



ideatorium
practicum
warsztaty dla nauczycieli akademickich

Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego
24–25 lipca 2014 r.

Kurs „TAKSONOMIA ROŚLIN”

wykłady 15 h / ćwiczenia laboratoryjne 15 h
Kierunek BIOLOGIA, studia I stopnia, 3 rok
34 studentów

Zasada: „PEŁNA AUTONOMIA”

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	AD				
1		Tydzień				Tydzień I		Tydzień II		Tydzień III		Tydzień IV		Tydzień V		Tydzień VI		Tydzień VII		Zadanie specjalne do 17.XI		Punkty nieapodzielone		Zadanie dodatkowe		Jestś bezpieczny	Punkt specjalny od Między Góy	
2	Zad. dodatkowe PLAN	Nazwisko	OCENA	SUMA	EXAM	obecność	quest 1 mapa	obecność plus prace u góldach	quest 2 wykład	obecność	quest 2 rodzinny	obecność	quest 4 sesja1	obecność plus prace na wykład	obecność	quest 5 sesja2	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność	obecność
3			dobry	34		1	4	3	3	1	4	1		0	1		1	12		1								
4	6		bardzo dobry	48	0	1	2	2	6	1	3	1	2	2	1	4	1	12	1	1	6	1						1
5			bardzo dobry	41	0	1	3	2	3	1	4	1		2	1	4	1	12	1	2								
6	6		bardzo dobry	53	0	1	4	2	6	1	3	1	4	2	1	4	1	12	1	2	6	1						1
7			dobry	46	21	1	1	3	0	1	0	1		2	1		1	12		2								
8			dobry +	51,5	21,5	1	2	2	4	1	0	1		2	1		1	12	1	2								
9	9		bardzo dobry	53	0	1	2	3	3	1	4	1	2	2	1	4	1	12	1	2	9	1						1
10			dostateczny +	18		1	0	3	3	1	0	1	3	2	0		1	0	1	2								
11			dobry	23		0	0	0	4	1	0	1		2	1		1	12		1								
12			bardzo dobry	48	0	1	4	2	3	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	3								1
13			niedostateczny	6	0	1	1	0	0	1	2	0		0	0		0			1								
14	9		bardzo dobry	53	0	1	3	3	3	1	3	1	2	2	1	3	1	12	1	3	9	1						1
15			bardzo dobry	62,5	22,5	1	3	2	6	1	0	1	3	2	1	4	1	12	1	1								
16	9		bardzo dobry	56	0	1	3	2	6	1	4	1	3	2	1	4	1	12	1	3	9	1						1
17	6		bardzo dobry	54	0	1	4	2	6	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	2	6	1						1
18	3		bardzo dobry	51	0	1	4	2	3	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	3	3	1						1
19			bardzo dobry	33	0	1	1	3	3	1	3	1		2	1		1	12		2								
20			bardzo dobry	49	0	1	3	4	6	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	2								1
21			bardzo dobry	66	25	1	2	2	6	1	4	1		2	1	3	1	12		2								
22			dobry +	53	16	1	3	3	3	1	4	1		2	1		1	12	1	1								
23			dobry +	30		1	1	4	4	1	3	1		2	0		1	10		2								
24	6		bardzo dobry	53	0	1	4	3	3	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	1	6	1						1
25			dostateczny	33	23	1	0	3	3	1	0	1		0	0		0			1								
26			dostateczny +	41	10	0	1	4	4	1	4	1	4	0	0		1	10		1								
27	6		bardzo dobry	53	0	1	4	3	6	1	4	1	2	2	1	4	1	12	1	2	6	1						1
28	9		bardzo dobry	49	0	1	1	3	6	1	4	1	3	2	1	1	1	12	1	1	8	1						1
29	6		bardzo dobry	46	0	1	4	3	6	1	4	1		2	1		1	12	1	2	6	1						
30	6		bardzo dobry	54	0	1	4	3	3	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	2	6	1						1
31			dobry	31		1	2	0	3	1	0	1		2	1	3	1	12		2								
32	6		bardzo dobry	53	0	1	2	3	6	1	4	1	4	2	1	4	1	12	1	2	6	1						1
33			dobry +	51,5	21,5	1	0	3	3	1	0	1		2	1		1	12										
34			dostateczny	23		1	0	4	0	0	0	1	3	0	1	4	1	8										
35	6		bardzo dobry	71	25	1	0	3	3	1	4	1	4	2	1	4	1	12										
36			dostateczny	26		1	1	3	3	1	2	1		2	1		1	8										
37																												
38	13		nagroda za uczestnictwo we wszystkich aktywnościach																									
39	3		nagroda za uczestnictwo we wszystkich aktywnościach - bez zad. dodatkowego																									
40			walkower z wykładów																									
41			walkower z ćwiczeń																									
42			64-58 bdb / 57-52 db+ / 51-45 db / 44-39 dst+ / 38-33 dst / 32-24 ndst.																									

MAPA KURSU

TABELA WYNIKÓW

MAPA KURSU

TABELA
WYNIKÓW

Zasady zaliczenia:

Za udział w misjach wykładowych można zdobyć **64 pkt (100%)** / a najbardziej zaangażowani w Grę nawet więcej:

- 7 pkt za **udział w misjach** (obecność) (10% oceny końcowej, po 1 pkt za każdą misję)
- 20 pkt za **questy** (krótkoterminowe zadania pisemne np. eseje, mapy myśli, indywidualne lub zespołowe) wykonywane między misjami (30% oceny końcowej, 4 pkt za każde z 5 zadań)
- 12 pkt za **zadanie specjalne** (20% oceny końcowej), wykonywane indywidualnie lub zespołowo, przy wsparciu Mistrza Gry. Wybór zadania jest konsultowany z Mistrzem Gry. Termin oddania pracy: niedziela 17 listopada, godz. 20.00, w formie elektronicznej. Każdy Gracz ma prawo do konsultacji z Mistrzem Gry podczas realizacji zadania (po wcześniejszym umówieniu się drogą elektroniczną).
- **Punkty-niespodzianki:**
 - Gracze mogą przyznawać punkty sobie nawzajem. Każdy może przyznać **1 punkt wybranej osobie** (z uzasadnieniem, niejawnie, ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry). Można je przyznać po zaliczeniu **poziomu VI**, propozycja wysyłana jest do Mistrza Gry mailem.
 - Mistrz Gry może (nie musi) przyznać punkt i nagrodę specjalną za **wyjątkowe zaangażowanie** w Grę.
- 25 pkt za **Boss Fight** czyli walkę z potworem (egzamin). Ma formę pisemną, pytania są otwarte, (bez?)problemowe. Podczas Boss Fight można posługiwać się wszelkimi dostępnymi graczom materiałami i narzędziami (40% oceny końcowej).

Boss Fight odbywa się w **dodatkowym terminie**, walka trwa max. **1,5 godziny**. Gracz otrzymuje **5 zadań otwartych** (0-5 pkt za każde, łącznie max. 25 pkt.). Obowiązuje materiał prezentowany podczas misji wykładowych i ćwiczeniowych oraz w questach międzymisyjnych. Pozytywna ocena końcowa z misji ćwiczeniowych jest warunkiem koniecznym, aby podejść do Boss Fight.

Punktacja: ...64-58 bdb / 57-52 db+ / 51-45 db / 44-39 dst+ / 38-33 dst / 32↓: ndst.

MAPA KURSU

Misja 1

(do zdobycia: 5 pkt)

Nazewnictwo roślin / Zasady nomenklatury botanicznej, podstawy Kodeksu Nomenklatury Botanicznej ICN. Jak powstają nazwy gatunkowe roślin (zasady tworzenia nazw taksonów. Pochodzenie nazw. Tworzenie własnej nazwy). Zasady nomenklatury botanicznej – podstawy Kodeksu Nomenklatury Botanicznej ICN (praca metodą „case study”).

Quest do wykonania na misję 2: Wyszukać artykuł z opisem nowego taksonu i zaznaczyć markerem wszystkie niezbędne elementy.

Polecana literatura:

- Stace C.A. 1993. Taksonomia roślin i Biosystematyka. PWN. Warszawa.
- International Code of Nomenclature for algae, fungi, and plants (Melbourne Code, ICN) <http://www.iapt-taxon.org/nomen/main.php>
- Stearn W.T. 2004. Botanical Latin. 4th ed. David and Charles Publishers.

Misja 2

(do zdobycia: 5 pkt)

Rodzaje typów nomenklatorycznych / Jak odkrywa się nowe dla nauki gatunki?

Gry dydaktyczne, drzewko decyzyjne, gra symulacyjna.

Quest do wykonania na misję 3. Analiza wybranych artykułów ICN.

Polecana literatura:

- Stace C.A. 1993. Taksonomia roślin i Biosystematyka. PWN. Warszawa.
- Drobnik J. 2007. Zielnik i zielnikoznawstwo. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

Misja 3

(do zdobycia: 5 pkt)

Kolekcje: szklarnia, kolekcja preparatów mokrych i zielnik.

Wizyta w miejscach przechowywania okazów roślinnych. Praca z kluczem, oznaczanie (zajęcia pokazowe z dyskusją, praca z mikroskopem stereoskopowym)

Quest do wykonania na misję 4. Wyszukać artykuł z opisem nowego taksonu i zaznaczyć w opisie tego taksonu cechy diagnostyczne dla rodziny, do której należy.

Polecana literatura:

- Drobnik J. 2007. Zielnik i zielnikoznawstwo. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Index Herbariorum: http://pl.wikipedia.org/wiki/Index_Herbariorum
- Mirek Z., Piękoś-Mirkowa H., Zając A., Zając M.. 2002. Flowering plants and pteridophytes of Poland. A checklist. Biodiversity of Poland. Vol. 1. Kraków. Wersja on-line: <http://info.botany.pl/czek/check.htm>

MAPA KURSU

-  0. PROGRAM KURSU, zasady Gry
-  1 wykład Taxonomia, ICN p.1
-  2 wykład CITES, herbaria, publikacje
-  3 wykład Historia
-  4 wykład Fenetyka, kladystyka, Cechy
-  5 wykład RODZINY
-  6 wykład Fitogeografia Hybrydyzacja Specjacja
-  7 wykład Taksonomia molekularna
-  2010
-  EXAM
-  MATERIALY dla studentów - książki, artykuły, filmy
-  Plant Families
-  PLANY GRUPY
-  Quest 1
-  Quest 2
-  Quest 3
-  Quest 4
-  Quest 5
-  rest
-  TABELLE RANKINGI
-  the WALL
-  zadania dodatkowe
-  Zadanie specjalne 12 pkt
-  ZDJECIA
-  Ważne terminy w Grze



MAPA KURSU

**SPOSÓB
KOMUNIKACJI**

Zasady / punkty dodatkowe:

- Wiadomość „**Jesteś bezpieczny**” otrzymuje każdy Gracz, który osiągnie pułap 33 punktów zanim nastąpi Boss Fight. Oznacza ona otrzymanie w nagrodę **dodatkowego 1 punktu**.
- Po przejściu na VI poziom (4 lub 8 listopada w zależności od grupy) każdy Gracz może starać się o **zadanie dodatkowe** (przydziela je Mistrz Gry). Warunek: obecność na wszystkich misjach. Można wybrać 1 z 3 poziomów trudności (I poziom - max. 3 pkt, II poziom - max. 6 pkt., III poziom - max. 9 pkt). Za nieprawidłowe wykonanie zadania lub niewykonanie grozi utrata adekwatnej liczby punktów.
- Liczba **47 punktów** z wykładów to tzw. **Golden Line** (złota linia) - jej przekroczenie sprawia, że **Mistrz Gry walkowerem oddaje** Boss Fight i Gracz otrzymuje ocenę bardzo dobrą z egzaminu. Warunki do spełnienia: 47 punktów, obecność na wszystkich misjach wykładowych oraz zaliczenie wszystkich questów i zadania specjalnego.

	Tydzień			tydzień I		tydzień II		zadanie specjalne do 17.XI	Punkty niespodzianki		Zadanie dodatkowe	Jesteś bezpieczny	Punkt specjalny od Mistrza Gry
Zad. dodatkowe PLAN	Nazwisko	SUMA	EXAM	obecność	quest 1 mapa	obecność plus praca w gildiach	quest 2 wywiad		od gracza	od mistrza			
		47	13	1	4	3	5	12		1			
6		48	0	1	2	2	6	12	1	1	6	1	1
		41	0	1	3	2	5	12	1	2		1	
6		53	0	1	4	2	6	12	1	2	6	1	1
		46	21	1	1	3	0	12		2			
		51,5	21,5	1	2	2	4	12	1	2			
9		53	0	1	2	3	5	12	1	2	9	1	1
		18		1	0	3	3	0	1	2			
		23		0	0	0	4	12		1			
		48	0	1	4	2	5	12	1	3		1	1
		6	0	1	1	0	0			1			
9		53	0	1	3	3	5	12	1	3	9	1	1
		62,5	22,5	1	3	2	6	12	1	1		1	
9		56	0	1	3	2	6	12	1	3	9	1	1
6		54	0	1	4	2	6	12	1	2	6	1	1
3		51	0	1	4	2	5	12	1	3	3	1	1

tydzień I		tydzień II		tydzień III		tydzień IV		tydzień V	tydzień VI		tydzień VII
obecność	quest 1 mapa	obecność plus praca w gildiach	quest 2 wywiad	obecność	quest 3 rodziny	obecność	quest 4 esej1	obecność plus praca na wykl	ZADANIA		obecność
									obecność	quest 5 esej2	obecność

**WALKA Z
POTWOREM****„OPEN BOOK EXAM”**

- 25 pkt za **Boss Fight** czyli walkę z potworem (egzamin). Ma formę pisemną, pytania są otwarte, (bez?)problemowe. Podczas Boss Fight można posługiwać się wszelkimi dostępnymi graczom materiałami i narzędziami (40% oceny końcowej).

Boss Fight odbywa się w **dodatkowym terminie**, walka trwa max. **1,5 godziny**. Gracz otrzymuje **5 zadań otwartych** (0-5 pkt za każde, łącznie max. 25 pkt.). Obowiązuje materiał prezentowany podczas misji wykładowych i ćwiczeniowych oraz w questach międzymisyjnych. Pozytywna ocena końcowa z misji ćwiczeniowych jest warunkiem koniecznym, aby podejść do Boss Fight.

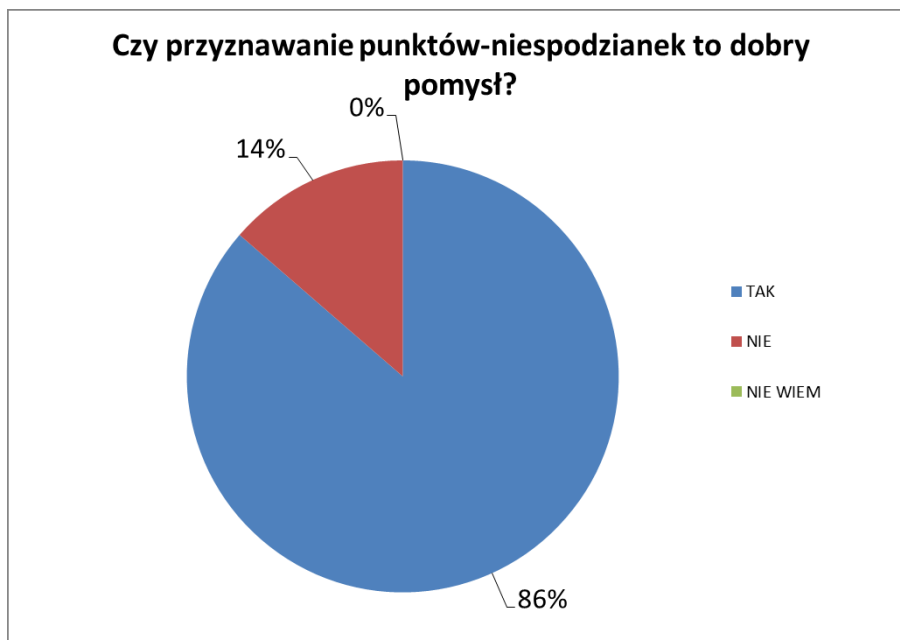
Punktacja: ...64-58 bdb / 57-52 db+ / 51-45 db / 44-39 dst+ / 38-33 dst / 32↓: ndst.

PUNKTY NIESPODZIANKI

➤ Punkty-niespodzianki:

- Gracze mogą przyznawać punkty sobie nawzajem. Każdy może przyznać **1 punkt wybranej osobie** (z uzasadnieniem, niejawnie, ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry). Można je przyznać po zaliczeniu **poziomu VI**, propozycja wysyłana jest do Mistrza Gry mailem.
- Mistrz Gry może (nie musi) przyznać punkt i nagrodę specjalną za **wyjątkowe zaangażowanie** w Grę.

- **Punkty-niespodzianki:** Lab Master może (nie musi) przyznać punkt i nagrodę specjalną za **wyjątkowe zaangażowanie** w Grę.



PRACA ZESPOŁOWA

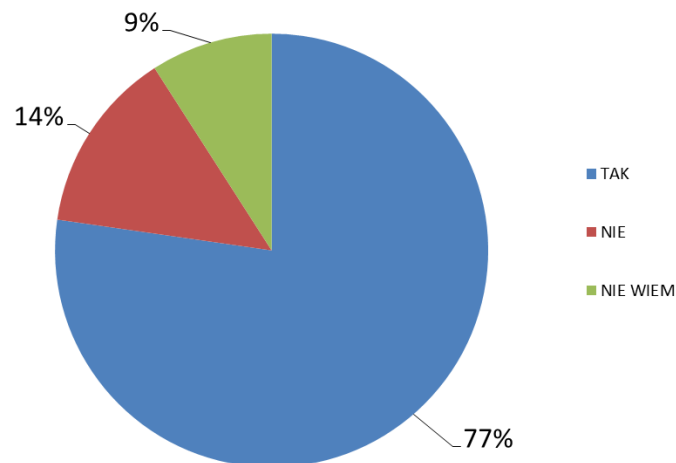
- Gracze tworzący Gildię z najwyższym łącznym poziomem punktów uzyskanych po zaliczeniu poziomu VI otrzymują po **1 dodatkowym punkcie** oraz nagrody, zanim nastąpi Boss Fight.

POŁOWA ZADAŃ WYMAGAŁA PRACY W ZESPOŁACH (dobieranych przy poszczególnych zadaniach)

STRATEGIA

Zasada: „PEŁNA AUTONOMIA”

Czy udział w grze wymagał myślenia strategicznego?



**RANKINGI
„top ten”**

Nazwisko	suma
	27
	27
	26
	26
	26
	25
	25
	25
	25
	25

RANKINGI
„najlepszy skoczek”

27.10 Quest 3		3.11 Quest 4		SKOK między misją 1 (Quest 1) a misją 3 (Quest 2)	SKOK między misją 3 (Quest 2) a misją 4 (Quest 3)	SKOK między misją 4 (Quest 3) a misją 5 (Quest 4)
	20		27	8	5	7
	19		25	9	4	6
	20		26	9	5	6
	20		26	9	6	6
	21		27	12	5	6
	19		25	9	5	6
	20		26	10	5	6
	19		25	10	5	6
	13		19	7	5	6
	10		15	8	1	5
	14		19	9	1	5
	20		25	10	6	5
	15		20	9	5	5
	17		22	10	5	5

FABUŁA POSTACIE

Gra (kurs) toczy się w dwóch przenikających się płaszczyznach:

- **misje wykładowe** (wykłady);
- **misje ćwiczeniowe** (ćwiczenia laboratoryjne).

W Grze biorą udział:

- **Mistrz Gry** (główny prowadzący kurs zwany także wykładowcą):
dr hab. prof. UG Joanna Mytnik-Ejsmont (pokój C-406) joanna.mytnik-ejsmont@biol.ug.edu.pl
- **Lab Master** (prowadzący ćwiczenia):
mgr Sławomir Nowak (pokój C-417) slawomir.nowak@biol.ug.edu.pl
- **Lab Supporter** (asystent Lab Mastera):
mgr Elżbieta Grochocka ((pokój C-417) elzbieta.grochocka@biol.ug.edu.pl
- **Gracze** (studenci zapisani na kurs).

SPOSÓB KOMUNIKACJI

- Strona www kursu
- Dropbox
- E-mail

 0. PROGRAM KURSU, zasady Gry	 rest
 1 wykład Taxonomia, ICN p.1	 TABELLE RANKINGI
 2 wykład CITES, herbaria, publikacje	 the WALL
 3 wykład Historia	 zadania dodatkowe
 4 wykład Fenetyka, kladystyka, Cechy	 Zadanie specjalne 12 pkt
 5 wykład RODZINY	 ZDJECIA
 6 wykład Fitogeografia Hybrydyzacja Specjacja	 Ważne terminy w Grze
 7 wykład Taksonomia molekularna	
 2010	
 EXAM	
 MATERIALY dla studentow - ksiazki, artykuly, filmy	
 Plant Families	
 PLANY GRUPY	
 Quest 1	
 Quest 2	
 Quest 3	
 Quest 4	
 Quest 5	

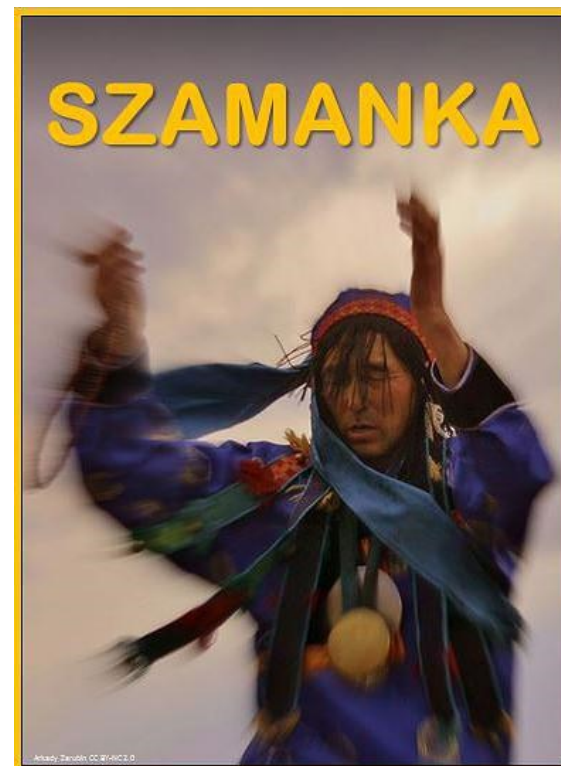
GAMIFIKACJA PO RAZ DRUGI

czyli

CO NOWEGO

Kurs „SZAMANKA”

**Seminarium 30 h
Kierunek BIOLOGIA,
studia I stopnia, 3 rok
10 studentek**



Szamanka to ta, która wie.

Jest centralną postacią w każdej społeczności uznającej rytę szamańskie. (...) Szamanka to duchowa wojowniczka, która przywołuje dusze zmarłych. W czasie rytualnego kontaktu z duchami jej dusza potrafi ujrzeć tajemnice niedostępne dla reszty społeczności.

Celem Gry jest uzyskanie przez każdą ze studentek wiedzy tajemnej i dołączenie do elitarnego grona Szamanów.

MAPA KURSU

TABELA WYNIKÓW

POZIOMY

[illegible]

SPOSÓB KOMUNIKACJI

- Strona [www.kursu](http://www.kursu.com)
- Dropbox
- **Google Docs**
- E-mail

POZIOM 1						POZIOM 2						POZIOM 3					
MISJA 1			MISJA 2			MISJA 3			MISJA 4			MISJA 5			MISJA 6		
ABSTRACT, KEYWORDS, BIBLIOGRAFIA			KOREKTA, TRYB RECENZJI			WYSTĄPIENIA PUBLICZNE			REFERATY *ZAŁOŻENIA PRACY*			WNIOSKI O FINANSOWANIE (BFN)			SKŁADANIE WNIOSKÓW		
18.02			25.02			04.03			11.03			18.03			25.03		
MISJE STACJONARNE						MISJE STACJONARNE						MISJE STACJONARNE					
	punkty do zdobycia	punkty zdobyte		punkty do zdobycia	punkty zdobyte		punkty do zdobycia	punkty zdobyte		punkty do zdobycia	punkty zdobyte		punkty do zdobycia	punkty zdobyte		punkty do zdobycia	punkty zdobyte
pkt pracy	3x10	30	pkt pracy	2 x 10	20	pkt pracy	10	10	pkt pracy	30	30	prezentacja	40	40	wniosek	50	50
pkt integracji	15	15				pkt kreatywności	30	30	udział w dyskusji (pytania)	10	10						
									udział w dyskusji (odpowiedzi)	20	20						
									udział w seminarium specjalisty	5	5						
									prezentacja publikacji związanych z tematem pracy	5 / publikacje (max. 5 poz.)	25						
ZADANIA KONIECZNOŚCI						ZADANIA KONIECZNOŚCI						ZADANIA KONIECZNOŚCI					
zadanie konieczności "Abstrakt" (2 poziomy trudności: jez. polski / jez. angielski)	10 / 25 pkt	25	zadanie konieczności "Recenzja" (2 poziomy trudności: jez. polski / jez. angielski)	10 / 25 pkt	25							zadanie konieczności "Pisemny wniosek o finansowanie imprezy BFN". Termin: 28 kwietnia godz. 24.00. PRACA ZESPOŁOWA	30	30			
ZADANIA WYBORU						ZADANIA WYBORU						ZADANIA WYBORU					
zadanie wyboru "Keywords" (2 poziomy trudności: jez. polski / jez. angielski)	5 / 15 pkt	15	zadanie wyboru "Instrukcje dla autorów"	40	40	zadanie wyboru "wskazanie interesującej strony / publikacji na temat wystąpień publicznych"	20	20							zadanie wyboru "recenzja wniosku o finansowanie"	40	40
zadanie wyboru "Bibliografia" (2 poziomy trudności: jez. polski / jez. angielski)	10 / 25 pkt	25															
UMIĘTNOŚCI						UMIĘTNOŚCI						UMIĘTNOŚCI					
umiejętność "WSPÓŁAUTOR" od 70 pkt z misji 1			umiejętność "RECENZENT" od 30 pkt z misji 2						umiejętność "POCZĄTKUJĄCY WYKŁADOWCA" od 115 pkt żółtych						umiejętność "WNIOSKODAWCA" od 115 pkt pomarańczowych		
			umiejętność "PIERWSZY AUTOR" od 140 pkt szarych														
Zaliczenie poziomu:				od 50 pkt		Zaliczenie poziomu:				od 60 pkt		Zaliczenie poziomu:				od 60 pkt	
PUNKTY zdobyte w Misji 1		110	PUNKTY zdobyte w Misji 2		85	PUNKTY zdobyte w Misji 3		60	PUNKTY zdobyte w Misji 4		90	PUNKTY zdobyte w Misji 5		70	PUNKTY zdobyte w Misji 6		90
POZIOM 1						POZIOM 2						POZIOM 3					
195						150						160					

ZADANIA

ZADANIA KONIECZNOŚCI I WYBORU

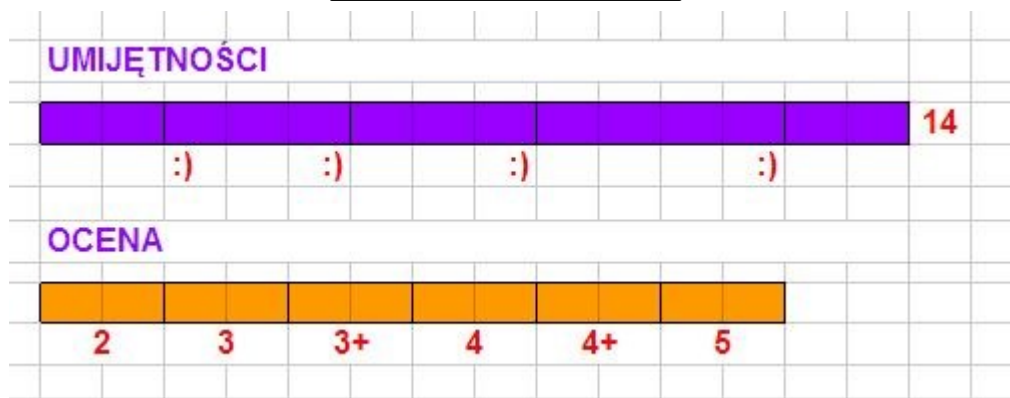
Zadania konieczności są obowiązkowe. **Zadania wyboru** nie są obowiązkowe, ale można przystąpić do ich wykonywania PO zaliczeniu wszystkich zadań konieczności z danego tygodnia.

Okno czasowe dla każdego zadania (konieczności i wyboru) trwa **2 tygodnie**, kolejny tydzień (trzeci) to możliwość zdobycia połowy punktów, czwarty tydzień - 1/4 punktów.. Okno czasowe otwiera się po zajęciach na sali (wtorki godz. 15.00)

Rozwiązania zadań z danego tygodnia można zacząć przysyłać do swojego Folderu Gry w DropBoxie po zakończeniu zajęć na sali przewidzianych dla danej misji.

Szczegóły dotyczące zadań podawane są podczas misji stacjonarnych.

PASKI POSTĘPU





Odznaka
UMIEJETNOSC
POZYSKIWANIA
FUNDUSZY



Odznaka
INICJATYWA I
UMIEJETNOSCI
PRZYWODCZE



Odznaka JEZ.
ANGIELSKI
SPECJALISTYCZNY



Odznaka
KREATYWNOŚĆ



Odznaka
KRYTYCZNE
MYŚLENIE



Odznaka
ODPOWIEDZIALNOŚĆ



Odznaka
PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ



Odznaka
ROZWIĄZYWANIE
PROBLEMÓW



Odznaka
SAMOCENA



Odznaka
UMIEJETNOSC
DYSKUSJI



Odznaka
WSPÓLPRACA



Odznaka
ZNAJOMOŚĆ ICT



Umiejętność
ABSOLWENT



Umiejętność
AUTOR POSTERU



Umiejętność
DOSWIADCZONY
WYKŁADOWCA



Umiejętność
HEADHUNTER



Umiejętność
NOWOCZESNY
WYKŁADOWCA



Umiejętność
PIERWSZY
AUTOR



Umiejętność
POZATKUJĄCY
WYKŁADOWCA



Umiejętność
POPULARYZATOR
NAUKI



Umiejętność
RECENZENT



Umiejętność
SPECJALISTA



Umiejętność
SZAMAN



Umiejętność
WNIOSKODAWCA



Umiejętność
WSPÓLAUTOR



Umiejętność
ZDOBYWCA
GRANTÓW

ODZNAKI

ŻYCIA

NIEOBECNOŚCI

Każda nieobecność na misji stacjonarnej to **utrata 1 życia**. Każdy z Graczy ma **3 życia** w momencie rozpoczęcia Gry. Aby uzyskać pozytywną ocenę z seminarium trzeba ukończyć Grę z min. 1 życiem. Każde dodatkowe ocalone życie (drugie i trzecie) na koniec Gry, to **30 pkt.** (razem max. 60 pkt).

Utracone życie można odzyskać po przedstawieniu zwolnienia lekarskiego obejmującego czas trwania misji stacjonarnej. Utracone punkty z misji stacjonarnej można uzyskać indywidualnie u Starej Szamanki.

FABUŁA POSTACIE

W Grze biorą udział:

- Mistrz Gry tym razem w roli **Starej Szamanki** (bez przesady, nie takiej znowu starej... heh):
dr hab. prof. UG Joanna Mytnik-Ejsmont (pokój C-406) kontakt: joanna.mytnik-ejsmont@biol.ug.edu.pl
- Gracze czyli **Adepci Wiedzy Tajemnej** - studenci zapisani na kurs
- **Duchy** czyli autorzy książek i artykułów naukowych
- **Rada plemienna** czyli żyjący specjaliści wybranych dziedzin biologii
- **Znachor i Wiedźma** czyli doktoranci mgr Sławomir Nowak i mgr Elżbieta Grochocka

GŁĘBIA W GRZE

OCENA	PUNKTY	MINIMALNA LICZBA UMIEJĘTNOŚCI	MINIMALNA LICZBA ODZNAK	MINIMALNA LICZBA ŻYC	KAŻDE ZADANIE KONIECZNOŚCI	KAŻDY POZIOM
<u>bdb</u>	min. 1150	11	4	1	zaliczone na min. 50%	zaliczony
<u>db+</u>	1149-910	10	3	1	zaliczone na min. 50%	zaliczony
<u>db</u>	909-760	8	3	1	zaliczone na min. 50%	zaliczony
<u>dst+</u>	759-610	6	2	1	zaliczone na min. 50%	zaliczony
<u>dst</u>	609-485	5	2	1	zaliczone na min. 50%	zaliczony
<u>ndst</u>	484-0	..	..	..	..	..

Moja strona z sylabusami kursów zgrywalizowanych:
www.thaia8.wix.com/mytnik-ejsmont-j