

Smart vzdelávanie v knižniciach bez hraníc

Požiadavky pre školenia vzdelávacieho programu Smart knižnice: vzdelávanie bez hraníc

Modul 1 Ako umelá inteligencia mení svet:

- Stabilné internetové pripojenie
- Plátno na premietanie prezentácie
- Notebooky / PC pre účastníkov

Modul 2 Programovanie a robotika v pohybe:

- Stabilné internetové pripojenie
- Plátno na premietanie prezentácie
- Notebooky / PC pre účastníkov so softvérom **mBlock**
- Pracovné podložky alebo priestor na pohyb robota
- mBot2 pre každého účastníka

Modul 3 3D svety a XR technológie:

- Stabilné internetové pripojenie
- Plátno na premietanie prezentácie
- Notebooky / PC pre účastníkov so softvérom **Prusa Slicer**
- 3D tlačiareň
- **Smartfóny** s kvalitnou kamerou (iOS alebo Android) s predinštalovanou aplikáciou **RealityScan** a vytvoreným účtom na Epic Games (odporúčané vytvoriť vopred)
- Vyhradený priestor pre VR zážitky (bezpečné, dostatočne veľké)

Modul 4 Ako sa nestratiť v ére syntetickej reality:

- Stabilné internetové pripojenie
- Plátno na premietanie prezentácie