Handbuch für Classcraft

Desktop Version (Computer)



Schülerversion

MS Mureck

Stand: 14. September 2020

Inhalt

1	Re	Registrieren			
2	An	Anmeldung (nach Registrierung)			
3	Sp	vieler - Dashboard	8		
	3.1	Avatar-Dashboard			
	3.2	Spiel-Dashboard			
	3.3	Pets	10		
	3.4	Aufgaben	11		
	3.5 Kudos		11		
	3.6	Nachrichten	13		
4	Au	ıfgabe abgeben	13		
5	Lö	sen von Problemen	17		
	5.1	Aufgaben/Dateien werden nicht angezeigt	17		
5.2 5.3		Hochladen nicht möglich	17		
		Aufgabe ist nicht bei Lehrer/in angekommen	17		
	5.4	Anmeldung mit Schülercode geht nicht	17		
	5.5	Benutzername /Passwort vergessen	17		

1 Registrieren

Ihr öffnet den Browser "Google Chrome" oder "Safari", je nachdem mit was für einem Gerät ihr arbeitet. Bitte verwendet unbedingt einen dieser beiden Browser, denn Classcraft funktioniert am besten mit ihnen. Bei anderen Browsern könntet ihr Probleme mit verschiedenen Dingen haben. Bei der ersten Nutzung von Classcraft muss erst ein Account angelegt werden. Dies funktioniert über die Registrierung. Dazu gebt ihr <u>classcraft.com/de</u> in die Adressleiste oder URL-Leiste ein.



Dies ist die Leiste ganz oben in die ihr direkt die Internetadresse eingeben könnt. Achtung: Dies nicht mit der Suchfunktion von Google oder einer anderen Suchmaschine verwechseln! Die Website von Classcraft öffnet sich dann. In der Mitte etwa findet sich ein grüner Button, auf dem "Los Geht's" steht und auf den man klickt.



Es öffnet sich das Anmeldungsfenster. Bei der ersten Registrierung muss hier auf einen der beiden Links klicken auf denen "**Registrieren**" steht.

🐣 Classcraft	Noch kein Nutzerkonto eröffnet?
	Anmeldung
	G Google 🙆 ClassLink
	Log in with other services $\!$
	oder
	NUTZERNAME ODER E-MAIL
	Noch kein Nutzerkonto eröffnet? Registrieren
	Deutsch (Deutschland) 🗸

Hier nun auf: "Ich bin Schüler" klicken.

😁 Classcraft		Nutzerkonto schon eröffnet? (ANMELDUNG)
	Kostenloses Konto erstellen 8 Ich bin Schüler	
	🛃 Ich bin Lehrer	
	🔀 Ich bin ein Elternteil	
	Nutzerkonto schon eröffnet? Anmeldung	
	< Zurück Deutsch (Deutschland) >	

Auf der nächsten Seite gebt ihr dann den Schülercode ein, den ihr von eurer Lehrperson erhalten habt und klickt anschließend auf "WEITER".

쓷 Classcraft		Nutzerkonto schon eröffnet?
	Bitte Schülercode eingebe Schülercode @ Was i U WEITER	en st das?
	< Zurück Deutsch (De	utschland) ~

Es öffnet sich eine Seite auf der oben steht, dass die Registrierung funktioniert hat. Hier klickt ihr nun auf das grüne Feld auf dem "**Nutzername verwenden**" steht.

🔶 Classcraft		Nutzerkonto schon eröffnet? (ANMELDUNG)
	 Haltol Registrierung als Test Schülerkonto erd G Google 	st Test. •Öffnen
	Registrierung mit anderen Dier	ensten ~
	NUTZERNAME VERWEND	IDEN
	< Zurück	Deutsch (Deutschland) V

Hier könnt ihr euch nun **selbst einen Nutzernamen aussuchen**. Dieser Nutzername muss "unique" also einzigartig sein. Das heißt, niemand anderes auf der Welt der mit Classcraft arbeitet, darf den gleichen Namen haben. Das bedeutet, dass der Name den ihr gerne hättet möglicherweise allerdings schon in Gebrauch ist und ihr euch einen anderen Namen aussuchen musst.

Nehmt hier am besten **nicht euren eigenen Namen**, sondern zum Beispiel einen Spitznamen mit einer Zahl dahinter oder irgendeinen ganz anderen Begriff auch mit einer Zahlkombination dahinter z.B. susi1122aa. Falls der Name nicht mehr verfügbar ist, bekommt ihr sofort einen Hinweis. <u>Ganz wichtig:</u> <u>Merkt euch diesen Namen unbedingt!</u> Wenn ihr euch einen Nutzernamen ausgesucht habt, dann klickt auf "WEITER".

\ominus Classcraft		Nutzerkonto schon eröffnet? (ANMELDUNG)
	SCHRITT 1/2 Nuternamen auswählen Met werte	
	< Zurück Deutsch (Deut	tschland) ~

Dann sucht ihr euch noch ein beliebiges Passwort aus. Ihr tragt hier zweimal nebeneinander das gleiche Passwort ein. <u>Wichtig: Merkt euch das Passwort gut oder schreibt es euch auf!</u> Dann klickt ihr auf "DAS SPIEL BEGINNEN".



Num kommt im zur Charaktererstenung. mer kommt im euch aussuchen, ob im knegen/beschutzer, Magier oder Heiler sein möchtet. Sucht euch hier den Charakter aus, der euch am besten gefällt. Den Charakter könnt ihr selbst später nicht ändern, aber ihr könnt eurer Lehrerin oder eurem Lehrer Bescheid geben, dann kann er oder sie den Charakter für euch ändern. Klickt den Charakter an und klickt dann rechts unten auf "Weiter"





Im nächsten Schritt kannst du dir dann dein Aussehen ausklicken. Klicke auf eines der Bilder links. Du siehst dann rechts wie die Person als Ganzes aussieht. Wenn du das Aussehen gefunden hast, das dir am besten gefällt, dann klicke unten rechts auf "WEITER".

🔷 Classcraft			4
		Wähle dei	n Aussehen
			Auf der linken Seite einen Look auswählen.
< ZURÜCK			WEITER >

Nun hast du noch die Möglichkeit dir deine erste Kraft auszusuchen. Die Kräfte geben dir verschiedene Möglichkeiten, hauptsächlich im Klassenzimmer. Bei einigen Kräften gewinnst du auch XP wenn du sie einsetzt. Wenn du dich entschieden hast, drücke rechts unten auf den grünen Button "**WEITER".**



Als nächsten Schritt könnt ihr ein Wappen für euer Team auswählen. Dies besprecht ihr am besten in eurem Team. Für die erste Anmeldung wählt ihr am besten jeder selbst ein Wappen aus das euch gefällt. Das Wappen kann im Nachhinein für euer ganzes Team von eurer Lehrerin oder eurem Lehrer geändert werden. Wenn du dich für ein Wappen entschieden hast, klicke auf den grünen Button mit "WEITER".



Die nächste Auswahl betrifft ebenso euer ganzes Team. Hier könnt ihr euch für eine Hintergrund-Option entscheiden. Es gilt hier dasselbe wie für das Wappen. Jedes Team wählt einen Hintergrund gemeinsam aus. Wählt auch hier erstmal einen Hintergrund aus, der euch gefällt. Der Hintergrund kann im Nachhinein noch von eurem Lehrer oder eurer Lehrerin geändert werden. Wenn du dich für einen Hintergrund entschieden hast, dann drücke auf den grünen Button mit "**WEITER"** rechts unten.



Hintergrund-Optionen

Wähle mit deinen Teamkameraden einen Hintergrund für euer Team.



Geschafft! Euer Charakter ist nun erstellt. Klickt auf "Beginnen" rechts unten.



Eure Charaktererstellung ist die erste Aufgabe für die ihr XP (Erfahrungspunkte) verdient. Klickt hier auf den grünen Button "Das Spiel Beginnen" um eure Charaktererstellung abzuschließen.

۲



Die Registrierung macht ihr nur **einmal**. Danach meldet ihr euch immer mit eurem <u>Benutzernamen</u> <u>und eurem Passwort</u> an, dass <u>ihr euch ausgesucht</u> habt. Merkt euch deswegen beides gut! Solltet ihr euren Benutzernamen oder euer Passwort vergessen haben, kontaktiert bitte euren Lehrer oder eure Lehrerin.

2 Anmeldung (nach Registrierung)

Ihr öffnet euren Browser (nicht vergessen **Google Chrome** oder **Safari**). Dann gebt ihr die Webadresse classcraft.com/de in die Adressleiste oder URL-Leiste ein. Es öffnet sich die Website von Classcraft. Nun klickt ihr ganz rechts oben auf das Wort **"ANMELDEN"** oder auf das grüne Feld **"LOS GEHT'S"**.



Ihr kommt nun zum Anmeldefeld. Hier geht ihr jedoch nun <u>nicht</u> auf registrieren, sondern ihr klickt gleich auf den grünen Button "**NUTZERNAME UND E-MAIL"**.

🐣 Classcraft	Noch kein Nutzerkonto eröffnet? (REGISTRIEREN)
	Anmeldung G Google ClassLink
	Log in with other services v oder oder
	NUTZERNAME ODER E-MAIL Noch kein Nutzerkonto eröffnet? Registrieren
	Deutsch (Deutschland) 🗸

Nun tragt ihr in die jeweiligen Felder euren Benutzernamen und euer Passwort ein und klickt auf "ANMELDUNG".

😁 Classcraft		Noch kein Nutzerkonto eröffnet?	EGISTRIEREN
	Anmeldun	g	
	G Google	🙆 ClassLink	
	Log in with other service	25 ~	
	Nutzername oder E-Mail		
(
	Passwort	Passwort vergessen?	
		95	
	ANMELDUNG		
	Noch kein Nutzerkonto eröffnet?	Registrieren	

3 Spieler - Dashboard

Nach der Anmeldung öffnet sich automatisch die Ansicht des Schüler/Innen Dashboards. Hier seht ihr erst einmal euren Charakter, euer Teamwappen und euren Teamhintergrund. Wichtig sind die Funktionen auf der linken Seite.



Ganz links oben findet sich das Logo von Classcraft. Dies ist gleichzeitig auch der HOME-Button. Wenn ihr darauf klickt, dann kommt ihr wieder zur Startansicht.

3.1 Avatar-Dashboard

Wenn ihr auf das erste Symbol unter dem Logo (Umriss einer Person) klickt, dann kommt ihr zur SchülerInnenansicht. Dort seht ihr euer Team, euren Namen, eure **Gesundheitspunkte** (Healthpoints, HP), eure **Aktionspunkte** (Action Points, AP) eure **Erfahrungspunkte** (Experiencepoints, XP) und eure **Goldpunkte** (GP).

Hier seht ihr eure Kräfte und eure "Strafen". Je nachdem welchen Charakter ihr euch ausgesucht habt, habt ihr unterschiedliche Fähigkeiten und Kräfte. Dies kann beispielsweise sein, dass ihr eine Frage bei einer Aufgabe wegzaubert, etwas später abgeben könnt oder mit einem eurer Schulkollegen zusammenarbeiten könnt.



3.2 Spiel-Dashboard

Das Symbol darunter (die Umrisse von zwei Personen) führt euch zum Spiel-Dashboard. Hier könnt ihr nun auch eure jeweiligen MitschülerInnen anklicken und nachsehen, welche Fähigkeiten und wieviele Punkte sie haben. Im Bild seht ihr die Avatare eurer anderen Teammitglieder.



Das nächste Symbol sieht aus wie ein Hammer und Ambos. Dort findet ihr die Ausrüstung eures Charakters. Ihr seht wieviel Goldpunkte ihr habt und könnt euch verschiedene Ausrüstungsgegenstände ansehen. Ihr seht in der Vorschau rechts wie der neue Ausrüstungsgegenstand an euch aussehen würde. Wenn ihr auf das orange Feld <u>**KAUFEN**</u>["] klickt, dann kauft ihr diesen Ausrüstungsgegenstand. Keine Sorge, es geht hier um **kein tatsächliches Geld**, nur um die Goldstücke, die ihr im Spiel gewonnen habt. Classcraft wird euch zu keinem Zeitpunkt versuchen etwas um tatsächliches Geld verkaufen.



3.3 Pets

Das nächste Symbol sieht aus wie eine Tierpfote * . Hier greift ihr auf euer "Haustier" zu. Ihr könnt euer Haustier bei der Ausrüstung kaufen und es scheint dann hier auf. Ihr habt die Möglichkeit eurem Haustier regelmäßige Aufgaben zu verteilen. Hierzu lest ihr euch den Text durch und geht dann auf "**BEGINNEN**". Erledigt dann die Aufgabe, die bei eurem Haustier steht. Falls euch nicht klar ist, was zu tun ist, meldet euch bei eurem Lehrer / eurer Lehrerin. Je nachdem wie lange die Aufgabe dauert, erhaltet ihr dann nach dieser Zeit die Information, dass euer Haustier zurückgekehrt ist und ihr bekommt



das entsprechende Gold und ihr könnt euer Haustier wieder neu losschicken. Wenn ihr mehrere Haustiere habt, könnt ihr diese auch gleichzeitig losschicken.

3.4 Aufgaben

Das nächste Symbol zeigt eine Kartenmarkierung. ^A Dies ist eines der wichtigsten Symbole. Wenn ihr auf dieses Symbol klickt, kommt ihr zur Kartenansicht mit all den Fächern und den Aufgaben. Jede Markierung auf der großen Landkarte steht dabei für ein Fach.



3.5 Kudos

Das nächste Symbol zeigt eine Blume. ** Dieser Bereich nennt sich "**Kudos**". Hier könnt ihr euch öffentlich Lob schicken oder euch gegenseitig motivieren. Die Nachrichten die hier verschickt werden, werden zuerst von einer Lehrperson kontrolliert. Es können also keine negativen Nachrichten verschickt

werden. Wenn ihr Nachrichten verschickt, die anderen SchülerInnen gegenüber respektlos ist, in denen andere SchülerInnen geärgert oder beschimpft werden, so sehen dies die Lehrpersonen und derjenige der die Nachrichten schicken wollte, wird direkt darauf angesprochen werden. Die Kudos sollen wirklich zum Motivieren genutzt werden und um euch gegenseitig nette Dinge zu sagen. Wenn ihr eine Nachricht schickt, wird eine Lehrperson diese kontrollieren und wenn sie in Ordnung ist, dann wird sie auf der Klassenwand veröffentlicht. Um ein Lob zu schicken, klickt ihr rechts oben auf den grünen Button "LOB SENDEN".



Ihr könnt hier aussuchen, ob du eine/n SchülerIn oder ein ganzes Team loben möchtest. Ihr klickt dann an, wem ihr das Lob schicken möchtet. Es gibt einige vorgefertigte Antworten. Klickt hier eine an. Euer eigenes Lob könnt ihr dann noch in das Textfeld darunter schreiben. Wenn ihr links unten auf "VORSCHAU" klickt, seht ihr, wie euer Beitrag auf der "Classwall" aufscheinen wird. Wenn ihr euer Lob fertig geschrieben habt, klickt ihr rechts auf den grünen Button "**EINREICHEN**". Das Lob wird dann an eure/n Lehrer/In zur Kontrolle weitergeleitet.

< ZURÜCK	Lob senden		
	Wen möchtest du loben? Schüler oder Team		
	Onita Batiste Clemente Montalbano		
	Was für ein Lob möchtest du senden?		
	♀ Gute Arbeit ♡ Vielen Dank ☆ Einfach toll ⊙ Sehr glücklich		
	Wie soll dein Lob lauten? A great kudos should be specific and meaningful. Need help? <u>Click here!</u>		
			ŧ
VORSCHAU		ABBRECHEN	EINREICHEN

3.6 Nachrichten

Das nächste Symbol sieht wie eine Sprechblase aus. Hier findet ihr das Nachrichtenforum. Bei den Klassen-Ankündigungen findet ihr alle Nachrichten, die eure Lehrer/Innen an euch geschrieben haben. Ihr könnt hier auch direkt euren Klassenvorstand kontaktieren. Dazu klickt ihr einfach auf den Namen eures Klassenvorstandes. Es öffnet sich dann im rechten unteren Bereich ein Textfeld. Schreibt hier eure Nachricht hinein. Klickt dann auf "**ABSENDEN**". Die Nachricht wird nun an eure/n Lehrer/In geschickt.

4 Aufgabe abgeben

Klickt in der Menüleiste links auf das Aufgabensymbol. ^A Klickt dann auf die jeweilige Aufgabe, die ihr bearbeiten möchtet. Wenn ihr auf die Markierung eines Faches klickt, dann öffnen sich die Aufgaben dieses Fachs. Jede Aufgabe beginnt mit einer Einleitung. Klickt auf den Button "**Einleitung**".



Nun öffnet sich der Einleitungstext des Faches bzw. der Aufgabe. Hier findet ihr entweder eine Einleitungsgeschichte oder, falls es zu dem Fach bzw. der Aufgabe keine Geschichte gibt, einen leeren Abschnitt. Falls ein Text vorhanden ist, lest diesen Text und klickt dann auf "AUFGABE STARTEN".



Klickt auf eine grün blinkende Aufgabe um diese zu erledigen. Es öffnet sich wieder ein Text der zur Geschichte gehört, falls vorhanden. Klickt hier wieder "**WEITER**".



Wechselt nun zum Reiter "**AUFGABE**". Dort findet ihr die Erklärung und Beschreibung der Aufgabe, die ihr zu erledigen habt. Wenn hier Dokumente hinterlegt sind, klickt diese an um sie herunterzuladen und zu öffnen.

2 2 72	Schüler-Ansicht / Arturo Apolinar / Au	Englisc	h bis 03,04,2020 2 aufgabe A+ aufgabe	X	KUM NUTZERKONTO	X
	73	Der schnells	ste Weg nach unten			
2 **	Obungsprogram Ubungsprogram	You are very scared while you are rur another time when you were really s window* (STB ρ 82/1) and read along and sing along. Lade auch alle Übungen und Texte hi English Tasks until 03.04.2020).	ning down the mountain. You are thinking o cared. Listen to the story "A knock on the . Then listen to the song "Waiting" (STB p 84, er hoch, die in Unit 13 zu machen waren (sie	f /9) :he		
	100	 English Tasks until 03.04.2020.pdf Unit_13_Z_A_knock_at_the_window_p82.mp3 	<pre>// Unit_13_9_Waiting_p84.mp3</pre>			

Klickt nun auf den Reiter A+ Aufgabe. Hier könnt ihr eure Aufgaben abgeben. Nachdem ihr die Aufgaben erledigt habt, macht davon entweder ein Foto, wenn ihr sie auf Papier erledigt habt oder speichert die Dateien als PDF oder Worddokument ab.

1. Wenn ihr möchtet oder es notwendig ist, schreibt eine kurze Nachricht in das Textfeld für eure Lehrer/In.

2. Klickt nun entweder auf den grauen Bereich oder auf die Büroklammer. Es öffnet sich ein Bereich der euren Computer anzeigt. Wählt die Datei (Word, PDF, Foto etc.) aus, die ihr gerne hochladen möchtet. Die Datei erscheint nun im grauen Bereich. Solange die Datei noch ladet erscheint ein grauer sich drehender Kreis hinter dem Namen der Datei. Wartet ab, bis die Datei hochgeladen ist. Dies kann ein wenig dauern. Wenn die Datei fertig hochgeladen ist, erscheint entweder ein X oder drei Punkte hinter dem Namen der Datei. Wantet die Datei wieder hinaus gelöscht. Wenn die drei Punkte erscheinen habt ihr die Möglichkeit die Datei wieder hinaus zu löschen oder "Inline" zu verwenden. Hier bitte nur die Löschfunktion verwenden und die Dateien NICHT Inline verwenden.
3. Falls ihr noch nicht alles von der Aufgabe erledigt habt und noch etwas später hinzufügen möchtet, habt ihr die Möglichkeit dann den Entwurf zu speichern. Dazu klickt ihr "ENTWURF SPEICHERN" an. Es wird dann das Dokument und der Text gespeichert, aber noch nicht an eure Lehrperson abgeschickt.

4. Wenn ihre alle Dokumente zusammen habt die ihr benötigt und den Text geschrieben habt (kontrolliert es unbedingt noch einmal, da ihr es nur einmal einreichen könnt), dann klickt ihr auf "**EINREICHEN**".

			ZURÜCK ZUM NUTZERKONTO 📋 🗵 🔞
	Schuler-Ansicht / Antoro Apolinar / Au	Englisch bis 03.04.2020	×
*			
78		STORY 🛃 AUFGABE 🕂 AUFGABE	
9	-94	Aufgabenbelohnungen	
2	130	Reiche deine Aufgabe vor dem Abgabetermin ein, um die Belohnung zu erhalten.	
2	0	+300 XP +150 GP Abgabetermin: 15.04.2020 23:30	
	Übungsprogram		
	Übungsprogramm	🗼 Feedback	
	and the second second		
		Deine Lehrperson hat noch kein Feedback hinterlassen.	
	150	🔋 Deine Aufgabe	
	1125	α 4 1 8 I = = = 0 α π = -	260270
		2 3	
		🖓 Klicken oder ablegen, um eine Date bochzuladen	
	The second s	O ENTWURF SPEICHERN EINREICHEN	

Es öffnet sich ein Feld, in dem ihr noch einmal gefragt werdet, ob ihr eure Aufgabe wirklich einreichen wollt. Wenn ihr euch sicher seid, dass ihr die Aufgabe einreichen möchtet, klickt hier noch einmal auf **"EINREICHEN"**. Die Aufgabe ist dann abgegeben und wird an eure/n Lehrer/in weitergeleitet.

Ihr seid dann wieder auf der großen Karte mit allen Aufgaben. Alle Aufgaben, die grau sind, sind bereits erledigt. Alle Aufgaben, die noch offen sind bzw. bei denen noch etwas zu erledigen ist, blinken grün.



Wenn euer/eure LehrerIn eure Aufgaben kontrolliert hat, können sie euch in der Aufgabe direkt ein Feedback geben. Ihr werdet entweder im Nachrichtenforum oder persönlich von eurer/m LehrerIn die Information bekommen, dass ihr Feedback bekommen habt. Folgt dann den Anweisungen im Feedback.

	Schüler-Ansicht / Artur	Englisch bis 29.03.2020	×
-			
78		STORY AUGADE AF AUGADE	
4		🗼 Feedback	
2			
8		Gut gemacht!	
н.	dian.		
	The Bi Anmeldung und		and the second s
		👮 Deine Aufgabe	
		Test	

5 Lösen von Problemen

Im Folgenden werden einige der Probleme erklärt, die beim Arbeiten mit Classcraft auftreten können.

5.1 Aufgaben/Dateien werden nicht angezeigt

Der häufigste Grund hierfür ist, dass der falsche Browser verwendet wird. Kontrolliert, ob ihr wirklich Google Chrome (Microsoft Geräte) oder Safari (Apple Geräte) verwendet. Mit diesen beiden Browsern sollte es am besten funktionieren. Falls ihr kein Google Chrome haben solltet, könnt ihr diesen Browser im Internet herunterladen. Der Browser Internet Edge sollte ebenfalls funktionieren.

Falls das Problem bestehen bleibt, wendet euch an eine/n LehrerIn.

5.2 Hochladen nicht möglich

Wenn euch Classcraft nicht die Möglichkeit gibt etwas hochzuladen, kann dies daran liegen, dass ihr bereits eine Aufgabe abgegeben habt. Sobald einmal etwas eingereicht ist, kann man nichts mehr dazu laden.

Damit ihr etwas hinaufladen oder hinzufügen könnt, schreibt bitte eine Nachricht im Nachrichtenforum oder, falls ihr in der Schule seid, gebt eure/m LehrerIn gleich direkt Bescheid. Euer/Eure LehrerIn kann euch die Aufgabe dann wieder zurückgeben und ihr könnt etwas ändern oder hinzufügen und die Aufgabe wie gewohnt neu hinauf laden.

Falls das Problem bestehen bleibt, wendet euch an eine/n LehrerIn.

5.3 Aufgabe ist nicht bei Lehrer/in angekommen

Wenn ihr die Information von eurer/m Lehrer/in bekommt, dass die Aufgabe noch nicht bei ihnen angekommen ist, öffnet die Aufgabe noch einmal. Dies liegt meistens daran, dass ihr die Dateien hochgeladen, aber noch nicht eingereicht habt. Schaut euch die Aufgabe noch einmal genau an und kontrolliert, ob die Option "**EINREICHEN**" nicht mehr aktiv ist. Falls ihr in der Aufgabe noch die Möglichkeit habt "**EINREICHEN**" anzuklicken, dann klickt darauf. Erst nachdem ihr darauf geklickt habt ist die Aufgabe eingereicht und wird sie an eure LehrerIn weitergeleitet.

Falls das Problem bestehen bleibt, wendet euch an eine/n LehrerIn.

5.4 Anmeldung mit Schülercode geht nicht

Der Schülercode ist nicht für die Anmeldung gedacht, sondern nur für die Registrierung. Ihr benötigt den Schülercode nur einmal zu Beginn um euch zu registrieren, danach benötigt ihr nur mehr den Benutzernamen und das Passwort die ihr euch selbst ausgewählt habt. Wenn ihr Benutzernamen oder Passwort vergessen habt, wendet euch an eine/n LehrerIn.

5.5 Benutzername /Passwort vergessen

Wenn ihr euren Benutzernamen und euer Passwort vergessen habt, wendet euch bitte an eine Lehrperson. Ihr könnt dies nicht alleine zurücksetzen, aber es kann für euch zurück gesetzt werden.