

WYKŁAD „EWOLUCJA I SYSTEMATYKA ROŚLIN ZALĄŻKOWYCH I GRZYBÓW”

Dr hab. prof. UG Joanna Mytnik-Ejsmont

Rok akademicki 2014/2015, SEMESTR LETNI

Kurs 13.1.0040

KSIĘGA ZASAD

1. ZASADY OGÓLNE

Wykłady odbywają się w tradycyjnej formie, w czwartki w godzinach 10.30 - 12.15 (aula C-107) ale każdy ze studentów zapisanych na kurs ma możliwość pracować systematycznie przez cały semestr lub dowolną jego część wykonując zadania dodatkowe. Wykonywanie zadań jest dobrowolne, student autonomicznie podejmuje decyzję o tym, czy i w jakim stopniu chce się zaangażować w zdobywanie wiedzy i umiejętności z zakresu tematyki kursu.

1.1. RODZAJE PUNKTÓW

Postęp Gracza w Grze i możliwości operowania posiadanymi zasobami powiązane są ze zdobywaniem przez Gracza punktów. Każde zadanie jest wycenione na określoną liczbę punktów. Rodzaje punktów:

- **punkty wiedzy (P.W.)** - obrazują postęp Gracza w Grze, decydują o randze Gracza. 40% wszystkich zdobytych w Grze P.W. stanowi element oceny końcowej z egzaminu.
- **punkty akcji (P.A.)** - dają możliwość kupowania dóbr w markecie.

1.2. RANGI GRACZY

Istnieją 3 rangi Graczy w Grze definiowane przez liczbę punktów wiedzy (P.W.): **ADEPT** (0-49 P.W.), **WTAJEMNICZONY** (50-69 P.W.) i **MISTRZ** (od 70 P.W.). Każdy Gracz rozpoczyna Grę w randze Adept. Awansujący Gracz zyskuje przywileje właściwe danej randze.

PRZYWILEJE WTAJEMNICZONYCH i MISTRZÓW

- Po uzyskaniu **50 P.W.** Gracz awansuje do rangi WTAJEMNICZONY i otrzymuje od Mistrza Gry bonusowe **3 P.A.** i **3 P.W.** oraz nagrodę.



- Po uzyskaniu 70 P.W. awansuje do rangi MISTRZ i otrzymuje uprawnienia do **kupowania dóbr w markecie.**
- W sytuacji, gdy wszyscy Gracze awansują do rangi WTAJEMNICZONY do 15 kwietnia 2015 r. do godz. 20.00, Mistrz Gry przyznaje każdemu z Graczy po **3 P.W.**

1.3. NAGRODY

Każdy Gracz może zdobyć w Grze nagrody. Nagrody są dobrem unikalnym przyznawanym przez Mistrza Gry za wyjątkowe zaangażowanie w Grę, kreatywne podejście do zadań, umiejętność krytycznego myślenia, poczucie humoru, przestrzeganie zasad fair-play.

1.4. DOBRA

Każdy Gracz w randze MISTRZ dysponujący wystarczającą liczbą P.A. ma prawo wykupić w markecie dobra (ułatwienia do egzaminu).

LISTA DÓBR W MARKECIE (ułatwień do egzaminu)

RODZAJE DÓBR	CENA (w P.A.)
1 pytanie egzaminacyjne (możliwość poznania pytania na tydzień przed egzaminem)	80
2 pytania egzaminacyjne (możliwość poznania pytań na tydzień przed egzaminem)	110
Posiadanie własnych notatek na egzaminie	120
Wymiana pytania (powtórne losowanie)	70
Termin zerowy	70

1.5. TEMATYKA WYKŁADÓW

GRZYBY

19.02 - Ewolucja i systematyka grzybów cz.1

26.02 - Ewolucja i systematyka grzybów cz.1

ROSLINY ZALĄŻKOWE

05.03 - Podstawowe założenia taksonomii. Nowoczesne metody stosowane w systematyce roślin.

12.03 - Przegląd systematyczny roślin nagozalążkowych.

19.03 - Przegląd organów roślinnych.

26.03 - Powstanie i ekspansja roślin okrytozalążkowych. Wczesne okrytozalążkowe. Ewolucja jedno- i dwuliściennych.

02.04 - Przegląd systematyczny dwuliściennych: Ranunculidae-Caryophyllidae.



16.04 - Wykład ogólnobotaniczny w jęz. angielskim: prof. Marc-Andre Selosse.

23.04 - Przegląd systematyczny Rosidae-Malvidae.

07.05 - Przegląd systematyczny Asteridae-Lamiidae.

14.05 - Ewolucja i przegląd systematyczny roślin jednoliściennych.

28.05 - Wykład w formie gry terenowej

1.6. EGZAMIN I OCENA W INDEKSIE

EGZAMIN

Egzamin ma formę egzaminu **ustnego**, każdy Gracz losuje **3 pytania**. Ocenie podlega wiedza i umiejętności Gracza z zakresu ewolucji i systematyki roślin załączkowych i grzybów. Obowiązuje materiał prezentowany na wykładach i ćwiczeniach, w e-skrypcie, w zadaniach międzywykładowych oraz wiedza samodzielnie zdobyta przez Gracza (lista pozycji literaturowych do samodzielnego studiowania znajduje się poniżej).

Każdy Gracz może wykupić ułatwienia do egzaminu (lista dóbr dostępnych w markecie znajduje się wyżej).

LITERATURA PODSTAWOWA

Szweykowska A., Szweykowski J. 2009. Botanika. Tom 1 i 2. PWN, Warszawa.

Müller E., Loeffler W. 1987. Zarys Mykologii. PWRiL, Warszawa.

OCENA KOŃCOWA W INDEKSIE

Ocena końcowa wpisywana do indeksu jest sumą **stopnia zaangażowania Gracza** w misje wykładowe i międzywykładowe mierzone otrzymywanymi punktami za wykonywanie zadań (**40% oceny końcowej**) oraz odpowiedzią na **pytania egzaminacyjne** (**60% oceny końcowej**).

2. RODZAJE ZADAŃ

Każdy Gracz ma prawo podjąć się wykonania dowolnego zadania. Za każde poprawnie wykonane zadanie otrzymuje P.A. i P.W.

NA WYKŁADZIE (zadania bez konieczności zgłaszania się)

Zadanie	Okno czasu	Liczba podejść x P.A./P.W.	Łączna wartość P.A./P.W. za rodzaj zadania
Szczęśliwy traf (1-9)	5.03-14.05	8 x 1	8*



Udział w wykładzie w języku angielskim	23.04	1 x 5	5
Gra RPG	28.05	1 x 10	10

NA PLATFORMIE GRY (zadania, do których należy się zgłosić na platformie)

Zadanie	Okno czasu	Liczba podejść x P.A./P.W. za poj. zadanie	Łączna wartość P.A./P.W. za rodzaj zadania
Fungo-zadanie	5-11.03	1 x 9	9
Esej 1	5-25.03	1 x 21	21
Gra planszowa	5.03-13.05	1 x 10	10
Ciekawostki (1-6)	12.03-14.05	6 x 5	30
Encyklopedia (1-3)	12.03-13.05	3 x 8	24
Plakat	19.03-15.04	1 x 10	10
Esej 2	16.04-13.05	1 x 21	21
Niespodzianka	do 28.05	1 x 10	10
			150*

* Bez 8 P.A. i P.W. za zadanie Szczęśliwy traf, ponieważ zdobycie punktów za to zadanie jest niezależne od zaangażowania Gracza.

2.1. ZADANIA WYKONYWANE PODCZAS WYKŁADÓW

(zadania bez konieczności zgłaszania się)

SZCZĘŚLIWY TRAF (1 P.A./P.W. x 8 spotkań)

Zadanie indywidualne

Terminy losowań: 5.03, 12.03, 19.03, 26.03, 2.04, 16.04, 7.05, 14.05.

Przed każdym wykładem można wrzucić kartkę ze swoim nazwiskiem do szklanej kuli zyskując możliwość odpowiedzi na pytanie z poprzedniego wykładu. Mistrz Gry przed każdym wykładem losuje 5 nazwisk.

Udział w wykładzie w języku angielskim (1 x 5 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne

Termin: 23.04

Punkty można otrzymać za uczestnictwo na wykładzie prof. Marc-Andre Selossa (Francja).

Data wykładu: 23 kwietnia 2015 r., godz. 10.30.

GRA RPG (1 x 0-10 P.A./P.W.)

Zadanie zespołowe



Termin: 28.05

Na ostatnim wykładzie (28 maja br.) 5-osobowe zespoły będą mogły walczyć o punkty (po 10 dla każdego Gracza) rozwiązując zadania ukryte na terenie kampusu UG.

2.2. NA PLATFORMIE GRY

(zadania, do których należy się zgłosić na platformie)

FUNGO-ZADANIE (0-9 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne / przesłane przez platformę jako plik*

Okno czasu: 5-11.03

Należy ułożyć 3 pytania egzaminacyjne (problemowe, wykorzystujące zdolność do syntezy wiedzy i wnioskowania) z zakresu 2 pierwszych misji wykładowych (Ewolucja i systematyka grzybów). Przy każdym z pytań należy w punktach zawrzeć jakie informacje powinna zawierać odpowiedź na pytanie, czyli zarysować kryteria oceny tej odpowiedzi za pomocą hasłowych, wypunktowanych informacji. Dwa pierwsze pytania dotyczyć powinny treści prezentowanych na wykładzie, zakres trzeciego pytania powinien wykraczać poza zagadnienia prezentowane na wykładach.

ESEJ (0-21 P.A./P.A.)

Zadanie indywidualne / przesłane przez platformę jako plik*

Okno czasu: Esej 1: 5-25.03; Esej 2: 16.04-13.05.

Esej zawierać może od 2500-4000 znaków (ze spacjami).

TEMATY Esej 1 (1 do wyboru):

1. *A co, jeżeli jesteśmy tylko pionkami w sprytniej rozgrywce roślin pragnących zapanować nad światem? Zachęcam Cię do spojrzenia na świat z perspektywy roślin.*
2. *Przyprawy w kuchni okiem botanika.*
3. *Wywiad z trawą.*

TEMATY Esej 2 (1 do wyboru):

1. *Brzoskwinie występowały kiedyś tylko w Chinach, a arbuza parę tysięcy lat temu miał średnicę 5 cm. Jak zmieniły się owoce od kiedy człowiek zaczął je uprawiać?*
2. *Najciekawsza roślina kwiatowa świata.*
3. *Wywiad z drzewem.*

W eseju należy wykazać się znajomością tematu (oceniający musi być przekonany, że autor orientuje się w poruszanej tematyce, że zna podstawowe pojęcia, sprawnie nimi operuje) i



zainteresować odbiorcę omawianą tematyką. Oceniający esej oczekuje znaleźć w przesłanych pracach informacje naukowe nie prezentowane podczas zajęć i poszerzające wiedzę czytelnika. Esej powinien być napisany poprawną polszczyzną, bez błędów, estetycznie sformatowany, pozbawiony zwrotów potocznych i kolokwializmów.

PRAWA AUTORSKIE / CYTOWANIA

Esej należy napisać z poszanowaniem praw autorskich. Należy zadbać o prawidłowe cytowanie źródeł wykorzystanych przy pisaniu pracy (każdorazowo po wykorzystaniu informacji z danego źródła należy zamieścić nazwisko autora i rok wydania publikacji w nawiasie) w treści pracy i na końcu podać alfabetycznie listę źródeł cytowanych w pracy.

Przykładowo esej można napisać wg następującego schematu:

- zdefiniować problem, jakiego dotyczyć ma esej, zarysować tło problemu, postawić intrygujące pytanie lub tezę.
- odpowiedzieć na zadane pytanie, zweryfikować hipotezę, zaprezentować wyniki - w oparciu o istniejący stan wiedzy, fakty.
- zakończyć wnioskiem/wnioskami lub podsumować prezentowane wyniki.

W przypadku tematu nr 3 esej może mieć formę wywiadu.

GRA PLANSZOWA (0-10 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne lub zespołowe / gra oddawana Mistrzowi Gry bezpośrednio

Okno czasu: 5.03-14.05, godz. 12.00 (misja wykładowa 11).

Należy wykonać grę planszową dzięki której gracze będą mogli zdobyć / poszerzyć wiedzę z zakresu botaniki na poziomie akademickim. Pod względem zaawansowania treści gra powinna być dedykowana studentom I roku biologii. Gracze mogą tworzyć grę indywidualnie lub w 2-osobowych zespołach. W przypadku pracy zespołowej należy jasno zdefiniować zakres pracy każdego z autorów projektu w formie pisemnej i dołączyć dokument do gry. Każdy z Graczy może otrzymać maks. po 10 P.A./P.W.za wykonanie gry.

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna treści (wiedzy i umiejętności) dostosowana do poziomu zaawansowania graczy (wiedza na poziomie akademickim) (7 P.A./P.W.)
- estetyka wykonania (3 P.A./P.W.)

CIEKAWOSTKI (6 przystąpień x 0-5 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne / przesłane przez platformę jako plik*

Okna czasu (otwarte zawsze 6 dni dla każdego zadania, zamykają się o godz. 20.00 szóstego dnia):



Ciekawostki 1: 12-18.03

Ciekawostki 2: 26.03-1.04

Ciekawostki 3: 2-8.04

Ciekawostki 4: 16-22.04

Ciekawostki 5: 7-13.05

Ciekawostki 6: 14-20.05

Należy przedstawić dodatkowe informacje (nie prezentowane na wykładzie/ćwiczeniach) o wybranym taksonie grzybów lub roślin (np. zastosowanie w medycynie, przemyśle, problematyczna pozycja systematyczna itp.) lub scharakteryzować takson, który nie jest omawiany podczas kursu.

Objętość: 2000-3000 znaków (ze spacjami).

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna pracy
- prawidłowa liczba znaków
- cytowanie źródeł literaturowych w tekście oraz wykaz literatury na końcu pracy (nie wliczany w liczbę znaków).

ENCYKLOPEDIA (3 przystąpienia x 0-8 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne / przesyłane przez platformę jako plik*

Okna czasu (otwarte zawsze 6 dni dla każdego zadania, zamykają się o godz. 20.00 szóstego dnia):

Encyklopedia 1: 12-18.03

Encyklopedia 2: 2-8.04

Encyklopedia 3: 14-20.05

Należy wybrać i zdefiniować jedno z podanych haseł. Liczba znaków: 800-1200 znaków (ze spacjami).

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna opisu
- prawidłowa liczba znaków
- spis źródeł literaturowych na końcu (nie wlicza się w liczbę znaków)

PLAKAT (1 x 0-10 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne / przesyłane przez platformę jako plik*

Okno czasu: 19.03-15.04, godz. 24.00.

Plakat należy wykonać w programie typu PowerPoint jako pojedynczy slajd. Format plakatu: B1



czyli 70x100 cm (zakładka PROJEKTOWANIE, opcja USTAWIENIA STRONY).

Temat plakatu: "Organy roślin okrytozalążkowych". Należy dokonać wyboru grupy organów i omówić w formie graficzno-słownej szczegółowo wybrane zagadnienie (np. kwiaty i kwiatostany, owoce, liście, korzenie, typy słupkowiec i pręcikowiec, modyfikacje wybranej grupy organów, itp.).

Plakat należy przesłać jako pdf lub jpg/tif poprzez platformę.

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna pracy (dobór treści, zakres wyczerpania tematu)
- zgodność z zasadami tworzenia plakatów naukowych (wymagany format, czytelność, estetyka)
- podanie wykazu źródeł literaturowych wykorzystanych przy tworzeniu pracy.

NIESPODZIANKA (1 x 0-10 P.A./P.W.)

Zadanie indywidualne / zgłoszenie przez platformę po spełnieniu jednego z warunków

Okno czasu: określane indywidualnie

Zadanie niespodzianka to zadanie, za wykonanie którego Gracz może otrzymać dodatkowe punkty akcji (10) lub wiedzy (10). Decyzja o rodzaju otrzymanych punktów należy do Gracza. Każdy Gracz ma prawo przystąpienia do zadania niespodzianki po spełnieniu jednego następujących warunków:

- uzyskanie 111 P.A. w Grze
- uzyskanie min. 38 P.A. za oba eseje
- otrzymanie 3 dowolnych nagród

Każdy Gracz spełniający jeden z powyższych warunków i chcący podjąć się zadania niespodzianki wysyła wiadomość do Mistrza Gry (joannamytnikejsmont@gmail.com) z prośbą o dostęp do tego zadania.

* Wszystkie **pliki przesyłane za pośrednictwem platformy** należy zatytułować **nazwiskiem Gracza i tytułem zadania** (np. Kowalski Encyklopedia 3)

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

W wyjątkowych przypadkach Mistrz Gry zastrzega sobie prawo do wprowadzania drobnych zmian w Regułach Gry oraz przyznawania dodatkowych punktów i nagród.



PLANSZA GRY

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Wykład	Grzyby	Grzyby	Metody w taksonomii	Nagozależkowe	Organy roślinne	Wczesne okrytozależkowe	Dwuliścienne: Ranunculidae - Caryophyllidae	Dwuliścienne: Rosidae - Malvidae	Wykład w jęz. angielskim	Dwuliścienne: Asteridae - Lamiidae	Jednoliścienne	Powtórzenie	
	10.02	26.02	5.03	12.03	19.03	26.03	2.04	16.04	23.04	7.05	14.05	28.05	
Platforma			Losowanie [1]	Losowanie [1]	Losowanie [1]	Losowanie [1]	Losowanie [1]	Losowanie [1]	Obecność [5]	Losowanie [1]	Losowanie [1]	Gra RPG [10]	
		Fungo-zadanie [9]									Niespodzianka [10]		
			Esej 1 [21]				Plakat [10]		Esej 2 [21]				
			Encyklopedia 1 [8]				Encyklopedia 2 [8]				Encyklopedia 3 [8]		
			Ciekawostki 1 [5]			Ciekawostki 2 [5]	Ciekawostki 3 [5]	Ciekawostki 4 [5]		Ciekawostki 5 [5]	Ciekawostki 6 [5]		
			Gra planszowa [10]										

