

## WYKŁAD „EWOLUCJA I SYSTEMATYKA ROŚLIN ZALĄŻKOWYCH I GRZYBÓW”

Dr hab. prof. UG Joanna Mytnik

Rok akademicki 2015/2016, 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 po wykładach. 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.

Zadania (instrukcje oraz plansza gry) dostępne są na platformie [www.grywalizeo.pl](http://www.grywalizeo.pl). Każdy z Graczy obecnych **na pierwszym wykładzie** otrzymuje od Mistrza Gry wiadomość z loginem i hasłem umożliwiającymi wejście do Gry i dostęp do zadań.

### 1.1. RODZAJE PUNKTÓW

Postęp Gracza w Grze i możliwości operowania posiadanymi zasobami powiązane są ze zdobywaniem przez Gracza punktów. Rodzaje punktów:

- **PUNKTY WIEDZY (P.W.)** - obrazują postęp Gracza w Grze, decydują o randze Gracza i jego miejscu w rankingu. Ich liczba nigdy się nie zmniejsza.
- **PUNKTY AKCJI (P.A.)** – są walutą w Grze, dają możliwość kupowania dóbr w markecie.

Każde zadanie jest wycenione na określoną liczbę punktów, **za każde z zadań** Gracz zdobywa **taką samą liczbę punktów akcji i punktów wiedzy**.



## 1.2. RANGI GRACZY

Istnieje 6 rang Graczy w Grze, które definiowane są przez liczbę punktów wiedzy (P.W.):

1. **ADEPT** (0-29 P.W.)
2. **WTAJEMNICZONY** (30-59 P.W.) - dostęp do wybranych zadań
3. **MŁODSZY MAG** (60 – 99 P.W.) - dostęp do wybranych zadań
4. **STARSZY MAG** (100-134 P.W.) – możliwość kupowania dóbr w markecie
5. **MISTRZ** (135-194 P.W.) - możliwość kupowania dóbr w markecie
6. **ARCYMISTRZ** (od 195 P.W.) – możliwość kupowania dóbr w markecie

Każdy Gracz rozpoczyna Grę w randze Adept. Awansujący Gracz zyskuje przywileje właściwe danej randze.

## 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.)
Termin zerowy	100
Wymiana pytania (powtórne losowanie)	100
1 pytanie egzaminacyjne (możliwość poznania pytania na tydzień przed egzaminem)	135
2 pytania egzaminacyjne (możliwość poznania pytań na tydzień przed egzaminem)	165
3 pytania egzaminacyjne (możliwość poznania pytań na tydzień przed egzaminem)	195

## 1.5. TEMATYKA WYKŁADÓW

### WPROWADZENIE. METODY KLASYFIKACJI ROŚLIN.

18.02 – Wprowadzenie do systematyki roślin. Historia klasyfikacji roślin.

### GRZYBY

25.02 - Ewolucja i systematyka grzybów cz.1

03.03 - Ewolucja i systematyka grzybów cz.1



## ROŚLINY ZAŁĄŻKOWE

10.03 - "An overview of eukaryotic phylogeny" prof. Marc-Andre Selosse, Muséum National d'Histoire Naturelle, Paris (wykład w jęz. angielskim)

17.03 - Przegląd systematyczny roślin nagozalążkowych.

24.03 - Przegląd organów roślinnych (morfologia roślin)

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

07.04 - Przegląd systematyczny dwuliściennych: Ranunculidae-Caryophyllidae.

14.04 - Przegląd systematyczny Rosidae-Malvidae.

21.04 - Przegląd systematyczny Asteridae-Lamiidae.

28.04 - Mini-wykłady.

05.05 - Ewolucja i przegląd systematyczny roślin jednoliściennych (cz. 1)

12.05 - Ewolucja i przegląd systematyczny roślin jednoliściennych (cz. 2)

19.05 - Źródła informacji o cechach stosowanych w klasyfikacji roślin nasiennych. Nowoczesne metody stosowane w systematyce roślin (fenetyka, kładystyka, analizy filogenetyczne).

02.06 - Wykład w formie gry terenowej (powtórzenie materiału z całego kursu).

## 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 załążkowych i grzybów. Obowiązuje materiał prezentowany na wykładach i ćwiczeniach, w e-skrypcie, w zadaniach międzywykładowych oraz wiedza samodzielnie zdobyta przez Gracza (lista obowiązkowych pozycji literaturowych znajduje się poniżej, lista literatury do samodzielnego studiowania i poszerzania wiedzy dostępna jest na [grywalizeo.pl](http://grywalizeo.pl) oraz do pobrania na stronie Katedry jako pdf).

Każdy Gracz może wykupić ułatwienia do egzaminu (lista dóbr dostępnych w markecie znajduje się w rozdziale 1.4 DOBRA oraz na platformie [grywalizeo.pl](http://grywalizeo.pl)).

### 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 oceną odpowiedzi studenta na **pytania egzaminacyjne**.



## 2. RODZAJE ZADAŃ

Każdy Gracz ma prawo podjąć się wykonania dowolnego zadania. Za każde poprawnie wykonane zadanie otrzymuje P.A. i P.W. Każde zadanie wymaga **zgłoszenia Gracza na platformie** grywalizeo.pl.

Termin wykonania każdego zadania (i przesłania go na platformę) upływa zawsze **o północy** w dniu zamknięcia zadania (nie dotyczy quizów).

Każde z zadań na Planszy Gry opatrzone jest liczbą punktów, to **maksymalna liczba** P.W. i P.A. możliwa do uzyskania za dane zadanie.

Zadanie	Okno czasu	Liczba podejść x P.A./P.W.	Łączna wartość P.A./P.W. za rodzaj zadania
Losowanie (1-3, 5-14)	18.02-19.05	13 x 1	13*
Encyklopedia (1-3)	18.02-27.04	3 x 8	24
Geo-album	18.02-23.03	1 x 15	15
Esej 1	25.02-30.03	1 x 25	25
Botaniczny Hyde-Park	25.02-01.06	5 x 2	10
Fungo-zadanie	3-16.03	1 x 10	10
Ciekawostki (1-7)	03.03-18.05	7 x 5	35
Udział w wykładzie w języku angielskim	10.03	1 x 5	5
Plakat	24.03-20.04	1 x 10	10
Ciasto wielkanocne	31.03-13.04	1 x 5	5
Esej 2	07.04-11.05	1 x 25	25
Mini-Wykłady PRZYGOTOWANIA	07.04-21.04	1 x 15	15
Mini-Wykłady PREZENTACJE	28.04	1 x 20	20*
Niespodzianka	05.05-01.06	1 x 5	5
Gra miejska	02.06	1 x 10	10
QUIZY	21.02-19.05	14 x 3	42
			<b>236*</b>

\* Bez 13 P.A. i P.W. za udział w losowaniach oraz 20 P.A. i P.W. za prezentacje mini-wykładów, ponieważ zdobycie punktów za to zadanie jest niezależne od zaangażowania Gracza.



## ZADANIA

Każde zadanie wymaga **zgłoszenia na platformie** grywalizeo.pl

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

### LOSOWANIE

1 P.A./P.W. x 13

Przed każdym wykładem (oprócz wykładów 4 i 15) każdy student może wrzucić kartkę ze swoim nazwiskiem do szklanej kuli zyskując **możliwość odpowiedzi na pytanie z poprzedniego wykładu**. Mistrz Gry przed każdym wykładem losuje **3 nazwiska**.

### ENCYKLOPEDIA 1-3

8 P.A./P.W.

Należy wybrać i zdefiniować jedno z haseł dostępnych w opisie zadania na grywalizeo.pl. Liczba znaków: 800-1600 znaków (ze spacjami).

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna pracy (3 P.A./P.W.)
- prawidłowa liczba znaków (1 P.A./P.W.)
- cytowanie źródeł literaturowych w tekście oraz/lub wykaz literatury na końcu pracy, z której korzystał autor (nie wliczany w liczbę znaków), (1 P.A./P.W.)

### GEO-ALBUM (18.02-23.03)

15 P.A./P.W.

Należy stworzyć **album ze zdjęciami własnego autorstwa** (mogą być wykonane amatorsko, telefonem komórkowym, nie muszą być wysokiej jakości, ważna jest ich autentyczność). Temat: **Gatunki roślin aspektu wczesnowiosennego (geofity)**. Liczba zdjęć: min. 6. Każde ze zdjęć opatrzone musi być opisem (nazwa gatunkowa po łacinie i po polsku, miejsce wykonania zdjęcia i data). Album można wykonać w dowolnym programie (np. MS Power Point, MS Word itp.) i przekonwertować na pdf. Albumy jako dokumenty pdf należy przesłać na platformę.



## **BOTANICZNY HYDE-PARK (24.02-1.06)**

2 P.A./P.W. x 5

### **Zadanie dostępne od rangi WTAJEMNICZONY.**

Każdy z Graczy w randze WTAJEMNICZONY lub wyższej ma prawo 5 razy przesłać link do ciekawego artykułu / filmu / bloga / forum / wystąpienia (np. TED) / galerii zdjęć / prezentacji itp. Za każdą ciekawą propozycję poszerzającą wiedzę uczestników kursu o botanice / mykologii Gracz otrzymuje 2 P.A./P.W., a jego propozycja zamieszczana jest na stronie głównej w zakładce BOTANICZNY HYDE-PARK.

### **ESEJ 1 (25.02-30.03) I ESEJ 2 (7.04-11.05)**

25 P.A./P.W.

Tematy esejów dostępne są na platformie grywalizeo.pl.

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.

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



### **FUNGO-ZADANIE (3-16.03)**

10 P.A./P.W.

Napisz krótki esej na temat: „*Gdybyś był naukowcem jaką grupą grzybów chciałbyś się zająć i dlaczego?*”

Objętość: **1000-3000 znaków (ze spacjami).**

### **CIEKAWOSTKI 1 (3-9.03)**

5 P.A./P.W.

Należy przedstawić dodatkowe informacje (nie prezentowane na wykładzie/ćwiczeniach) o wybranym taksonie grzybów (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 (3 P.A./P.W.)
- prawidłowa liczba znaków (1 P.A./P.W.)
- cytowanie źródeł literaturowych w tekście oraz/lub wykaz literatury na końcu pracy, z której korzystał autor (nie wliczany w liczbę znaków), (1 P.A./P.W.)

### **UDZIAŁ W WYKŁADZIE W JĘZYKU ANGIELSKIM (10.03)**

5 P.A./P.W.

Punkty można otrzymać za uczestnictwo na wykładzie prof. Marc-Andre Selossa (Muséum National d'Histoire Naturelle, Paris). Temat wykładu: “An overview of eukaryotic phylogeny”. Materiały do wykładu są do pobrania na stronie głównej w zakładce BOTANICZNY HYDE-PARK.

### **CIEKAWOSTKI 2-7**

5 P.A./P.W.

Należy przedstawić dodatkowe informacje (nie prezentowane na wykładzie/ćwiczeniach) o wybranym gatunku lub rodzaju roślin (np. zastosowanie w medycynie, przemyśle, kulturze, problematyczna pozycja systematyczna itp.) lub scharakteryzować takson (gatunek lub rodzaj), który nie był omawiany podczas kursu.





**Objętość: 2000-3000 znaków (ze spacjami).**

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna pracy (3 P.A./P.W.)
- prawidłowa liczba znaków (1 P.A./P.W.)
- cytowanie źródeł literaturowych w tekście oraz/lub wykaz literatury na końcu pracy, z której korzystał autor (nie wliczany w liczbę znaków), (1 P.A./P.W.)

### **PLAKAT (24.03-20.04)**

10 P.A./P.W.

Plakat należy wykonać w programie typu PowerPoint jako pojedynczy slajd. Format plakatu: B1 czyli 70x100 cm (zakładka PROJEKTOWANIE, opcja USTAWIENIA STRONY). Temat plakatu: "**Morfologia roślin okrytozalążkowych: xxx**". XXX oznacza konkretną tematykę prezentowaną na plakacie (np. typy ulistnienia, liście, przekształcenia liści, kwiaty, owoce, funkcję i różnorodność pędów/korzeni, typy słupkowania / pręcikowania itp.). Należy dokonać wyboru grupy organów (cech morfologicznych) i omówić w formie graficzno-słownej szczegółowo wybrane zagadnienie. Poziom merytoryczny: studia I stopnia na kierunku biologia.

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

Kryteria oceny:

- wartość merytoryczna pracy (dobór treści, zakres wyczerpania tematu, poziom merytoryczny) – 6 P.A./P.W.
- zgodność z zasadami tworzenia plakatów naukowych (wymagany format, czytelność, estetyka) – 2 P.A./P.W.
- podanie wykazu źródeł literaturowych wykorzystanych przy tworzeniu pracy (w osobnym pliku lub na plakacie) – 2 P.A./P.W.

### **PRZEPIS NA CIASTO WIELKANOCNE (31.03-13.04)**

5 P.A./P.W.

**Zadanie dostępne od rangi WTAJEMNICZONY.** Szczegółowa instrukcja ukaże się w dniu otwarcia zadania.





## **MINI WYKŁADY** (zgłoszenia: 7-21.04, prezentacje: 28.04)

35 P.A./P.W. (15 + 20)

### **Zadanie dostępne od rangi MŁODSZY MAG.**

Wykłady prezentowane przez studentów. Na platformę należy przesłać prezentację wraz z krótkim opisem wystąpienia (najważniejsze treści poruszane przy poszczególnych slajdach, hasłowo). Maksymalna liczba punktów do uzyskania za przesłaną prezentację to 15 P.A./P.W. Każdy Gracz zgłaszając prezentację jednocześnie wyraża zgodę i zobowiązuje się do wystąpienia ustnego podczas wykładu 28 kwietnia br. (20 P.A./P.W.). Tydzień przed wystąpieniami (21 kwietnia) Mistrz Gry losuje nazwiska Graczy, którzy zaprezentują swoje wykłady.

Czas wystąpienia: **10 minut.**

Tematy: Mistrz Gry dostarcza tematy i materiały, na podstawie których należy wykonać prezentację (do pobrania na stronie głównej w zakładce pt. Mini wykład). Gracze mogą także proponować tematy (tematyka botaniczna i mykologiczna).

## **NIESPODZIANKA** (5.05-1-06)

5 P.A./P.W.

### **Zadanie dostępne od rangi MŁODSZY MAG.**

Zadanie niespodzianka to zadanie, za wykonanie którego Gracz może otrzymać dodatkowe punkty (5). Każdy Gracz chcący podjąć się zadania niespodzianki wysyła wiadomość do Mistrza Gry ([zalazkowe@gmail.com](mailto:zalazkowe@gmail.com)) z prośbą o dostęp do tego zadania.

## **GRA MIEJSKA** (02.06)

10 P.A./P.W.

Na ostatnim wykładzie chętni Gracze w zespołach mogą walczyć o ostatnie punkty w Grze (po 10 dla każdego Gracza) rozwiązując zadania ukryte na terenie kampusu UG. Tematyka zadań związana jest z zagadnieniami poruszonymi podczas całego kursu (jako powtórzenie materiału i przygotowanie do egzaminu).



## QUIZY

3 P.A./P.W. x 14

Po każdym wykładzie, w **czwartki między godz. 20.00 a 21.00** każdy Gracz ma prawo wziąć udział w quizie on-line (na platformie grywalizeo.pl) z wiedzy prezentowanej podczas wykładu.

**Wyjątek** stanowi termin pierwszych dwóch quizów (w pierwszym tygodniu zajęć): Quiz nr 1 odbędzie się w niedzielę 21.02 (20.00-21.00) i będzie dotyczył znajomości zasad gry, quiz nr 2 odbędzie się w poniedziałek 22.02 (20.00-21.00) i będzie dotyczył treści prezentowanych podczas wykładu 1.

## 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 18.02	2 25.02	3 3.03	4 10.03	5 17.03	6 24.03	7 31.03	8 7.04	9 14.04	10 21.04	11 28.04	12 5.05	13 12.05	14 19.05	15 2.06
wstęp do systematyki	grzyby cz.1	grzyby cz.2	eukaryotyc phylogeny	nago-zalążkowe	organy roślinne	wczesne okryto-zalążkowe	dwu-liścienne: cz.1	dwu-liścienne: cz.2	dwu-liścienne: cz.3	mini-wykłady	jedno-liścienne: cz.1	jedno-liścienne: cz.2	metody klasyfikacji	gra miejska
losow. 1	losow. 1	losow. 1		losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1	losow. 1
			obecność 5							prezentacja 20				gra miejska 10
encyklopedia 8		fungo-zadanie 10			encyklopedia 8				encyklopedia 8					
	esej 1 25						esej 2 25							
		ciekaw. 5		ciekaw. 5		ciekaw. 5	ciekaw. 5	ciekaw. 5	ciekaw. 5			ciekaw. 5		
geo-album 15					plakat 10									
					** ciasto wielkanocne 5						** niespodzianka 5			
							** mini-wykłady 15							
** botaniczny hyde-park 2														
quiz 3	quiz 3	quiz 3		quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3	quiz 3
quiz 3														

