

Klub Supermocy w Bibliotece szkolnej



INSTRUKCJA:

1. Każdy uczestnik otrzymuje kartę, na której znajduje się sześć ikon. Te z numerami oznaczają przeczytane (i zwrócone) książki z określonych kategorii, których opis znajduje się na odwrocie. Dwie mniejsze to towarzyszące czytaniu wyzwania.
2. Po przeczytaniu każdej kolejnej książki uczeń zdobywa moc i przechodzi na następny poziom. Kategorie książek są powiązane ze zdobywanymi mocami.
3. W trakcie zabawy uczeń ma do zrealizowania dwa wyzwania. Za zrealizowanie każdego z nich uczestnik otrzymuje bonus, którym odblokowuje specjalne funkcje.
4. Gdy uczeń po przeczytaniu książki zdobędzie moc i przejdzie na kolejny poziom lub zrealizuje wyzwanie, może zaznaczyć właściwą część labiryntu, pokolorować ikonkę.
5. Po przeczytaniu czterech książek i zrealizowaniu dwóch zadań uczeń zdobywa MOC SUPERBOHATERA i otrzymuje dyplom oraz drobną nagrodę.
6. Każda supermoc (zdobywana po przeczytaniu książki) oraz każdy bonus (za zrealizowanie wyzwania) ma przyporządkowany kupon z kodem QR.

Po zeskanowaniu kodu telefonem otworzy się specjalna strona. Tam będzie można wirtualnie „zdrapać” zdrapkę palcem na telefonie lub myszką na ekranie i uruchomić wizualizację z informacją o zdobytej supermocy lub otrzymanym bonusie.

