

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «НОВЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ»



ХИМИКО
БИОЛОГИЧЕСКИЙ
ИНСТИТУТ
БФУ им. Канта

•Систематика низших растений, 1 курс , бакалавриат
Биология (2 семестр)

* Игнорирование или несоблюдение правил игры
приравнивается к пропуску занятий

Особенности игры



- отсутствие лекций
- самостоятельное изучение материала
- создание собственного проекта
- групповая работа
- сдача отчета по изученному материалу дистанционно
- баллы и бонусы, которые можно накапливать и тратить на скидки и покупку товаров у партнеров института

ЧТО ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ?

Представителей основных классов водорослей (Собственно зеленые, Требуksiевые; Ульвовые; Коньюгаты; Харовые; Желто-зеленые; Бурые; Диатомовые; Флоридеи; Бангиевые)

Типы талломной организации, строение клетки, таллома, способы размножения, распространение, экологию. Чередование поколений. Циклы развития. Использование человеком.

Представителей основных отделов грибов: Хитридиомикота; Оомикота; Зигомикота; Аскомикота; Базидиомикота; Миксомикота.

Особенности размножения, распространение и экология, цикл развития. Использование человеком.

Меры борьбы с паразитами.

Представителей основных групп лишайников. Распространение. Экология.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1 этап

Регистрация участниками игры
на сайте www.compractice.com

2 этап

Заполнение анкеты (анкета будет
доступна на стене проекта)
Распределение на команды по
результатам анкетирования

3 этап

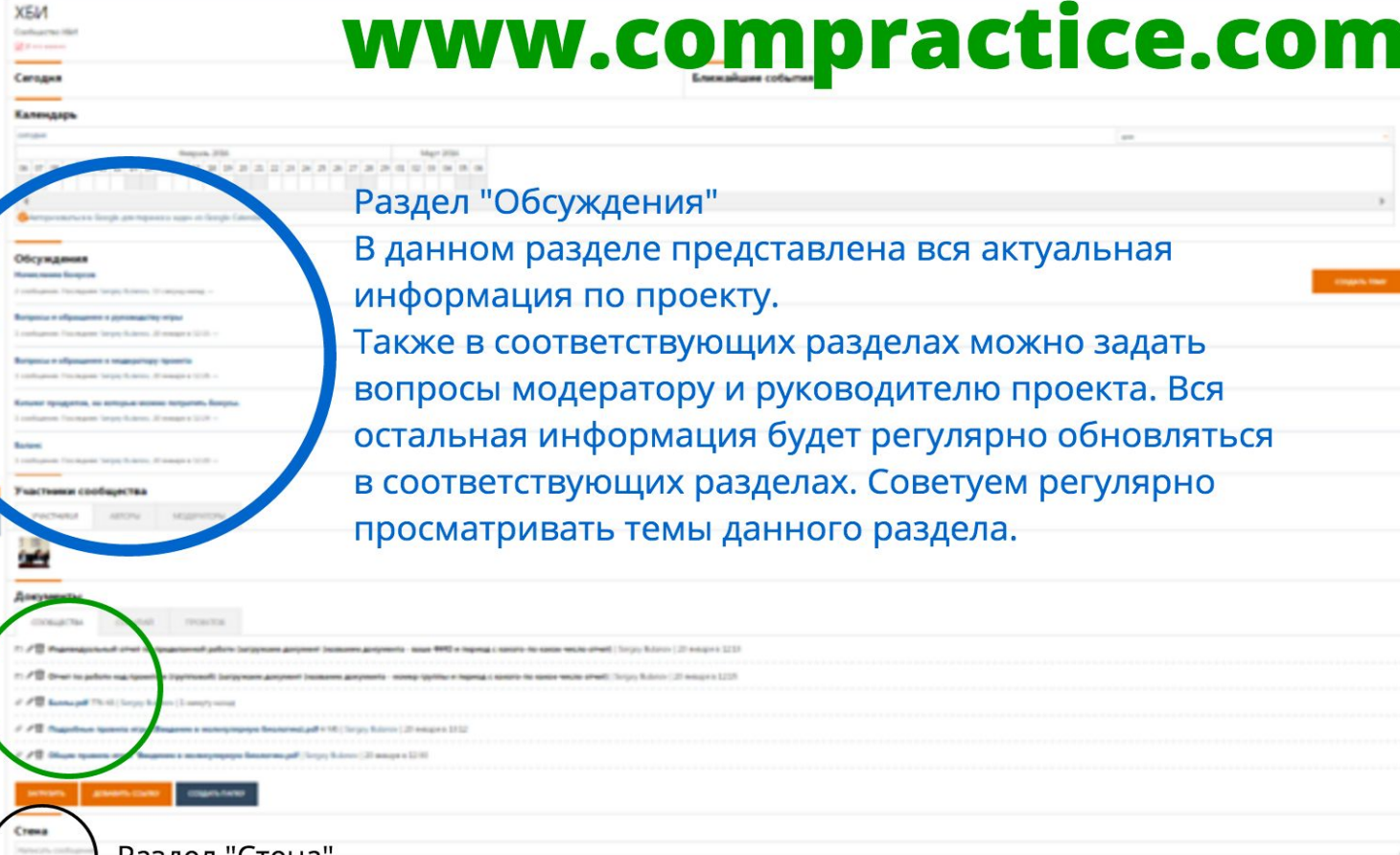
Выбор командами лидера
Представление модератору
проекта списка команд лидерами

Ссылка на анкету



https://docs.google.com/forms/d/1_GqkNuk3z1droe1z4XaOblA_f10DQMmTtbzHCvw-xug/viewform

www.compractice.com



Раздел "Обсуждения"

В данном разделе представлена вся актуальная информация по проекту.

Также в соответствующих разделах можно задать вопросы модератору и руководителю проекта. Вся остальная информация будет регулярно обновляться в соответствующих разделах. Советуем регулярно просматривать темы данного раздела.

Раздел "Документы"

В данном разделе имеются соответствующие папки. В названии папки уже написана форма представления проекта. Название папки будет соответствовать названию вашего загружаемого документа. Каждый участник проекта может загружать свой отчет, открыв эту папку. Также в данном разделе есть общие и подробные правила игры, а также лист с количеством баллов и пунктов, за которые их можно получить в игре.

Раздел "Стена"

В данном разделе будут публиковаться самые важные новости и комментарии по проекту. А также системные замечания и обращения к игрокам.

ЭТАПЫ ИГРЫ

4 этап

Получение дневников обращений у модератора проекта.
Стеклоанное помещение на 1 этаже корпуса (Буланов Сергей)

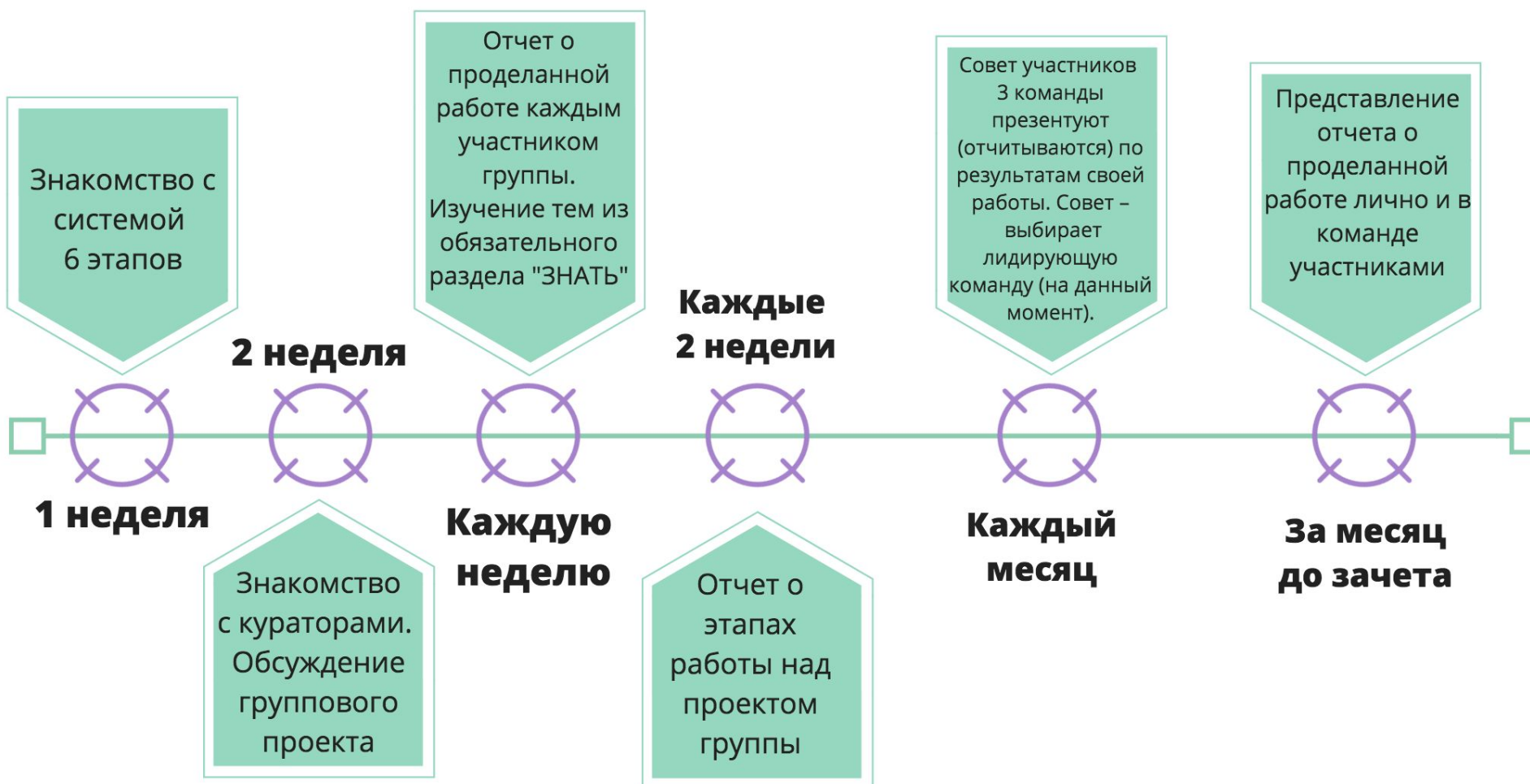
5 этап

Выбор командами себе по одному куратору.
Кураторы необходимы для успешного участия в игре. Список кураторов доступен будет на странице проекта www.compractice.com

6 этап

Начало работы

Дорожная карта проекта



КАК ФОРМИРУЕТСЯ ОТЧЕТ?



В шапке отчета: ФИО, Курс, Специальность, Название дисциплины

Отчет:

Еженедельно каждый игрок формирует отчет. В отчете отражается что сделал игрок в отчетный период.

Н-р: прочитал главу книги, далее указывается краткий обзор главы и название книги с указанием автора.

Дополнительно участник игры указывает свою активность: с кем обсуждал проект, кому задавал вопросы по изучаемой дисциплине и т.д.

Также отражается любая активность игрока за отчетный период, связанная с выполнением группового проекта.

Условия игры

- Каждому игроку присваивается роль в проекте;
- Каждый игрок должен знать, что делают другие участники группы и как;
- Каждый игрок должен знать темы из раздела «должен знать»;
- Каждый игрок должен быть членом проектной социальной сети compractice.com
- Каждый игрок формирует отчет о своей деятельности и заносит его в compractice.com
- Весь проект (игра) ведется в compractice.com

Правила игры



Допускается любая коммуникация с любыми персоналиями (с обязательным отображением в отчете и дневнике обращений)

Допускается хантинг (перекупка) игроков других групп (команд) (при этом, группа откуда схантили игрока не должна об этом знать.

Если об этом становится известно, объект хантинга выходит из проекта (остаётся без зачета).

Игрок, которого схантили, сообщает об этом ведущему и модератору.

Можно использовать любые ресурсы университета и не только университета.

Команда может нанимать подрядчиков для выполнения каких-то работ, которые выходят за рамки навыков членов команды

Игрок имеет право

- Игрок имеет право пожаловаться ведущему на невыполнение одного из руководителей игры своих обязанностей;
- Игрок имеет право оспорить мнение команды относительно его оценки перед дирекцией игры;
- Игрок имеет право передать свой функционал другому игроку, либо лицу не участвующему в игре, в случае уважительной причины;
- Игрок имеет право обращаться за помощью к кому угодно, если эта помощь не является заменой функций игрока;

ВАЖНО

- Минимум 2 игрока команды (из 10 человек) получают неуд. При этом 1 игрока может спасти сама команда. Другого игрока может спасти член дирекции игры.
- Положительная оценка преподавателя является условием учета всех остальных достижений. Отрицательная оценка - аннулирует все остальные достижения игрока.
- При этом, положительная оценка преподавателя не влияет на итоговую оценку по предмету.
- Итоговая оценка участника формируется из мнения других участников игры
- Нарушение правил игры означает исключение игрока, что повлечет за собой неполучение "зачета".

Как мы оцениваем?

Знания по конкретной дисциплине оценивается преподавателем.
Также оценка производится членами группы по 5-бальной шкале.

Внешние условия оценивания:

Не более 40% могут получить оценку «Отлично»;

Не более 20% могут получить оценку «Хорошо»;

Минимум 20% должны получить оценку «удовлетворительно»;

Минимум 20% должны получить оценку «не удовлетворительно»

Что мы оцениваем?

- Степень участия в проекте
- Креативность
- Коммуникабельность
- Скорость решения поставленной задачи
- Мультизадачность
- Не конфликтность
- Организационные навыки

1)Обращение к преподавателям института (10 баллов)

Все обращения отмечаются в "дневнике обращений". Ежемесячно участники сдают дневник обращений для начисления баллов модератором.

2)Использование при изучении иностранных статей, книг и публикаций (20 баллов)

В отчете участник игры представляет обзор изученного материала по современному состоянию темы с указанием автора и года издания.

3)Недельная норма работы выполнена раньше определенного срока (10 баллов)

Если участник проекта представил свой отчет в достаточном объеме раньше срока сдачи работы.

4)Креативный подход к реализации проекта (30 баллов)

За способность решать задачи проекта принципиально новым способом, представив такой вариант решения, который выходит за рамки "стандартов". А также использование нестандартных ресурсов всего университета или вне его.

За невыполнение работы в срок из суммы заработанных баллов вычитается 10 баллов

Количество баллов равно сумме заработанных денег.

Максимально за одну неделю проекта можно набрать 70 баллов.

За месяц – 280 баллов, за 4 месяца проекта (17 недель) – 1190 баллов.

Всего для партнеров в расчете на 85 участвующих в игре человек расходы составят 101150 рублей.

Полученные баллы можно складывать (группой).

Дедлайн сдачи отчета пятница до 24:00 местного времени.

Баллы и бонусы