

Knihovna spouští kurzy 3D modelování a programování v Minecraftu

V Knihovně Ústeckého kraje (dříve Severočeské vědecké knihovně) se v únoru a březnu otevrou pro veřejnost dva kurzy se zaměřením na moderní techniku. První seznámí účastníky s virtuálním modelováním a 3D tiskem, druhý pak bude věnován programování v populární hře Minecraft.

Kurz šesti interaktivních lekcí zasvětil účastníky do základů technologií 3D tisku, například do jejich druhů, způsobů využití nebo nejpoužívanějších materiálů. Kromě znalostí si účastníci odnesou i vlastní vytištěný model. Není potřeba, aby zájemci o kurz měli vlastní techniku, lekce budou probíhat ve vybavených polytechnických dílnách knihovny, kde jsou k dispozici jak počítače, tak několik druhů 3D tiskáren. Kurz startuje ve čtvrtek 2. února a potrvá šest týdnů. Účast na kurzu je bezplatná a je určena zájemcům starším čtrnácti let. Kvůli omezené kapacitě je doporučena včasná přihláška.

Druhým bezplatným kurzem, s první lekcí od 1. března, je úvod do programování v Minecraftu, na kterém Knihovna Ústeckého kraje spolupracuje s Bridge Academy. Cílová skupina tohoto kurzu je 7 až 15 let. Kurz se skládá celkem ze třinácti setkání. Vzhledem k relativní jednoduchosti velmi oblíbené hry je toto ideální příležitostí, jak děti zábavnou formou naučit základy programování. Programování v Minecraftu je hravý a zábavný kroužek, kde se vyřádí fantazie dětí a zároveň se naučí úžasné věci ze světa počítačů. Minecraft totiž používá k vytvoření světů a objektů zjednodušenou blokovou strukturu 1×1, což je velmi snadné přeložit do programovacího jazyka složeného z 1 a 0, které určují, co program dělá a jak běží. A tyto znalosti jsou poté ideálním základem ke kódování.

Oba zmiňované kurzy knihovna realizuje v rámci projektu Mladí na cestě ke kreativě, který byl podpořen Národním plánem obnovy. Více informací k jednotlivým kurzům a přihláškám naleznete na stránkách knihovny www.svkul.cz.

Text: Jiří Poživil

Oddělení komunikace Knihovny Ústeckého kraje