# Login und Registrieren

Anmelden und Untis Mobile

#### Was ist ein Login?

Ein Login ist wie ein **geheimer Schlüssel**, den du brauchst, um in einen speziellen Bereich zu kommen, zum Beispiel auf einer Website oder in einem Spiel. Wenn du dich einloggen willst, gibst du deinen Namen (meistens heißt das **Benutzername** oder E-Mail) und dein **Passwort** ein. Das Passwort ist wie ein geheimes Wort, das nur du kennst.

Stell dir vor, du hast eine Tür zu einem Raum, der nur für dich ist. Der Benutzername sagt, wer du bist, und das Passwort sorgt dafür, dass nur du hineingehen kannst. Wenn du beides richtig eingibst, darfst du rein und kannst alles machen, was im Raum ist.

Die Zugangsdaten ermöglichen einen Login. Die Zugangsdaten bestehen aus Benutzername und Kennwort/Passwort.

#### Deine Zugangsdaten

Du bekommst heute deine Zugangsdaten. Diese brauchst du um dich im Schulsystem anmelden zu können

Wenn du deinen Laptop hast, kannst du dich damit auch im Schulsystem anmelden

Deine Eltern können sich mit diesen Zugangsdaten anmelden

Du kannst damit deinen Stundenplan einsehen

Nimm in Zukunft immer deine **Zugangsdaten** mit (Benutzername/E-Mail und Passwort)

## Übung - Login

- 1. Du bekommst ein Blatt Papier mit deinen Zugangsdaten. Darauf steht dein Benutzername (<a href="mailto:dvieht0@grq21oe.at">dvieht0@grq21oe.at</a>) und ein leeres Feld für dein Passwort
- Nimm ein Blatt Papier zur Hand und überlege dir ein Passwort, welches aus diesen Wörtern zusammengesetzt ist:
  - a. Lieblings**farbe**,
  - b. Lieblingstier,
  - c. Lieblings**zahl**
- 3. Der erste Buchstabe muss GROSS geschrieben sein. Am Ende muss deine Lieblingszahl stehen.

Beispiele: Blaufisch12, Rotente3, Gelbfuchs7 (der erste Buchstabe muss **GROSS** geschrieben sein)

Schreibe dieses Passwort leserlich in das Feld **Passwort** auf dem Zettel wo dein Benutzername steht

## Übung - Zeichnen

- 1. Zeichne ein Bild das zeigt, wie du auf einem Computer arbeitest
- 2. Zeichne ein Bild, wie du dir das Innere eines Computers vorstellst
- 3. Zeichne ein Bild, wie du mit deinem Lieblingstier spielst

## Übung - Login

Melde dich mit deinen Logindaten ein (**Benutzername**/E-Mail, dein selbst gewähltes **Passwort**)

Nach dem Login erforsche Windows

## Übung - Webuntis Anmeldung

Mit Webuntis kannst du deinen Stundenplan einsehen

- Melde dich mit deinen Zugangsdaten (E-Mail und Passwort) auf Windows an
- Öffne einen Browser und tippe www.webuntis.com in das Suchfeld ein
- 3. Wähle nun unsere Schule aus indem du "oedi" ins Eingabefeld tippst und klicke auf "GRG 21, Ödenburgerstr."
- 4. Klicke auf "Office 365 Anmeldung"



(

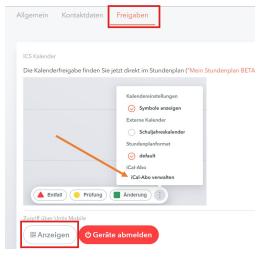
Neuer Tab



## Übung - Untis Mobile aktivieren

- 1. In Webuntis klicke auf deinen **Namen links unten** (Rechts öffnet sich eine Seite)
- 2. Klicke auf "Freigaben"
- 3. Klicke auf "Anzeigen" (Ein QR-Code wird angezeigt)
- 4. Nimm dein **Smartphone** zur Hand und installiere die App **Untis Mobile**
- 5. Öffne die App und tippe auf "Anmelden mit QR-Code"
- 6. Halte deine **Smartphone Kamera** auf den **QR-Code** auf deinem **Computerbildschirm**
- 7. Tippe auf "Anmelden"





#### Login und Registrierung

Um dich ortsunabhängig auf einer **Seite einloggen** zu können, benötigst du einen **Account**. Dieser Account wird in der **Cloud** gespeichert. Die Seite benötigt einen Account um dich eindeutig zuweisen zu können

Der Account besteht aus Benutzername und Passwort

Um einen Account anzulegen musst du dich registrieren.

Nach einer Registrierung kannst du dich **ortsunabhängig** und auf **unterschiedlichen Geräten** (PC, Smartphone usw.) einloggen

#### Registrierungsprozess

- 1. Du benötigst einen **Benutzernamen** (deine E-Mail) und **Passwort**. Manchmal musst du auch weitere Angaben zu deiner Person machen
- Sobald du dich registriert hast, schickt dir die Website ein E-Mail
- In dieser E-Mail wird ein Link mitgeschickt, welcher die Registrierung abschließt (Dieser Mechanismus gewährleistet, dass nur du dich registriert hast)
- Nachdem du den Link angeklickt hast kannst du dich auf der Website einloggen (E-Mail und Passwort)

