

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”



**OBYWATEL.IT**

PROGRAM ROZWOJU  
KOMPETENCJI CYFROWYCH

## RODZIC W INTERNECIE

<b>Tytuł modułu</b>
Rodzic w Internecie
<b>Cele modułu i umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć ze wskazaniem, które podstawowe umiejętności cyfrowe zostały uwzględnione w scenariuszu</b>
Cele: Celem głównym modułu jest poprawa kompetencji cyfrowych społeczeństwa oraz zwiększenie kompetencji korzystania z e-usług publicznych. Cele dydaktyczne szkolenia: <ol style="list-style-type: none"><li>1. zapoznanie grupy szkoleniowej z zasadami zabezpieczania dziecka przez niepożądaną aktywnością w Internecie. Uczestnicy nauczą się, w jaki sposób limitować dostęp dziecka do Internetu z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania. Uczestnicy zostaną zapoznani z podstawowymi zagrożeniami związanymi z aktywnością dzieci w sieciach społecznościowych.</li><li>2. zapoznanie grupy szkoleniowej z metodami nadzorowania aktywności dziecka w sieci z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania. Uczestnicy nabędą kompetencje w zakresie ochrony komputera i smartfonu dziecka przed złośliwym oprogramowaniem. Uczestnicy nabędą umiejętności w zakresie rozpoznawania symptomów uzależnienia dzieci od Internetu. Uczestnicy nabędą wiedzę w zakresie swojej odpowiedzialności spowodowanej niekontrolowaną aktywnością dziecka w sieci.</li><li>3. zapoznanie grupy szkoleniowej z źródłami legalnych i bezpiecznych materiałów kulturalnych, rozrywkowych i edukacyjnych dostępnych w sieci. Uczestnicy nauczą się podstawowych metod weryfikacji treści szkodliwych dla dziecka z wykorzystaniem obowiązujących standardów (PEGI). Uczestnicy dowiedzą się, jak chronić urządzenia swoich dzieci przed złośliwym oprogramowaniem.</li><li>4. zapoznanie grupy szkoleniowej z podstawowymi zasadami funkcjonowania prawa autorskiego. Uczestnicy nauczą się, w jaki sposób legalnie korzystać z bazy treści internetowych (banki zdjęć, filmów, treści kultury, wirtualne muzea, biblioteki cyfrowe) i udostępniać je na swój własny użytek.</li><li>5. zapoznanie grupy szkoleniowej ze źródłami wiedzy dostępnymi na otwartej licencji</li></ol>

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

w Internecie. Uczestnicy nauczą się, jak wykorzystywać Internet w procesie edukacyjnym dziecka.

6. zapoznanie grupy szkoleniowej z dostępnością e-usług publicznych. Uczestnicy założą profil zaufany, dzięki któremu będą mogli nauczyć się korzystać z usług udostępnionych na platformie ePUAP.

Umiejętności cyfrowe do nabycia w trakcie zajęć:

- umiejętności informacyjne:
- **podstawowa kompetencja cyfrowa - Wyszukiwanie informacji związanych ze zdrowiem**
- Wyszukiwanie wartościowych treści dla dzieci i rodziców wraz z oceną wiarygodności źródeł informacji: związanych z rozwojem zainteresowań, treści edukacyjne, zasoby kultury, gry komputerowe i gry online, strony instytucji publicznych, związanych ze zdrowiem, w tym na portalach, gdzie informacjami dzielą się inni użytkownicy.
- Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie, w tym znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji (w tym system PEGI).
- Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.): streaming, VOD, itp., pobieranie plików, aplikacje.
- Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci. - umiejętności komunikacyjne:
- **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z serwisów społecznościowych**
- Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, rozmowy przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe). -

umiejętności rozwiązywania problemów:

- **podstawowa kompetencja cyfrowa - Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania**
- Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci.
- Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie. w tym: sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, trolling, kradzież treści) i znajomość instytucji świadczących pomoc w tym zakresie (np. telefon dla rodziców 800 100 100), tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi etc., bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w internecie.
- Symptomy nadużywania internetu przez dziecko i reakcja na nie.
- Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych. Odpowiedzialność prawna rodziców za postępowanie dziecka w internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych.
- Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych

Projekt „Obywatel.IT - program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim” jest realizowany w ramach Programy Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2010, Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Ninateka, POLONA).

- Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna, plagiat, dozwolony użytek, prawo cytatu.
- Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania.
- Korzystanie z serwisów społecznościowych przez dzieci i rodziców, w tym prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. (wiedza o ograniczeniach wiekowych na poszczególnych portalach).
- umiejętności związane z oprogramowaniem:
- **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z procesorów tekstu**
- Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
- Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.
- umiejętność korzystania z usług publicznych:
- **podstawowa kompetencja cyfrowa - Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze**
- Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.
- Wykorzystanie profilu zaufanego.
- Złożenie wniosku Rodzina 500+.
- Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.
- Usługi związane ze zdrowiem.

Scenariusz zajęć jest przygotowany do pracy z uczestnikami w grupie wiekowej powyżej 25 roku życia.

### **Liczebność grupy szkoleniowej**

Zgodnie z standardem szkoleniowym przyjętym w Programie Operacyjnym Polska Cyfrowa, liczebność grupy szkoleniowej przypadająca na jednego instruktora nie może być większa niż 12 osób.

### **Czas realizacji scenariusza, w tym liczba i czas planowanych spotkań**

Scenariusz jest przeznaczony do realizacji w terminie 6 tygodni. Scenariusz zakłada przeprowadzenie 6 spotkań szkoleniowych. Czas trwania spotkania wynosi 2 godziny zegarowe. W trakcie trwania spotkania przewiduje się 10-minutową przerwę kawową.

### **Przebieg (krok po kroku z uwzględnieniem metod i szacunkowego czasu) i forma realizacji zajęć**

Spotkanie nr 1 - czas trwania: 120 minut

1. Rejestracja uczestników - czas trwania: 10 minut
2. Zapoznanie uczestników z planem szkolenia - czas trwania: 10 minut
3. Zapoznanie uczestników z sprzętem wykorzystywanym w trakcie szkolenia - czas

trwania: 10 minut

4. Przeprowadzenie wstępnego testu umiejętności cyfrowych - czas trwania: 10 minut  
(test udostępniony przez Ministerstwo Cyfryzacji) 5. Przerwa kawowa - czas trwania:

10 minut 6. Internet bezpieczny dla dziecka:

a. 4 zasady bezpieczeństwa dziecka w sieci:

- i. Najmłodszy nie powinni podawać swoich danych, takich jak imię, nazwisko i adres na niezanych stronach.
- ii. Zakupy w Internecie nie są dla dzieci.
- iii. Rodzic powinien ostrzegać dzieci o tym, że niesprawdzone strony i linki od nieznanymi osobami mogą zawierać wirusy lub szkodliwe treści.
- iv. Rozmowa to najlepszy sposób na ochronę dziecka w Sieci.

b. podstawowe zagrożenia związane z korzystaniem przez dzieci z Internetu:

- i. hate
- ii. trolling
- iii. phishing

7. Projekty i portale prowadzące edukację w zakresie bezpiecznego Internetu:

- a. darmowa infolinia 800 100 100
- b. bezpieczny Starter Orange
- c. Uzależnienie.com.pl
- d. projekty Fundacji Orange

8. Limitowanie dostępu dziecka do treści niepożądanych:

- a. blokada rodzicielska
- b. bezpieczne przeglądarki internetowe (BeST)
- c. program SafeGuard
- d. Kids Place (Android)
- e. Screen Time Parental Control (Android) Nabyte

kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa -
2. Bezpieczne korzystanie ze smartfonów, rozmowy przez internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).
3. Wiedza na temat ogólnych zasad bezpieczeństwa, których powinno przestrzegać dziecko w internecie. w tym: sposoby reagowania na zagrożenia w sieci (hate, trolling, kradzież treści) i znajomość instytucji świadczących pomoc w tym zakresie (np. telefon dla rodziców 800 100 100), tworzenie bezpiecznych haseł, logowanie się przez sprawdzone sieci WiFi etc., bezpieczne zarządzanie prywatnością w sieci, w tym publikowanie różnych treści przez rodziców i dzieci, dbałość o wizerunek dziecka w internecie.
4. Korzystanie z narzędzi kontroli rodzicielskiej na komputerach i urządzeniach mobilnych.

Spotkanie nr 2 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)



2. Nadzorowanie aktywności dziecka w sieci za pomocą dostępnego oprogramowania:
    - a. Norton Online Family
    - b. Opiekun Dziecka
    - c. eBlaster Mobile
    - d. funkcja Kontrola rodzicielska w systemie Windows
  3. Rozpoznawanie symptomów uzależnienia dziecka od Internetu:
    - a. Erotomania internetowa
    - b. Socjomania internetowa
    - c. Uzależnienie od sieci
    - d. Przeciążenie informacyjne
    - e. Uzależnienie od komputera
  4. Przerwa kawowa
  5. Odpowiedzialność rodzica za działania dziecka w Internecie:
    - a. ogólne podstawy odpowiedzialności cywilnej i karnej rodzica za działania dziecka
    - b. odpowiedzialność karna i wykroczeniowa za przestępstwa związane z negatywnymi komentarzami na portalach internetowych
    - c. odpowiedzialność cywilna za kradzież treści
    - d. odpowiedzialność cywilna za naruszenie dobrego imienia
    - e. wyłączenie odpowiedzialności rodzica
1. **podstawowa kompetencja cyfrowa - Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania**
  2. Umiejętność nadzorowania aktywności dziecka w sieci.
  3. Symptomy nadużywania internetu przez dziecko i reakcja na nie.
  4. Uświadomienie dziecku sposobu i konsekwencji działania transakcji w internecie (zakupy, sprzedaż, zawieranie umów, płatności elektroniczne) oraz płatności wewnątrz aplikacji mobilnych. Odpowiedzialność prawna rodziców za postępowanie dziecka w internecie, prawa i obowiązki wynikające z regulaminów wybranych serwisów internetowych.

Spotkanie nr 3 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. Jak rozpoznać treści szkodliwe dla dziecka:
  - a. obrazy lub filmy prezentujące okrucieństwo, wulgaryzmy, treści ksenofobiczne i rasistowskie, wspierające tzw. mowę nienawiści, materiały pornograficzne oraz promujące zachowania autodestrukcyjne typu: anoreksja, samookaleczenie się czy w skrajnych przypadkach samobójstwo  
- przykłady
  - b. bezpłatny kurs dla rodziców - Bezpiecznie Tu i Tam
3. Klasyfikacja PEGI
  - a. oznaczenia wiekowe
  - b. oznaczenia szkodliwych treści
  - c. dostępność PEGI na urządzeniach mobilnych
  - d. sposoby reagowania na treści szkodliwe



4. Przerwa kawowa
  5. Legalne źródła materiałów kulturalnych, rozrywkowych i edukacyjnych dostępnych w sieci:
    - a. muzyka:
      - i. VEVO
      - ii. Spotify
      - iii. Tidal
      - iv. WiMP
      - v. Deezer
      - vi. YouTube
    - b. filmy:
      - i. VOD
      - ii. Netflix
      - iii. Showmax iv. Youtube
    - c. książki:
      - i. Google books
      - ii. wolnelektury.pl
      - iii. czytaj.pl
  6. Nielegalne źródła:
    - a. cda.pl
    - b. torrent
    - c. pebx.pl
    - d. darkwarez.pl
    - e. rapidshare
  7. Ochrona przed złośliwym oprogramowaniem:
    - a. podstawowe zasady bezpieczeństwa
    - b. F-Secure SAFE
    - c. Kaspersky Safe Kids
    - d. Norton Family
    - e. AVAST
- Nabyte kompetencje cyfrowe:
1. podstawowa kompetencja cyfrowa -
  2. Rozpoznawanie treści szkodliwych i niebezpiecznych dla dzieci i młodzieży oraz sposoby reagowania na nie, w tym znajomość oznaczeń wieku i treści w odniesieniu do stron internetowych, gier i aplikacji (w tym system PEGI).
  3. Umiejętność odróżnienia źródeł treści legalnych od nielegalnych (film, muzyka, książki etc.): streaming, VOD, itp., pobieranie plików, aplikacje.
  4. Ochrona komputera i innych urządzeń przed złośliwym oprogramowaniem.
- Spotkanie nr 4 - czas trwania: 120 minut
1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
  2. Prawa autorskie w Internecie
    - a. aspekty prawne



**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa

ram rozwoju komp  
ramach Programy  
zeństwa" Działanie



**Rzeczpospolita  
Polska**



**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

- 
- b. rodzaje licencji
    - i. otwarta
    - ii. domena publiczna iii. wyłączna



- iv. niewyłączna
    - c. licencje Creative Commons
    - d. przykłady naruszeń
    - e. odpowiedzialność rodzica za naruszenie praw autorskich przez dziecko
  - 3. Korzystanie z legalnych baz treści internetowych:
    - a. Superfamous
    - b. Im free
    - c. Raumrot
    - d. Wikimedia
    - e. Google
    - f. Flickr
  - 4. Przerwa kawowa
  - 5. Dostęp do wirtualnych zasobów kultury:
    - a. Google Art&Culture
    - b. Smartify
    - c. DailyArt
    - d. Behance
    - e. Państwowe Muzeum Ermitażu w Sankt Petersburgu (Android, iOS)
    - f. Rijksmuseum w Amsterdamie (Android, iOS)
    - g. The Metropolitan Museum w Nowym Yorku
  - 6. Legalne udostępnianie treści internetowych:
    - a. dozwolony użytek
    - b. prawo cytatu
    - c. plagiat
- Nabyte kompetencje cyfrowe:
- 1. Prawo autorskie w zakresie istotnym dla rodziców i dzieci.
  - 2. Udostępnianie treści kultury w sieci. Odpowiedzialność prawna, plagiat, dozwolony użytek, prawo cytatu.
  - 3. Korzystanie z banków zdjęć/klipów/dźwięków. Rodzaje licencji, warunki użytkowania.
- Spotkanie nr 5 - czas trwania: 120 minut
- 1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
  - 2. Internet jako narzędzie edukacji dzieci i młodzieży:
    - a. darmowe gry edukacyjne:
      - i. ciufcia.pl
      - ii. pisupisu.pl
      - iii. duolingo.com
    - b. platformy wiedzy:
      - i. Necio.pl dla przedszkolaków
      - ii. Sieciaki.pl dla uczniów szkoły podstawowej
      - iii. Numanuma.pl – portal dla gimnazjalistów
      - iv. platforma e- learningowa z materiałami multimedialnymi dla dzieci: edu.fdn.pl





**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa

ram rozwoju komp  
/ ramach Programy  
:żeństwa" Działanie



**Rzeczpospolita  
Polska**



**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

v. edukacja.fdn.pl dla profesjonalistów



## vi. Digital Youth

3. Przerwa kawowa
4. Media społecznościowe jako narzędzie edukacyjne:
  - a. Youtube
  - b. Facebook
  - c. blogi
  - d. portale informacyjne
  - e. wyszukiwanie informacji o ograniczeniach wiekowych w mediach społecznościowych
5. Cyfrowe zasoby wiedzy:
  - a. TED
  - b. Khan Academy
  - c. Ninatka
  - d. POLONA

### Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. podstawowa kompetencja cyfrowa - **Korzystanie z serwisów społecznościowych**
2. Wyszukiwanie wartościowych treści dla dzieci i rodziców wraz z oceną wiarygodności źródeł informacji: związanych z rozwojem zainteresowań, treści edukacyjne, zasoby kultury, gry komputerowe i gry online, strony instytucji publicznych, związanych ze zdrowiem, w tym na portalach, gdzie informacjami dzielą się inni użytkownicy.
3. Nauka samodzielna i wspólna z dzieckiem z wykorzystaniem cyfrowych zasobów kultury i archiwów oraz źródeł internetowych (np. Wikipedia, TED, Khan Academy, Ninatka, POLONA).
4. Korzystanie z serwisów społecznościowych przez dzieci i rodziców, w tym prowadzenie profilu na Facebooku, YouTube, Twitterze, Instagramie i in. (wiedza o ograniczeniach wiekowych na poszczególnych portalach).

### Spotkanie nr 6 - czas trwania: 120 minut

1. Test utrwalający wiedzę zdobytą na pierwszym spotkaniu - czas trwania: 10 minut (test jednokrotnego wyboru prowadzony w formie ankiety udostępnionej za pomocą narzędzia Google)
2. wykorzystanie ePUAP w praktyce z użyciem profilu zaufanego cz. 1 - czas trwania: 40 minut
  - a. wstęp do epuap.gov.pl
  - b. logika działania systemu - wysyłanie przykładowych wiadomości
  - c. przegląd spraw załatwianych przez ePUAP:
    - i. wniosek o dowód osobisty
    - ii. wnioski dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej
    - iii. wniosek o przyznanie świadczenia 500+
    - iv. rejestracja jako bezrobotny
3. Przerwa kawowa - czas trwania: 10 minut
4. Wykorzystanie ePUAP w praktyce z użyciem profilu zaufanego cz. 2
  - a. wniosek o wydanie Karty Dużej Rodziny
  - b. załatwianie sprawy w Narodowym Funduszu Zdrowia
  - c. wniosek o wydanie karty EKUZ



5. wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w dniu zakończenia szkolenia w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji - czas trwania: 20 minut

Nabyte kompetencje cyfrowe:

1. **podstawowa kompetencja cyfrowa - Wyszukiwanie informacji związanych ze zdrowiem**
2. **podstawowa kompetencja cyfrowa - Korzystanie z procesorów tekstu**
3. **podstawowa kompetencja cyfrowa - Użycie profilu zaufanego w co najmniej 1 e-usłudze**
4. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego.
5. Wykorzystanie profilu zaufanego.
6. Złożenie wniosku Rodzina 500+.
7. Uzyskanie Karty Dużej Rodziny.
8. Usługi związane ze zdrowiem.

Szkolenia będą prowadzone w formie opartej o aktywny udział uczestników z wykorzystaniem sprzętu elektronicznego z dostępem do Internetu. Prowadzący będzie przechodził przez kolejne punkty szkolenia razem z uczestnikami, wspólnie wykonując poszczególne zadania. Każdy uczestnik szkolenia będzie wykonywał zadania związane z poszczególnymi etapami w obecności prowadzącego pod jego opieką, co podniesie jakość szkolenia i skuteczność nabywania kompetencji.

Przed rozpoczęciem szkolenia, każdy z uczestników otrzyma możliwość udziału w wstępnym szkoleniu sprawdzającym poziom kompetencji cyfrowych. Po każdym opracowanym zagadnieniu uczestnicy będą mogli zadawać prowadzącemu pytania dotyczące treści szkolenia.

### **Narzędzia i materiały dydaktyczne (również przewidziane do wytworzenia w ramach projektu) wykorzystane w czasie zajęć**

Narzędzia:

- sprzęt typu tablet, spełniający wymogi ustalone w regulaminie POPC, obsługujące technologię ADOBE FLASH oraz JAVA - każdy z uczestników szkolenia będzie miał zorganizowane stanowisko pracy
- projektor multimedialny
- rzutnik

Materiały dydaktyczne:

- <https://fundacja.orange.pl/kurs/>
- <http://www.dzieckowsieci.pl>
- <https://sieciaki.pl>
- <https://dyzurnet.pl>
- <http://www.saferinternet.pl/pl/>
- <http://uzaleznienie.com.pl>
- <http://www.bezpieczneinterneciaki.pl/bezpieczenstwo-dzieci-w-internecie/> -  
<https://opiekun.com>
- <https://rodzice.pl>
- <https://www.pcworld.pl/porada/Jak-ochronic-dziecko-w-Sieci,371440.html>
- <https://fundacja.orange.pl/kurs/>
- <http://www.pegi.info/pl/>



- [https://www.f-secure.com/pl\\_PL/web/home\\_pl/safe](https://www.f-secure.com/pl_PL/web/home_pl/safe)
- <https://www.kaspersky.pl/safe-kids>
- <https://family.norton.com/web/?ULang=pol>
- <http://digitalyouth.pl>
- <https://www.ted.com>
- <https://pl.khanacademy.org>
- <http://ninateka.pl>
- <https://polona.pl>
- <http://www.hojnacka.net>
- <http://bibliotekarka.bedzin.pl>
- <http://edukacja przyszlosci.blogspot.com>
- <https://vetulani.wordpress.com>
- <https://chetkowski.blog.polityka.pl>