

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. 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 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).

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
			236*

* 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) 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	
			obecność 5							prezentacja 20				gra miejska 10
encyklopedia 8					encyklopedia 8				encyklopedia 8					
	fungo-zadanie 10													
	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														

