



Benutzerhandbuch

M@school Veyon - Klassenraum-Management-Software der Landeshauptstadt München und der Stadt Augsburg

Version: 4.4.3

Vertraulichkeit: Öffentlich

Stand: 23.07.2021

Dateiname: M@school-Veyon_Benutzerhandbuch_V.4.4.3.pdf

Änderungshistorie

Version	Datum	Bearbeiter
0.1	18.05.2017	Tobias Junghans – Veyon Solutions
3.99.7	31.07.2017	Tobias Junghans – Veyon Solutions
4.0.3	31.01.2018	Tobias Junghans – Veyon Solutions Alexander Oster – Schulverwaltungsamt Augsburg & Referat für Bildung und Sport München
4.2.1	13.05.2019	Tobias Junghans – Veyon Solutions
4.2.2	29.07.2019	Tobias Junghans – Veyon Solutions Alexander Oster – Schulverwaltungsamt Augsburg & Referat für Bildung und Sport München
4.4.3	23.07.2021	Tobias Junghans – Veyon Solutions Alexander Oster – Schulverwaltungsamt Augsburg & LHM Services GmbH

Kontakt:

LHM Services GmbH
Pädagogische Informationstechnologie
Sapporobogen 638
80637 München
E-Mail: servicedesk@m-bildung.de

Dateiname	Dokumentenbezeichnung	
M@school-Veyon_Benutzerhandbuch_V.4.4.3.pdf	M@school Veyon - Klassenraum-Management-Software der Landeshauptstadt München und der Stadt Augsburg	
Version	Stand	Status
4.4.3	23.07.2021	V4.4.3

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Programmstart und Anmeldung	1
1.2	Benutzeroberfläche	1
1.3	Statusleiste	2
1.4	Werkzeugleiste	3
1.5	Computerauswahl-Bedienfeld	3
1.6	Bedienfeld Bildschirmfotos	4
2	Programmfunktionen	7
2.1	Funktionen auf einzelnen Computern nutzen	7
2.2	Beobachtungsmodus	8
2.3	Demonstrationsmodus	9
2.4	Bildschirme sperren	9
2.5	Fernzugriff	10
2.6	Computer einschalten, neu starten und herunterfahren	11
2.7	Benutzer anmelden	13
2.8	Benutzer abmelden	13
2.9	Textnachricht übermitteln	14
2.10	Programm starten	14
2.11	Webseite öffnen	16
2.12	Dateiübertragung	17
2.13	Bildschirmfoto	18
3	FAQ - Häufig gestellte Fragen	19
3.1	Können andere Benutzer meinen Bildschirm sehen?	19
3.2	Wie oft werden die Computermminiaturbilder aktualisiert?	19
3.3	Was passiert, wenn ich das Programmfenster vom M@school Veyon Master aus Versehen schließe?	19
3.4	Wie kann ich den Bildschirm eines Schülers auf alle anderen Bildschirme übertragen?	19
4	Glossar	21
	Stichwortverzeichnis	23

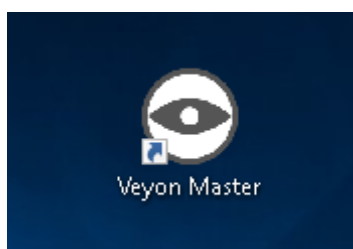
Kapitel 1

Einführung

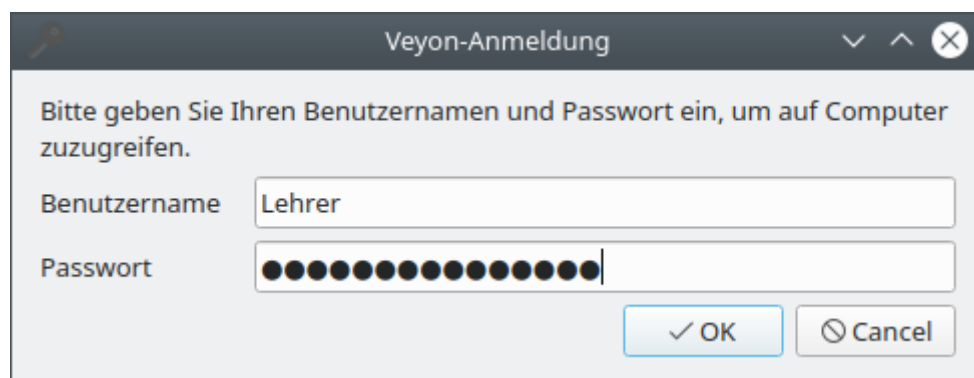
M@school Veyon ist eine Applikation, mit der Sie eine Computer-Gruppe (z. B. in den IT-Räumen) auf einem zentralen Rechner – dem Lehrer/Kursleiter-PC – abbilden und managen können. Verschiedene Funktionen und Modi unterstützen Sie und Ihre Schüler in der Fokussierung auf den IT-gestützten Unterricht.

1.1 Programmstart und Anmeldung

Das Programm wird über das Startmenü oder ein Desktopsymbol gestartet:



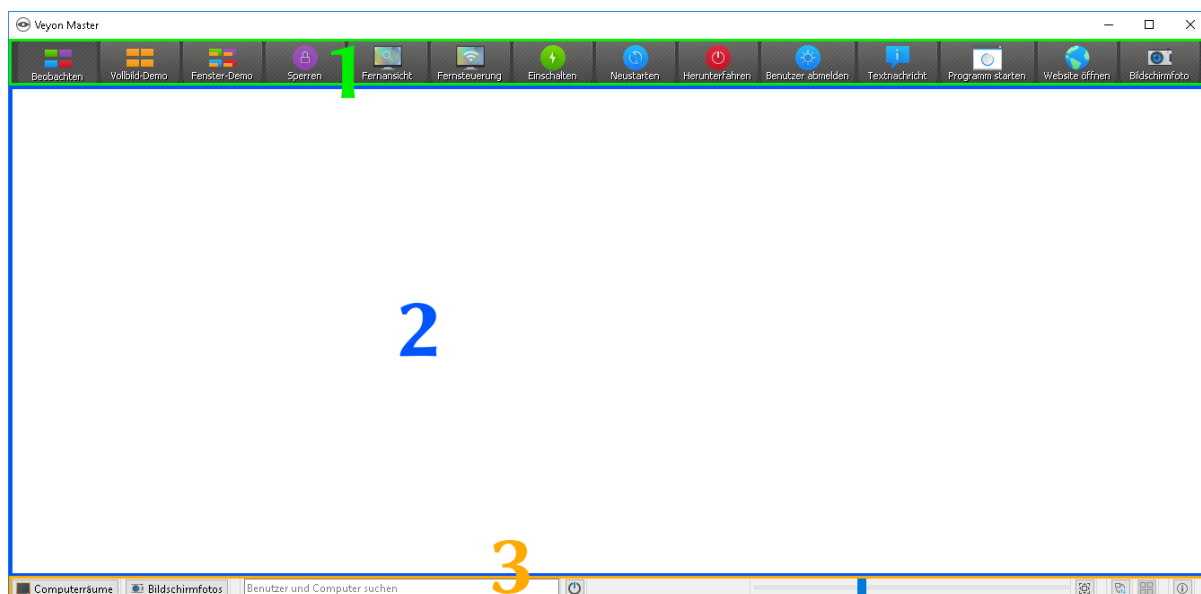
Abhängig von der Systemkonfiguration werden Sie nach Ihrem Benutzernamen und Ihrem Passwort gefragt:

The image shows a dialog box titled "Veyon-Anmeldung" (Veyon Login). The dialog box has a dark grey title bar with standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is light grey and contains the following text: "Bitte geben Sie Ihren Benutzernamen und Passwort ein, um auf Computer zuzugreifen." Below this text are two input fields. The first field is labeled "Benutzername" and contains the text "Lehrer". The second field is labeled "Passwort" and contains a series of black dots, indicating a password field. At the bottom right of the dialog box are two buttons: "OK" with a checkmark icon and "Cancel" with a close icon.

Geben Sie hier Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein oder – falls vorgegeben – die Zugangsdaten eines speziellen Lehrer-Kontos. Wenn die eingegebenen Daten korrekt sind und eine Anmeldung durchgeführt werden kann, startet das Programm. Andernfalls wird die Anmeldung verweigert und eine Fehlermeldung angezeigt. Sie können in diesem Fall die Anmeldung mit korrigierten Daten erneut versuchen.

1.2 Benutzeroberfläche

Nach dem Programmstart sehen Sie die Bedienoberfläche mit der Werkzeugleiste (1), der Beobachtungsansicht (2) und der Statusleiste mit verschiedenen Steuerelementen (3):



Die Werkzeugleiste beinhaltet eine Reihe an Schaltflächen zur Aktivierung von verschiedenen Funktionen. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Funktionen befindet sich im Kapitel [Programmfunktionen](#). Aussehen und Verhalten der Werkzeugleiste können – wie im Abschnitt [Werkzeugleiste](#) beschrieben – angepasst werden.


In der Beobachtungsansicht werden Computer in Form von Kacheln – auch „Kachelansicht“ – dargestellt. Abhängig von der Systemkonfiguration und von früheren Programmstarts sehen Sie hier bereits die Computer an Ihrem aktuellen Standort. Über das [Computerauswahl-Bedienfeld](#) können Sie einzelne Computer oder ganze Standorte ein- oder ausblenden.


Die Elemente in der Statusleiste dienen der Steuerung der Programmoberfläche und sind im folgenden Abschnitt genauer beschrieben.




1.3 Statusleiste


Mit Hilfe der Schaltflächen [Standorte & Computer](#) und [Bildschirmfotos](#) können Sie die Bedienfelder [Computerauswahl](#) und [Bildschirmfotos](#) öffnen und schließen.

Über die Suchleiste ist es möglich, die angezeigten Computer anhand von Suchbegriffen wie Computer- oder Benutzernamen zu filtern. Technisch versierte Benutzer können hier sogar reguläre Ausdrücke eingeben, um fortgeschrittene Suchfilter zu realisieren.

Die Schaltfläche  (Nur eingeschaltete Computer anzeigen) blendet alle Computer aus, die nicht eingeschaltet, nicht verbunden oder aus anderen Gründen nicht erreichbar sind. Das erlaubt die gleichzeitige Beobachtung einer großen Anzahl von Computer oder nur teilweise besetzten Räumen bei gleichzeitiger Fokussierung auf die tatsächlich aktiven Computer.

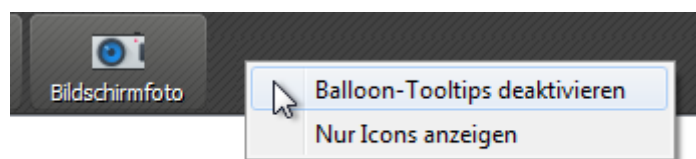
Über den Schieberegler können Sie die Größe der angezeigten Computerbildschirme steuern. Bei gedrückter Taste **Strg** kann die Größe ebenfalls mit Hilfe des Maus-Scrollrads geändert werden. Eine automatische Anpassung auf die optimale Größe erfolgt bei Betätigung der rechts hiervon befindlichen Schaltfläche  (Optimale Größe einstellen).

Des Weiteren ist es möglich, eine benutzerdefinierte Computeranordnung einzurichten, um z.B. die tatsächliche Anordnung von Computern im Klassenraum abzubilden. Jeder Computer kann nach Aktivierung der Schaltfläche  (Benutzerdefinierte Computeranordnung verwenden) einzeln oder in gewählter Gruppe mit gedrückter Maustaste verschoben und nach Belieben angeordnet werden. Um alle Computer in der eigenen Anordnung einheitlich auszurichten, kann die Schaltfläche  (Computer an Gitter ausrichten) betätigt werden. Soll wieder die sortierte Standardanordnung verwendet werden, genügt es, die Schaltfläche  wieder zu deaktivieren.

Die Schaltfläche  (Über) öffnet einen Dialog mit Informationen über M@school Veyon wie z. B. Version, Hersteller und Lizenzbestimmungen.

1.4 Werkzeugleiste

Sie können das Aussehen und Verhalten der Werkzeugleiste an Ihre Wünsche anpassen. Mit einem Rechtsklick sowohl auf einen freien Bereich als auch eine Schaltfläche öffnet sich ein Kontextmenü mit mehreren Einträgen:



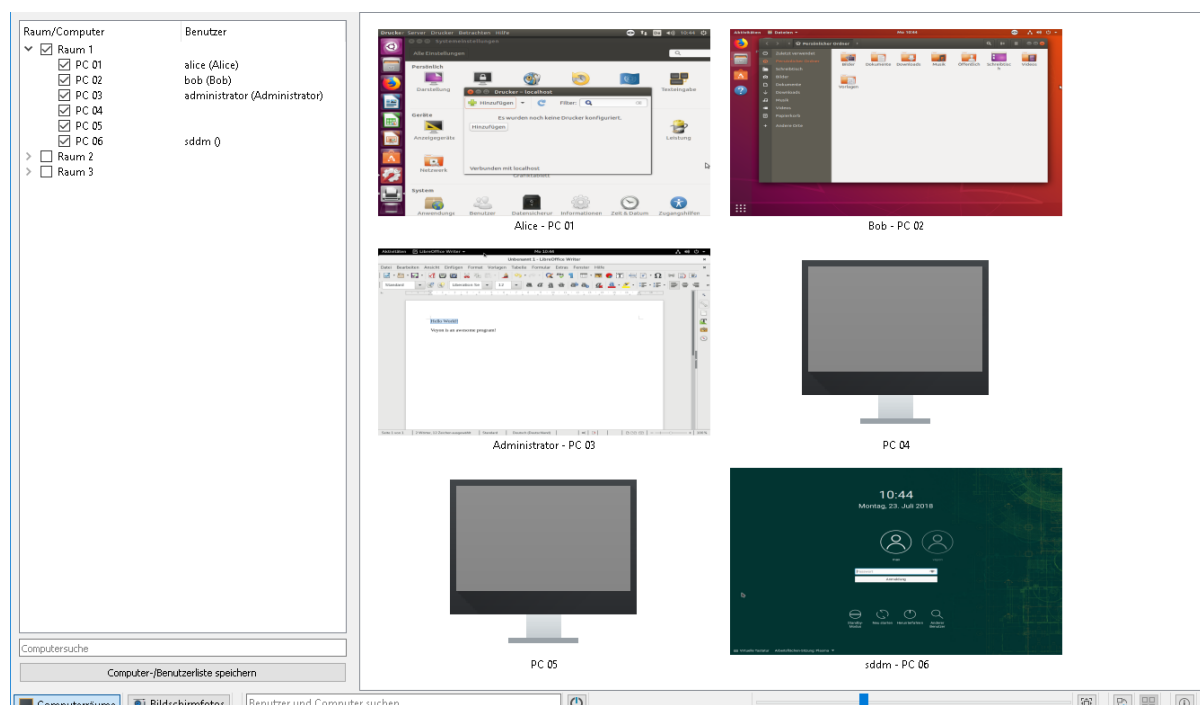
Wenn Sie den Eintrag **Balloon-Tooltips deaktivieren** anklicken, werden keine Tooltips mehr angezeigt, wann immer Sie die Maus über die Schaltflächen der Werkzeugleiste bewegen. Sie können das Kontextmenü jederzeit erneut öffnen und den Haken mit einem Klick wieder entfernen.

Die Option **Nur Icons anzeigen** bewirkt eine kompakte Darstellung der Schaltflächen in der Werkzeugleiste, indem die Beschriftungen ausgeblendet und nur Symbole angezeigt werden. Auf kleineren Bildschirmen ist diese Option unter Umständen notwendig, um alle Schaltflächen darstellen zu können.

1.5 Computerauswahl-Bedienfeld

Über die Schaltfläche **Standorte & Computer** in der Statusleiste können Sie das Computerauswahl-Bedienfeld öffnen. In diesem Bedienfeld werden alle verfügbaren Computerstandorte in einer Baumstruktur angezeigt. Einzelne Standorteinträge können Sie über ein entsprechendes Symbol aufklappen.

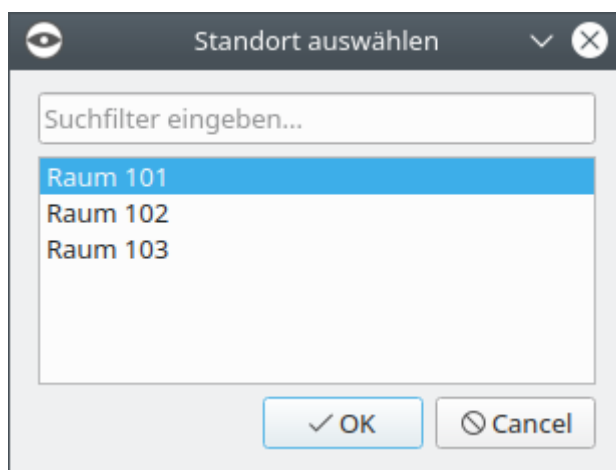
Sie können einzelne Computer oder ganze Standorte aktivieren, indem Sie das zugehörige Häkchen setzen. Alle aktivierten Computer werden dann in der Beobachtungsansicht angezeigt.



Über die Schaltfläche **Computer-/Benutzerliste speichern** können Sie die Liste der Computer und angemeldeten Benutzer in einer CSV-Datei abspeichern. Typische Anwendungsfälle hierfür sind nachträgliche Anwesenheitskontrollen sowie IT-gestützte Prüfungen.

Je nach Systemkonfiguration steht zudem die Schaltfläche **Standort hinzufügen** zur Verfügung. Darüber können Sie weitere

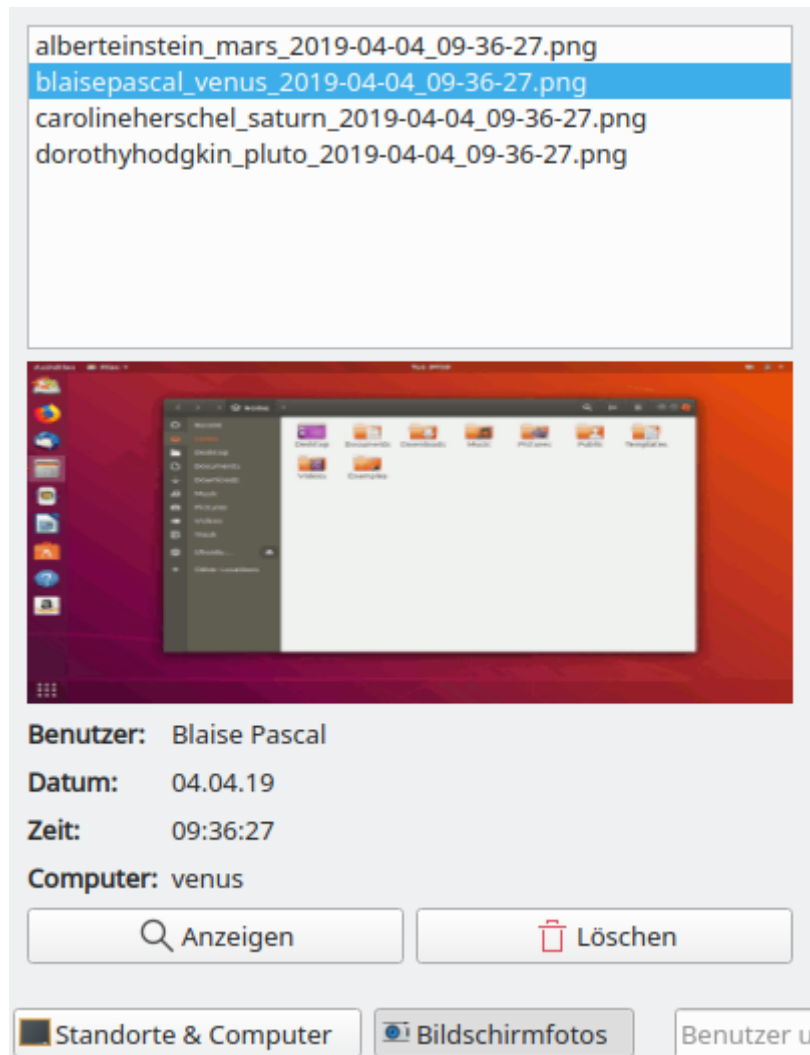
Computerstandorte zur Ansicht hinzufügen. Ein Klick auf die Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem Sie alle verfügbaren Standorte sehen:



Sie können die Liste über das Eingabefeld filtern, also einen Suchbegriff eingeben. In der Liste werden dann nur noch die Standortnamen angezeigt, in denen der eingegebene Suchbegriff vorkommt. Fortgeschrittene Benutzer können auch reguläre Ausdrücke für den Filter verwenden. Anschließend können Sie den Standort auswählen und über **OK** bestätigen. Der gewählte Standort steht nun in der Standortliste bis zum nächsten Programmstart zur Verfügung. Sie können einen hinzugefügten Standort auch wieder entfernen, indem Sie den Standort anklicken und die Taste **Entf** drücken.

1.6 Bedienfeld Bildschirmfotos

Im Bedienfeld zur Verwaltung von Bildschirmfotos können Sie alle erstellten Bildschirmfotos einsehen und löschen. Im Kapitel [Programmfunktionen](#) wird die Funktion zum Erstellen eines Bildschirmfotos im Abschnitt [Bildschirmfoto](#) erläutert.



Sie können nun einzelne Bildschirmfotos in der Liste auswählen. Anschließend werden Details zum Bildschirmfoto wie Aufnahmedatum, Benutzername und Computer in der darunter befindlichen Tabelle angezeigt. Über die Schaltfläche **Anzeigen** oder mit Hilfe eines Doppelklicks in der Liste wird das gewählte Bildschirmfoto in voller Größe angezeigt. Wenn Sie das Bildschirmfoto nicht mehr benötigen, können Sie es mit Hilfe der Schaltfläche **Löschen** dauerhaft löschen. Bitte beachten Sie, dass dieser Vorgang nicht rückgängig gemacht werden kann und die Dateien auch nicht in den Papierkorb verschoben werden.

Kapitel 2

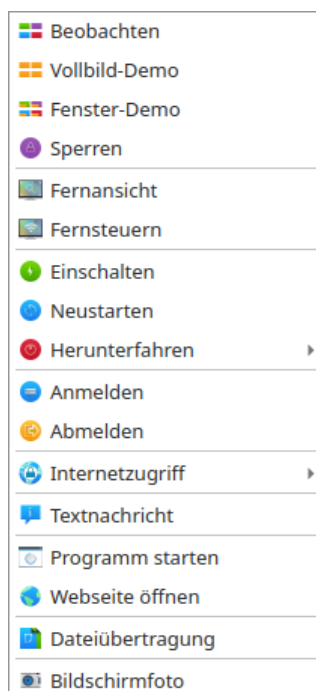
Programmfunktionen

M@school Veyon stellt eine Vielzahl an Funktionen bereit, welche Sie im IT-gestützten Unterricht entlasten und die Aufmerksamkeit Ihrer Schüler fördern. Alle verfügbaren Funktionen sind über die Schaltflächen in der Werkzeugleiste sowie über das Kontextmenü der einzelnen Computer zugänglich.

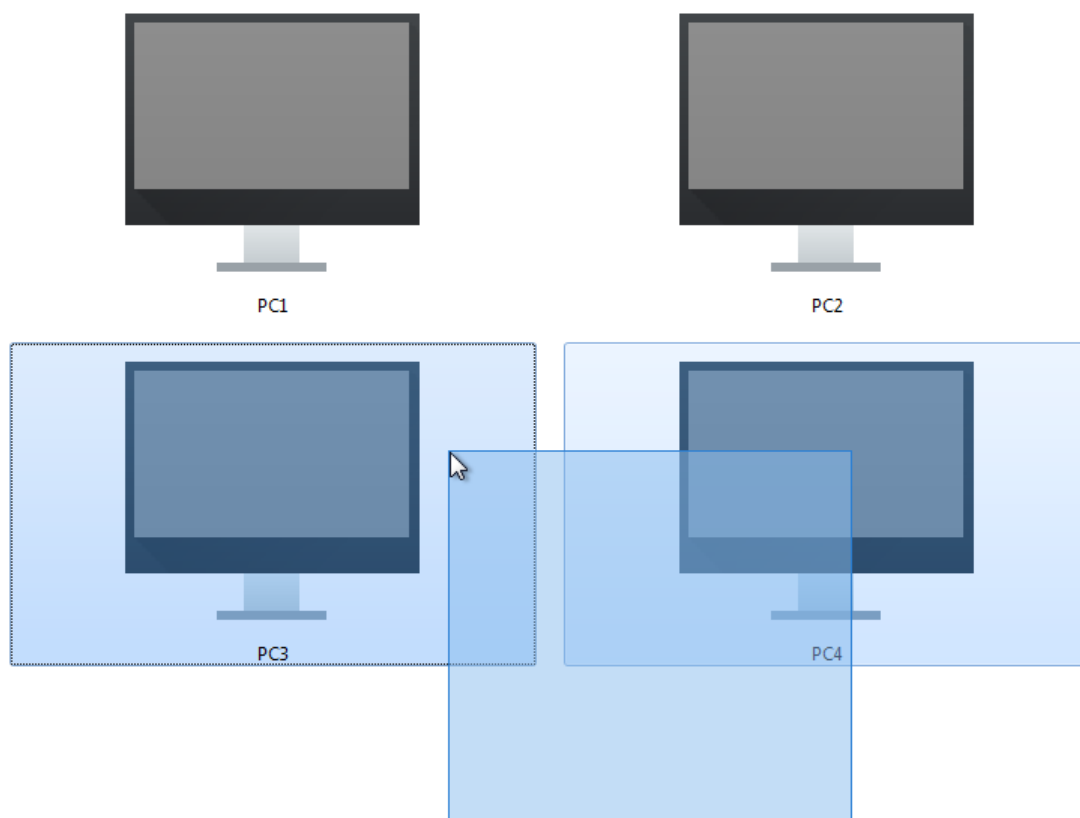
Wenn Sie die Maus über die einzelnen Schaltflächen der Werkzeugleiste bewegen, wird ein Tooltip mit einem kurzen Hilfstext angezeigt, sofern Sie diese nicht deaktiviert haben. Die Betätigung einer Schaltfläche aktiviert die gewünschte Funktion auf allen angezeigten Computer.

2.1 Funktionen auf einzelnen Computern nutzen

Wenn Sie eine Funktion nur auf einem einzelnen Computer aktivieren möchten, klicken Sie diesen in der Beobachtungsansicht mit der rechten Maustaste an und wählen die gewünschte Funktion über das Kontextmenü. Die Einträge im Kontextmenü werden dynamisch je nach aktiven Funktionen angezeigt.



Sie können auch mehrere Computer in der Beobachtungsansicht markieren, indem Sie mit der Maus ein Auswahlrechteck ziehen und dabei alle gewünschten Computer einschließen:



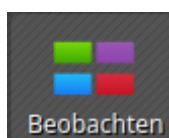
Alternativ können Sie die Taste **Strg** drücken und Computer einzeln via Mausclick zur Auswahl hinzufügen.

2.2 Beobachtungsmodus

Standardmäßig befindet sich M@school Veyon im Beobachtungsmodus. In diesem Modus haben Sie den Überblick über alle Computer und sehen die Bildschirmhalte in Miniaturansichten. Die Bildschirmhalte werden nahezu in Echtzeit aktualisiert, so dass Sie sämtliche Aktivitäten an den gewählten Standorten beobachten können.

Solange keine Verbindung zu einem Computer besteht, wird anstatt des Bildschirmhalte ein Computersymbol angezeigt. Nach dem Programmstart ist das Symbol zunächst grau eingefärbt. Sobald das Programm feststellt, dass der Computer nicht erreichbar ist oder der Zugriff verweigert wird, ändert sich die Farbe in rot.

Einige der in den nächsten Abschnitten beschriebenen Funktionen schalten die entfernten Computer in einen anderen Modus. Sie können den jeweiligen Modus beenden, indem Sie wieder den Beobachtungsmodus aktivieren.



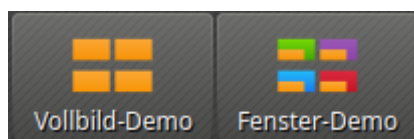
2.3 Demonstrationsmodus

Den Demonstrationsmodus (kurz Demo-Modus) können Sie nutzen, um eine Präsentation zu starten. In diesem Modus wird Ihr Bildschirminhalt auf alle Computer in Echtzeit übertragen und angezeigt. Sie können dabei zwischen einer Vollbild- und einer Fenster-Demo wählen.

Während einer Vollbild-Demo wird Ihr Bildschirminhalt im Vollbild auf den entfernten Computern angezeigt. Die angemeldeten Benutzer können ihre Computer in diesem Modus nicht für andere Aufgaben verwenden, da alle Eingabegeräte gesperrt werden. Auf diese Weise erlangen Sie die volle Aufmerksamkeit Ihrer Kursteilnehmer.

Eine Fenster-Demo hingegen erlaubt es den Benutzern, zwischen dem Demo-Fenster und eigenen Anwendungen zu wechseln. So können Kursteilnehmer die Fenster beispielsweise nebeneinander anordnen und die präsentierten Schritte parallel selbst ausprobieren. Die Eingabegeräte werden in diesem Modus daher nicht gesperrt.

Um eine Vollbild- oder Fenster-Demo zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Vollbild-Demo** bzw. **Fenster-Demo**:

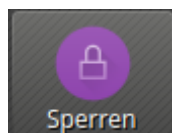


Wenn Sie den Demonstrationsmodus wieder verlassen möchten, betätigen Sie die Schaltfläche einfach erneut oder klicken auf die Schaltfläche **Beobachten**, um global wieder in den Beobachtungsmodus zu wechseln. Über das Kontextmenü kann der Demonstrationsmodus auch auf einzelnen Computer wieder beendet werden.

2.4 Bildschirme sperren

Ein weitere Möglichkeit, die Aufmerksamkeit von Kursteilnehmern zu lenken, ist die Funktion zum Sperren von Bildschirmen. Wie auch während einer Vollbild-Demonstration werden dabei alle Eingabegeräte an den Computern der Kursteilnehmer gesperrt. Die Computer können dann nicht mehr von den Kursteilnehmern bedient werden. Zusätzlich wird ein Sperrsymbol eingeblendet, um Ablenkungen durch offene Anwendungen zu verhindern.

Um alle angezeigten Computer zu sperren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Sperren**:



Wenn Sie die Bildschirmsperre wieder aufheben möchten, betätigen Sie die Schaltfläche einfach erneut oder klicken auf die Schaltfläche **Beobachten**, um global wieder in den Beobachtungsmodus zu wechseln.

Sollen nur einzelne Computer gesperrt werden, können Sie diese wie im Abschnitt [Funktionen auf einzelnen Computern nutzen](#) beschrieben markieren und die Bildschirmsperr-Funktion im Kontextmenü auswählen. Die Deaktivierung der Bildschirmsperre erfolgt entweder über den Eintrag **Entsperren** oder den Modus **Beobachten**. Die Bildschirmsperre kann auch zunächst global aktiviert werden und später individuell für einzelne Computer über das Kontextmenü deaktiviert werden.

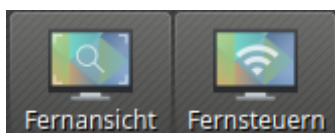
Bemerkung: Aufgrund von Sicherheitseinschränkungen der meisten Betriebssysteme kann der Sperrbildschirm nicht angezeigt werden, wenn kein Benutzer angemeldet ist. Die Eingabegeräte werden trotzdem gesperrt, so dass keine Benutzeranmeldung möglich ist.

2.5 Fernzugriff

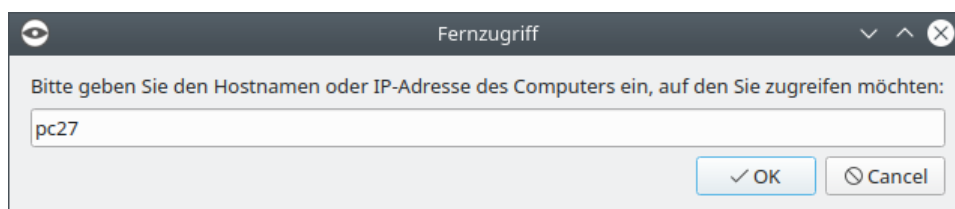
Die Funktionsgruppe Fernzugriff besteht aus den zwei sehr ähnlichen Funktionen Fernansicht und Fernsteuerung. In beiden Zugriffsarten wird der Bildschirm eines entfernten Computers in einem separaten Fenster in voller Größe angezeigt. Im Gegensatz zum Beobachtungsmodus im Hauptfenster können Sie so das Geschehen auf einem Computer detailliert einsehen oder auch selber eingreifen.

Die Funktionen können auf unterschiedlichen Wegen aktiviert werden. Je nach Systemkonfiguration wird üblicherweise eine der beiden Funktionen durch einen Doppelklick auf einen Computer gestartet. Alternativ können Sie über einen Klick mit der rechten Maustaste das Kontextmenü öffnen und die gewünschte Funktion wählen.

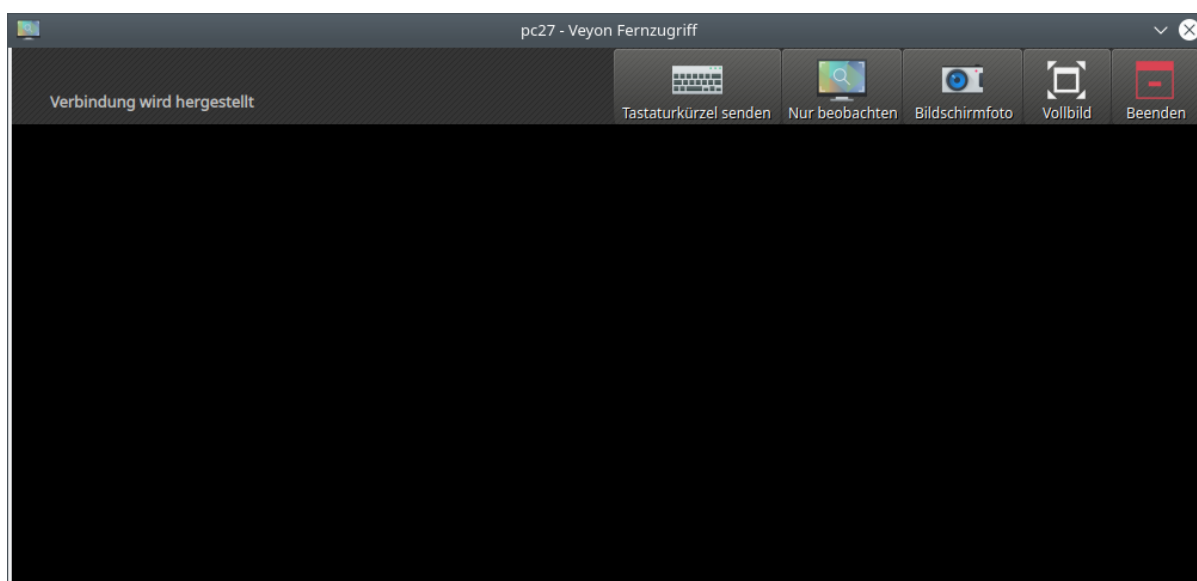
Wenn Sie auf einen Computer zugreifen möchten, der in der Beobachtungsansicht nicht angezeigt wird, nutzen Sie die Schaltfläche in der Werkzeugleiste:



Nach Betätigung öffnet sich ein Dialogfenster, in dem nach dem Computernamen gefragt wird:



Anschließend öffnet sich ein neues Fenster mit der Fernzugriffsansicht:



Der entfernte Bildschirm wird dann innerhalb weniger Sekunden angezeigt und in Echtzeit aktualisiert. Am oberen Fensterrand sehen Sie analog zur Hauptanwendung eine Werkzeugleiste mit Schaltflächen. Die Werkzeugleiste wird einige Sekunden nach Verbindungsaufbau automatisch ausgeblendet. Sie können sie jederzeit wieder einblenden, indem Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen.

Auch während einer laufenden Fernzugriffssitzung können Sie die Zugriffsart jederzeit wechseln. Hierzu genügt es, die Schaltfläche Fernsteuern bzw. Nur beobachten anzuklicken. Bitte beachten Sie, dass die Schaltfläche nicht die aktuelle Zugriffsart wiedergibt, sondern die Zugriffsart, in die bei Betätigung gewechselt wird.

Sobald Sie sich im Modus Fernsteuern befinden, werden Ihre Tastatureingaben sowie Mausbewegungen und -klicks an den entfernten Computer übermittelt, so dass Sie diesen wie gewohnt bedienen können. Abhängig vom Betriebssystem können bestimmte Sondertasten bzw. Tastenkombinationen wie z. B. **Strg+Alt+Entf** nicht direkt verwendet werden. Wenn Sie diese

Tastenkürzel verwenden möchten, steht Ihnen dazu die Schaltfläche **Tastenkürzel senden** zur Verfügung. Bei Klick öffnet sich ein Menü, indem Sie das gewünschte Tastenkürzel auswählen können:



Wenn das Menü versehentlich geöffnet wurde, kann es auch ohne ausgelöste Aktion wieder geschlossen werden, indem die Schaltfläche noch einmal angeklickt oder die Taste **Esc** betätigt wird.

Möchten Sie in den Vollbildmodus wechseln, können Sie die Schaltfläche **Vollbild** nutzen. Im Vollbildmodus ändert sich die Beschriftung der Schaltfläche auf **Fenster**. Mit einem erneuten Klick darauf können Sie leicht wieder in den Fenstermodus zurückschalten.

Die Funktion **Bildschirmfoto** erzeugt ein Abbild des aktuellen Bildschirminhaltes und speichert ihn in eine Datei, die später angezeigt werden kann. Nähere Beschreibungen dazu finden Sie in den Abschnitten **Bedienfeld Bildschirmfotos** und **Bildschirmfotos**.

Über die Schaltfläche **Beenden** wird das Fernzugriffsfenster geschlossen.

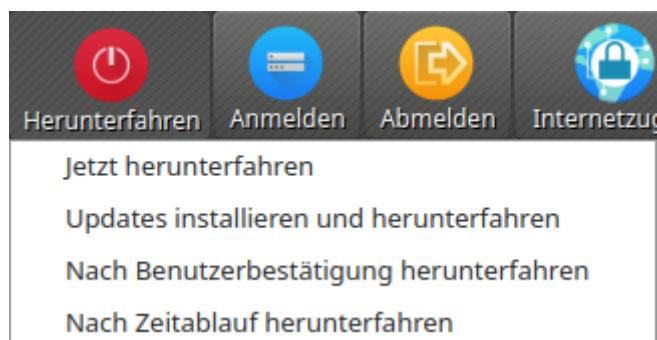
2.6 Computer einschalten, neu starten und herunterfahren

Sowohl zu administrativen Zwecken als auch zur Vor- und Nachbereitung von Kursen und Prüfungen sind die Funktionen **Einschalten**, **Neustarten** und **Herunterfahren** hilfreich. Mit diesen Funktionen können Sie Computer aus der Ferne einschalten, neu starten oder herunterfahren. Die entsprechenden Schaltflächen finden Sie in der Werkzeugleiste:



Aktivieren Sie die jeweilige Schaltfläche, um alle angezeigten Computer einzuschalten, neu zu starten oder herunterzufahren. Möchten Sie eine Funktion nur für einzelne Computer verwenden, können Sie die jeweiligen Computer markieren und den gewünschten Eintrag im Kontextmenü wählen.

In M@school Veyon 4.2 und neueren Versionen gibt es zusätzliche Optionen zum Herunterfahren. Diese Optionen können aus einem Menü heraus aufgerufen werden, welches beim Klick auf die Schaltfläche **Herunterfahren** erscheint:



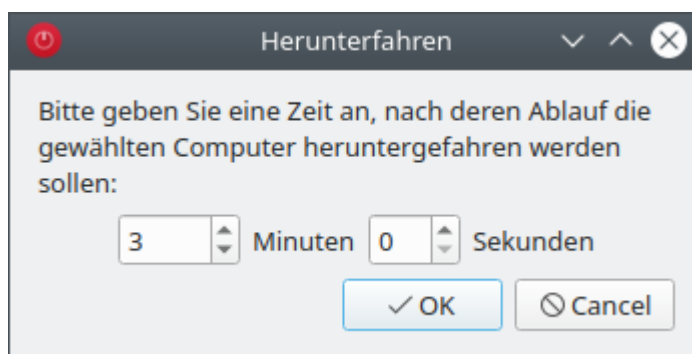
Die folgenden Aktionen sind verfügbar:

Jetzt herunterfahren Die Computer werden sofort ohne weitere Bestätigungsdialoge heruntergefahren.

Updates installieren und herunterfahren Sofern vom Betriebssystem unterstützt, werden während des Herunterfahrens alle Systemupdates installiert. Wenn keine Updates verfügbar sind, wird der jeweilige Computer sofort heruntergefahren.

Nach Benutzerbestätigung herunterfahren Mit dieser Option wird jeder angemeldete Benutzer gefragt, ob der jeweilige Computer heruntergefahren werden soll. Wenn an einem Computer kein Benutzer angemeldet ist, wird er sofort heruntergefahren.

Nach Zeitablauf herunterfahren Die Auswahl dieses Modus öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie eine Zeit einstellen können, nach deren Ablauf die Computer heruntergefahren werden.



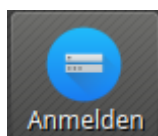
Nach Bestätigung des Dialogs wird auf allen Computern ein Countdown-Fenster angezeigt, das die Benutzer dazu auffordert, ihre Arbeiten zu speichern und alle Programme zu schließen.

Achtung: Bitte beachten Sie, dass die Computer – abhängig von der Programmkonfiguration – ohne weitere Rückfragen neu gestartet oder heruntergefahren werden. Stellen Sie daher zunächst immer sicher, dass die angemeldeten Benutzer alle geöffneten Dokumente etc. gespeichert und alle Programme nach Möglichkeit bereits geschlossen haben. Auf diese Weise können ungewollte Datenverluste vermieden werden.

Bemerkung: Abhängig von der Konfiguration des Netzwerkes und den Systemeinstellungen der einzelnen Computer funktioniert das Einschalten nur unter bestimmten technischen Voraussetzungen. Gleichzeitig findet beim Einschalten keine Überprüfung der Zugriffsberechtigung statt, so dass Sie möglicherweise auch in anderen Räumen oder an anderen Standorten Computer einschalten können. Achten Sie daher bei der Verwendung der Funktion auf die ausgewählten Computer.

2.7 Benutzer anmelden

Die Funktion **Anmelden** ermöglicht es, einen bestimmten Benutzer auf allen Computern aus der Ferne anzumelden. Hierfür steht ein entsprechender Button in der Werkzeugleiste zur Verfügung:



Nach dem Drücken der Schaltfläche öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie den Benutzernamen und das Passwort für die Anmeldung eingeben können:

 A dialog box titled 'Benutzeranmeldung' with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The main text reads: 'Bitte geben Sie einen Benutzernamen und ein Passwort zur automatischen Anmeldung auf allen Computern ein.' Below this, there are two input fields. The first is labeled 'Benutzername' and contains the text 'allgemeiner-schueler-benutzer'. The second is labeled 'Passwort' and is filled with black dots. At the bottom right, there are two buttons: 'OK' with a checkmark icon and 'Cancel' with a circle-slash icon.

Klicken Sie auf OK, um den angegebenen Benutzer anzumelden.

Möchten Sie die Funktion nur für einzelne Computer verwenden, so können Sie einzelne Computer markieren und den gewünschten Eintrag im Kontextmenü wählen.

Bemerkung: Diese Funktion wird nur auf Computern aktiviert, auf denen kein Benutzer angemeldet ist. Um einen konsistenten Zustand auf allen Computern zu erreichen, sollten Sie vorher die Funktion [Benutzer abmelden](#) verwenden.

Hinweis: Ein typischer Anwendungsfall für diese Funktion kann die Vorbereitung eines Kurses sein, indem alle Computer angemeldet werden und Programme gestartet oder Webseiten im Voraus geöffnet werden.

2.8 Benutzer abmelden

Die Funktion **Abmelden** ergänzt die im vorherigen Abschnitt beschriebenen Möglichkeiten, um grundlegende Computerzustände zu steuern. Hierfür steht eine entsprechende Schaltfläche in der Werkzeugleiste zur Verfügung:



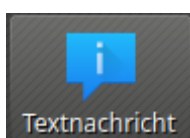
Aktivieren Sie die Schaltfläche, um alle Benutzer von allen angezeigten Computern abzumelden. Möchten Sie die Funktion nur für einzelne Computer verwenden, können Sie einzelne Computer markieren und den gewünschten Eintrag im Kontextmenü wählen.

Hinweis: Ein typischer Anwendungsfall für diese Funktionen kann darin bestehen, einen Kurs für alle Teilnehmer zur gleichen Zeit zu beenden.

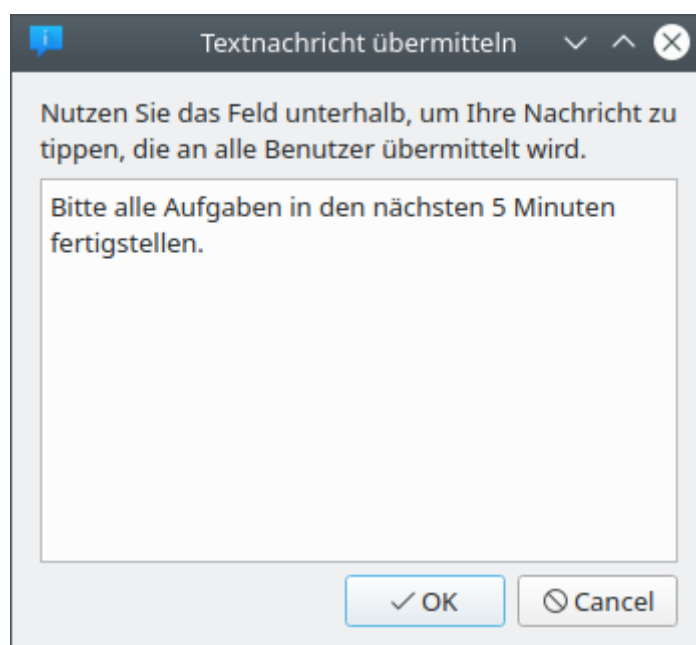
Achtung: Bitte beachten Sie, dass die angemeldeten Benutzer – abhängig von der Programmkonfiguration – ohne weitere Rückfragen abgemeldet werden. Stellen Sie daher zunächst immer sicher, dass die angemeldeten Benutzer alle geöffneten Dokumente etc. gespeichert und alle Programme nach Möglichkeit bereits geschlossen haben. Auf diese Weise können ungewollte Datenverluste vermieden werden.

2.9 Textnachricht übermitteln

Eine weitere Möglichkeit zur Benutzerinteraktion besteht darin, einzelnen oder allen Kursteilnehmern eine Textnachricht zu senden. Die Textnachricht wird auf den Computern in Form eines Nachrichtenfensters angezeigt. Hierfür steht die Schaltfläche Textnachricht zur Verfügung:



Nach Betätigung der Schaltfläche öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die anzuzeigende Nachricht eingeben können:

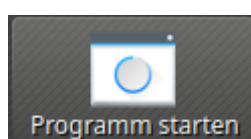


Mit einem Klick auf OK wird die eingegebene Nachricht versendet.

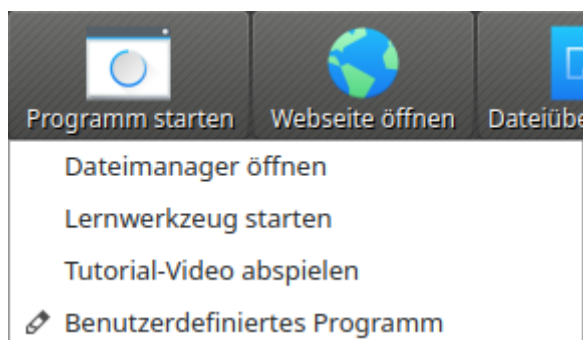
Möchten Sie die Funktion nur für einzelne Computer verwenden, so können Sie einzelne Computer markieren und den gewünschten Eintrag im Kontextmenü wählen.

2.10 Programm starten

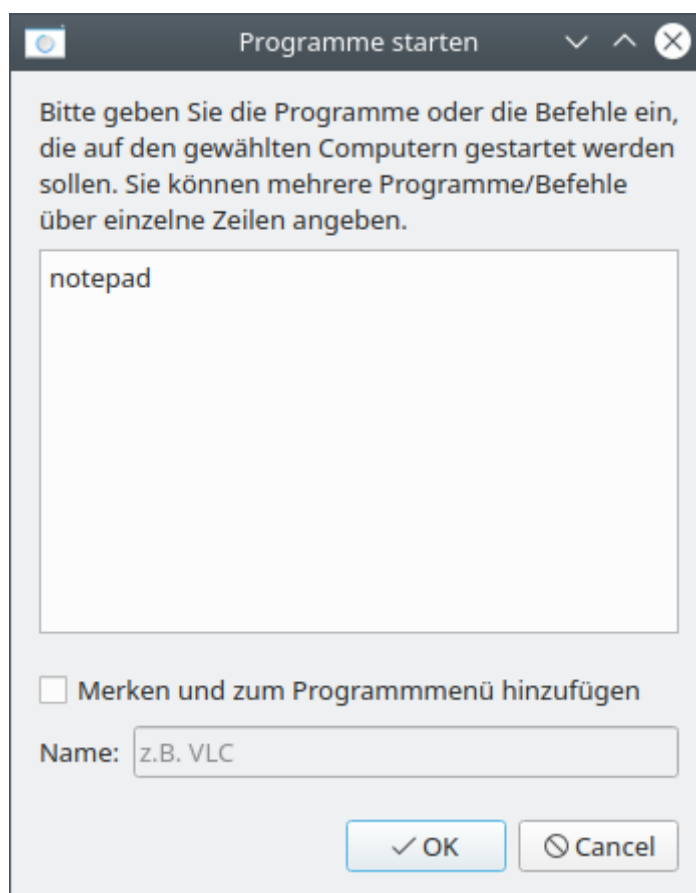
Soll auf allen Computern ein bestimmtes Programm gestartet werden, steht Ihnen die Funktion **Programm starten** in der Werkzeugleiste zur Verfügung. Klicken Sie dazu auf die abgebildete Schaltfläche:



Je nachdem, ob Sie zuvor eigene Programme hinzugefügt haben oder ob Programme vom Administrator vordefiniert wurden, öffnet sich ein Popup-Menü oder ein Dialogfenster. Im ersten Fall werden alle verfügbaren Programme in dem Menü aufgelistet:



Klicken Sie auf das gewünschte Element, um das entsprechende Programm auf allen Computern zu starten. Alternativ können Sie auch auf den letzten Eintrag **Benutzerdefiniertes Programm** klicken, um ein Programm zu starten, das nicht aufgeführt ist. Es öffnet sich ein neues Dialogfenster. In diesem Dialog können Sie den Namen des auszuführenden Programms eingeben:



Bestätigen Sie den Dialog anschließend mit **OK**, um das Programm zu starten. Bitte beachten Sie, dass sich das gewünschte Programm oft nicht in der Programmpfadumgebung befindet, so dass Sie den vollständigen Pfad zum Programm angeben müssen, z. B. `C:\Programme\VideoLAN\VLC\vlc.exe`.

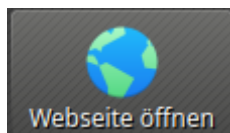
Bemerkung: Um ein zuvor hinzugefügtes benutzerdefiniertes Programm zu entfernen, bewegen Sie die Maus über den entsprechenden Eintrag und drücken Sie die Taste **Entf**.

Hinweis: Sie können den meisten Programmen ein Argument mit dem Namen einer Datei übergeben, die automatisch geöffnet werden soll. Möchten Sie beispielsweise ein Video auf allen Computern abspielen, fügen Sie den Pfad zur Videodatei mit einem Leerzeichen getrennt an, z. B. `C:\Programme\VideoLAN\VLC\vlc.exe X:\Videos\Beispiel.mp4`.

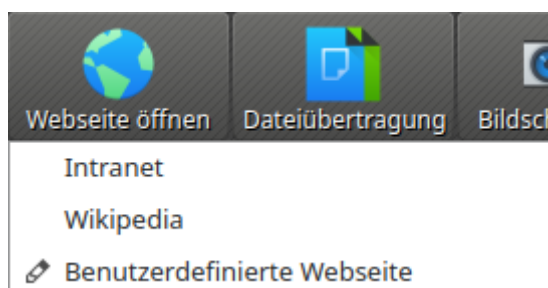
Achtung: Enthält der Programmpfad oder Dateiname Leerzeichen, müssen Sie den kompletten Pfad und Dateinamen immer in Anführungsstriche setzen, da sonst Teile der Eingabe als Argumente interpretiert werden. Beispiel: "C:\Programme\LibreOffice 5\program\swriter.exe".

2.11 Webseite öffnen

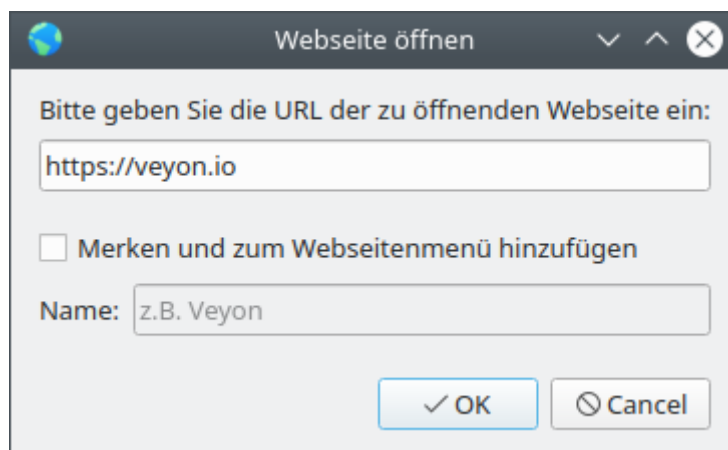
Wenn alle Kursteilnehmer eine bestimmte Webseite öffnen sollen, können Sie die entsprechende Webseite automatisch auf allen Computern öffnen lassen. Nutzen Sie dazu die Schaltfläche **Webseite öffnen**:



Je nachdem, ob Sie zuvor eigene Webseiten hinzugefügt haben oder ob Webseiten vom Administrator vordefiniert wurden, öffnet sich ein Popup-Menü oder ein Dialogfenster. Im ersten Fall werden alle verfügbaren Webseiten in dem Menü aufgelistet:



Klicken Sie auf das gewünschte Element, um die entsprechende Webseite auf allen Computern zu öffnen. Alternativ können Sie auch auf den letzten Eintrag **Benutzerdefinierte Webseite** klicken, um eine Webseite zu öffnen, die nicht aufgeführt ist. Es öffnet sich ein neues Dialogfenster. In diesem Dialog können Sie die Adresse der zu öffnenden Webseite eingeben:

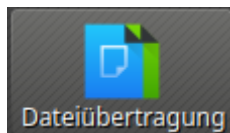


Bestätigen Sie den Dialog anschließend mit **OK**, um die Webseite zu öffnen.

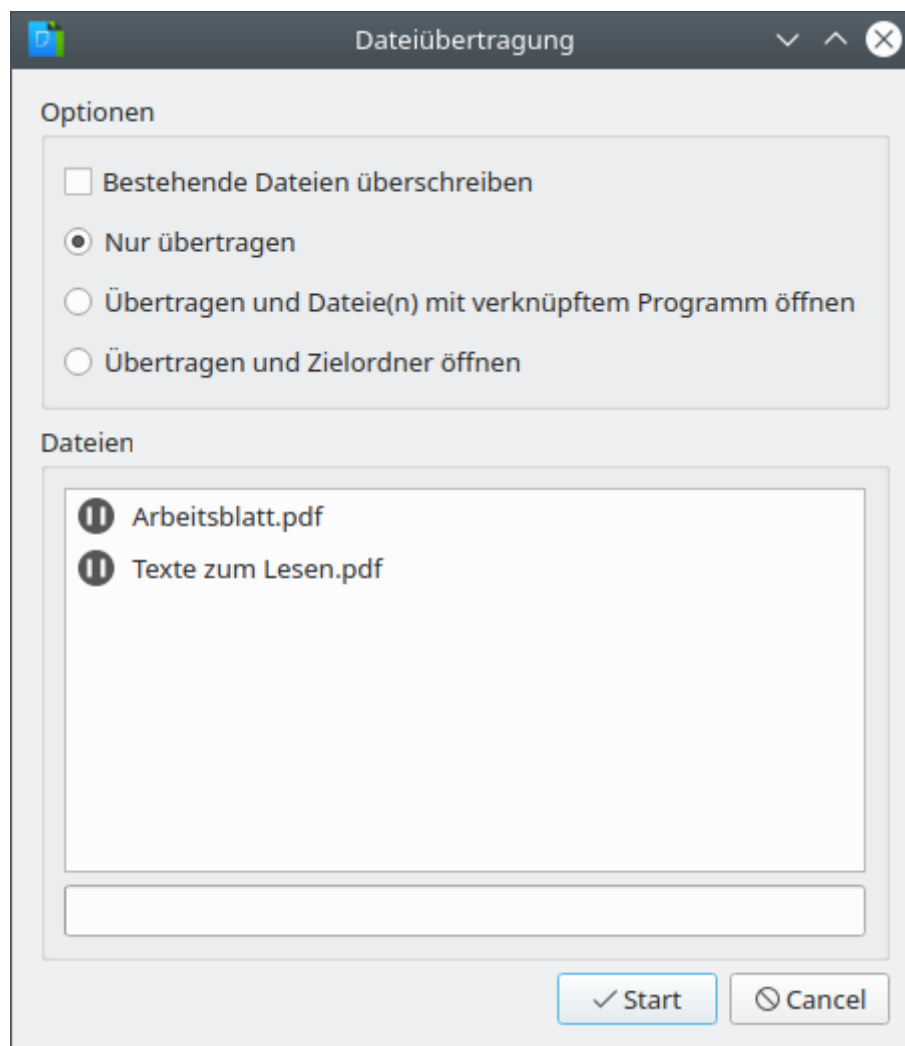
Bemerkung: Um eine zuvor hinzugefügte benutzerdefinierte Webseite zu entfernen, bewegen Sie die Maus über den entsprechenden Eintrag und drücken Sie die Taste **Del**.

2.12 Dateiübertragung

Mit der Dateiübertrags-Funktion können Sie ganz einfach Dateien an alle Schüler übertragen und optional die übertragenen Dateien anschließend öffnen. Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche **Dateiübertragung**, um einen Dateidialog zu öffnen, in dem Sie die zu übertragenden Dateien auswählen können:



Nach Auswahl der gewünschten Dateien öffnet sich der eigentliche Dateiübertragungsdialog:



In diesem Dialog können vor Beginn der Dateiübertragung weitere Optionen ausgewählt werden. Standardmäßig werden nur die Dateien in das Heimat- oder Profilverzeichnis des Benutzers übertragen, ohne bestehende Dateien zu überschreiben.

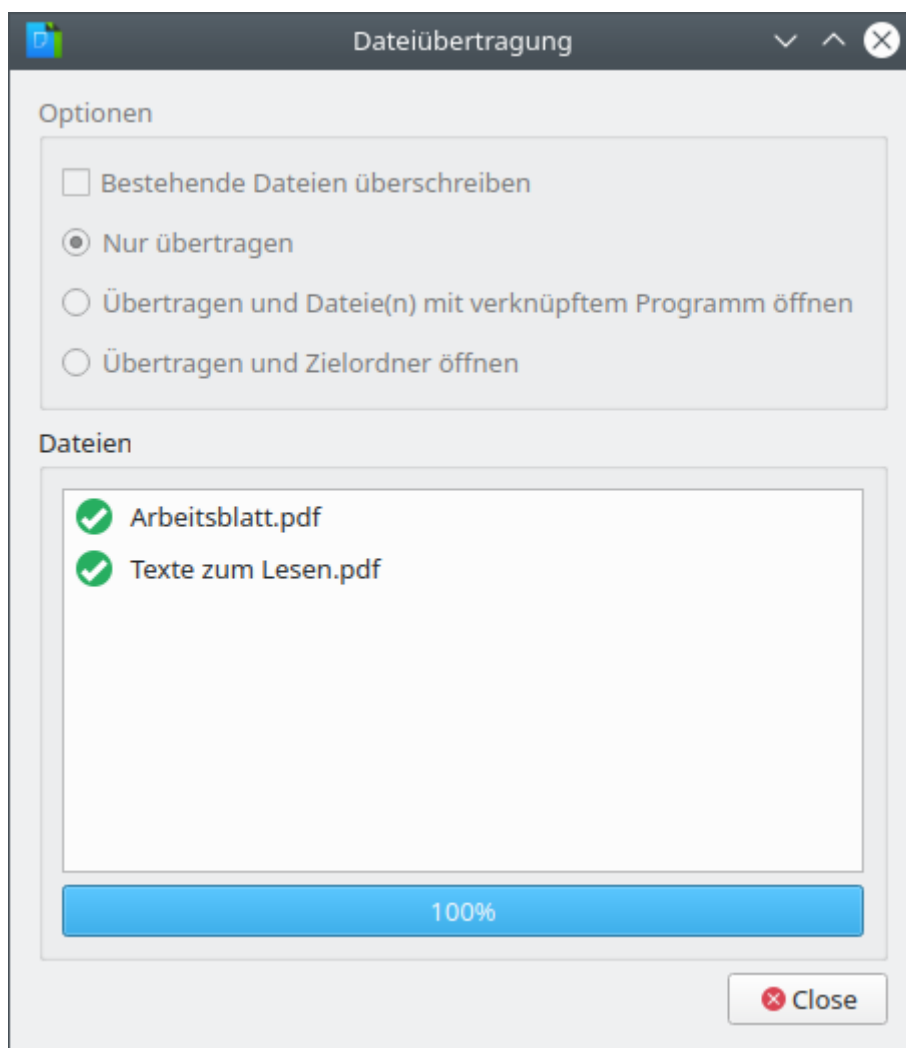
Bestehende Dateien überschreiben Aktivieren Sie diese Option, um eventuell vorhandene Dateien zu überschreiben. Dies kann nützlich sein, um eine alte Version einer Datei oder eines Dokuments durch eine neue zu ersetzen.

Nur übertragen In diesem Modus werden nur Dateien übertragen, ohne dass weitere Aktionen durchgeführt werden. Verwenden Sie diesen Modus, um Lehrmaterialien vorab im Hintergrund zu verteilen, ohne die Schüler zu stören.

Übertragen und Dateie(n) mit verknüpftem Programm öffnen In diesem Modus werden die übertragenen Dateien mit dem entsprechenden Programm geöffnet, das dem jeweiligen Dateityp zugeordnet ist. Beispielsweise werden Textdokumente mit dem installierten Textverarbeitungsprogramm geöffnet. Verwenden Sie diesen Modus, um die Schüler sofort mit den bereitgestellten Materialien arbeiten zu lassen.

Übertragen und Zielordner öffnen Wenn Sie beabsichtigen, viele Dateien auf einmal zu übertragen, ist das automatische Öffnen aller Dateien in den meisten Fällen keine gute Wahl. Stattdessen kann der Zielordner in einem Dateiverwaltungsfenster geöffnet werden, in dem die Schüler die übertragenen Dateien ansehen und die gewünschten Dateien selbst öffnen können.

Nachdem Sie die gewünschten Optionen ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**, um die Dateiübertragung zu starten. Abhängig von der Größe der Dateien und der Anzahl der Computer kann dies eine Weile dauern. Am unteren Rand des Dialogs wird ein Fortschrittsbalken mit dem Gesamtfortschritt angezeigt. Nachdem die Transfers abgeschlossen sind, können Sie auf die Schaltfläche **Close** klicken, um den Dialog zu schließen:



2.13 Bildschirmfoto

Mit M@school Veyon ist es möglich, die aktuellen Bildschirminhalte einzelner oder aller Computer in Bilddateien zu sichern. Mit einem Klick auf die Schaltfläche **Bildschirmfoto** lösen Sie die Funktion für alle angezeigten Computer aus:



Möchten Sie die Funktion nur für einzelne Computer verwenden, können Sie einzelne Computer markieren und den Eintrag **Bildschirmfoto** im Kontextmenü wählen.

Anschließend erhalten Sie eine Informationsmeldung darüber, wie viele Bildschirmfotos aufgenommen wurden. Sie können die Bilder nun im **Bedienfeld Bildschirmfotos** ansehen und ggf. löschen.

Kapitel 3

FAQ - Häufig gestellte Fragen

3.1 Können andere Benutzer meinen Bildschirm sehen?

Welcher Benutzer unter welchen Umständen auf welchen Computer zugreifen kann, hängt von den Systemeinstellungen ab, die Ihr Administrator vorgenommen hat. Üblicherweise sollte die Software so konfiguriert sein, dass Kursleiter nur auf die Computer von Kursteilnehmern zugreifen können, nicht jedoch andersherum. Ob andere Kursleiter Ihren Bildschirm oder den Ihrer Kursteilnehmer sehen können, hängt ebenfalls von den Einstellungen ab. Sprechen Sie mit Ihrem Administrator, um ggf. die Zugriffskontrollregeln gemäß Ihren Wünschen und wie im Administrationshandbuch beschrieben anzupassen.

3.2 Wie oft werden die Computermminiaturbilder aktualisiert?

Im Regelfall werden die Computermminiaturbilder in der Beobachtungsansicht jede Sekunde aktualisiert. Je nach Auslastung des Netzwerkes sowie der Computer kann es davon auch Abweichungen geben. Wenn Sie hingegen einen Computer in der Fernsteuerung oder Fernansicht öffnen, sehen Sie den Bildschirminhalt des entfernten Computers in Echtzeit.

3.3 Was passiert, wenn ich das Programmfenster vom M@school Veyon Master aus Versehen schließe?

Eventuell aktive Funktionen wie Demo-Modus oder Bildschirmsperre werden beim Schließen des Programms beendet. Sie können das Programm aber einfach wieder öffnen und den Modus ggf. wieder aktivieren.

3.4 Wie kann ich den Bildschirm eines Schülers auf alle anderen Bildschirme übertragen?

Wenn Sie im Demo-Modus nicht Ihren eigenen Bildschirm sondern den eines Schülers übertragen möchten, aktivieren Sie zunächst den Demo-Modus für alle Computer. Anschließend beenden Sie den Demo-Modus für den vorführenden Schüler über das Kontextmenü und öffnen schließlich den Computer in der Fernansicht. Somit wird Ihr Fernansichtsfenster – und damit der Bildschirm des Schülers – an alle anderen Computer übertragen.

Kapitel 4

Glossar

Aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie:

Schaltfläche Eine Schaltfläche beziehungsweise Taste, auch (englisch) Button ist ein häufig verwendetes Steuerelement grafischer Benutzeroberflächen, das dem Benutzer ermöglicht, eine zugeordnete Funktion auszulösen.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Schaltfl%C3%A4che>

Kontextmenü Bei grafischen Benutzeroberflächen ist ein Kontextmenü ein Steuerelement, das dem Benutzer zu einem bestimmten Kontext verschiedene Aktionen zur Auswahl anbietet. Ein Kontextmenü wird hauptsächlich dadurch geöffnet, dass mit der zweiten Maustaste (üblicherweise ist das die rechte Maustaste) ein bestimmtes Objekt (Wort, Bild, Schaltfläche usw.) angeklickt wird.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kontextmen%C3%BC>

FAQ Frequently Asked Questions, kurz FAQ oder FAQs, englisch für häufig gestellte Fragen oder auch meistgestellte Fragen, sind eine Zusammenstellung von oft gestellten Fragen und den dazugehörigen Antworten zu einem Thema. Bekannt geworden sind FAQ in der Informationstechnik, insbesondere im Internet, wo viele Newsgroups des Usenet eine FAQ-Sammlung erstellt haben, um die Foren zu entlasten. Weil sich das Prinzip der FAQ bewährt hat, gibt es diese in vielen Bereichen.

Siehe auch:

https://de.wikipedia.org/wiki/Frequently_Asked_Questions

Grafische Benutzeroberfläche Grafische Benutzeroberfläche oder auch grafische Benutzerschnittstelle (Abk. GUI von englisch graphical user interface) bezeichnet eine Form von Benutzerschnittstelle eines Computers. Sie hat die Aufgabe, Anwendungssoftware auf einem Computer mittels grafischer Symbole, Steuerelemente oder auch Widgets genannt, bedienbar zu machen. Dies geschieht bei Computern meistens mittels einer Maus als Steuergerät, mit der die grafischen Elemente bedient oder ausgewählt werden, bei Smartphones, Tablets und Kiosksystemen in der Regel durch Berührung eines Sensorbildschirms.

Siehe auch:

https://de.wikipedia.org/wiki/Grafische_Benutzeroberfl%C3%A4che

Eingabegerät Als Eingabegeräte werden alle Geräte bezeichnet, über die einem Computer Informationen zugeführt werden können, sodass Interaktion mit den Computerprogrammen möglich ist.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Eingabeger%C3%A4t>

Tastenkombination Als Tastenkombination (auch Tastaturkombination, Tastaturbefehl, Tastenkürzel, Tastensequenz, Hotkey, Shortcut) bezeichnet man das gleichzeitige oder aufeinanderfolgende Drücken mehrerer Tasten auf Computertastaturen in einer bestimmten Reihenfolge. Im Allgemeinen zählt man auch die Sondertasten (Funktionstasten und Ähnliches) alleine gedrückt zu den Tastaturbefehlen und zählt sie in Listen von Tastenkombinationen auf.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tastenkombination>

Passwort Ein Passwort (englisch password), auch Passphrase, Kennwort, Schlüsselwort, Codewort (auch Kodewort), Lösung, Lösungswort oder Parole (von italienisch la parola ‚das Wort‘) genannt, dient zur Authentifizierung. Hierzu wird eine Zeichenfolge vereinbart und benutzt, durch die sich jemand, meist eine Person, ausweist und dadurch die eigene Identität bestätigt.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Passwort>

Bildschirmfoto Unter einem Screenshot (selten auch Bildschirmfoto, Bildschirmkopie, Snapshot, früher auch Bildschirmabzug oder Hardcopy) versteht man in der EDV die fotoähnliche Abbildung des aktuellen grafischen Bildschirminhalts oder eines Teils davon. Das Abspeichern erfolgt typischerweise in eine Datei oder die Zwischenablage.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Screenshot>

Statusleiste Die Statusleiste, auch Statuszeile genannt, ist ein passives Steuerelement eines Computerprogramms oder eines Betriebssystems eines mobilen Gerätes, das sich meist am Rand des Bildschirms befindet, bei ersterem unten, bei letzterem oben, und Informationen über den Status des Programms oder eventueller Status- oder sonstiger Benachrichtigungen auf dem Smartphone oder Tablet anzeigt.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Statusleiste>

Tooltip Ein Tooltip ist ein kleines Pop-up-Fenster in Anwendungsprogrammen oder Webseiten. Es zeigt eine Beschreibung zu einem Element der grafischen Benutzeroberfläche.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Tooltip>

Benutzername Unter einem Benutzernamen (englisch username) versteht man einen Namen, mit dem sich ein Benutzer an einem Computer, einer Webseite oder bei einem Programm anmelden kann. Im Internet dient er meist zur Anmeldung auf ein Benutzerkonto und erfordert eine Registrierung.

Siehe auch:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Benutzername>

Stichwortverzeichnis

A

Abmelden, 13
Anmelden, 13
Anmeldung, 1, 13
Anschalten, 11
Ausschalten, 11

B

Bedienfeld Bildschirmfotos, 4
Befehle, 14
Benutzer abmelden, 13
Benutzerabmeldung, 13
Benutzername, 1, 22
Benutzeroberfläche, 1
Beobachten, 8
Beobachtung, 8
Beobachtungsansicht, 1
Beobachtungsmodus, 8
Bildschirm sperren, 9
Bildschirmfoto, 18, 22
Bildschirmsperre, 9
Bildschirmübertragung, 9
Browser, 16
Browser öffnen, 16

C

Computer sperren, 9
Computerauswahl-Bedienfeld, 3
Computerübersicht, 8

D

Dateien, 17
Dateien öffnen, 17
Dateien senden, 17
Dateien übertragen, 17
Dateien verteilen, 17
Dateiübertragung, 17
Demo-Modus, 9
Demonstrationsmodus, 9
Desktopsymbol, 1
Dokument öffnen, 14

E

Eingabegerät, 21
Eingabegeräte sperren, 9
Einschalten, 11

F

FAQ, 21
Fenster-Demo, 9
Fernansicht, 10
Fernsteuern, 10
Fernzugriff, 10

G

Grafische Benutzeroberfläche, 21

H

Herunterfahren, 11

K

Kontextmenü, 21

N

Nachricht, 14
Nachrichtenfenster, 14
Neu starten, 11
Neustarten, 11

P

Passwort, 1, 21
Präsentation, 9
Programm ausführen, 14
Programm starten, 14

S

Schaltfläche, 21
Schnappschuss, 18
Startmenü, 1
Statusleiste, 1, 22
Stundenende, 13

T

Tastenkombination, 21
Textnachricht, 14
Tooltip, 22

U

URL, 16

V

Vollbild-Demo, 9
Vorführung, 9

W

Wake-on-LAN, 11
Webadresse, 16
Webseite, 16
Webseite öffnen, 16
Werkzeugleiste, 1
WoL, 11

Z

Zielordner, 17