

Dodatok č. 1 – MK–3985/2025-212/7516
ku Kontraktu č. MK–3985/2025-212/3198
na roky 2025, 2026 a 2027
uzatvoreného medzi
Ministerstvom kultúry Slovenskej republiky a
Slovenskou knižnicou pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči

Článok I.
Účastníci kontraktu

Poskytovateľ:	Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky ústredný orgán štátnej správy podľa § 18 ods. 1 zákona č. 575/2001 Z. z. o organizácii činnosti vlády a organizácii ústrednej štátnej správy v znení neskorších predpisov
Sídlo:	Nám. SNP č. 33, 813 31 Bratislava
Štatutárny zástupca:	Martina Šimkovičová, ministerka
Bankové spojenie:	Štátna pokladnica
Číslo účtu:	SK90 8180 0000 0070 0007 1652
IČO:	00165182

(ďalej len „poskytovateľ“)

a

Prijímateľ:	Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči štátna príspevková organizácia
Sídlo:	Štúrova 36, 054 65 Levoča
Štatutárny zástupca:	František Hasaj, riaditeľ
Bankové spojenie:	Štátna pokladnica
Číslo účtu:	SK05 8180 0000 0070 0024 0022
IČO:	37780387

(ďalej len „prijímateľ“)

Preambula

Týmto dodatkom č. 1 (ďalej len „tento dodatok“) sa mení a dopĺňa kontrakt č. MK–3985/2025-212/3198 na roky 2025, 2026 a 2027 (ďalej len „kontrakt“), ktorý je podľa uznesenia vlády Slovenskej republiky č. 1370 z 18. decembra 2002 interný plánovací a organizačný dokument, ktorého cieľom je sprehľadniť vzťahy medzi ústredným orgánom štátnej správy a organizáciou v jeho zriaďovateľskej pôsobnosti, v oblasti realizácie činností a ich financovania pri plnení verejných funkcií a verejnoprospešných činností. Dôvodom realizácie tohto dodatku sú zmeny financovania bežných výdavkov a príjmov podporených poskytovateľom na rozšírenie činnosti prijímateľa o projekty v rámci programu Kultúra pre školy v roku 2025 a indikatívne v rokoch 2026 a 2027.

Článok II. Predmet dodatku

1. Poskytovateľ a prijímateľ sa týmto dodatkom dohodli na rozšírení a financovaní činností prijímateľa prostredníctvom projektov v rámci programu Kultúra pre školy, pričom prijímateľ si ponuku a spôsob realizácie danej aktivity navrhol sám a slobodne.
2. V článku II. kontraktu sa bod 3 dopĺňa písmenom f), ktoré znie:

„f) v rámci projektov programu **Kultúra pre školy** záväzok prijímateľa realizovať:
v roku 2025

Digitálne 3D interaktívne centrum SKN

– na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 12 900,- eur, pričom prijímateľ si ostatné výdavky hradí zo zníženého vstupného pre školy, z vlastných zdrojov;

v roku 2026

Digitálne 3D interaktívne centrum SKN

– na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 9 100,- eur, pričom prijímateľ si ostatné výdavky hradí zo zníženého vstupného pre školy, z vlastných zdrojov;

v roku 2027

Digitálne 3D interaktívne centrum SKN

– na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 9 000,- eur, pričom prijímateľ si ostatné výdavky hradí zo zníženého vstupného pre školy a z vlastných zdrojov.

Podujatia musia mať na propagačných a informačných kanáloch prijímateľa uvedené, že sa realizujú v rámci projektov programu Kultúra pre školy a musia byť prijímateľom prístupné na webovom sídle na to určenom. Na úvod každého podujatia pre školy je prijímateľ povinný zabezpečiť lektorský výklad alebo sprievodné slovo. Prijímateľ si vedie evidenciu škôl, ktoré sa zúčastnia na podujatiach v rámci projektov programu Kultúra pre školy, ktorá bude súčasťou vyúčtovania finančného príspevku a tiež súčasťou výročnej správy prijímateľa.

Článok III. Platobné podmienky

1. Článok III. kontraktu sa dopĺňa bodmi 14 a 15, ktoré znejú:

„14. Poskytovateľ prideli prijímateľovi finančné prostriedky (BV) na činnosti, ktoré sú uvedené v článku II. bode 3 písmene f) tohto kontraktu ako projekty v rámci programu Kultúra pre školy, do 15 kalendárnych dní odo dňa, kedy bude poskytovateľovi doručená žiadosť prijímateľa o finančné prostriedky.

15. Výška finančných prostriedkov podľa bodu 14 tohto článku pridelených na rok 2025 je záväzná. Výška finančných prostriedkov podľa bodu 14 tohto článku pridelených na roky 2026 a 2027 je indikatívna (nezáväzná) a predstavuje možné financovanie pri nezmenenom limite verejných výdavkov na uvedené roky. Záväzná výška finančných prostriedkov pridelených na roky 2026 a 2027 bude predmetom samostatného dodatku ku kontraktu.“

Článok IV.
Záverečné ustanovenia

1. Tento dodatok nadobúda platnosť dňom jeho podpisania účastníkmi kontraktu a účinnosť dňom nasledujúcim po dni jeho prvého zverejnenia v Centrálnom registri zmlúv podľa ustanovenia § 47a ods. 1 Občianskeho zákonníka v znení zákona č. 546/2010 Z. z., ktorým sa dopĺňa zákon č. 40/1964 Zb. Občiansky zákonník v znení neskorších predpisov a ktorým sa menia a dopĺňajú niektoré zákony.
2. Tento dodatok zverejní každý účastník kontraktu na svojom webovom sídle najneskôr do 10 dní odo dňa jeho podpisu.
3. Neoddeliteľnou súčasťou tohto dodatku je jeho „Príloha č. 1“, „Príloha č. 1“ tohto dodatku zároveň predstavuje novú „Prílohu č. 5 kontraktu“. Ak prišlo k aktualizácii merateľných ukazovateľov, tak tabuľka so zmenenými merateľnými ukazovateľmi tvorí „Prílohu č. 2“ tohto dodatku.
4. Tento dodatok je vypracovaný v dvoch vyhotoveniach, jeden rovnopis je pre poskytovateľa a jeden rovnopis je pre prijímateľa.

Bratislava 7.5.2025

Martina Šimkovičová
ministerka kultúry

František Hasaj
riaditeľ

Prílohy:

Príloha č. 1 – Projekty v rámci programu Kultúra pre školy

Kultúra pre školy

V rámci projektu Kultúra pre školy sa Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči zaviazala:

V roku 2025

Vytvoriť Digitálne 3D interaktívne centrum pre 30 online podujatí určených ZŠ, SŠ a špeciálnym školám i individuálnym návštevníkom v rámci 200. výročia vzniku Braillovho písma – na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 12 900,- eur.

1. Digitálne 3D interaktívne centrum

Interaktívne centrum umožní vďaka najmodernejším technológiám účasť žiakov a študentov základných a stredných škôl virtuálnej exkurzie SKN bez nutnosti osobnej návštevy. Takto chceme umožniť študentom z celého Slovenska virtuálnu návštevu SKN, jedinečnej a jedinej svojho druhu na Slovensku. Virtuálna prehliadka začne efektným leteckým panoramatickým záberom z dronu na budovu knižnice, odkiaľ sa dozvedia o danej lokalite, kde okrem knižnice sídlia aj ďalšie inštitúcie pre zrakovo a inak zdravotne znevýhodnených. Vo virtuálnej prehliadke budú podrobne predstavené všetky služby SKN. Aby bola virtuálna návšteva čo najatraktívnejšia, bude v nej použitý audio komentár, videá, 3D videá. Študenti si môžu pozrieť knižnicu nielen cez počítač, ale aj na mobiloch, tabletoch, dokonca cez 3D okuliare. Absolvovaním virtuálnej prehliadky knižnice sa študenti naučia ako vzniká kniha v Braillovom písme, zvuková kniha alebo periodikum. Študenti si budú môcť vybrať, či si zvolia bežný audio komentár, alebo si počas prehliadky vypočujú dramatizovaný dialóg, ktorý ich bude sprevádzať po jednotlivých oddeleniach knižnice. Dialóg bude označený ikonou rečovej bubliny, ktorú deti poznajú z komiksov. Aj keď je 3D interaktívne centrum určené pre žiakov a študentov bežných škôl, prezentáciu budú vedieť čiastočne ovládať aj slabozrakí, prípadne nevidiaci pomocou klávesových skratiek a tabulátora. Sluchovo postihnutí budú mať k dispozícii video s posunkovou rečou. Používatelia s poruchou jemnej motoriky budú na ovládanie prezentácie využívať kurzorové šípky. Videá budú doplnené titulkami.

2. Vzdelávacia časť – kvízová hra

Deti radi súťažia, ale neradi sa vzdelávajú. Interaktívne centrum im ponúkne vzdelávaciu platformu s prvkami gamifikácie, ktorá bude deti a mládež nabádať ku aktívnemu opakovaniu nových vedomostí získaných v knižnici a ich testovaniu formou získavania bodov za svoje vedomosti. Popri tom budú získavať digitálne odznaky a záverečný diplom. Časomiera počas vzdelávacej hry im bude evokovať obľúbenú počítačovú hru, ktorá sa však bude odohrávať v priestoroch knižnice. Žiaci a študenti sa budú môcť interaktívne naučiť Braillovu abecedu pomocou kvízových otázok, ktoré budú doplnené obrázkami z knihy Želmíry Zemčákovej Abecedidlo. Keď zvládnu Braillovu abecedu, budú si vedieť zapísať (zašifrovať) počítačové heslo pomocou Braillovej abecedy, aby ho iné deti neuhádli.

3. 200. výročie vzniku Braillovho písma

V roku 2025 si pripomenieme 200. výročie vzniku Braillovho písma. Toto výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie. V čítarni knižnice v budove na Námestí Majstra Pavla 32 sa deťom prihovori samotný Louise Braille. Deti si môžu pozrieť 3D model Louisa Braila, s možnosťou jeho stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Interaktívne centrum deťom umožní vygenerovať ľubovoľný text do Braillovej abecedy, ktorý si následne vložia do Wordu pre ďalšie použitie. Deti určite zaujme aj 3D model Braillovej abecedy s možnosťou jej stiahnutia a následného vytlačenia na 3D tlačiarňu. Pozornosť detí si zaslúži jedinečná kniha Abecedidlo z produkcie SKN, ktorú si budú môcť vo virtuálnej prehliadke listovať, aby sa naučili Braillovo písmo.

V roku 2026

Aktualizovať Digitálne 3D interaktívne centrum pre 30 online podujatí určených ZŠ, SŠ a špeciálnym školám i individuálnym návštevníkom – na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 9 100,- eur.

1. Digitálne 3D interaktívne centrum
V roku 2026 pribudne anglická jazyková mutácia a naživo moderované exkurzie implementovaním funkcií podobných ZOOMu a Messengeru. Takáto exkurzia umožní výrazne vyšší počet návštev v SKN oproti fyzickým návštevám.
2. Vzdelávacia časť – kvízová hra + digitálny ESCape room
V roku 2026 pribudne online hra Digitálny ESCape room, v ktorej budú deťom zadávané úlohy a oni ich budú riešiť prostredníctvom jednotlivých oddelení v knižnici. V každom oddelení knižnice (oddelenie tlače a expedície, oddelenie zvukových štúdií, oddelenie knižnično-informačných služieb, redakcia) budú „vykonávať“ napr. úlohu tlačiaru kníh v Braillovom písme, zvukového technika, knihovníka, alebo redaktora. V každom oddelení musia získať minimálny počet bodov, aby mohli v hre pokračovať a presunúť sa do ďalšieho oddelenia. Vďaka vlastnej skúsenosti sa naučia jednotlivé procesy vzniku zvukovej knihy, knihy v Braillovom písme alebo časopisu. Najšikovnejší dostanú záverečný diplom o úspešnom absolvovaní profesie knihovníka, zvukového technika, tlačiaru, korektora, redaktora a pod.
3. Rok Mateja Hrebendu
1796 – Matej Hrebenda, slovenský národný buditeľ a ľudový spisovateľ (230. výročie narodenia) – uvedené výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie. V čítárni knižnice v budove na Námestí Majstra Pavla 32 sa deťom prihovori samotný Matej Hrebenda. Deti si môžu pozrieť 3D model busty Mateja Hrebendu s možnosťou jeho stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Digitalizovaná bude aj socha Mateja Hrebendu. Interaktívne centrum bude rozšírené o 3D model sochy Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Digitalizovaný bude 3D model rodného domu Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Interaktívne centrum deťom umožní vygenerovať ľubovoľný text do Braillovej abecedy, ktorý si následne vložia do Wordu pre ďalšie použitie. Deti určite zaujme aj 3D model nápisov v Braillovom písme s možnosťou ich stiahnutia a následného vytlačenia na 3D tlačiarňu.

V roku 2027

Aktualizovať Digitálne 3D interaktívne centrum pre 30 online podujatí určených ZŠ, SŠ a špeciálnym školám i individuálnym návštevníkom – na realizáciu dostane prijímateľ od poskytovateľa finančný príspevok zo štátneho rozpočtu (BV) v sume 9 000,- eur.

1. Digitálne 3D interaktívne centrum
V roku 2027 pribudne virtuálna prehliadka Izby Mateja Hrebendu v budove SKN na Námestí Majstra Pavla 32 v Levoči a Izby Mateja Hrebendu v Rimavskej Sobote. Pamätné izby budú doplnené o audiosprievodcu s QR kódmi. Virtuálna prehliadka SKN bude aktualizovaná o novinky, ktoré pribudnú v rokoch 2025 – 2027.
2. Príprava na 80. výročie vzniku SKN v roku 2028
Výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie.

Spracovala:
Mgr. Alena Repaská

Schválil:
Ing. František Hasaj
riaditeľ

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2025
Kód a názov prvku programovej štruktúry MK SR: Gestorský organizačný útvar (názov vecnej sekcie/odboru):	
Predkladateľ projektu (názov organizácie): Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči (SKN) Názov projektu: Digitálne 3D interaktívne centrum SKN	
Termín začatia projektu: 1. 3. 2025 Termín ukončenia projektu: 30. 11. 2025	
Spolupracujúca ROPO MK SR: Projekt financovaný ☒ z bežných výdavkov/bežného transferu ☐ Investičný projekt ☐ Iné zdroje financovania (EÚ, štrukturálne fondy)	
Stručná charakteristika projektu: 1/ Digitálne 3D interaktívne centrum Interaktívne centrum umožní vďaka najmodernejším technológiám účasť žiakov a študentov základných a stredných škôl virtuálnej exkurzie SKN bez nutnosti osobnej návštevy. Takto chceme umožniť študentom z celého Slovenska virtuálnu návštevu knižnice, jedinečnej a jedinej svojho druhu na Slovensku. Virtuálna prehliadka začne efektným leteckým panoramatickým záberom z dronu na budovu knižnice, odkiaľ sa dozvedia o danej lokalite, kde okrem knižnice sídlia aj ďalšie inštitúcie pre zrakovo a inak znevýhodnených. Vo virtuálnej prehliadke budú podrobne predstavené všetky služby SKN. Aby bola virtuálna návšteva čo najatraktívnejšia, bude v nej použitý audio komentár, videá, 3D videá. Študenti si môžu pozrieť knižnicu nielen cez počítač, ale aj na mobiloch, tabletoch, dokonca cez 3D okuliare. Absolvovaním virtuálnej prehliadky knižnice sa študenti naučia ako vzniká kniha v Braillovom písme, zvuková kniha alebo periodikum. Študenti si budú môcť vybrať, či si zvolia bežný audio komentár, alebo si počas prehliadky vypočujú dramatizovaný dialóg, ktorý ich bude sprevádzať po jednotlivých oddeleniach knižnice. Dialóg bude označený ikonou rečovej bubliny, ktorú deti poznajú z komiksov. Aj keď je 3D interaktívne centrum určené pre žiakov a študentov bežných škôl, prezentáciu budú vedieť čiastočne ovládať aj slabozrakí, prípadne nevidiaci pomocou klávesových skratiek a tabulátora. Sluchovo postihnutí budú mať k dispozícii video s posunkovou rečou. Používatelia s poruchou jemnej motoriky budú na ovládanie prezentácie využívať kurzorové šípky. Videá budú doplnené titulkami. 2/ Vzdelávacia časť – kvízová hra Deti radi súťažia, ale neradi sa vzdelávajú. Interaktívne centrum im ponúkne vzdelávaciu platformu s prvkami gamifikácie, ktorá bude deti a mládež nabádať ku aktívnemu opakovaniu nových vedomostí získaných v knižnici a ich testovaniu formou získavania bodov za svoje vedomosti. Popri tom budú získavať digitálne odznaky a záverečný diplom. Časomiera počas vzdelávacej hry im bude evokovať obľúbenú počítačovú hru, ktorá sa však bude odohrávať v priestoroch knižnice. Žiaci a študenti sa budú môcť interaktívne naučiť Braillovu abecedu pomocou kvízových otázok, ktoré budú doplnené obrázkami z knihy Želmíry Zemčákovskej Abecedidlo. Keď zvládnu Braillovu abecedu, budú si vedieť zapísať (zašifrovať) počítačové heslo pomocou Braillovej abecedy, aby ho iné deti neuhádli. 3/ 200. výročie vzniku Braillovho písma V roku 2025 si pripomenieme 200. výročie vzniku Braillovho písma. Uvedené výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie. V čítárni knižnice v budove na námestí Majstra Pavla 32 sa deťom prihovorí samotný Louise Braille. Deti si môžu pozrieť 3D model Louisa Brailla, s možnosťou jeho stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Interaktívne centrum deťom umožní vygenerovať ľubovoľný text do Braillovej abecedy, ktorý si následne vložia do Wordu pre ďalšie použitie. Deti určite zaujme aj 3D model Braillovej abecedy s možnosťou jej stiahnutia a následného vytlačenia na 3D tlačiarňu. Pozornosť detí si zaslúži jedinečná kniha Abecedidlo z produkcie SKN, ktorú si budú môcť vo virtuálnej prehliadke listovať, aby sa naučili Braillovo písmo.	

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2025
Merateľné ukazovatele: ☐ počet podujatí: min. 30 on-line podujatí ☐ počet návštevníkov: 30 on-line podujatí pre školské triedy (30 x 25 = 750) + individuálni návštevníci (50). Spolu cca 800 účastníkov. ☐ počet a typ zúčastnených škôl: ZŠ, SŠ, špeciálne školy ☐ podujatie vo vlastných priestoroch / podujatie v externom prostredí. On-line podujatie ☐ iné: počet interakcií účastníkov virtuálnej exkurzie: 10 000 Finančné zabezpečenie v členení: ☐ požadované od zriaďovateľa: 12 900 € ☐ použité z vlastných zdrojov: ☐ predpokladaný výnos zo (zníženého) vstupného (na 1 podujatie / na všetky podujatia):	
Vypracoval (meno, priezvisko): Mgr. Alena Repaská	Schválil (meno, priezvisko):
Podpis:	Podpis:
dňa: 31. 10. 2024	dňa:

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2026
Kód a názov prvků programovej štruktúry MK SR:	
Gestorský organizačný útvar (názov vecnej sekcie/odboru):	
Predkladateľ projektu (názov organizácie): Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči (SKN)	
Názov projektu: Digitálne 3D interaktívne centrum SKN – aktualizácia na rok 2026	
Termín začatia projektu: 1. 2. 2026	
Termín ukončenia projektu: 30. 11. 2026	
Spolupracujúca ROPO MK SR:	
Projekt financovaný ☒ z bežných výdavkov/bežného transferu	☐ Investičný projekt ☐ Iné zdroje financovania (EÚ, štrukturálne fondy)
Stručná charakteristika projektu:	
1/ Digitálne 3D interaktívne centrum Interaktívne centrum umožní vďaka najmodernejším technológiám účasť žiakov a študentov základných a stredných škôl virtuálnej exkurzie SKN bez nutnosti osobnej návštevy. Takto chceme umožniť študentom z celého Slovenska virtuálnu návštevu knižnice, jedinečnej a jedinej svojho druhu na Slovensku. Virtuálna prehliadka začne efektným leteckým panoramatickým záberom z dronu na budovu knižnice, odkiaľ sa dozvedia o danej lokalite, kde okrem knižnice sídli aj ďalšie inštitúcie pre zrakovo a inak znevýhodnených. Vo virtuálnej prehliadke budú podrobne predstavené všetky služby SKN. Aby bola virtuálna návšteva čo najatraktívnejšia, bude v nej použitý audio komentár, videá, 3D videá. Študenti si môžu pozrieť knižnicu nielen cez počítač, ale aj na mobiloch, tabletoch, dokonca cez 3D okuliare. Absolvovaním virtuálnej prehliadky knižnice sa študenti naučia ako vzniká kniha v Braillovom písme, zvuková kniha alebo periodikum. Študenti si budú môcť vybrať, či si zvolia bežný audio komentár, alebo si počas prehliadky vypočujú dramatizovaný dialóg, ktorý ich bude sprevádzať po jednotlivých oddeleniach knižnice. Dialóg bude označený ikonou rečovej bubliny, ktorú deti poznajú z komiksov. Aj keď je 3D interaktívne centrum určené pre žiakov a študentov bežných škôl, prezentáciu budú vedieť čiastočne ovládať aj slabozrakí, prípadne nevidiaci pomocou klávesových skratiek a tabulátora. Sluchovo postihnutí budú mať k dispozícii video s posunkovou rečou. Používatelia s poruchou jemnej motoriky budú na ovládanie prezentácie využívať kurzorové šípky. Videá budú doplnené titulkami. V roku 2026 pribudne anglická jazyková mutácia a naživo moderované exkurzie implementovaním funkcií podobných ZOOMu a Messengeru. Takáto exkurzia umožní výrazne vyšší počet návštev v SKN oproti fyzickým návštevám. 2/ Vzdelávacia časť – kvízová hra + digitálny ESCape room Deti radi súťažia, ale neradi sa vzdelávajú. Interaktívne centrum im ponúkne vzdelávaciu platformu s prvkami gamifikácie, ktorá bude deti a mládež nabádať ku aktívnemu opakovaniu nových vedomostí získaných v knižnici a ich testovaniu formou získavania bodov za svoje vedomosti. Popri tom budú získavať digitálne odznaky a záverečný diplom. Časomiera počas vzdelávacej hry im bude evokovať obľúbenú počítačovú hru, ktorá sa však bude odohrávať v priestoroch knižnice. Žiaci a študenti sa budú môcť interaktívne naučiť Braillovu abecedu pomocou kvízových otázok, ktoré budú doplnené obrázkami z knihy Želmíry Zemčákovskej Abecedidlo. Keď zvládnu Braillovu abecedu, budú si vedieť zapísať (zašifrovať) počítačové heslo pomocou Braillovej abecedy, aby ho iné deti neuhádli. V roku 2026 pribudne online hra Digitálny ESCape room, v ktorej budú deťom zadávané úlohy a oni ich budú riešiť prostredníctvom jednotlivých oddelení v knižnici. V každom oddelení knižnice (oddelenie tlače a expedície, oddelenie zvukových štúdií, oddelenie knižnično-informačných služieb, redakcia) budú „vykonávať“ napr. úlohu tlačiaru kníh v Braillovom písme, zvukového technika, knihovníka, alebo redaktora. V každom oddelení musia získať minimálny počet bodov, aby mohli v hre pokračovať a presunúť sa do ďalšieho oddelenia. Vďaka vlastnej skúsenosti sa naučia jednotlivé procesy vzniku zvukovej knihy, knihy v Braillovom písme alebo časopisu. Najšikovnejší dostanú záverečný diplom o úspešnom absolvovaní profesie knihovníka, zvukového technika, tlačiaru, korektora, redaktora a pod. 3/ Rok Mateja Hrebendu + 50. výročie odovzdania budovy SKN 1796 – Matej Hrebenda, slovenský národný buditeľ a ľudový spisovateľ (230. výročie narodenia) – uvedené výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie. V čítárni knižnice v budove na námestí Majstra Pavla 32 sa deťom prihovori samotný Matej Hrebenda. Deti si môžu pozrieť 3D model busty Mateja Hrebendu s možnosťou jeho stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu.	

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2026		
Digitalizovaná bude aj socha Mateja Hrebendu. Interaktívne centrum bude rozšírené o 3D model sochy Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňi. Digitalizovaný bude 3D model rodného domu Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňi. Interaktívne centrum deťom umožní vygenerovať ľubovoľný text do Braillovej abecedy, ktorý si následne vložia do Wordu pre ďalšie použitie. Deti určite zaujme aj 3D model nápisov v Braillovom písme s možnosťou ich stiahnutia a následného vytlačenia na 3D tlačiarňi. Merateľné ukazovatele: ☐ počet podujatí: min. 30 on-line podujatí ☐ počet návštevníkov: 30 on-line podujatí pre školské triedy (30 x 25 = 750) + individuálni návštevníci (50). Spolu cca 800 účastníkov. ☐ počet a typ zúčastnených škôl: ZŠ, SŠ, špeciálne školy ☐ podujatie vo vlastných priestoroch / podujatie v externom prostredí. On-line podujatie ☐ iné: počet interakcií účastníkov virtuálnej exkurzie: 10 000 Finančné zabezpečenie v členení: ☐ požadované od zriaďovateľa: 9 100 € ☐ použité z vlastných zdrojov: ☐ predpokladaný výnos zo (zniženeho) vstupného (na 1 podujatie / na všetky podujatia):			
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Vypracoval (meno, priezvisko): Mgr. Alena Repaská Podpis: dňa: 31. 10. 2024 </td> <td style="width: 50%;"> Schválil (meno, priezvisko): Podpis: dňa: </td> </tr> </table>		Vypracoval (meno, priezvisko): Mgr. Alena Repaská Podpis: dňa: 31. 10. 2024	Schválil (meno, priezvisko): Podpis: dňa:
Vypracoval (meno, priezvisko): Mgr. Alena Repaská Podpis: dňa: 31. 10. 2024	Schválil (meno, priezvisko): Podpis: dňa:		

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2027
Kód a názov prvku programovej štruktúry MK SR: Gestorský organizačný útvar (názov vecnej sekcie/odboru):	
Predkladateľ projektu (názov organizácie): Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči (SKN) Názov projektu: Digitálne 3D interaktívne centrum SKN – aktualizácia na rok 2027 Termín začatia projektu: 1. 2. 2027 Termín ukončenia projektu: 30. 11. 2027 Spolupracujúca ROPO MK SR: Projekt financovaný z bežných ☒ výdavkov/bežného transferu ☐ Investičný projekt ☐ Iné zdroje financovania (EÚ, štrukturálne fondy)	
Stručná charakteristika projektu: 1/ Digitálne 3D interaktívne centrum Interaktívne centrum umožní vďaka najmodernejším technológiám účasť žiakov a študentov základných a stredných škôl virtuálnej exkurzie SKN bez nutnosti osobnej návštevy. Takto chceme umožniť študentom z celého Slovenska virtuálnu návštevu knižnice, jedinečnej a jedinej svojho druhu na Slovensku. Virtuálna prehliadka začne efektným leteckým panoramatickým záberom z dronu na budovu knižnice, odkiaľ sa dozvedia o danej lokalite, kde okrem knižnice sídli aj ďalšie inštitúcie pre zrakovo a inak znevýhodnených. Vo virtuálnej prehliadke budú podrobne predstavené všetky služby SKN. Aby bola virtuálna návšteva čo najatraktívnejšia, bude v nej použitý audio komentár, videá, 3D videá. Študenti si môžu pozrieť knižnicu nielen cez počítač, ale aj na mobiloch, tabletoch, dokonca cez 3D okuliare. Absolvovaním virtuálnej prehliadky knižnice sa študenti naučia ako vzniká kniha v Braillovom písme, zvuková kniha alebo periodikum. Študenti si budú môcť vybrať, či si zvolia bežný audio komentár, alebo si počas prehliadky vypočujú dramatizovaný dialóg, ktorý ich bude sprevádzať po jednotlivých oddeleniach knižnice. Dialóg bude označený ikonou rečovej bubliny, ktorú deti poznajú z komiksov. Aj keď je 3D interaktívne centrum určené pre žiakov a študentov bežných škôl, prezentáciu budú vedieť čiastočne ovládať aj slabozrakí, prípadne nevidiaci pomocou klávesových skratiek a tabulátora. Sluchovo postihnutí budú mať k dispozícii video s posunkovou rečou. Používatelia s poruchou jemnej motoriky budú na ovládanie prezentácie využívať kurzorové šípky. Videá budú doplnené titulkami. V roku 2027 pribudne virtuálna prehliadka Izby Mateja Hrebendu v budove SKN na námestí Majstra Pavla 32 v Levoči a Izby Mateja Hrebendu v Rimavskej Sobote. Pamätné izby budú doplnené o audiosprievidcu s QR kódmi. Virtuálna prehliadka SKN bude aktualizovaná o novinky, ktoré pribudnú v rokoch 2025 – 2027. 2/ Vzdelávacia časť: kvízová hra + digitálny ESCape room Deti radi súťažia, ale neradi sa vzdelávajú. Interaktívne centrum im ponúkne vzdelávaciu platformu s prvkami gamifikácie, ktorá bude deti a mládež nabádať ku aktívnemu opakovaniu nových vedomostí získaných v knižnici a ich testovaniu formou získavania bodov za svoje vedomosti. Popri tom budú získavať digitálne odznaky a záverečný diplom. Časomiera počas vzdelávacej hry im bude evokovať obľúbenú počítačovú hru, ktorá sa však bude odohrávať v priestoroch knižnice. Žiaci a študenti sa budú môcť interaktívne naučiť Braillovu abecedu pomocou kvízových otázok, ktoré budú doplnené obrázkami z knihy Želmíry Zemčákovskej Abecedidlo. Keď zvládnu Braillovu abecedu, budú si vedieť zapísať (zašifrovať) počítačové heslo pomocou Braillovej abecedy, aby ho iné deti neuhádli. V roku 2026 pribudne online hra Digitálny ESCape room, v ktorej budú deťom zadávané úlohy a oni ich budú riešiť prostredníctvom jednotlivých oddelení v knižnici. V každom oddelení knižnice (oddelenie tlače a expedície, oddelenie zvukových štúdií, oddelenie knižnično-informačných služieb, redakcia) budú „vykonávať“ napr. úlohu tlačiaru kníh v Braillovom písme, zvukového technika, knihovníka, alebo redaktora. V každom oddelení musia získať minimálny počet bodov, aby mohli v hre pokračovať a presunúť sa do ďalšieho oddelenia. Vďaka vlastnej skúsenosti sa naučia jednotlivé procesy vzniku zvukovej knihy, knihy v Braillovom písme alebo časopisu. Najšikovnejší dostanú záverečný diplom o úspešnom absolvovaní profesie knihovníka, zvukového technika, tlačiaru, korektora, redaktora a pod. 3/ Príprava na 80. výročie vzniku SKN v roku 2028 Uvedené výročie bude zohľadnené v celkovom dizajne 3D prezentácie. Deti si môžu pozrieť 3D model busty Mateja Hrebendu, s možnosťou jeho stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňu. Digitalizovaná bude socha Mateja Hrebendu. Do interaktívneho centra sa	

 MINISTERSTVO KULTÚRY SLOVENSKEJ REPUBLIKY	Návrh prioritného projektu – Kultúra pre školy na rok 2027
pridá 3D model sochy Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňi. Digitalizovaný bude 3D model rodného domu Mateja Hrebendu s možnosťou stiahnutia a vytlačenia na 3D tlačiarňi. Interaktívne centrum deťom umožní vygenerovať ľubovoľný text do Braillovej abecedy, ktorý si následne vložia do Wordu pre ďalšie použitie. Deti určite zaujme aj 3D model nápisov v Braillovom písme s možnosťou jej stiahnutia a následného vytlačenia na 3D tlačiarňi.	
Merateľné ukazovatele: ☐ počet podujatí: min. 30 on-line podujatí ☐ počet návštevníkov: 30 on-line podujatí pre školské triedy (30 x 25 = 750) + individuálni návštevníci (50). Spolu cca 800 účastníkov. ☐ počet a typ zúčastnených škôl: ZŠ, SŠ, špeciálne školy ☐ podujatie vo vlastných priestoroch / podujatie v externom prostredí. On-line podujatie ☐ iné: počet interakcií účastníkov virtuálnej exkurzie: 10 000 Finančné zabezpečenie v členení: ☐ požadované od zriaďovateľa: 9 000 € ☐ použité z vlastných zdrojov: ☐ predpokladaný výnos zo (zníženého) vstupného (na 1 podujatie / na všetky podujatia):	
Vypracoval (meno, priezvisko): Mgr. Alena Repaská Podpis: dňa: 31. 10. 2024	Schválil (meno, priezvisko): Podpis: dňa: