



## Sekcja EDUKACJA

W sekcji EDUKACJA prezentowane są aplikacje edukacyjne, które mogą być wykorzystane przez nauczycieli i edukatorów w przedszkolu, w szkole, na warsztatach lub do samodzielnego poszerzania horyzontów dla osób w każdym wieku. W sekcji tej można dowiedzieć się jak przeprowadza się bezkrwawą sekcję żaby lub operację kolana, jak w książce obejrzeć obiekty trójwymiarowe oraz co to jest MOOC.

	Nazwa aplikacji	Opisy, inspiracje, pomysły na zastosowanie aplikacji
<b>SZTUKA I HISTORIA</b>		
1	<b>DailyArt by Moiseum</b>	Stworzona przez polską firmę Moiseum, aplikacja odnosi sukcesy w Polsce i za granicą. Poprzez aplikację codziennie otrzymujemy informację o inspirujących dziełach wielkich malarzy.
2	<b>MoMA AB EX NY</b>	Jedna z lepszych - obok Rijksmuseum - aplikacji muzealnych, dzięki której wirtualnie można zwiedzić Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku. [TwB]
3	<b>Gniezno 3d</b>	Jedna z pierwszych polskich aplikacji z rozszerzoną rzeczywistością. Dzięki niej możemy zwiedzić Gniezno sprzed wieków. Może być interesującym narzędziem do wykorzystania na lekcji historii. Aplikacja powstała na zlecenie Muzeum Początków Państwa Polskiego. [TwB] [m, książka]
<b>CHEMIA I BIOLOGIA</b>		
4	<b>Anatomy 4d</b>	Wykorzystuje technologię rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki aplikacji można zobaczyć jak bije ludzkie serce i dokładnie obejrzeć jak zbudowane jest ludzkie ciało. [TwB] [m]
5	<b>Beaker by THIX</b>	Wirtualne laboratorium do eksperymentów chemicznych. Innowacyjna aplikacja, z pomocą której można połączyć i zamienić 2 iPady w 2 różne naczynia z różnymi substancjami. Przyda się w domu, do bezpiecznych eksperymentów i w szkole - jako pomoc dydaktyczna. Warte uwagi są również aplikacje Chemist by THIX (bezpłatna) oraz Space by THIX (płatna).
6	<b>Essential Skeleton 4</b>	Jedna z popularniejszych aplikacji do nauki anatomii. Dzięki aplikacji można dokładnie obejrzeć ludzki szkielet w formie trójwymiarowych modeli. Modele 3d ułatwiają zapamiętywanie i pozwalają lepiej wyobrazić sobie szczegóły.
7	<b>Touch Surgery</b>	To aplikacja dla przyszłych profesjonalistów. Pozwala wirtualnie wykonać kilkadziesiąt procedur medycznych, zgodnych z najnowszymi standardami. Inną z nurtu aplikacji symulacyjnych jest płatna aplikacja Virtual Frog Dissection. [TwB]
<b>MATEMATYKA I PROGRAMOWANIE</b>		
8	<b>2048</b>	Gra, która nie tylko bawi, ale i uczy. Inne ciekawe gry rozwijające zdolność logicznego myślenia i refleks to Dots, Super Sharp lub polskie Fours.

9	<b>ScratchJr</b>	Zachęca do nauki podstaw programowania obiektowego. Pomysł na ciekawe warsztaty dla dzieci. Inne podobne aplikacje tego typu to Hopscotch i Tynker. [TwB]
10	<b>Minecraft</b>	Aplikacja powszechnie używana do nauki podstaw programowania i matematyki. Uczy pracy w grupie, wzmacnia kreatywność. Aplikacja jest płatna, podobna bezpłatna aplikacja to Block Craft 3d. [TwB]
<b>KOSMOS I WYPRAWY</b>		
11	<b>Amazing Space Journey</b>	Układ słoneczny widoczny w trójwymiarze w technologii rozszerzonej rzeczywistości. Może zainteresować samodzielny odkrywaniem tajemnic wszechświata. [TwB] [m]
12	<b>Spacecraft 3d</b>	Aplikacja stworzona przez NASA, prezentuje łaziki i sondy kosmiczne w trójwymiarze w technologii rozszerzonej rzeczywistości. Może zainteresować samodzielny odkrywaniem tajemnic wszechświata. [TwB] [m]
<b>PRZYRODA</b>		
13	<b>OcoolAR</b>	Aplikacje do podręczników Tajemnice przyrody i Wczoraj i dziś do historii i przyrody dla klasy IV szkoły podstawowej. Wykorzystując technologię rozszerzonej rzeczywistości, wzbogacają podręcznik o multimedialne elementy i modele 3d, które angażują uwagę ucznia. [m - książka]
14	<b>Eco Birds</b>	Wciągająca gra ekologiczna dla dzieci. Bawi, a przy okazji edukuje i zachęca do ochrony przyrody.
<b>JĘZYKI I CZYTANIE</b>		
15	<b>Duolingo</b>	Aplikacja do nauki kilkudziesięciu języków od podstaw. Wykorzystuje mechanizm grywalizacji, dzięki czemu nauka angażuje. Może pomóc w samodzielnej nauce języka, jak i stanowić pomoc dydaktyczną w szkole i w przedszkolu. [TwB]
16	<b>O stole, który uciekł do lasu</b>	Aplikacja Fundacji Festina Lente na podstawie utworu Franciszki i Stefana Themerson. Podświetlany tekst czytany przez lektora wspomaga naukę czytania. Zawiera gry edukacyjne. Może zachęcić do nauki czytania w szkole i w przedszkolu.
17	<b>Na wsi</b>	Jeden z przykładów aplikacji terapeutycznych polskiej firmy DrOmnibus. Może wspierać rozwój dzieci z różnymi zaburzeniami. [AnA]
<b>ZRÓB TO SAM</b>		
18	<b>iTunesU</b>	Mobilna platforma z kursami tworzonymi przez nauczycieli i edukatorów z całego świata. Dzięki niej i Ty możesz samodzielnie stworzyć swój kurs. [TwB]
19	<b>Coursera</b>	Mobilna platforma z bezpłatnymi kursami z różnych dziedzin: od medycyny, poprzez nauki przyrodnicze do nauk społecznych. Inne platformy tego typu to: eDX, iversity, Futurelearn, Udacity, OpenLearning. [TwB]
20	<b>Khan Academy</b>	Aplikacja z ciekawymi kursami i tutorialami. Teraz także w języku polskim. [TwB]
21	<b>Explain Everything</b>	Jedna z najbardziej popularnych na Zachodzie aplikacji, stworzona przez Polską firmę. Służy do tworzenia interaktywnych, multimedialnych prezentacji. Jej bezpłatny zamiennik to aplikacja Lensoo Create. [TwB]

Wybór aplikacji mobilnych sekcji EDUKACJA został przygotowany na potrzeby FAM - 1. Festiwalu Aplikacji i Gier Mobilnych dla kultury i edukacji ([www.fam.cultureshock.pl](http://www.fam.cultureshock.pl)). Organizacja: Fundacja Culture Shock, Kuratorka: Sylwia Żółkiewska. Materiał jest dostępny na licencji CC BY-NC 2.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 2.0 Polska). Prawie wszystkie aplikacje z sekcji są dostępne w iTunes i Google Play, niektóre z nich w Windows Store.

\*AnA - dodatkowe informacje związane z aplikacją i jej zastosowaniem znajdują się w pierwszym polskim przewodniku po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APPLikacje, który można bezpłatnie pobrać tutaj: <https://fundacja.orange.pl/publikacje.html>

\*TwB - materiały edukacyjne i scenariusze zajęć z daną aplikacją można pobrać z bezpłatnego kursu iTunes U Tablety w Twojej Bibliotece, zrealizowanego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Kurs dostępny jest tutaj: <https://itunes.apple.com/pl/course/zrob-to-sam-tablety-w-bibliotece/id996358856>

\*MS - oznacza, że materiały edukacyjne i ciekawe aktywności z aplikacją można znaleźć w grze mediaspolecznicy ([www.mediaspolecznicy.pl](http://www.mediaspolecznicy.pl)), stworzonej przez Fundację Culture Shock ([www.cultureshock.pl](http://www.cultureshock.pl)).

\*m - oznacza konieczność pobrania z sieci markerów (znaczników) umożliwiających korzystanie z aplikacji. Markery są przeważnie bezpłatne, aby je znaleźć należy wpisać w wyszukiwarkę Google nazwę aplikacji i słowo 'marker'.