**Ponad milion uczniów odrabia lekcje ze znaną platformą e-learningową**

**30 nauczycieli różnych przedmiotów, prawie pół miliona odrobionych zadań i ponad milion użytkowników korzystających z możliwości oferowanych przez serwis Odrabiamy.pl. W czym tkwi sekret popularności nauki online?**

Zgodnie z ogólnopolskim badaniem młodzieży „Nastolatki wobec Internetu 3.0”, zrealizowanym w ubiegłym roku przez Pracownię Edukacyjnych Zastosowań Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych NASK Internet jest wykorzystywany nie tylko jako kanał komunikacji z rówieśnikami czy do celów rozrywkowych, ale również jako narzędzie edukacyjne. Nastolatkowie przy pomocy Internetu odrabiają lekcje (36,9% z nich robi to codziennie), poszerzają wiedzę potrzebną w szkole (24,2%), przygotowują się do sprawdzianów (16,3%), uczą się (4,9%) oraz korzystają z kursów e-learningowych (6,1% badanych).

**Pierwszy taki portal w Polsce**

Potencjał ten wykorzystali bracia Paweł oraz Remigiusz Kruszelniccy, z branżą internetową związani od 2011 roku. To wtedy otworzyli popularny wśród młodzieży serwis rozrywkowy [besty.pl](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8babesty.pl), w szczytowym okresie popularności odwiedzany przez ponad milion unikalnych użytkowników dziennie.

Idea stworzenia serwisu edukacyjnego skierowanego do podobnej grupy docelowej i zawierającego odpowiedzi do zadań z popularnych podręczników szkolnych powstała pod koniec 2012, a sam serwis wystartował w połowie 2013 roku. - Wiedzieliśmy, że uczniowie szukają w internecie pomocy w nauce, ale dostępne treści były niskiej jakości i zawierały sporo błędów. Z tego powodu zdecydowaliśmy się zapełnić tę niszę i uruchomić portal, jakiego w Polsce jeszcze nie było - wyjaśnia Remigiusz Kruszelnicki, który razem z bratem Pawłem zakładał serwis 5 lat temu.

**Od start-upu do miliona użytkowników**

Break-even nastąpił w 2015 roku, w momencie wprowadzenia płatnego dostępu do części rozwiązań. Do dzisiaj użytkownicy dokonali ponad miliona unikalnych transakcji. Treści dostępne dla każdego za darmo stanowią obecnie około 20% zawartości serwisu, a całkowicie bezpłatne są m.in. wszystkie materiały dotyczące edukacji wczesnoszkolnej.

Zaczynaliśmy jako start-up, a obecnie [Odrabiamy.pl](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baOdrabiamy.pl) jest pełnoprawną platformą edukacyjną, która oprócz szczegółowych rozwiązań i opracowań ponad czterystu pięćdziesięciu tysięcy zadań posiada również niezbędną na każdym etapie edukacji rozbudowaną bazę wiedzy oraz sekcję Q&A, gdzie na pytania użytkowników odpowiada trzydziestu zatrudnionych w serwisie nauczycieli. [Odrabiamy.pl](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baOdrabiamy.pl) tworzy i udostępnia też narzędzia online, które w czasie rzeczywistym - krok, po kroku - rozwiązują wprowadzone przez użytkownika zadania - tłumaczy współzałożyciel portalu Paweł Kruszelnicki.

**Konto premium można mieć za darmo**

W przekroczeniu rekordowej granicy miliona użytkowników pomogło serwisowi nawiązanie współpracy z platformą [GamerHash](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baGamerHash.pl). Rozwiązanie pozwala zamieniać moc obliczeniową komputera na środki, które następnie można “przekuć” w kody do konta premium. Dzięki temu uczniowie mogą bezpłatnie korzystać ze wszystkich materiałów edukacyjnych, za dostęp do których w innym przypadku musieliby zapłacić. Przykładowo na sprzęcie ze średniej półki równowartość opłaty, wymaganej do korzystania z konta premium można odebrać nawet po 11 godzinach pracy komputera.

- Spora część użytkowników nie chce płacić za usługi premium ze względu na dodatkowe opłaty, ale też problemy formalne, wynikające z braku dostępu do konta bankowego lub blokady usługi SMS Premium. Współpraca z platformą [GamerHash](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baGamerHash.pl) przyciąga użytkowników, którzy nie muszą dodatkowo płacić za dostęp do naszej platformy, a środki zebrane dzięki korzystaniu z aplikacji można wymienić na kody premium za pomocą paru kliknięć. Tylko od początku tego roku z tej alternatywnej metody płatności skorzystało już kilka tysięcy naszych użytkowników, którzy regularnie za pomocą [GamerHash](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baGamerHash.pl) odnawiają swoje konta premium - tłumaczą założyciele [Odrabiamy.pl](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baOdrabiamy.pl).

Osiągnięty cel to kolejny etap rozwoju serwisu. - Pierwszy milion użytkowników, to dopiero początek. Wiemy już czego poszukują uczniowie w Internecie i w oparciu o to rozwijamy portal. Nie celujemy jedynie w kolejne progi ilościowe, ale budujemy silną społeczność edukacyjną, która swoje potrzeby zaspokoi właśnie na [Odrabiamy.pl](http://prasa.odrabiamy.pl/word/?typ=epr&id=86016&hash=1370b1c8b954945b0c659e5b84fab8baOdrabiamy.pl) - podsumowują bracia Kruszelniccy.