

LIS GOES SCHULE / LIS JDE DO ŠKOLY

LIS 2.0 – DIE BÖHMISCH-SÄCHSISCHE LITERATURLANDSCHAFT ALS LERN- UND SPIELPLATTFORM / ČESKO-SASKÁ LITERÁRNÍ KRAJINA JAKO PLATFORMA PRO UČENÍ A HRU

Aufbereitet als Lernspiel und Quiz, wird die böhmisch-sächsische Literaturlandschaft für Kinder und Jugendliche nun noch spannender: Angeleitet von Erkundungsaufträgen, bewegen sie sich in thematischen Touren durch die virtuelle Landschaft und gewinnen spielerisch Kenntnisse über tschechische und deutschsprachige Autor*innen der Region: Tschechische Schüler*innen spüren z.B. Erich Kästner in Dresden nach – und deutsche Schüler*innen lernen Božena Němcová, die Autorin von „Drei Haselnüsse für Aschenbrödel“, kennen.



Česko-saská literární krajina zpracovaná formou hry a kvízu bude pro děti a mládež ještě více napínává: Tematické prohlídky virtuální krajinou doprovázejí výzkumné úkoly, při jejichž plnění získávají hravou formou znalosti o česky a německy píšících autorech a autorkách v regionu: Čeští žáci, žákyně, studenti a studentky se vydají např. po stopách Ericha Kästnera do Drážďan a ti němečtí zase poznají Boženu Němcovou, autorku „Tří oříšků pro Popelku“.

„Spielen ist die einzige Art,
richtig verstehen zu lernen.“

„Hraní je jediný způsob, jak se
naučit správně porozumět.“

Frederic Vester, Systemforscher / vědec
(1925 - 2003)



Mit LIS 2.0 steht ein maßgeschneidertes Ready-to-Go-Instrument für den digitalen Unterricht zur Verfügung: Es ist Informationsportal für die Unterrichtsvorbereitung, didaktisches Hilfsmittel und Lernplattform für Schüler*innen in einem und versteht sich als Handreichung zum motivierten und selbständigen Lehren und Lernen.

Das spielerisch erworbene Wissen lädt gleichzeitig dazu ein, die Grenzregion als außerschulischen Lernort in nicht-virtuellen Exkursionen (neu) zu entdecken.



LIS 2.0 je na míru šitý nástroj pro digitální výuku: Jedná se o informační portál sloužící k přípravě výuky, didaktickou pomůcku a výukovou platformu pro žáky, žákyně, studenty a studentky v jednom a je motivací k samostatné výuce a učení.

Znalosti nabyté formou hry zároveň vyzývají k objevování příhraničí jako místa pro mimoškolní nevirtuální návštěvy.