

# SEMINARIUM III ROKU

[zgamifikowane]

## PROGRAM KURSU

dla studentów III roku  
Katedry Taksonomii Roślin i Ochrony Przyrody  
Rok akademicki 2013/2014 (semestr letni)



[Fotografia: Arkady Zarubin CC BY-NC 2.0]

### Szamanka to ta, która wie.

Jest centralną postacią w każdej społeczności uznającej rytę szamańskie. Nazwa „szaman” pochodzi od rdzenia „sza” oznaczającego w języku Ewenków **wiedzę**.

Największą umiejętnością szamanek jest bezpośrednie kontaktowanie się ze światem duchów. 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.

**Gra** (kurs) realizowany jest na dwóch płaszczyznach: **stacjonarnej** w sali C-402 (Wydział Biologii UG, zielone skrzydło, KTRiOP) we wtorki w godz. 13.30 - 15.00) oraz **w miejscu i czasie dogodnym dla każdego Gracza**, poza salą. Składa się z **7 poziomów** tj. obszarów tematycznych o rosnącym poziomie trudności oznaczonych kolorami, podzielonych na **15 misji**.

### W Grze biorą udział:

- Mistrz Gry tym razem w roli **Starej Szamanek** (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](mailto: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

# ZASADY GRY

Każdy Adept Wiedzy Tajemnej przybiera imię, którym zatytułowane będzie jego POLE WALKI w Google Sheets (tabela zadań i paski postępu) oraz jego Folder Gry w DropBoxie.

## 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.

## POLE WALKI

Każdy z Adeptów dokonuje **samooceny** po każdej misji stacjonarnej, Stara Szamanka weryfikuje liczbę punktów.

## UMIEJĘTNOŚCI (14)

Umiejętności są Adeptowi przyznawane **automatycznie** po przekroczeniu wymaganej liczby punktów. Postęp w zdobywaniu umiejętności pokazuje pasek postępu w POLU WALKI. Za zdobycie 2, 5, 8 i 12 umiejętności Stara Szamanka przyznaje **nagrody**:)

Lista umiejętności znajduje się na końcu dokumentu.

## ODZNAKI (12)

Odnaki są przyznawane przez GRACZY sobie wzajemnie przez cały czas trwania Gry (tajne głosowanie drogą elektroniczną w POLU WALKI). W przypadku wątpliwości Starej Szamanki co do zasadności przyznania odznaki należy swoją decyzję uzasadnić (w takim przypadku zostanie wystosowana prośba o uzasadnienie). Stara Szamanka również ma prawo przyznawania odznak Adeptom. Przyznawane odznaki pojawiają się sukcesywnie w POLU WALKI Adepta.

Lista odznak znajduje się na końcu dokumentu.

## NAGRODY

Nagrodę można otrzymać za zwycięstwo w **KONKURSACH** (przez tajne głosowania na najlepszy projekt/wystąpienie podczas), na **półmetku** mając min. 500 pkt oraz po zdobyciu dwóch, pięciu, ośmiu i dwunastu **umiejętności**.

## PÓŁMETEK

Półmetek Gry to dzień 8 kwietnia godz. 20.00.

## 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.

## WSPARCIE TECHNICZNE

Drukarka / ksero / papier ksero (biały i kolor) / papier wizytówkowy / gilotyna / aparat fotograficzny / dostęp do komputera z dostępem do Internetu itp. są do dyspozycji Adeptów po wcześniejszym uzgodnieniu terminu ze Starą Szamanką.

## ZALICZENIE

**Punkty zdobyte wyłącznie podczas zajęć na sali nie wystarczają do uzyskania pozytywnej oceny z seminarium. Warunki zaliczenia zajęć na poszczególne oceny przedstawia tabela:**

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

ZALICZENIE POZIOMU jest jednym z obowiązkowych kryteriów, aby otrzymać ocenę pozytywną z seminarium. Zdefiniowane jest osiągnięciem minimalnej liczby punktów dla poszczególnych poziomów. Liczba ta znajduje się pod każdym z poziomów oraz poniżej:

**Minimalne liczby punktów gwarantujące zaliczenie poszczególnych poziomów:**

- Poziom 1: 50 pkt
- Poziom 2: 60 pkt
- Poziom 3: 60 pkt
- Poziom 4: 70 pkt
- Poziom 5: 95 pkt
- Poziom 6: 70 pkt
- Poziom 7: 80 pkt

**Ocena z seminarium** jest przyznawana w oparciu o **spełnienie wszystkich kryteriów** zamieszczonych w tabeli. Wartość oceny wyznacza najniższe z kryteriów, np. jeśli Gracz uzyskał liczbę punktów i odznak wystarczających do zdobycia oceny bardzo dobrej, ale liczba umiejętności wskazuje na ocenę dobrą, to jako ocena końcowa wystawiana jest ocena dobra.

## LOGISTYKA GRY

### GOOGLE SHEETS

Kontakt między Adeptami Wiedzy Tajemnej a Starą Szamanką odbywa się przez **Google Sheets** (odpowiednik arkusza Excela) czyli **POLE WALKI**, w którym znajduje się tabela rytuałów i paski postępu. Każdy Adept dzieli ze Starą Szamanką osobny własny arkusz POLA WALKI, który uaktualniany jest na bieżąco w miarę rosnącej siły magicznej Adepta. Link do swojego POLA WALKI Adeptci otrzymują mailowo po pierwszej misji rytualnej.

### DROPBOX

Dodatkowe wsparcie logistyczne misji zapewnia bezpłatna aplikacja **DropBox** (umożliwia przechowywanie dokumentów w chmurze, na zewnętrznym serwerze, dzięki temu każdy Gracz ma do niej dostęp z każdego urządzenia podłączonego do Internetu).

Każdy z Graczy zobowiązany jest **założyć konto** na DropBoxie i uzyskać dostęp do swojego Folderu Gry (nazwa folderu Gry: „**GRA: Szamanka\_Imię Adepta**”).

Zaproszenie do folderu na DropBoxie każdy z Adeptów otrzyma drogą elektroniczną po pierwszej misji rytualnej. Adres mailowy każdego Adepta będzie wykorzystywany do komunikacji przez cały czas trwania Gry. Konto można założyć na [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) (będzie potrzebne podanie jedynie loginu i hasła do konta oraz adresu email).

## LISTA UMIEJĘTNOŚCI

### POZIOM SZARY

1. Umiejętność "WSPÓŁAUTOR" od 70 pkt z misji 1
2. Umiejętność "RECENZENT" od 30 pkt z misji 2
3. Umiejętność "PIERWSZY AUTOR" od 140 pkt szarych

### POZIOM ŻÓŁTY

4. Umiejętność "POCZĄTKUJĄCY WYKŁADOWCA" od 115 pkt żółtych

### POZIOM POMARAŃCZOWY

5. Umiejętność "WNIOSKODAWCA" od 115 pkt pomarańczowych

### POZIOM CZERWONY

6. Umiejętność "AUTOR POSTERU" od 130 pkt czerwonych

### POZIOM FIOLETOWY

7. Umiejętność "NOWOCZESNY WYKŁADOWCA" od 220 pkt fioletowych
8. Umiejętność "DOŚWIADCZONY WYKŁADOWCA" od 210 pkt fioletowych oraz posiadanie umiejętności "POCZĄTKUJĄCY WYKŁADOWCA"

### POZIOM GRANATOWY

9. Umiejętność "POPULARYZATOR NAUKI" od 140 pkt granatowych
10. Umiejętność "ZDOBYWCA GRANTÓW" od 160 pkt granatowych oraz posiadanie umiejętności "WNIOSKODAWCA"
11. Umiejętność "HEADHUNTER" za zwerbowanie min. 1 osoby do pomocy w imprezie BFN lub Pikniku Naukowym

### POZIOM CZARNY

12. Umiejętność "SPECJALISTA" od 130 pkt czarnych

### GRA

13. Umiejętność "ABSOLWENT" od 485 pkt z całej Gry
14. Umiejętność "SZAMAN" od 1100 pkt z całej Gry

## LISTA ODZNAK

1. Odznaka "ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA ANGIELSKIEGO SPECJALISTYCZNEGO"
2. Odznaka "UMIEJĘTNOŚĆ DYSKUSJI"
3. Odznaka "UMIEJĘTNOŚĆ POZYSKIWANIA FUNDUSZY"
4. Odznaka "ZNAJOMOŚĆ ICT"
5. Odznaka "KREATYWNOŚĆ"
6. Odznaka "WSPÓŁPRACA"
7. Odznaka "KRYTYCZNE MYŚLENIE"
8. Odznaka "PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ"
9. Odznaka "ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW"
10. Odznaka "ODPOWIEDZIALNOŚĆ"
11. Odznaka "INICJATYWA I UMIEJĘTNOŚCI LIDERSKIE"
12. Odznaka "UMIEJĘTNOŚĆ SAMOCENY"

ZASADY GRY można pobrać ze strony Starej Szamanki **skanując kod:**

