



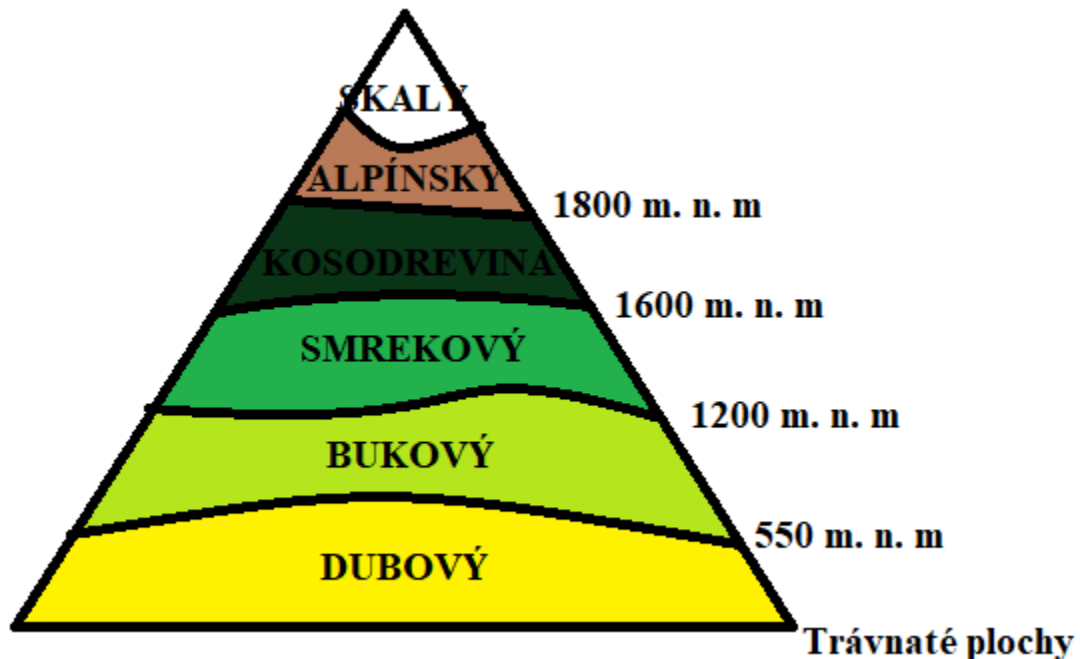
Výnimočné školy

Tibor Sýkora

Výškové stupne

A teraz, keď už vieme, aké živočíchy môžeme stretnúť v prírode Slovenska, priradíme si ich k jednotlivým výškovým stupňom. Živočíšstvo Slovenskej republiky je špecifické tým, že územie nášho štátu nemá veľkú rozlohu, čiže vo väčšej miere sa prejavuje výšková stupňovitosť, ako šírková pásmovitosť.

Výškové stupne:

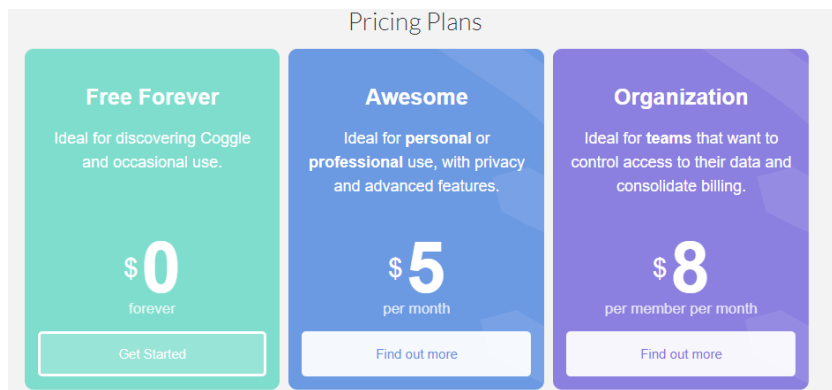


Úloha č. 1 – Vytvor myšlienkovú mapu: Živočíšstvo SR

Môžeš pracovať prostredníctvom online web aplikácie „coggle“, kde vytvoríš myšlienkovú mapu. Samozrejme, môže sa využiť aj iný program, respektíve aplikácia určená na tvorbu myšlienkovvej mapy. Výhodou tejto je, že je k dispozícii online a nemusí sa inštalovať. Názov myšlienkovvej mapy bude „Živočíšstvo SR“, od ktorej sa budú odvíjať názvy jednotlivých vegetačných (výškových) stupňov. Následne budete hľadať na internete živočíchy žijúce na Slovensku a priraďovať ich k vegetačným (výškovým) stupňom. Ku každému vegetačnému (výškovému) stupňu aspoň 3 zástupcov fauny. Môžete vyhľadávať živočíchy z voľne dostupných internetových zdrojov alebo môžete použiť nasledovný web <http://www.nasarodnazem.weblahko.sk/Zivocisstvo-Slovenska.html>

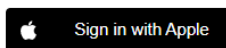
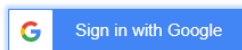
Postup pri tvorbe myšlienkovvej mapy:

1. V prehliadači si otvor nasledovný odkaz: <https://coggle.it/>
2. V spodnej časti webovej stránky, v časti Pricing Plans, Free Forever klikni na Get started.

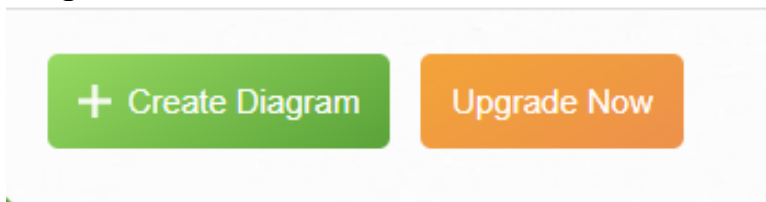


3. Podľa svojej možnosti sa prihlás, buď cez konto Google, Microsoft alebo s Apple. Najjednoduchšie je cez Google.

Sign in to Coggle:



4. Po prihlásení sa zobrazí pracovná plocha – je potrebné kliknúť na Create Diagram:



5. A potom už len tvoriť myšlienkovú mapu podľa inštrukcií.

Ukážka hotovej myšlienkovvej mapy:



Úloha č. 2 – vyhl'adaj na internete obrázky živočíchov, ktoré si napísal do myšlienkovvej mapy.

Hra: Doma so súrodencami alebo s rodičmi sa môžete zahrať hru „Hádaj, aký som živočích“. Prvému hráčovi prilepíme na čelo papier (lepku) s názvom živočicha, napr. medveď hnedý. Hráč musí prostredníctvom otázok kladených svojim spoluhráčom uhádnuť názov živočicha, ktorého má napísaný na papieri (napr. Mám telo pokryté srst'ou? Som mäsožravec? Žijem v lese? a podobne). Spoluhráči môžu odpovedať: ÁNO, NIE, ÁNO-AJ. Ak žiak uhádne, určí ďalšieho hráča, ktorý bude ďalej hádať.