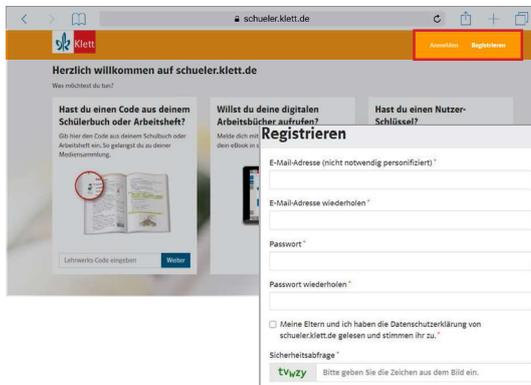


Schritt-für-Schritt-Anleitung

So lösen Schülerinnen und Schüler den Nutzer-Schlüssel für ihr eBook ein.



Öffne die Webseite schueler.klett.de.

Melde Dich mit deinen bestehenden Zugangsdaten an.

Du hast noch keine Zugangsdaten? Dann registriere Dich mit deiner E-Mail-Adresse und einem eigenen Passwort. Bestätige deine Registrierung mit Klick auf den Bestätigungs-Link, den Du per Mail erhältst. Falls Du keine Mail erhalten hast, schaue im Spam-Ordner nach.

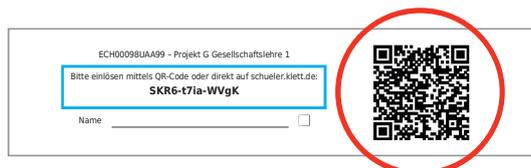


In deinem Konto unter **Mein Arbeitsplatz** hast Du nun folgende Möglichkeiten deinen Nutzer-Schlüssel einzulösen:

Variante 1:
Nutzer-Schlüssel eingeben

oder

Variante 2:
QR-Code scannen

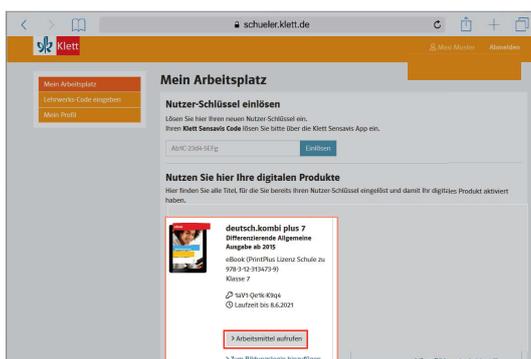


Tippe den Nutzer-Schlüssel (Syntax: xxx-MRoe-CDNZ) in das entsprechende Feld auf der Webseite ein.

Scanne den QR-Code, um den Nutzer-Schlüssel direkt einzulösen.



Bestätige die Einlösung des Nutzer-Schlüssels.

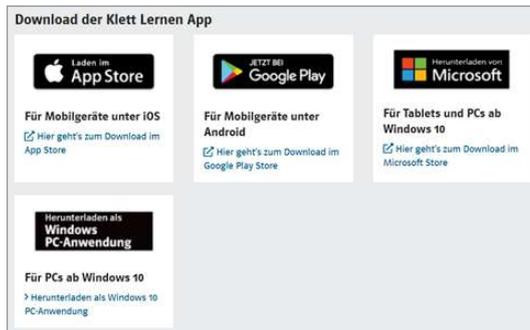


Dein eBook steht in deinem Arbeitsplatz ab sofort für Dich bereit.

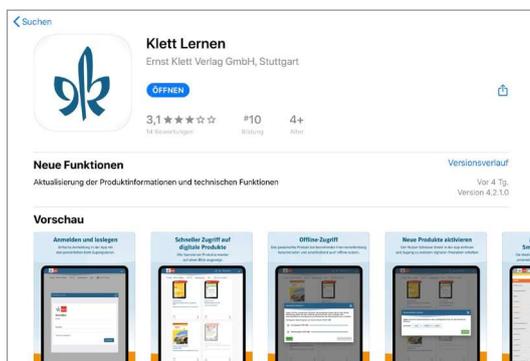
Du möchtest dein digitales Produkt auch **offline** auf **PCs, Tablets und Smartphones** nutzen? Dann lade Dir die **Klett Lernen App** kostenlos herunter.

Schritt-für-Schritt-Anleitung

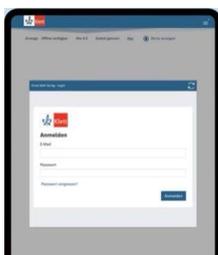
So lösen Schülerinnen und Schüler den Nutzer-Schlüssel für ihr eBook ein.



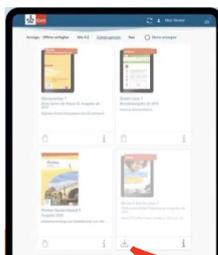
Der Download der Klett Lernen App ist über verschiedene Stores möglich.



Installiere für die Offline-Nutzung die Klett Lernen App auf deinem mobilen Endgerät.

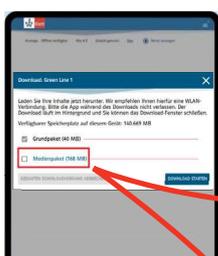


Öffne die App und melde Dich mit deinen bestehenden Zugangsdaten (E-Mail-Adresse und Passwort von schueler.klett.de) an.



Nach deiner Anmeldung findest Du deine digitalen Produkte in grau hinterlegt auf deinem Screen.

Klicke nun auf den Pfeil in der linken unteren Ecke des jeweiligen Produkts, um dieses in der App herunterzuladen.



Wichtig hierfür ist, dass Du bei „Medienpaket“ einen Haken setzt. Klicke anschließend auf „Download starten“.

Nach dem Download kannst Du jederzeit online und offline über die App deine Produkte aufrufen.

