



Místní knihovna Kostice

**Jihomoravský kraj
okres Břeclav**

Mgr. Vladimíra Požgayová
Mgr. Ivana Rampáčková, DiS.



vodní nádrž a rybník



košť vín



**Obec Kostice se nachází na
jihovýchodě Jihomoravského kraje,
spádově patří pod ORP Břeclav
a má 1875 obyvatel,
nachází se 156 – 168 m n.m.**



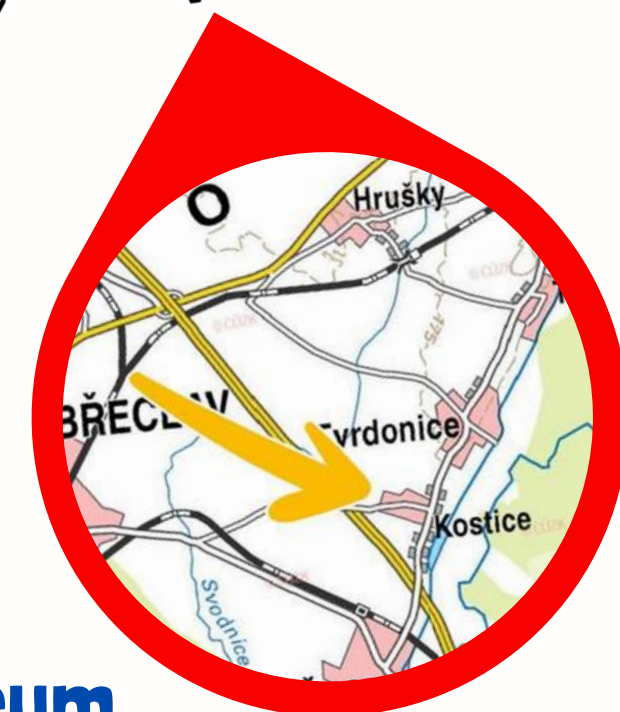
**kaple
sv. Terezie**



muzeum



www.kostice.cz



Nová knihovna jako centrum komunitního života obce

2020/2021 - Stavební práce vyšly celkem na 2.527.589,82 Kč,
dotace IROP ve výši 1.155.817,50 Kč.

2023 - Vybavení při venkovních akcích (pivní sety, lehátka,
židle, podium s opláštěním, přenosné ozvučení, party stan a
ohniště s vidlicemi na špekáčky) - celková cena 649.506 Kč,
z toho dotace SZIF pokryla 362.172,- Kč.



knihovna před rekonstrukcí



interiér

rekonstrukce 2020/2021



Budova knihovny



90. léta



2025 zaregistrováno 183 čtenářů
2927 výpůjček
knihovnu, kulturní a vzdělávací akce navštívilo 6695 uživatelů

bezbarierový vstup
FVE



zájmové kroužky pro děti **ZDARMA**

**doučování
ČJ a M**

**pěvecký sbor
Krásenka**

**kroužek programování
Gamehouse I., II., III.**



**Přírodovědný
kroužek**



**ýtvarný kroužek
Picasso**





obec 55 887,-
z dotace 52 000,-

Od ledna 2022

5 sad Dash a Dot robotů
VR brýle Oculus Quest 2
sada 6 Bluebotů

4 iPady včetně smart pouzder

VISK3

Woki



iroot



SPONZORSKÉ DARY



Grove zero

Od ledna 2023

7 sad Microbitů

VR brýle Oculus Quest 2

3 sady Lego Spike Essential a 3 sady Lego Spike Prime

5 sad Nezha ElecFreaks

4 sady Osmo Coding

Program rozvoje venkova SZIF



obec 69 959,-
z dotace 67 000,-



Od ledna 2024

5 sad stavebnic MODI Expert Kit
5 sad stavebnic Yahboom world of modules
10 ks výukových robotů Edison
včetně příslušenství
3D tiskárna Bambu Lab X1C – Carbon I Combo

VISK3



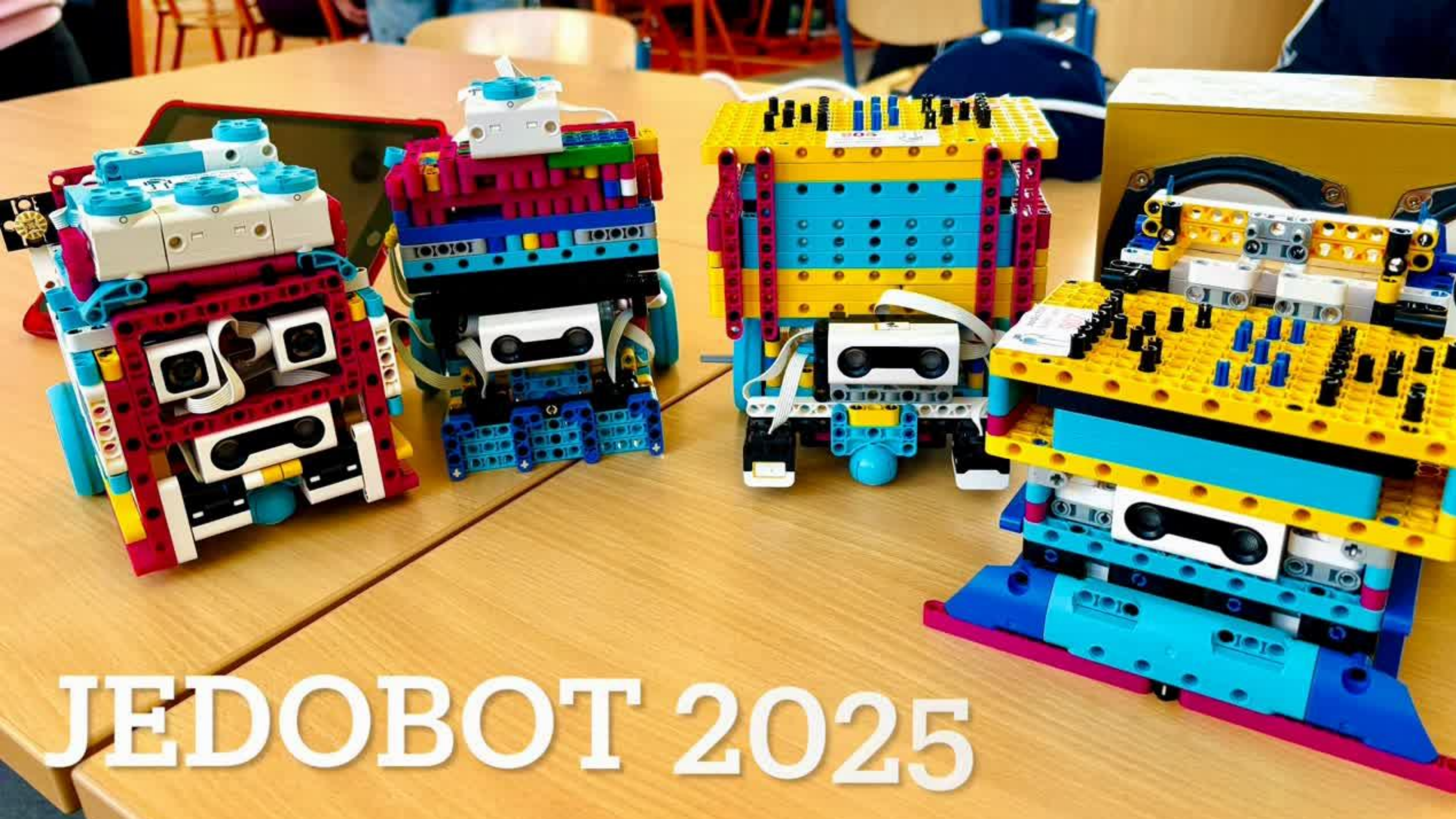
Od ledna 2025

2 sady stavebnic LEGO Education SPIKE Prime a SPIKE Essential
5 ks doplňkových LEGO sad pro SPIKE Prime
5 výukových sad LEGO POTRUBÍ
1 Ipad
10 ks micro:bit
10 ks Experimental box pro micro:bit
5 stavebnic Nezha elecfreaks
5 ks Smart AI lens kamer a 5 ks senzorů pro sledování čáry

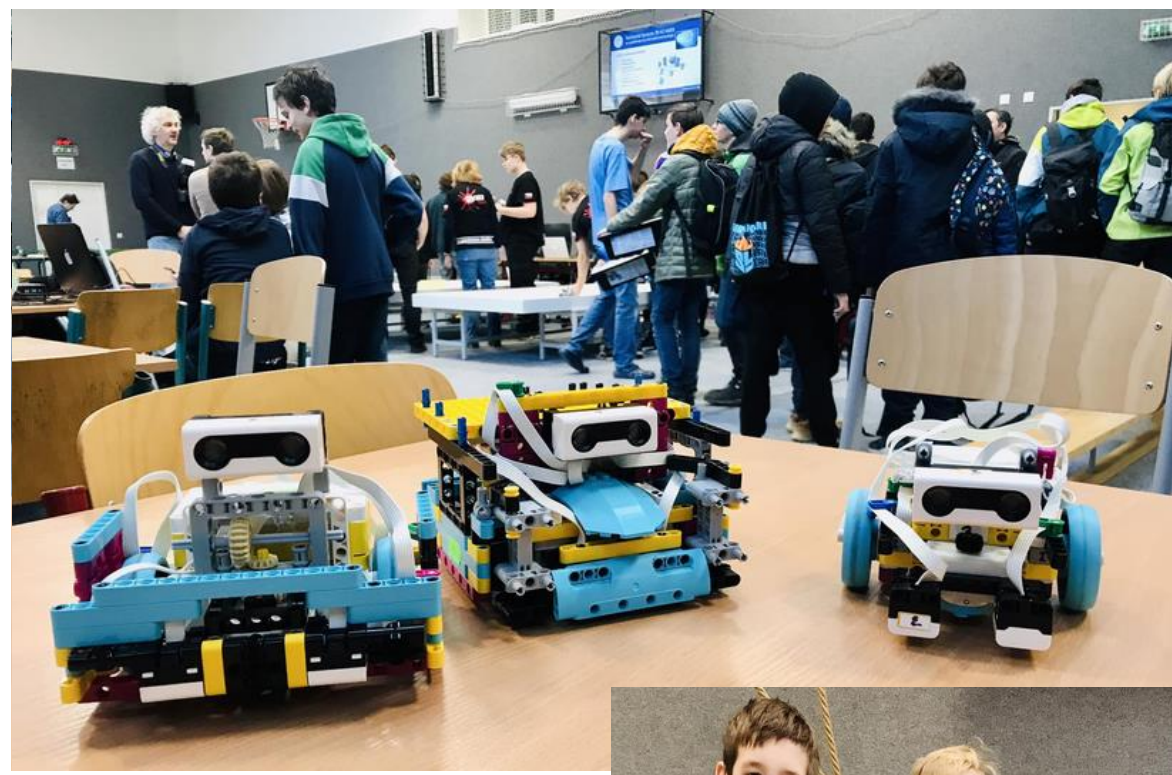
VISK 3

obec 70 553,-
z dotace 70 000,-

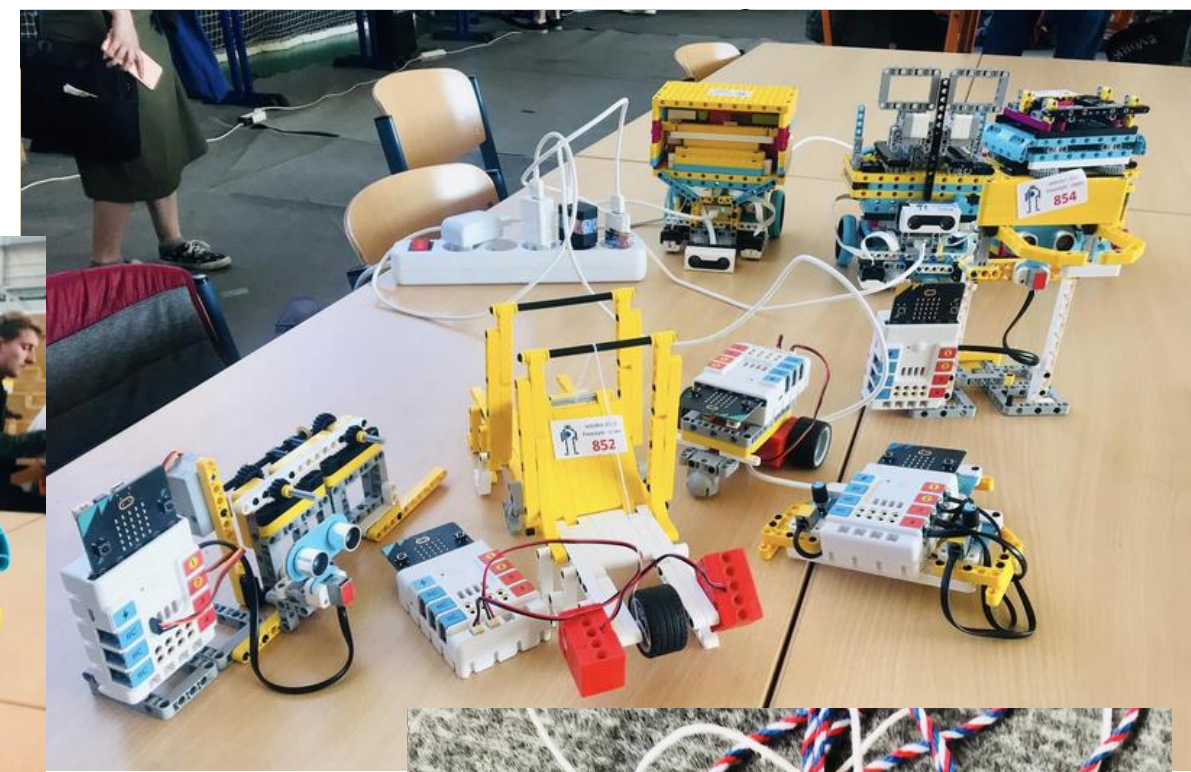




JEDOBOT 2025



SPŠ JEDOVNICE JEDOBOT



SPŠ PŘEROV ROBOTIX



3. místo ROBOSUMO 20x20



soutěže v programování robotů

5. místo Sledování čáry



Fakulta informatiky Zlín
Robogames

3. místo Freestyle



3. místo Robosumo 20x20



aplikace Wordwall



Micro:bit



besedy pro žáky



VR Oculus quest



ZŠ TVRDONICE

ZŠ KOMENSKÉHO
BŘECLAV

ZŠ NA VALTICKÉ
BŘECLAV



Lego SPIKE



15 000,–

Bibliotheca
inspirans
2025

 Wordwall

PROJEKT PODPOŘILA NADACE OSF



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Odeslat odpovědi

O Koblížkovi

VÁNOCE

0:12

Není pár

Pexeso Hudební nástroje

BOBY



řizné druhy aktivit 🔍 komunita
tvorba vlastního obsahu ➡ *předplatné*
1485,-/rok



Workshopy pro knihovny

KURZY AI

besedy, workshopy, turnaje

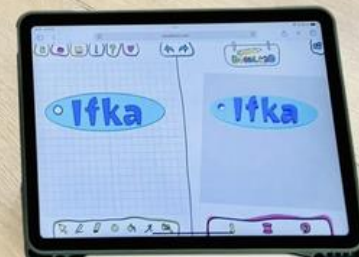
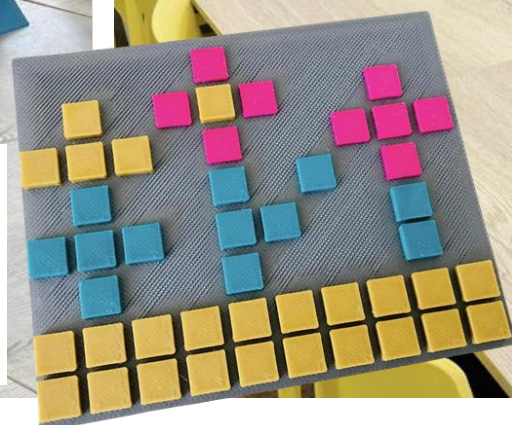


a dětský den

Jak na Google



ZDARMA



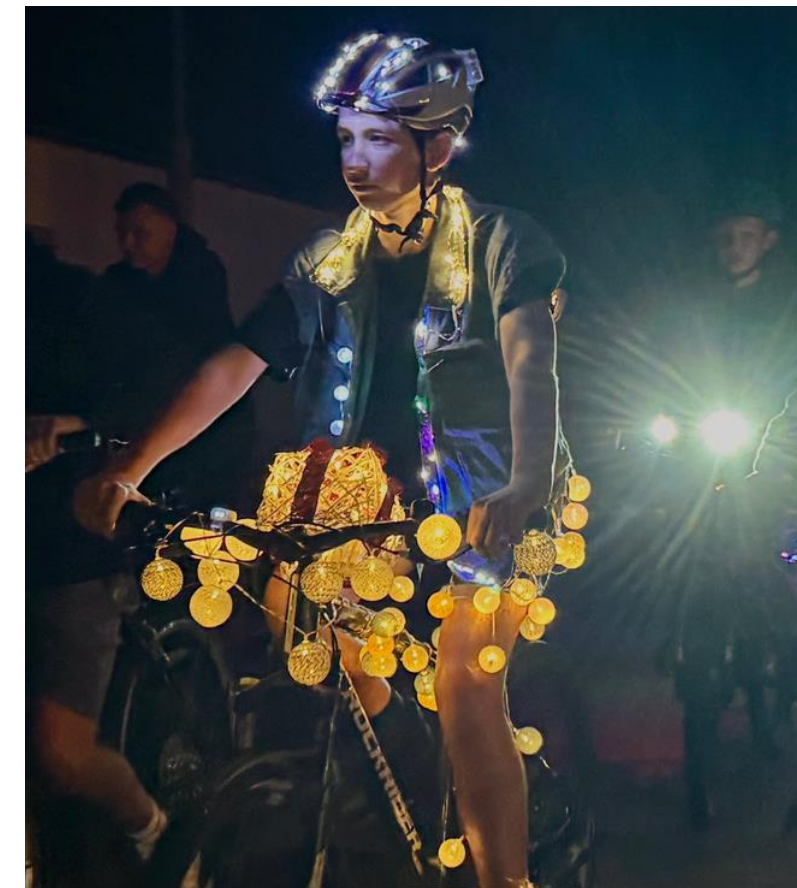
Kurz 3D tisku pro děti



lěto



190 cyklistů



akce

komunitní





Robotika



BLUE-BOT

PRO DĚTI OD 3 LET

PROGRAMOVÁNÍ:

- 1. POMOCÍ TLAČÍTEK PŘÍMO NA BLUE-BOTOVI**
- 2. PŘES BLUETOOTH NA PC, MOBILU NEBO TABLETU**

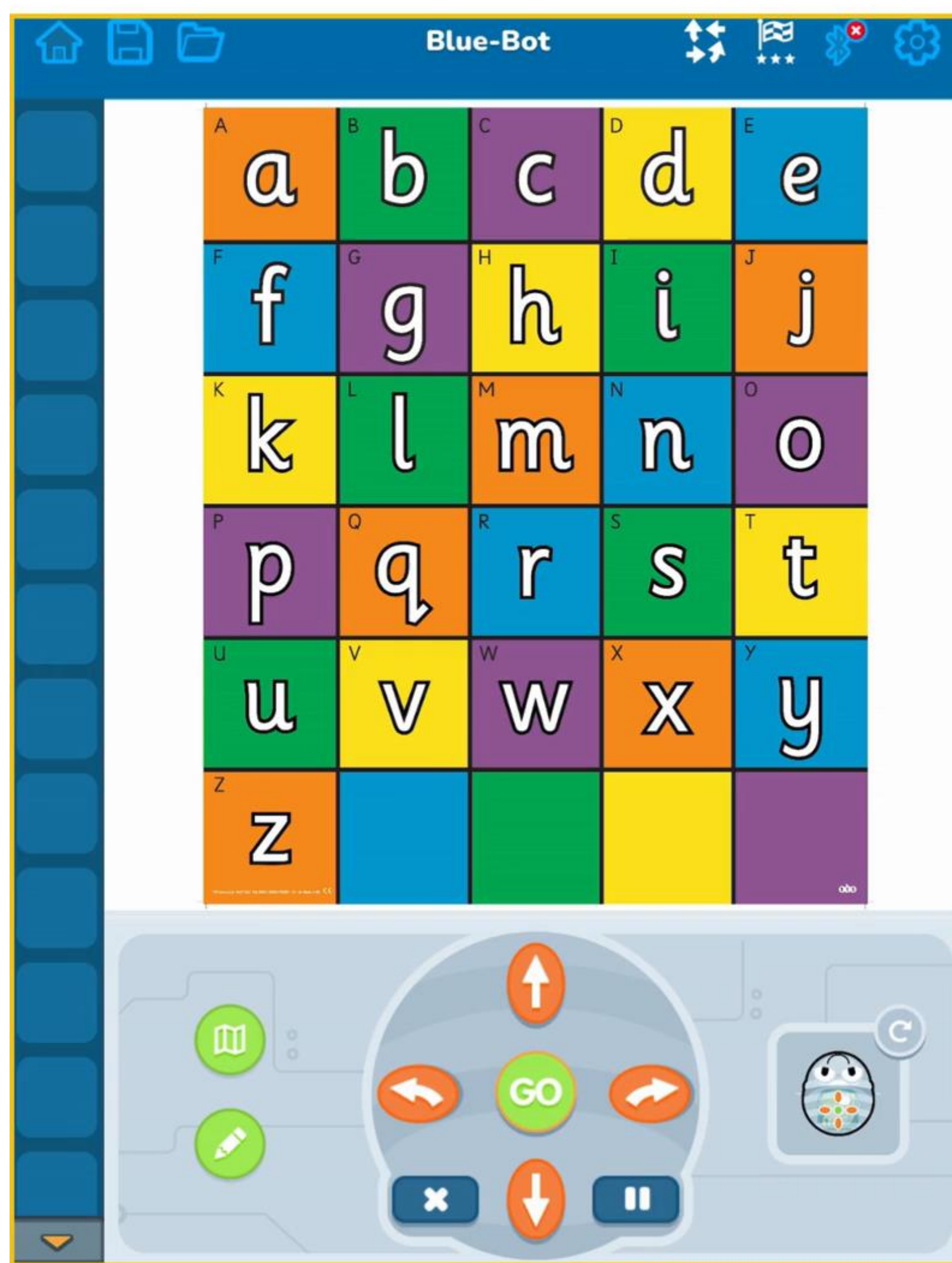


POHYBUJE SE PO 15 CM DLOUHÝCH KROCÍCH
UMÍ SE OTÁČET O 90° (V APLIKACI O 45°)
PAMATUJE SI AŽ 200 KROKŮ

POKUD SE NEPOUŽÍVÁ DÉLE NEŽ 5 MINUT,
AKTIVUJE SE ÚSPORNÝ REŽIM

VÝDRŽ BATERIE AŽ 6 HODIN
(PŘI NEPŘETRŽITÉM PROVOZU CCA 1 A PŮL HODINY)
PLNÉ NABITÍ MŮŽE TRVAT AŽ 4 HODINY





RŮZNÉ HERNÍ REŽIMY A VÝZVY



BLOKOVÉ PROGRAMOVÁNÍ

VÝBĚR Z RŮZNÝCH DRUHŮ MAP (MŘÍŽEK)
MOŽNOST VLOŽENÍ VLASTNÍ MAPY



BESEDA O ČMELÁCÍCH

3

1



PŘEDNÁŠKA

2

KDO JSOU A JAK ŽIJÍ ČMELÁCI ZEMNÍ?

Čmeláci patří mezi společenské hmyzy, společenstvo tvoří matka = čmeláčí královna, dělnice a trubci. Vývoj čmeláka má čtyři stadia: vajíčko, larva, kukla a dospělý čmelák. Hlavním úkolem čmeláků je opylování rostlin.

Královna žije část života sama. V létě se vylíhne a pak opustí rodné hnízdo, aby se spářila a našla si místo, kde přechká zimu. Takové místo se obvykle nachází několik centimetrů pod zemí. Na jaře, kdy se půda prohřeje, se královna probudí ze zimního spánku. Poté začne prozkoumávat díry v zemi, otvory ve dřevě nebo ve stěnách budov. Vybere si vhodný otvor a založí hnízdo. Na dně komůrky postaví voskovou miskou, do které postupně kladé vajíčka. Asi za čtyři dny se z nakladených vajíček líhnou larvy. Matka je zahřívá vlastním tělem a krmí je pyllem, sama se živí nektarem z květů.

Po několika dnech se larva zakuklí. V kukle proběhne přestavba z larvy na dospělého čmeláka. Jakmile se vylíhnou první dělnice, začínou se starat o královnu. Královna od té chvíle zůstává v hnízdě a kladé další vajíčka. První měsíce se líhnou pouze dělnice, jejichž úkolem je starat se o matku, další potomstvo a opravovat a rozšiřovat hnízdo. Po dvou měsících se líhnou nové královny, které opouštějí hnízdo. Trubci se líhnou až koncem léta.

Čmeláci mají v přírodě velký význam při opylování rostlin, zejména takových, které včely nemohou opylit pro svůj kratší nos. Čmeláci jsou užiteční a u nás chráněni. Lidé jim mohou pomáhat stavbou čmelinů – čmeláčího úlu.

TVRZENÍ	ANO NE X	PODSOBY JE TVOŘENÝCH "DÍL": DOPPL. ZKOUŠENÍ	8 9 10 11 12
VÝVOJ ČMELÁKA JE VÝVOJEM: LARVA, KUKLA A ČMELÁK.			
ČMELÁČÍ KRÁLOVNA ŽIVÍ ČÁST ŽIVOTA SAMU.			
KRÁLOVNA PŘEZIMUJE ZABUDOVANÁ NĚKOLIK CENTIMETRŮ POD ZEMÍ.			
ČMELÁČÍ SI STAVÍ HNÍZDO POUZE V ZEMI.			
NA DNĚ KOMŮRKY POSTAVÍ VOSKOVOU MISKU, DO KTERÉ KRAJOVNA POSTUPNĚ KLADÉ VAJÍČKA.			
ČMELÁČÍ SE ŽIVÍ POUZE LÍSTVÍ A SOKEM.			
DEJENKA SE LÍHNOUT DEJENKA, KTERÉ TRUBCI A DEJENKA KRAJOVNA.			
TRUBCI SE LÍHNOUT V ČERVENCI.			
ČMELÁČÍ MŮŽÍ OCHRÁNĚNÍ DEJENKA SOKEM.			

PRACOVNÍ LIST



4



SKUPINOVÁ PRÁCE TVOŘENÍ OTÁZEK A ODPOVĚDÍ



PROGRAMOVÁNÍ



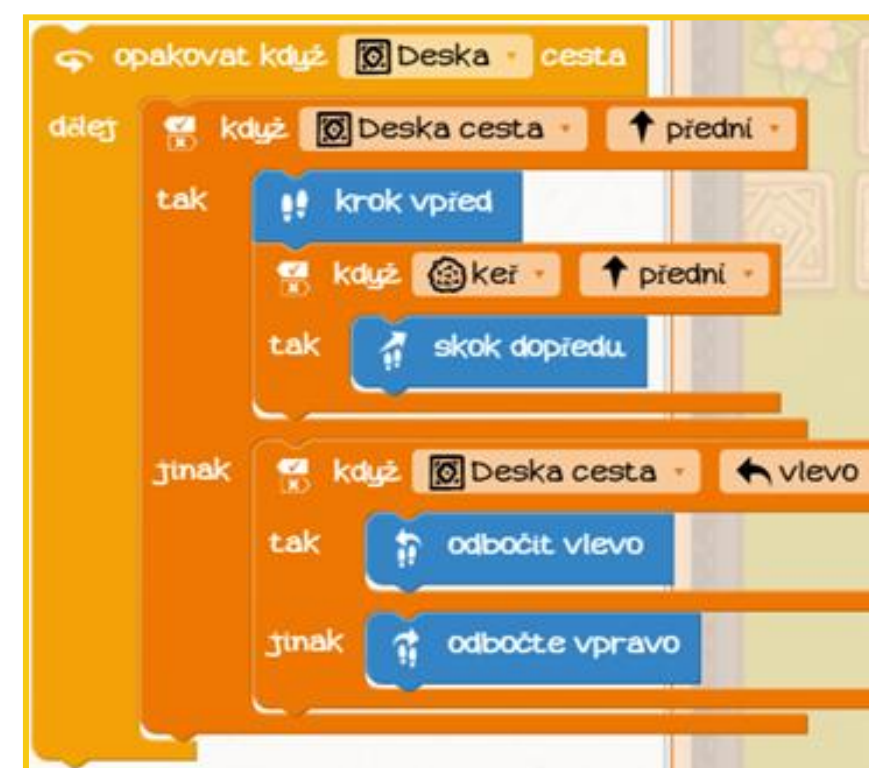
RUNMARCO.ALLCANCODE.COM

PROGRAMOVÁNÍ NA PC, TABLETU

VÝBĚR JAZYKA



PODMÍNKA & OPAKOVÁNÍ





NUTNÁ REGISTRACE
PRO PŘÍSTUP
KE VŠEM ÚROVNÍM
(79)

BLOKOVÉ
PROGRAMOVÁNÍ
V ANGLICKÉM
JAZYCE

Vaše hry



Rychlý router

Rapid Router vás provede a učení kódu vám usnadní a zpříjemní. S Blockly můžete postupovat úrovněmi a stát se hrdinou doručování Ocado.

Hrát



Doupě pythonů

Python Den vás provede programátorskou cestou od začátečníka k syntaktickému superhrdinovi. Vybudujte si dobrý a solidní základ Pythonu a začněte svou programátorskou kariéru!

Hrát

Blokové úrovně

První sada úrovní používá Blockly k postupnému seznámení se základními programovacími koncepty. Více o Blockly si můžete přečíst [zde](#).

Začínáme	Úrovně 1-12 ▶
Nejkratší trasa	Úrovně 13-18 ▶
Smyčky a opakování	Úrovně 19-28 ▶
Smyčky s podmínkami	Úrovně 29-32 ▶
Pokud... Pouze	Úrovně 33-43 ▶
Semaforey	Úrovně 44-50 ▶
Omezené bloky	Úrovně 51-60 ▶
Postupy	Úrovně 61-67 ▶
Hlavołamy s bloky	Úrovně 68-79 ▶



This is what your program would look like in Python:

```
1 from van import Van
2
3 my_van = Van()
4
5 my_van.move_forwards()
6 my_van.turn_left()
7 my_van.turn_right()
8
```

Takto by váš program vypadal v Pythonu:

```
1 z dovozu dodávky
2
3 moje_dodávka = Dodávka ()
4
5
```

[GAMES.OZOBLOCKLY.COM/SHAPETRACER-BASIC](https://games.ozoblockly.com/shapetracer-basic)

PROGRAMOVÁNÍ NA PC, TABLETU

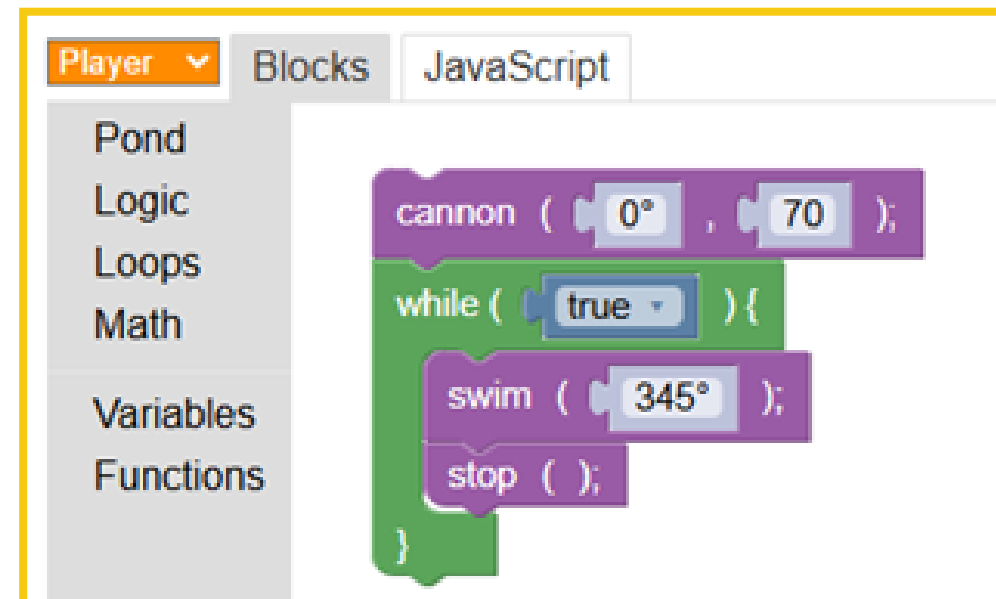
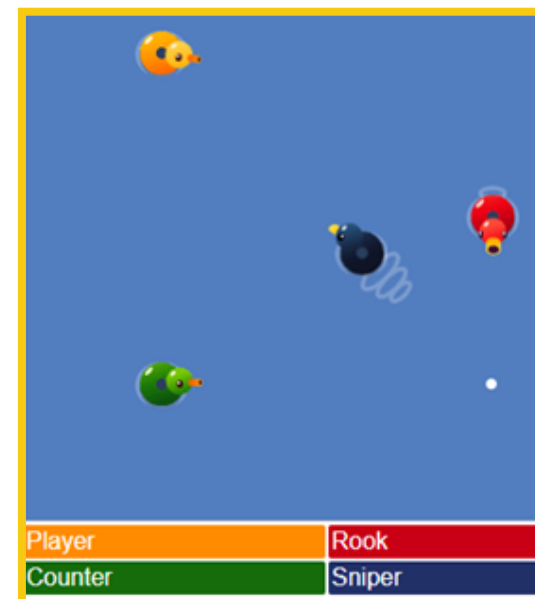
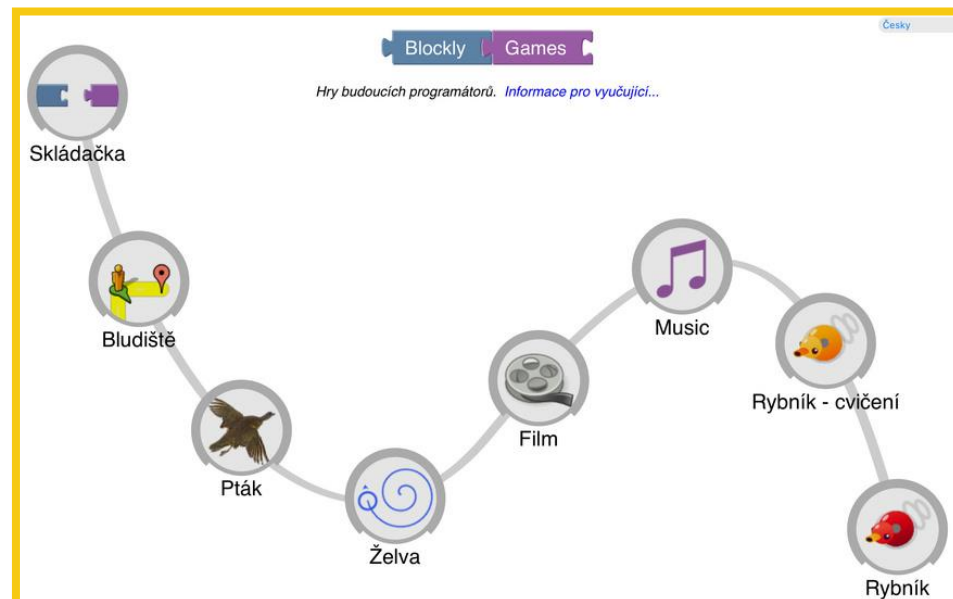


BLOCKLY.GAMES

PROGRAMOVÁNÍ NA PC, TABLETU

MOŽNOST VOLBY
JAZYKA

BLOKOVÉ
PROGRAMOVÁNÍ
I JAVASCRIPT



Hry Blockly : Bludiště 2 10

Screenshot of the Blockly game interface showing a maze and a program editor.

Program Editor:

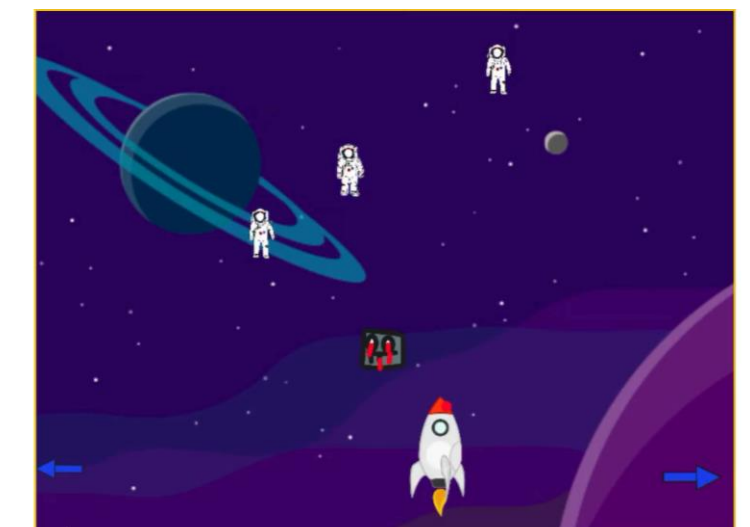
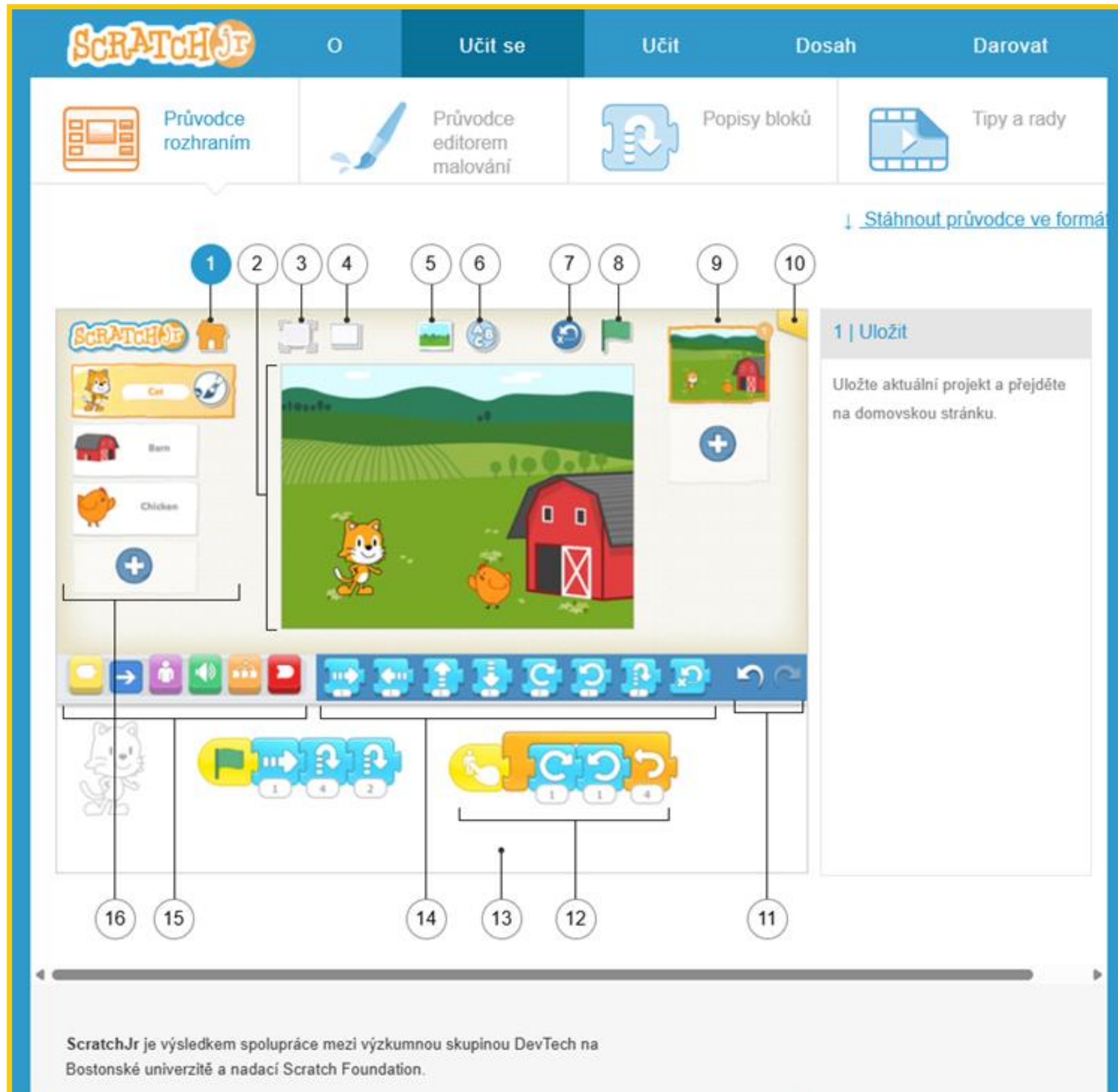
- pohyb vpřed
- otočit doleva ↶
- otočit doprava ↷
- pohyb vpřed

Spust' program

SCRATCHJR.ORG

PROGRAMOVÁNÍ NA PC, TABLETU

TVORBA ANIMACÍ A JEDNODUCHÝCH HER

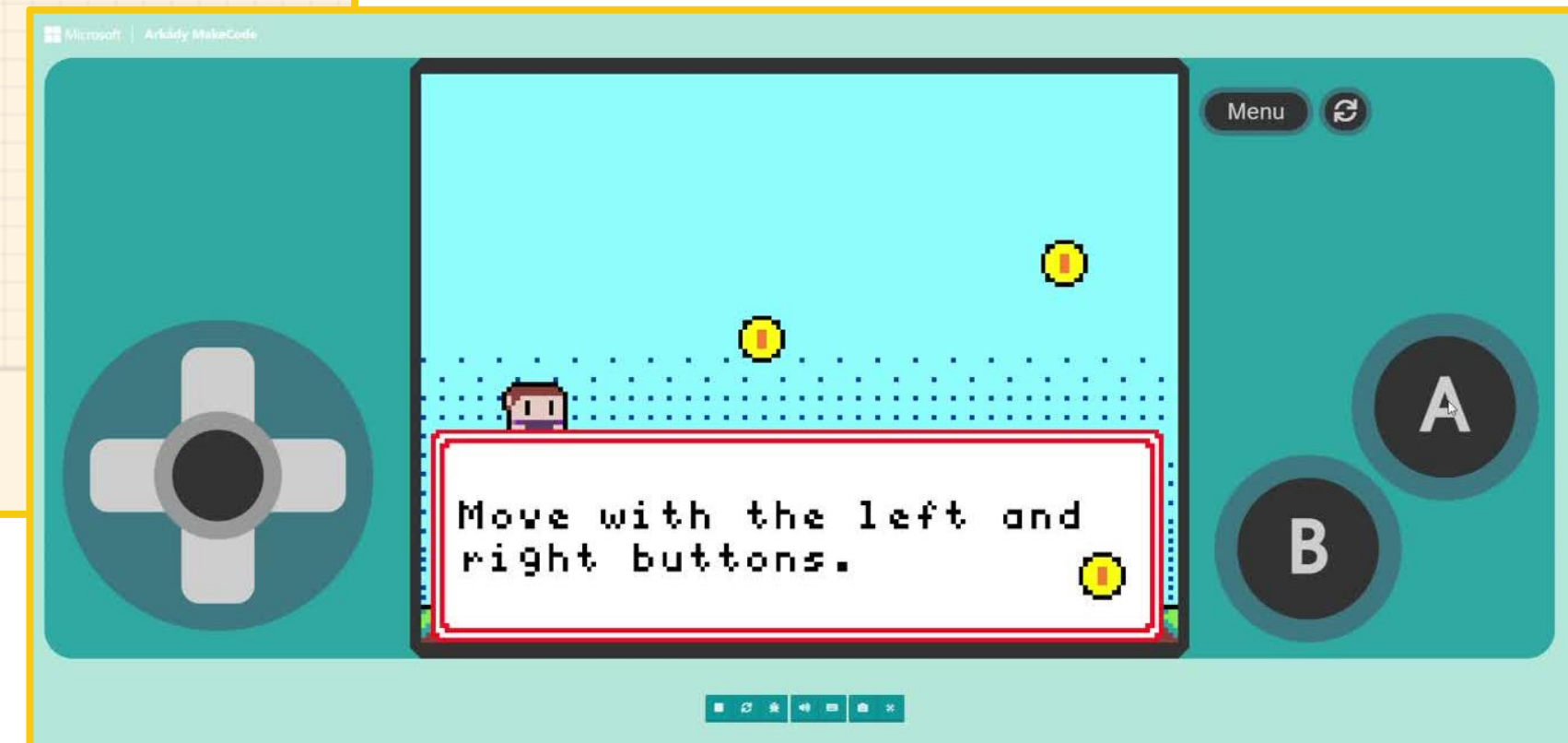
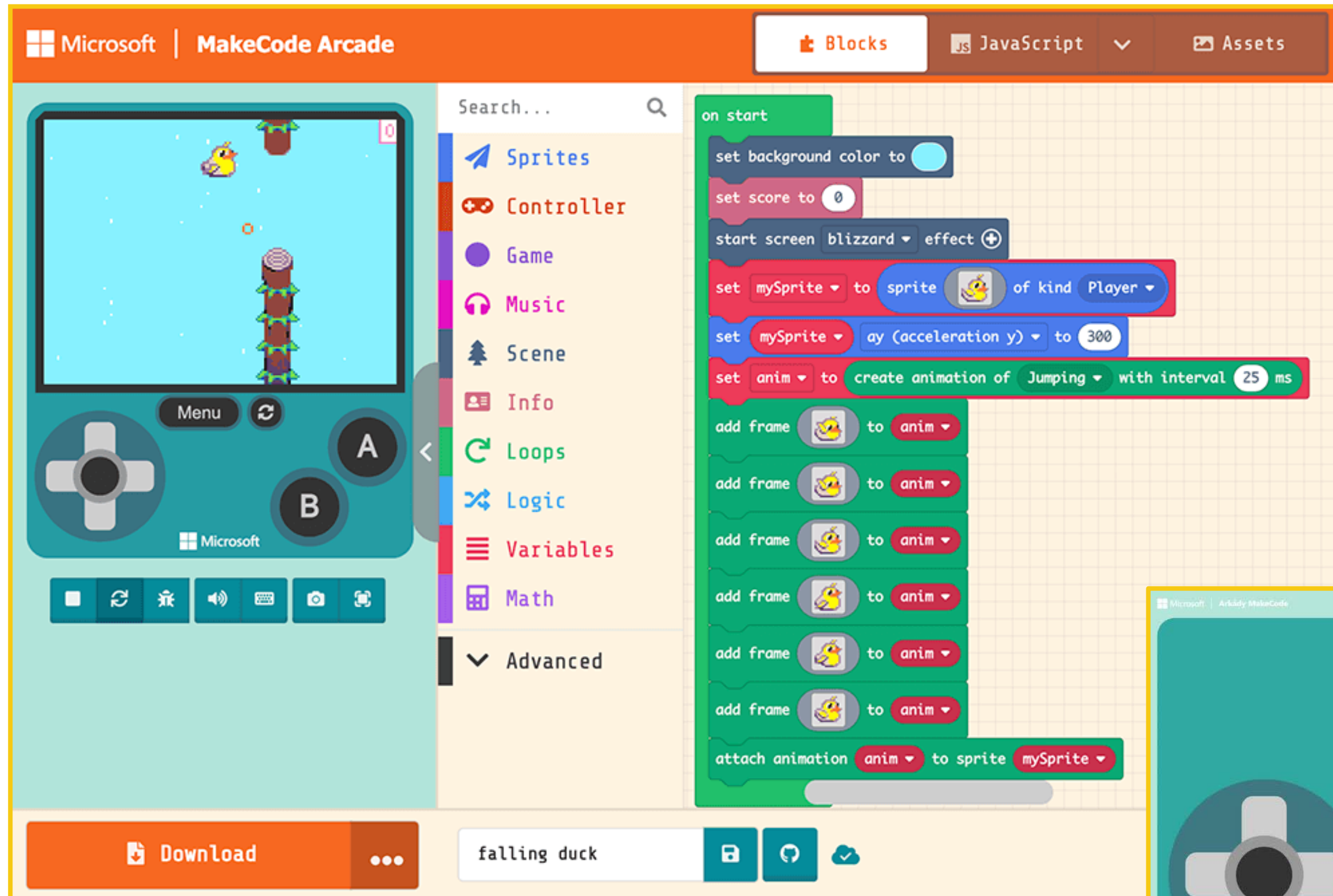


The screenshot displays the Scratch MIT.EDU web interface for a project titled "Ping pong". The interface is divided into several sections:

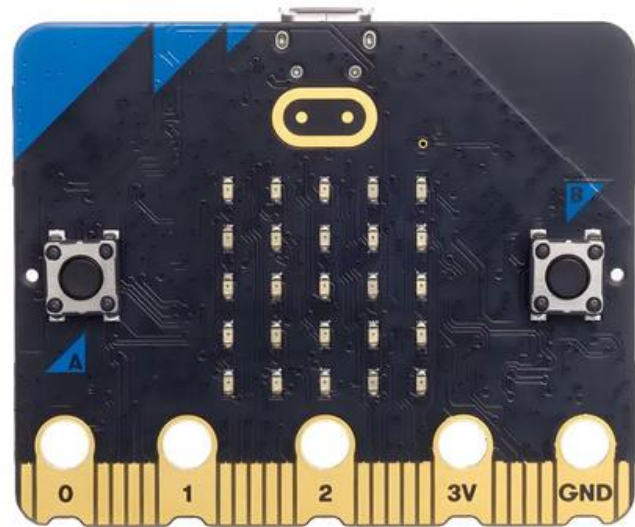
- Top Bar:** Contains the Scratch logo, navigation links (Nastavení, Soubor, Upravit, Ping pong, Shledni stránku projektu, Návod), and user options (Uložit teď, KnihovnaKostice).
- Left Panel:** A sidebar with categories (Scénáře, Kostýmy, Zvuky) and a list of blocks (Pohyb, Vzhled, Zvuk, Události, Ovládání, Vnímání, Operátory, Proměnné, Moje bloky).
- Main Stage:** A large workspace for creating the game logic using Scratch blocks. The visible code includes:
 - Initialization:** "po kliknutí na" (when clicked) block followed by "nastav Score na 0" (set score to 0).
 - Ball Movement:** "opakuji stále" (repeat forever) loop containing:
 - "když dotýkáš se Paddle ? tak" (if touches paddle then) block.
 - "změň Score o 1" (change score by 1) block.
 - "otoč se o náhodné číslo od 170 do 190 stupňů" (turn by random number from 170 to 190 degrees) block.
 - "dopředu o 15 kroků" (move forward 15 steps) block.
 - "čkej 0.5 sekund" (wait 0.5 seconds) block.
 - Ball Reset:** "když narazíš na okraj, odraz se" (when hits edge, bounce) block followed by "skoč na náhodná pozice" (go to random position) block.
- Right Panel:** A preview window showing the game scene. It includes a "score" variable set to 1, a "Postava" (Character) section with "Ball" selected, and a "Scéna" (Scene) section with "Pozadí 2" (Background 2) selected.

ARCADE.MAKECODE.COM

ZDARMA PROGRAMOVÁNÍ NA PC, TABLETU



MICRO:BIT



PROGRAMOVATELNÝ MIKROPOČÍTAČ, SE KTERÝM VYTVOŘÍTE VAŠI PRVNÍ HRU, ANIMACI NEBO PROGRAM NA OVLÁDÁNÍ VĚCÍ.

**PROGRAMOVÁNÍ V APLIKACI JE ZDARMA
NENÍ NUTNÉ VLASTNIT MICRO:BIT**

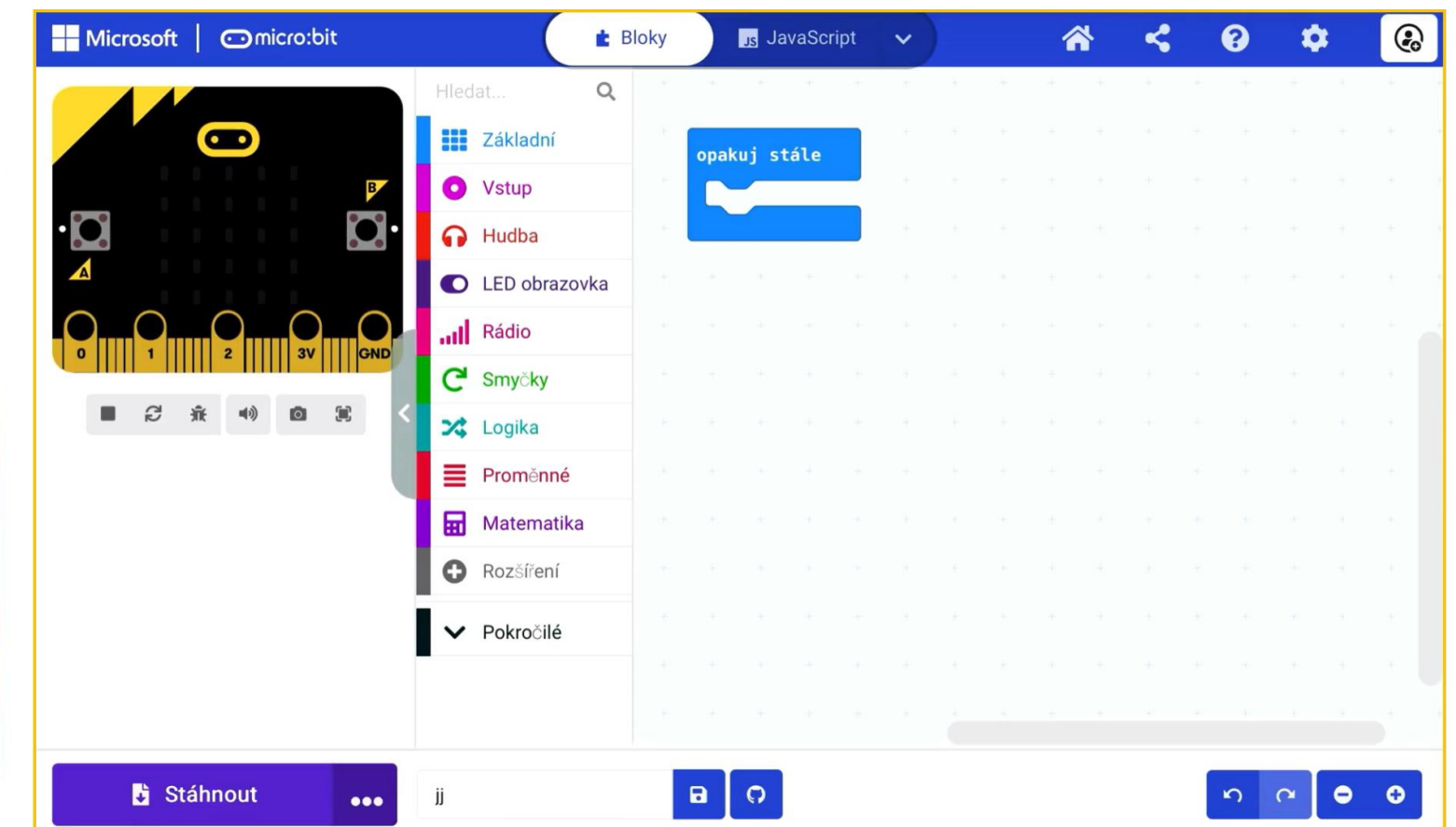


NEZHA STAVEBNICE

EXPERIMENTAL BOX



MICROSOFT MAKECODE FOR MICRO:BIT



LEGO Education SPIKE ESSENTIAL

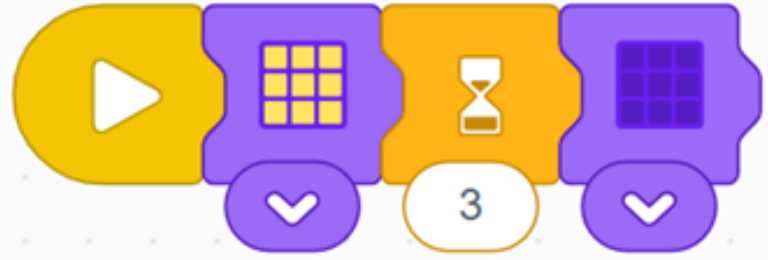
Select your
SPIKE™ solution



5/12



Program your flashlight to light a dark space.



LEGO Education SPIKE PRIME

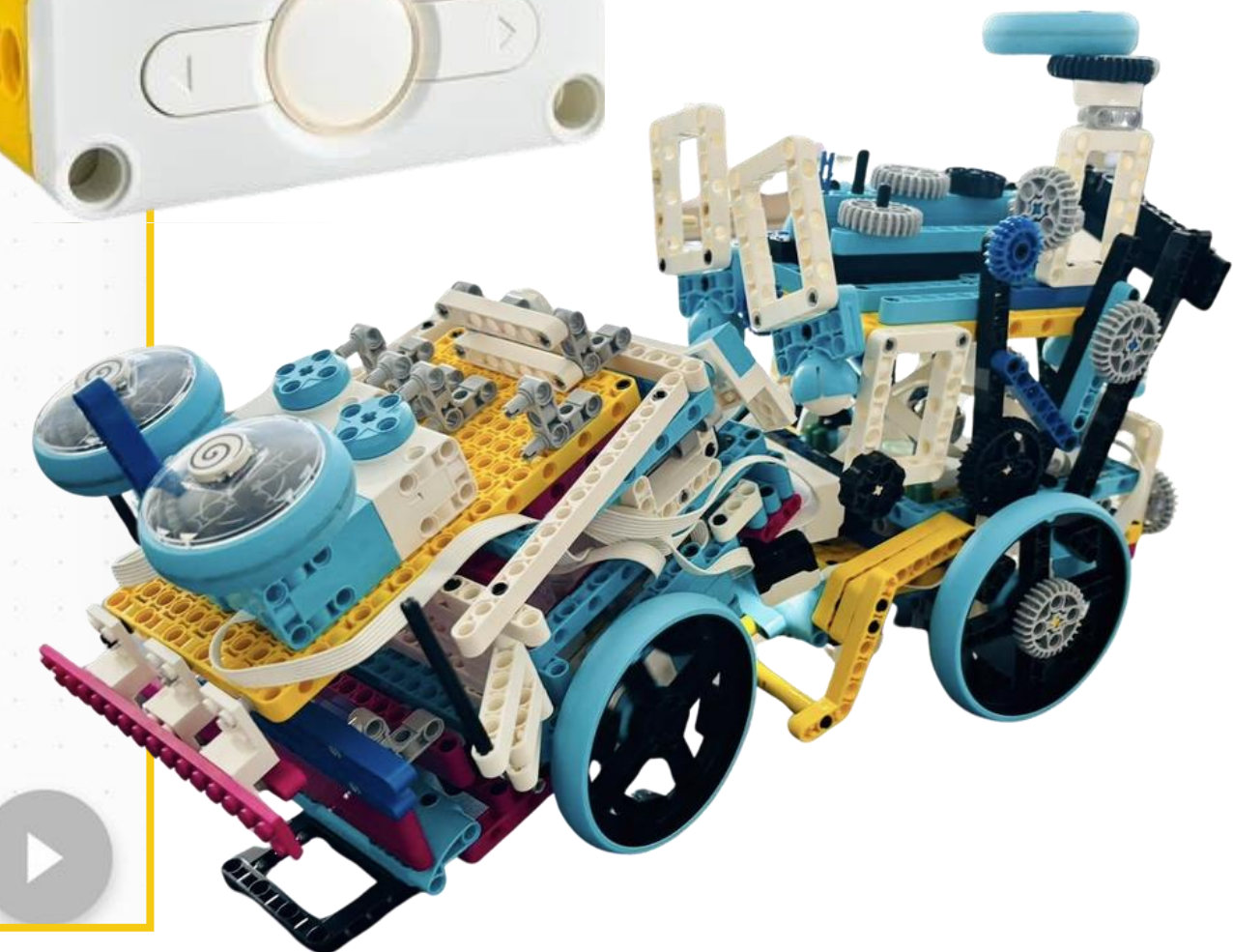
The screenshot displays the LEGO Education SPIKE Prime software interface, which is a block-based programming environment. The interface is divided into several sections:

- Motors:** A section on the left containing blocks for controlling motors. It includes blocks for "run for 1 rotations", "go shortest path to position", "start motor", "stop motor", and "set speed to 75 %".
- Movement:** A section on the left containing blocks for controlling movement. It includes blocks for "move up for 10 rotations", "start moving up", "move right: 30 for 10 rotations", "start moving right: 30", and "stop moving".
- Events:** A section on the left containing blocks for "position" and "speed".
- Control:** A section on the left containing a "forever" loop block.
- Sensors:** A section on the left containing blocks for "C" (ultrasonic sensor) and "E" (touch sensor).
- Operators:** A section on the left containing blocks for "reflection" and "distance".
- Variables:** A section on the left containing blocks for "reflection" and "distance".
- MY BLOCKS:** A section on the left containing a "stop moving" block.

The main workspace shows a program being built with the following blocks:

- when program starts** (yellow block)
- wait 4 seconds** (yellow block)
- forever** (yellow loop block)
- set movement motors to D+A** (pink block)
- set movement speed to 50 %** (pink block)
- start moving left: -65** (pink block)
- wait until C is closer than 40 cm ?** (blue block)
- set movement speed to 100 %** (pink block)
- start moving up** (pink block)
- wait until E reflection < 9 % ?** (blue block)
- start moving up** (pink block)
- wait until B reflection < 9 % ?** (blue block)
- start moving up** (pink block)

The bottom of the interface features a toolbar with icons for zooming, undo, redo, and other editing functions. The text "Spike™ Prime" is visible in the bottom left corner.



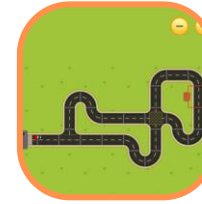
ONLINE APLIKACE



RUNMARCO



GALAXYCODR



CODEFORLIFE



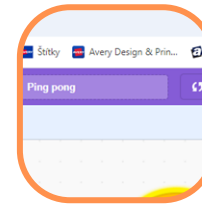
OZOBOT



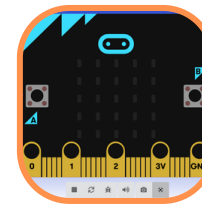
BLOCKLY.GAMES



SCRATCH JUNIOR



SCRATCH



MICROBIT



ARCADE

MODERNÍ TECHNOLOGIE



V MÍSTNÍ KNIHOVNĚ KOSTICE



Já ne jsem
schovaný!

Pike j!

Kámo, to je špatný,
já nevidím.

Budeme hrát
na schovku?

He j, jeden
bude Boss!

“Schovka
mezi regály”



Děkujeme za pozornost.

<https://www.kostice.cz/>

<https://www.knihovnakostice.com/>

<https://www.facebook.com/kosticka.knihovna>

<https://www.instagram.com/knihovnakostice/>

