lesekompetenz - Auffinden von Beiträgen zu bestimmten Themen - Entnahme der für die eigene Arbeit wichtigen Informationen - Bewertung der Informationen für die Aufgabenstellung - evtl. Analyse der Beiträge nach der Herkunft - evtl. Vergleich unterschiedlicher Beiträge - Eingeben von Internetadressen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Blitzrechnen - Coollama 	
Sachunterricht und fächerübergreifend	<ul style="list-style-type: none"> - Produktion und Bearbeitung von Bildmaterial als Comic oder Powerpoint nachbereiten) - Kritische Betrachtung von Bildern, Manipulation von Bildern - Thema Klassenreise / Ausflüge: Umgang mit der Internetseite der Deutschen Bahn und des HVV zur Erkundung von Zug- und Busverbindungen, Preisen, Abfahrtszeiten, Gleisangaben... 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos (und Tonaufnahmen) anfertigen, digital speichern, wieder öffnen und präsentieren

Klasse 4	
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> - Flex und Flora - Textverarbeitung zum Gestalten eigener Texte und Gedichte (mit Einarbeitung von Bildern) - Schreibkonferenzen am Smartboard: Längere Texte überarbeiten und gestalten, die über die Dokumentenkamera eingelesen werden könnten (z. B. Projektaufgaben wie gemeinsame Texte für ein Buch oder für einen Wettbewerb erstellen) - Audio-Aufnahmen anhören und teilweise auch selbst aufnehmen - Bericht für die Schulhomepage erstellen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> - Blitzrechnen - Coollama - Grafiken mit Tabellen erstellen - Geometrische Figuren zeichnen
Sachunterricht und fächerübergreifend	<p>Produktion und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestalten von Themenplakaten - Nutzung der vorhandenen Medien bei Kurzreferaten - Informationsbeschaffung und -auswertung

4. Diagnose, Feedback und inklusives Lernen

Digitale Medien leisten einen wesentlichen Beitrag zur individuellen Förderung, zur Lernstandsdiagnose sowie zur Unterstützung inklusiver Lernprozesse an der Schule Altengamme-Deich. Sie ermöglichen differenzierte Rückmeldungen, motivierende Lernformen und eine lernförderliche Fehlerkultur.

Diagnose und Feedback

Digitale Anwendungen wie *Flex und Flora*, *Blitzrechnen* oder *Coollama* unterstützen die Lehrkräfte bei der kontinuierlichen Beobachtung und Analyse individueller Lernentwicklungen. Sie bieten unmittelbares Feedback, sodass Schülerinnen und Schüler direkt Rückmeldung zu ihren Arbeitsergebnissen erhalten und Lernfortschritte selbst nachvollziehen können. Diese Transparenz stärkt Motivation, Selbststeuerung und Eigenverantwortung.

Inklusives Lernen

Im Sinne einer inklusiven Schulkultur werden digitale Medien gezielt eingesetzt, um allen Kindern – unabhängig von sprachlichen, kognitiven oder motorischen Voraussetzungen – eine gleichberechtigte Teilhabe am Unterricht zu ermöglichen. Die Schule nutzt dabei die vielfältigen Anpassungsmöglichkeiten digitaler Geräte und Lernplattformen, z. B. durch:

- variable Schriftgrößen und kontrastreiche Darstellungen,
- Vorlese- und Sprachassistentenfunktionen,
- bildgestützte Lernzugänge,
- interaktive Übungen mit unmittelbarer Rückmeldung.

Besonders für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf oder Sprachförderbedarf (§ 12 Sprache) bieten Tablets flexible Lernmöglichkeiten. Die Kombination aus visuellen, auditiven und interaktiven Elementen unterstützt unterschiedliche Lernkanäle und ermöglicht eine individuelle Förderung im Klassenverband.

Pädagogische Zielsetzung

Digitale Diagnose- und Feedbackinstrumente verstehen wir nicht als Ersatz für pädagogische Beobachtung, sondern als ergänzendes Werkzeug zur individuellen Lernbegleitung. Sie fördern das selbstgesteuerte Lernen, ermöglichen differenzierte Lernzugänge und schaffen mehr Transparenz im Lernprozess. Durch die Integration digitaler Medien in Diagnostik, Förderung und Feedback werden Chancengerechtigkeit und Teilhabe gestärkt – zentrale Elemente einer inklusiven Schule.

5. Professionalisierung des Kollegiums

Seit dem Schuljahr 2014 ist Inke Steffens als Medienbeauftragte der Schule eingesetzt. Im Schuljahr 2015/16 hat sie in einer 55-stündigen Fortbildungsreihe erfolgreich die Qualifikation absolviert. Sie ist für die Ausstattung der Schule mit Hard- und Software zuständig. Sie ist für alle Fragen und Problemlösungen rund um den Einsatz der PCs und digitalen Präsentationssysteme ansprechbar. Des Weiteren ist sie Webmaster der Homepage (<https://schule-altengamme-deich.hamburg.de/>). Für diese Tätigkeit erhält sie insgesamt 3 WAZ.

Für die Einbeziehung von Medien in den Bildungsprozess sind alle Lehrkräfte verantwortlich und werden dabei von den Fachleitungen der einzelnen Fächer unterstützt. Verbindlichkeiten finden sich in den Fachcurricula.

In den Jahren 2021 und 2022 wurde das Kollegium zweimal für je drei Stunden in einer schulinternen Fortbildung von Frau Glöß im Rahmen des Digitalpakts zur Nutzung digitaler Endgeräte geschult.

Im Schuljahr 2021/22 haben Sandra Schmitt und Inke Steffens im Lehrertandem an der 4-stündigen Fortbildung „Internet-ABC“ teilgenommen um dieses Programm verbindlich in den Unterricht der 3. und 4. Klasse zu verankern. Nach einer Probephase der Umsetzung ist dieses Programm nun im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts verzahnt. Die Schüler der dritten und vierten Klasse besuchen im zweiten Halbjahr verbindlich den Kurs „Internet-ABC“.

Eine wesentliche Gelingensbedingung für neue Projekte sind die Personalbeteiligung und -entwicklung. Das Kollegium der Schule Altengamme-Deich hat sich in den vergangenen Jahren im Bereich der neuen Medien kontinuierlich fortgebildet und diese Kenntnisse in den Unterricht integriert.

Die Größe des Kollegiums mit derzeit 13 Kolleginnen bietet der Medienbeauftragten die Chance, zügig Hilfe leisten zu können. Ein Pilotversuch eines ein- bis zweistündigen „digital Lunch“ unter der Leitung der Medienbeauftragten wurde positiv bewertet und findet nun regelmäßig (mind. 2 bis 3 x jährlich) statt. Effektiv sind solche Fortbildungen direkt in der Schule, da mit der vorhandenen Technik gearbeitet und Fragen aus dem Alltag direkt geklärt werden können. Der kollegiale Austausch ist gewinnbringend für alle. Der überwiegende Teil der Kolleginnen verfügt bereits über gesicherte Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten und digitalen Präsentationsflächen.

Das Referat Medienpädagogik am LI bietet zahlreiche Veranstaltungen, zu denen man sich über TIS anmelden kann. Diese sind nach Schwerpunkten gruppiert.

6. Raumkonzepte und Ausstattungsplanung

Es zeichnet sich ab, dass Tablets den klassischen Laptop in der Schule ablösen. Diese handlichen Geräte können dank W-Lan problemlos und zügig im Regelunterricht des Klassenraumes eingesetzt werden. Ab Mai 2026 verfügt die Schule über 16 Surface-Geräte von Microsoft und 27 i-Pads von Apple für die Schüler. In zukünftigen Investitionen wird der Fokus auf die Erneuerung und den verstärkten Einsatz mobiler Endgeräte gerichtet sein.

Zusätzlich verfügt die Schule über 28 Laptops, von denen 6 fest mit den digitalen Präsentationstafeln in den Klassenräumen verbunden sind.

Alle digitalen Endgeräte der Schule sind an einen zentralen Netzwerkspeicher (NAS) angebunden, auf dem sämtliche Arbeitsergebnisse gesichert werden. Dadurch ist gewährleistet, dass in jeder weiteren Arbeitsphase unabhängig vom genutzten Endgerät auf Dateien zugegriffen werden kann. Das System unterscheidet dabei zwischen einem Lehrer- und einem Schülerprofil. Im Schuljahr 2026/27 ist geplant, dieses Speichermedium durch eine Neuanschaffung zu ersetzen.

Der Standard-Netzwerkdrucker ist der Kopierer, auf dem alle Geräte ausdrucken können. Auch ein Farbdruck ist möglich. Außerdem verfügt die Schule über zwei Epson-Farb-Drucker, die außerdem eine Scanfunktion haben und sich im Container, sowie im Raum der VSK befinden.

Von den klassischen audiovisuellen Medien sind noch CD-Player sowie ein Overheadprojektor in der Schule verblieben.

Elementare herkömmliche Anschauungsobjekte wie Landkarten, Bildtafeln oder Anschauungsmodelle gibt es ebenfalls, so dass wir nicht ausschließlich auf Bildmaterial aus dem Internet angewiesen sind.

Raum	Gerät	Menge
VSK	Laptop	1
	Epson-Beamer mit Touch	1
	Epson-Drucker	1
Klassenraum (1)	Laptop	4
	Smartboard Wandmontage	1
Differenzierungsraum	Laptop	6
	Smartboard auf Rollen	1
Klassenraum (2a)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
Container (2b)	Laptop	1
	Smartboard auf Rollen	1
	Epson-Drucker	1
Klassenraum (3a)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
Klassenraum (3b)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
Klassenraum (4)	Laptop	1
	Smartboard Wandmontage	1
	Windows Surface	16
Nebenraum (2.OG)	Laptop	8
Personalratsraum	Laptop	2
Bücherei	Laptop	1

Insgesamt:	
5 „neue“ Laptop – Lenovo	
23 „alte“ Laptop – Dell	
16 Surface (Schüler)	
27 i-Pads (Schüler)	
13 i-Pads (Lehrer)	Bc, Be, Bü, Ch, En, Oe, Rö, Sch, Si, St, Tu, Ur, Wu
7 Smartboards	
1 Epson-Beamer	
2 Epson-Drucker	
2 Dokumentenkameras	
1 Schulfilter – „time for kids“	

7. Wartung und Support

Die schulische IT wird durch die Medienverantwortliche betreut. Diese übernimmt sämtliche technische Aufgaben, soweit dies ohne Fachleute möglich ist, bzw. organisiert die Wartung durch externe Dienstleister. Insbesondere die Diagnose, Wartung, Pflege und der Support aller Schulrechner und den dazu gehörenden Peripheriegeräten, des Schulnetzwerkes, Softwareverteilung und Klonen obliegt seit März 2025 der Firma „Arktis“. Diese übernimmt auch das Einspielen der MDM Lizenzen von Relution und weiterer Apps auf schulische iPads. Die Firma hat ihre Arbeit aufgenommen hat, jedoch anders als der Vorgänger „S3 – Schulsupport“ wird im Stundentakt abrechnet. Der finanzielle Aufwand ist für uns noch nicht berechenbar.

Inke Steffens ist das Bindeglied zum Support.

8. Verantwortlichkeiten und Kooperationspartner

Innerhalb der Schule verteilen sich die Zuständigkeiten auf die Schulleitung und die Medienverantwortliche. Hierbei sollte die Schulleitung vor allem administrative, organisatorische und gesamtplanerische Aufgaben wahrnehmen.

Die Medienverantwortliche ist Expertin für die Medienbildung an der Schule, die sich – im Rahmen ihrer zur Verfügung stehenden Arbeitszeit - stets fortbildet. Die Medienverantwortliche arbeitet in Kooperation mit Schülerinnen und Schülern, Eltern, Kollegium und externen Kooperationspartnern bzw. Support-Services, Lieferanten und Verlagen. Die Medienverantwortliche informiert die Schulleitung, die Lehrerkonferenz, das Kollegium und sensibilisiert diese für medienbezogene Themen und Entwicklungen. Sie ist Ansprechpartnerin und unterstützt bzw. berät das Kollegium bei medienbezogenen Fragestellungen. Sie kennt und nutzt Unterstützungsangebote für Schulen in Hamburg. Sie pflegt die Homepage. Sie betreut eduport und seit dem SJ 2025/26 kooperativ mit Fr. Uricher die Einführung von Schuldock (I-Serv) an der Schule und unterstützt das Kollegium bei der Nutzung. Sie erweitert und verbessert die Infrastruktur und Ausstattung der Schule nach Bedarf, organisiert und führt medienbezogene Fortbildungen für das Kollegium durch, bzw. plant diese durch externe Medienpädagogen.

9. Zeitplanung

Im Juni 2025 hat die Medienverantwortliche dem Kollegium das Konzept zur Verfügung gestellt und Änderungs- und Ergänzungsvorschläge eingearbeitet. Das Medienkonzept ist am 12. November 2025 von der Lehrerkonferenz verabschiedet worden und wird nun verbindlich angewandt.

Der Einsatz der neuen Medien wird in das Klassenbuch eingetragen und von der Schulleitung überprüft. Eine regelmäßige Evaluation sowie Weiterentwicklung erfolgen im Rahmen von Fachkonferenzen und schulischen Gremien.

Das Medienbildungskonzept wird der Schulkonferenz am _____ zur Abstimmung vorgelegt.

10. Lern- und Kommunikationsplattformen, Web 2.0 und Datensicherungskonzept

Für folgende Lernplattformen liegen Schullizenzen vor:

- Onilo (Leselernportal)
- WorksheetCrafter (5 Lizenzen)

Speicherort für Arbeitsergebnisse von SuS:

- Nas – Schüler – Kollege

Speicherort für das Lehrerkollegium:

- Nas – Lehrer – entsprechender Ordner
 - o Zentrale Sammlung von Materialien
- Nutzung „Schuldock Hamburg“ – seit dem SJ 2025/26 – dort angebunden sind i-Serv, DIVIS, LMS, „Wolke“ (Speichercloud) - alle Kollegen kommunizieren ausschließlich über ihre Dienst-Mailadressen/i-Serv