

# 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 szamanki jest bezpośrednie kontaktowanie się ze światem duchów. Szamanka to duchowa wojowniczką, 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.

**Szamańska gra** (kurs) realizowana jest na dwóch wymiarach: **realnym** w sali C-402 (Wydział Biologii UG, zielone skrzydło, KTRiOP) we wtorki w godz. 13.30 - 15.00) oraz **wirtualnym** (w miejscu i czasie dogodnym dla każdego Adepta). Składa się z **7 poziomów wtajemniczenia** tj. obszarów tematycznych o rosnącym poziomie trudności oznaczonych kolorami, podzielonych na **15 misji rytualnych**.

### 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)
- 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 szamańskie imię, którym zatytułowane będzie jego POLE ROZWOJU w Google Sheets (tabela zadań i paski postępu) oraz jego KOCIOŁEK (folder z plikami do gry) w DropBoxie. Rozwój każdego z Adeptów nagradzany jest ZIOŁAMI za wykonywanie zadań (punkty).

## 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 liczby ziół, czwarty tydzień - 1/4 liczby ziół. Okno czasowe otwiera się zawsze po zajęciach na sali (wtorki godz. 15.00)

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

Szczegóły dotyczące zadań podawane są podczas rytualnych misji stacjonarnych.

## POLE ROZWOJU

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

## UMIĘTNOŚCI (14)

Umiejętności są Adeptowi przyznawane **automatycznie** po przekroczeniu wymaganej liczby ziół. Postęp w zdobywaniu umiejętności pokazuje pasek postępu w POLU ROZWOJU. Za zdobycie 2, 5, 8 i 12 umiejętności Stara Szamanka przyznaje nagrodę **magiczne eliksiry**.)

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 ROZWOJU). 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 ROZWOJU Adepta.

Lista odznak znajduje się na końcu dokumentu.

## ELIKSIRY

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

## PÓLMETEK

Półmetek Szamańskiej Gry to dzień 8 kwietnia godz. 20.00.

## NIEOBECNOŚCI

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

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

**Minimalne liczby ziół gwarantujące zaliczenie poszczególnych poziomów wtajemniczenia:**

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

**Ocena z seminarium** jest przyznawana w oparciu o **spełnienie wszystkich kryteriów** zamieszczonych w tabeli. Wartość oceny wyznacza najniższe z kryteriów, np. jeśli Adept uzyskał liczbę ziół 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 DYSK

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

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

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: ŻÓŁTY

4. Umiejętność "**POCZĄTKUJĄCY WYKŁADOWCA**" od 115 ziół żółtych

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: POMARAŃCZOWY

5. Umiejętność "**WNIOSKODAWCA**" od 115 ziół pomarańczowych

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: CZERWONY

6. Umiejętność "**AUTOR POSTERU**" od 130 ziół czerwonych

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: FIOLETOWY

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

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: GRANATOWY

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

### POZIOM WTAJEMNICZENIA: CZARNY

12. Umiejętność "**SPECJALISTA**" od 130 ziół czarnych

### NA KONIEC:

13. Umiejętność "**ABSOLWENT**" od 485 ziół z całej Gry
14. Umiejętność "**SZAMAN**" od 1100 ziół 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:**