SCENARIUSZE ZAJĘĆ MODUŁU

„KULTURA W SIECI”

zajęcia w zakresie zdobywania kompetencji cyfrowych dla wszystkich osób, które chcą się rozwijać i poszerzać swoje kompetencje

ELZBIETA FIM

Spis treści

WSTĘP 3
I. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE 4
1. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych....4
1.1. Wirtualna wycieczka „krok po kroku” 5
II. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE 9
1. Uzyskanie pomocy online przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów i innych instytucji 10
1.1. Pomoc online podczas rezerwacji biletów lotniczych. 10
1.1.1. Logowanie na stronę tanich linii lotniczych – „Krok po kroku” 10
1.1.1.2. Pomoc zdalna - czat 16
2. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe)....17
2.1. Korzystanie z komunikatora internetowego Skype 17
III. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW....19
1. Bezpieczne korzystanie z portali społecznościowych i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci. 19
1.1. Typy zagrożeń dla informacji na portalach społecznościowych. 19
1.2. Zabezpieczenie kont na portalach społecznościowych „Krok po kroku” 21
1.3. Blokowanie fałszywego profilu? 26
1.4. Prywatność na Facebooku....27
1.5. Czat na żywo na Facebooku 28
1.6. Przykłady innych serwisów społecznościowych 28
IV. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM 29
1. Bezpieczeństwo i prawa autorskie 30
2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania....31
3. Inne propozycje portali z przydatnymi programami 36
V. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH. 37
1. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury ..38
2. Federacja Bibliotek Cyfrowych PLONA....38
2.1. Korzystanie z zasobów Federacji Bibliotek Cyfrowych POLONA – „Kroku po kroku” 38
3. Inne propozycje portali: 41

WSTĘP

Zamieszczone w materiałach scenariusze są propozycją realizacji poszczególnych treści z zakresu zdobywania kompetencji cyfrowych w ramach pracy z sieci. Praca z niżej zamieszczonymi propozycjami zapewnia elastyczność doboru zadań pod względem stopnia trudności oraz poziomu umiejętności uczestników szkolenia. Wydzielone krótkie partie materiału zapewniają indywidualizację pracy z beneficjentami oraz możliwość modyfikacji zadań w zakresie kolejności realizowanych treści, bądź też sytuacji manewrowania różnorodnością ćwiczeń w celu uniknięcia stanu zniechęcenia. Na uwagę zasługuje fakt, iż wszystkie podejmowane obszary zawierają informacje teoretyczne, czym mogą posłużyć jako wsparcie w samodzielnej pracy w domu oraz w minimalnym stopniu zastąpią instruktaż i wykład trenera. Głównym założeniem było zamieszczenie instrukcji typu ***KROK PO KROKU***, aby uczestnicy mogli pracować w tempie odpowiednim do swoich umiejętności.

Zajęcia dla uczestników szkolenia zaplanowane są w formie warsztatów i będą odbywać się w ciągu 2 dni po 8 godzin w grupach 10-osobowych, a każdy z uczestników będzie miał do dyspozycji laptop z dostępem do Internetu i zainstalowaną przeglądarką internetową.

W ramach każdego ćwiczenia dostępne będą instruktaże, komentarze głosowe. Poza tym z praktycznego punktu widzenia stworzy możliwości stworzone zostaną uczestnikom szkolenia warunki na nabycie doświadczenia pod okiem fachowca w zakresie podstawowych kompetencji TIK, do których m.in. należą: wykorzystanie komputera lub tabletu, aplikacji lub programów oraz biegłość poruszania się w sieci.

Moduł „Kultura w sieci” przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się gdzie w Internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości. Uczestnicy szkolenia zapoznają się z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej kultury (Ninateka – Filmoteka Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina). Poznają praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci i zdobędą umiejętność wyszukiwania legalnych źródeł kultury, w tym korzystania z Bazy Legalnych Źródeł. Uczestnicy dowiedzą się jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu bazując na informacjach zsieci i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

SCENARIUSZ CYKLU ZAJĘĆ – „KULTURA W SIECI”

CELE I KOMPETENCJE: ujęto przy każdej kategorii z osobna

METODY PRACY: praktycznego działania, pokaz, ćwiczenia,

ŚRODOWISKO PRACY: laptop dla każdego uczestnik (zestaw komputerowy) lub tablet z dostępem do Internetu oraz zainstalowaną przeglądarką internetową, ekran, projektor multimedialny, głośniki, kamerki internetowe w przypadku stanowisk stacjonarnych, filmy instruktażowe.

MATERIAŁY POMOCNICZE W RAMACH WSPARCIA: instrukcje ***KROK PO KROKU*** do wykonania ćwiczenia, zawierające elementy wykładu lub teorii.

ŁĄCZNY CZAS: 16 godzin (2 dni po 8 godzin)

I. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE

CELE I KOMPETENCJE:

- **Nabycie wiedzy na temat sposobów i metod wyszukiwania informacji w sieci.**
- **Kształtowanie umiejętności pozyskiwania informacji w sieci.**
- **Nabycie umiejętności wyszukiwania stron internetowych z zawartością kulturalno - oświatową,**
- **Nabycie umiejętności obsługi komputera i korzystania z przeglądarki internetowej.**
- **Kształtowanie sprawności w przeglądaniu najpopularniejszych związanych z kulturą.**
- **Nabycie umiejętności korzystania z narzędzi GOOGLE ARTS & CULTURE.**
- **Nabycie umiejętności odbywania wycieczek wirtualnych po wirtualnym muzeum.**

PRZEWIDYWANY CZAS – 3 godziny

1. Korzystanie z wirtualnych galerii muzealnych.

Muzeum wirtualne[1], muzeum, w którym wykorzystuje się najnowsze technologie informacyjne w celu prezentacji zbiorów. Wirtualne muzeum może być częścią muzeum tradycyjnego (np. w postaci witryny internetowej) lub jednostką niezależną, istniejącą tylko w cyberprzestrzeni. W przypadku muzeów tradycyjnych, wirtualne muzeum jest metodą na dotarcie do szerszej liczby zwiedzających. Osoby zainteresowane określoną dziedziną mogą zapoznać się ze zbiorami i w ten sposób zostać zachęcone do odwiedzenia muzeum tradycyjnego. Z kolei osoby, które już odwiedziły dane muzeum tradycyjne, mogą wykorzystać muzeum wirtualne jako źródło wiedzy poszerzając informacje uzyskane podczas wizyty. Również dzięki wirtualnym wystawom, muzeum może zaprezentować swoje zbiory osobom, które nie są w stanie zwiedzić muzeum tradycyjnego: niepełnosprawnym lub osobom mieszkającym daleko do siedziby muzeum.

[1] *https://pl.wikipedia.org/*

Innym przypadkiem są muzea całkowicie wirtualne, takie które nie mają swojej siedziby lub osobowości prawnej w świecie rzeczywistym. Muzea takie mogą być tworzone ad-hoc przez osoby prywatne, instytucje, organizacje w celu zaprezentowania określonej dziedziny wiedzy historycznej. W muzeach całkowicie wirtualnych zbiory pochodzą z różnych, często rozproszonych geograficznie muzeów. W ten sposób, gromadząc obiekty kulturowe z różnych regionów lub stron świata, można budować wystawy, które w rzeczywistym świecie nigdy nie mogłyby dojść do skutku, choćby ze względu na konieczność transportu i ubezpieczenia wystawianych obiektów.

Do takich muzeów należy ***Wirtualne Muzea Google Arts & Culture.***

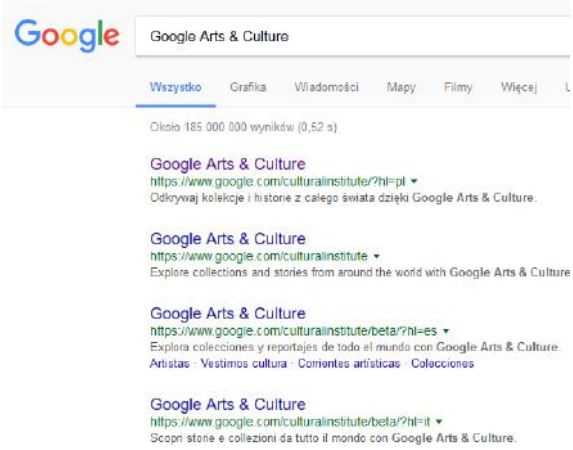
Oprócz rozwijania swoich najważniejszych produktów firma Google znana jest także z bardzo ciekawych inicjatyw. Do takich zdecydowanie należy zaliczyć Arts & Culture – wirtualną galerię sztuki. Na dzień dzisiejszy udostępniona została nowa wersja tego serwisu.

Google Arts & Culture to internetowa galeria sztuki, która pozwala całkowicie za darmo przejrzeć zbiory ponad 1100 współpracujących instytucji, głównie muzeów. To dostęp do tysięcy dzieł sztuki z całego świata – w jednym miejscu. Za pomocą serwisu można też odwiedzić (wirtualne spacery) i poznać historię najpiękniejszych miejsc i zabytków na naszej planecie.

Odświeżona wersja serwisu to kilka istotnych nowości. Pierwsze dwie dotyczą wyszukiwania – można wybrać kolor bazowy albo też zdecydować się na konkretny okres w dziejach ludzkości. Najlepsze jest jednak to, że mobilna aplikacja jest kompatybilna z narzędziem zwiedzania w 360 stopniach co daje możliwość zwiedzania światowych muzeów bez wychodzenia z domu.

1.1. Wirtualna wycieczka „krok po kroku”

2. Uruchom przeglądarkę internetową
3. Zaloguj się na ***Konto Microsoft*** lub zrób to później.
4. Otwórz wyszukiwarkę ***Google***
5. Wpisz w okno wyszukiwarki ***Google Arts & Culture***
6. Otwórz ***Google Arts & Culture*** *z listy wyników wyszukiwania z opisem w języku polskim*



7. Zaloguj się do muzeum wirtualnego. Będzie do tego potrzebny adres e-mail ***Konta Microsoft.***

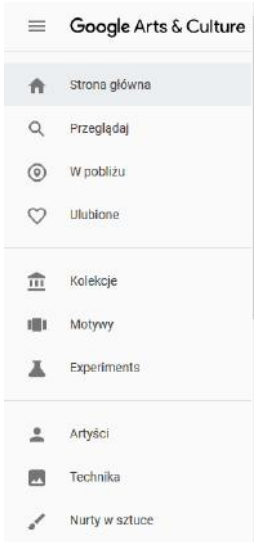
8. Wybierz w prawym górnym rogu aplikacji opcję ***Zaloguj się.***

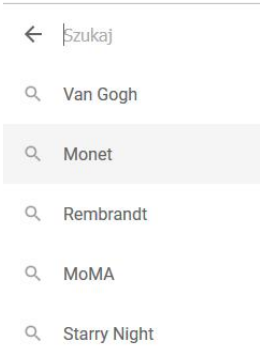
9. Wybierz konto i wpisz hasło. Nigdy nie zachowuj hasła.

10. Zostałeś zalogowany do ***Google Arts & Culture***
11. Sprawdź budowę okna.
12. W lewym górnym rogu kliknij przycisk

, który skrywa zawartość strony.
13. w prawym górnym roku jest wyszukiwanie, wystarczy kliknąć ikonę lupy

14. Wybranie tej opcji umożliwia skorztsanie z gotowych kategorii, np. możemy oglądać eksponaty poszczególnych twórców i artystów.





15. Dla przykładu wybierz Vangogh’a.

16. Od tego momentu sam decydujesz co zwiedzasz.

17. Mamy możliwość sortowania / uporządkowania eksponatów wg. popularności, daty i koloru.
18. Aplikacja ma wbudowana funkcję ***tłumacza*** co umożliwia przetłumaczenie tekstów zamieszczonych na stronie.

Realizm

Movement in mid- to late 19th-century art, in which an attempt was made to create objective representations of the external world based on the impartial observation of contemporary life. Realism was consciously democratic, including in its subject-matter and audience activities and social classes previously considered unworthy of

WIĘCEJ INFORMACJI

Przetłumacz z Google

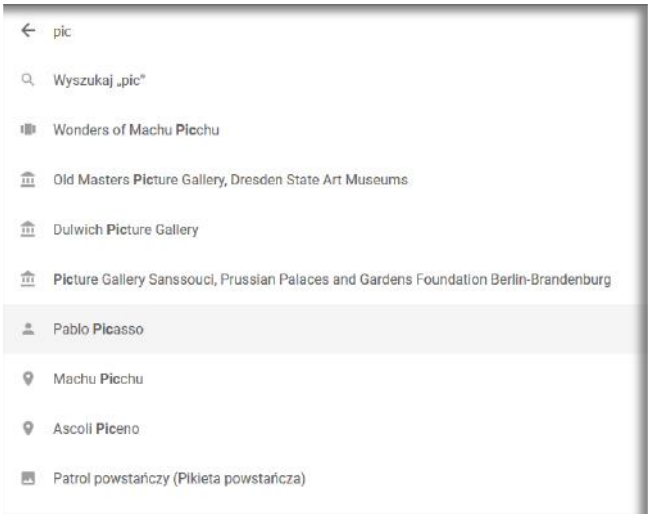
19. Efekt tłumaczenia.

Realizm

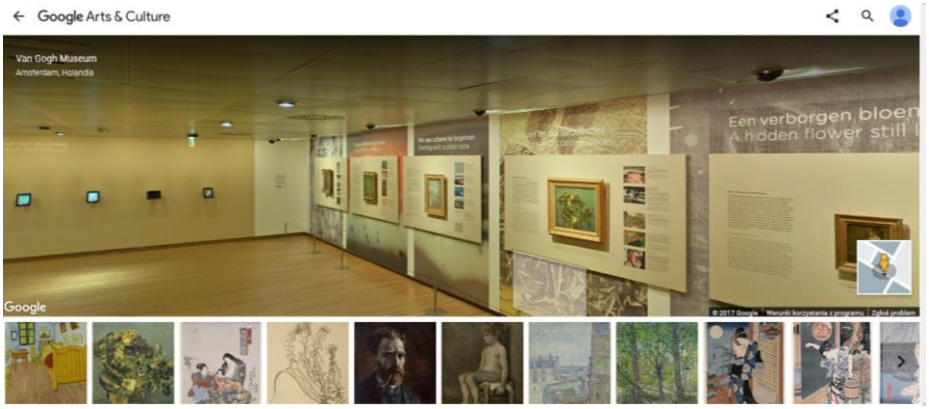
Ruch w połowie lat 19-wiecznej sztuki, w której podjęto próbę stworzenia obiektywnych reprezentacje świata zewnętrznego na podstawie bezstronnej obserwacji współczesnego życia. Realizm był świadomie demokratyczny, w tym w jej przedmiot i odbiorców działań i klas społecznych poprzednio uznawanych niegodne reprezentacji w

WIĘCEJ INFORMACJI

20. Możemy również sami wyszukiwać wg. swojego kryterium
21. W wyszukiwarkę w lewym górnym rogu wpisujemy Pablo Picasso, aplikacja proponuje nam podpowiedzi, con znacznie skraca czas wyszukiwania



22. Z proponowanej listy wybieramy poszukiwane hasło lub kryterium, w naszym przypadku jest to artysta ***Pablo Picasso***.
23. Po wyborze mamy możliwość oglądania dzieł Picassa.
24. Przy wyborze ikony ludzika odbędziemy wirtualną wycieczkę po wybranym muzeum.
25. Po kliknięciu w ikonkę otwiera nam się wirtualny spacer po muzeum z możliwością oglądania go w 360^{O}



<u>ZADANIE KONTROLNE:</u>

Wybierz dowolnego twórcę lub eksponat muzealny i wyszukaj go w Google Arts & Culture. Następnie jeżeli jest taka możliwość odbądź wirtualny spacer po muzeum.

II. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE

CELE I KOMPETENCJE:

- **Nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie zakładania kont na portalach i stronach**
- **Umiejętność wykorzystania narzędzi komunikatów oraz stron społecznościowych.**
- **Opanowanie umiejętności konfigurowania konta.**
- **Kształtowanie umiejętności interpersonalnych w ramach współpracy grupowej.**
- **Opanowanie umiejętności w zakresie korzystania z komunikatorów, prowadzenia wideokonferencji, rozmów na czacie.**
- **Nabycie umiejętności nawiązania rozmowy online z konsultantem**

PRZEWIDYWANY CZAS – 5 godzin

1. Uzyskanie pomocy online przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów i innych instytucji

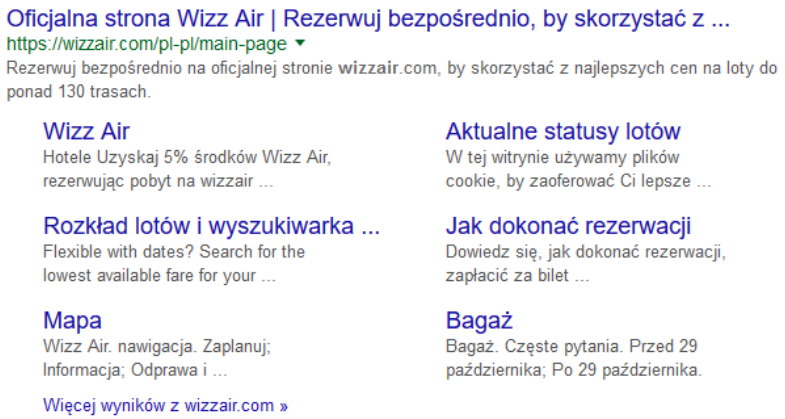
1.1. Pomoc online podczas rezerwacji biletów lotniczych.

1.1.1. Logowanie na stronę tanich linii lotniczych – „Krok po kroku”

INSTRUKCJA LOGOWANIA I ZAKŁADANIA KONTA W LINIACH :

Jeżeli czasami korzystasz z usług różnych linii lotniczych warto wiedzieć, co można od naszego oferenta otrzymać i na jaką pomoc liczyć.

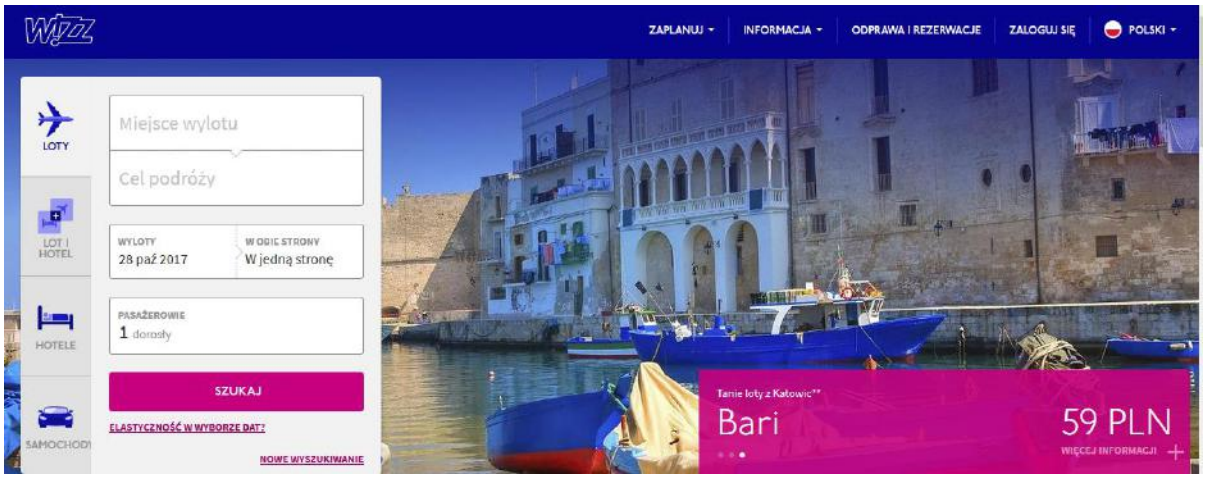
1. Uruchom przeglądarkę internetową
2. Uruchom wyszukiwarkę ***GOOGLE***
3. Wpisz słowo kluczowe w wyszukiwarkę „***WIZZAIR***”
4. Z wyników wyszukiwania otwórz oficjalną stronę linii lotniczych



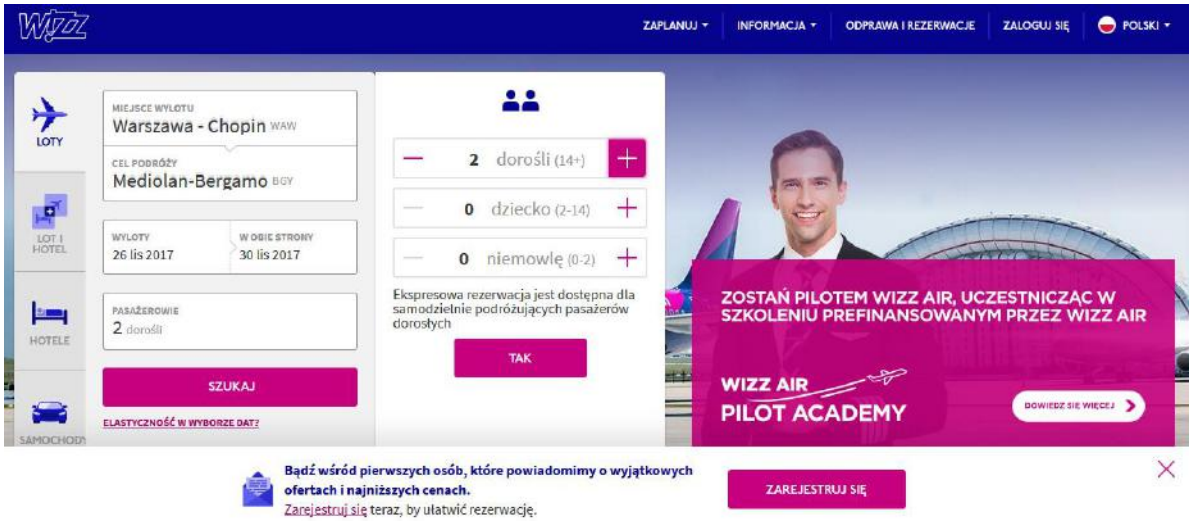
5. Otwórz link

6. ***Zarejestruj się***
7. Wypełnij formularz
8. Potwierdź link aktywacyjny ze swojego konta pocztowego
9. Zaloguj się na swoje konto.

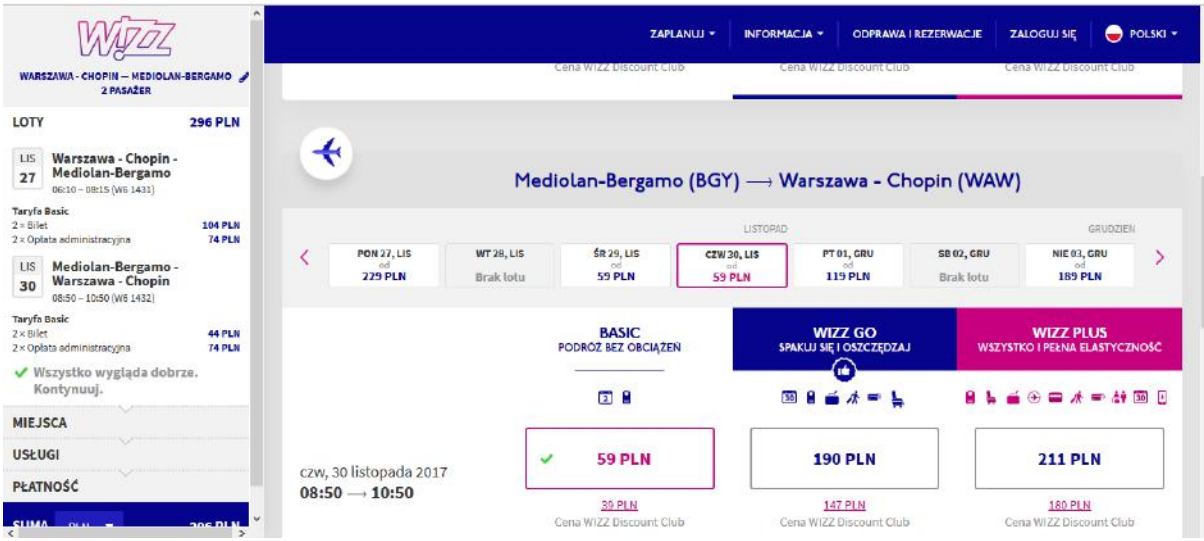
10. Wyszukiwanie lotów
11. Wypełnij pola formularza wyszukiwania lotów



12. Kliknij przycisk ***SZUKAJ***



13. Następnie poprzez kliknięcia wybierz godziny i termin lotu



14. Na dole strony zatwierdź wybór przyciskiem ***KONYUNUJ***
15. Przejdź do rezerwacji lotu.

16. Wypełnij formularz rezerwacji: wprowadź dane dla każdego pasażera oddzielnie, zaznacz rodzaj odprawy (np. online - jest bezpłatny), rodzaj bagażu.

UWAGA

- Przy odprawie można liczyć na wsparcie ze strony konsultanta poprzez rozmowę telefoniczna, albo **czat** i jest to najszybsze nawiązanie kontaktu. Ale w tym przypadku najlepiej mieć założone konto w liniach lotniczych, które zapewnia również inne profity swoim klientom.

17. Jeżeli wszyscy pasażerowie lecą z nami na tych samych zasadach korzystamy z opcji (kliknij w link) ***dodaj to samo dla wszystkich pasażerów.***
18. Następnie kliknij ***KONTYNUUJ***
19. Po czym przejdź do ***płatności elektronicznej***

ODPRAWA

- Dokonaj odprawy zgodnie formularzem i kreatorem.

Co to jest odprawa online?

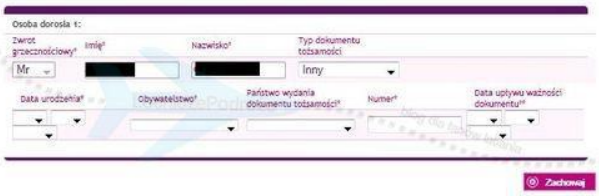
- Odprawa online (inaczej online check-in) to nic innego jak podanie swoich danych, danych dokumentu ze zdjęciem, z którym będziemy podróżować i wydrukowanie karty pokładowej.

Odprawa online z Wizz Air

- Odprawa przez internet w przypadku linii Wizz Air możliwa jest na 7 dni przed odlotem i można jej dokonać do 3 godzin przed startem Decyzję o tym, jak się odprawiamy, podejmujemy już w trakcie kupowania biletu. **Odprawa online jest bezpłatna**. Odprawa na lotnisku wykupiona wcześniej (przez internet lub telefonicznie) kosztuje 23 złote, opłata jaką trzeba będzie uiścić na lotnisku za tę samą usługę, to aż 46 złotych. Podane ceny dotyczą lotu w jedną stronę.
- Żeby odprawić się przez internet na stronie głównej Wizz Air, klikamy na różowym pasku na górze strony rozwijane menu „**Rezerwacja online**" i wybieramy opcję „**Odprawa online**„. Ewentualnie klikamy bezpośrednio na opcję **Odprawa online**, która znajduje się po lewej stronie zaraz pod wyszukiwarką i jest zaznaczona na żółto:
- Korzystamy z danych, które otrzymaliśmy na maila (kod rezerwacji) i odnajdujemy naszą rezerwację. Do wyboru mamy dwie opcje: albo podamy imię i nazwisko pasażera oraz miejsce odlotu i przylotu, albo datę odlotu i adres e-mail, który podawaliśmy podczas rezerwacji. Po wpisaniu danych klikamy „**znajdź rezerwację**„.

• Pokaże nam się taki ekran:

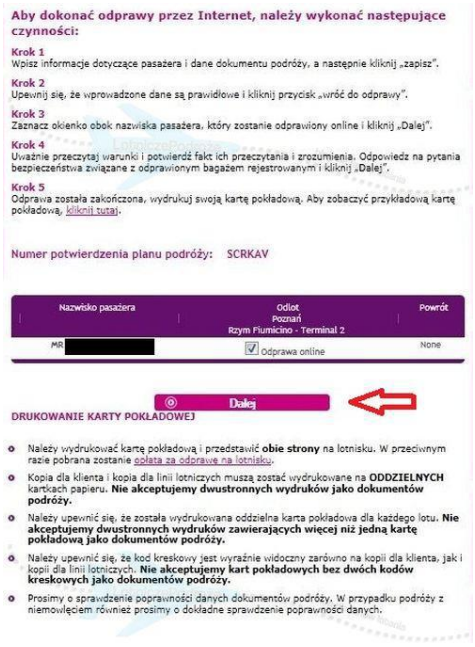
• Klikamy w pole „**Wpisać dane pasażera**„. Pokaże nam się tabela, w której wpisujemy wszystkie dane i klikamy „zachowaj".



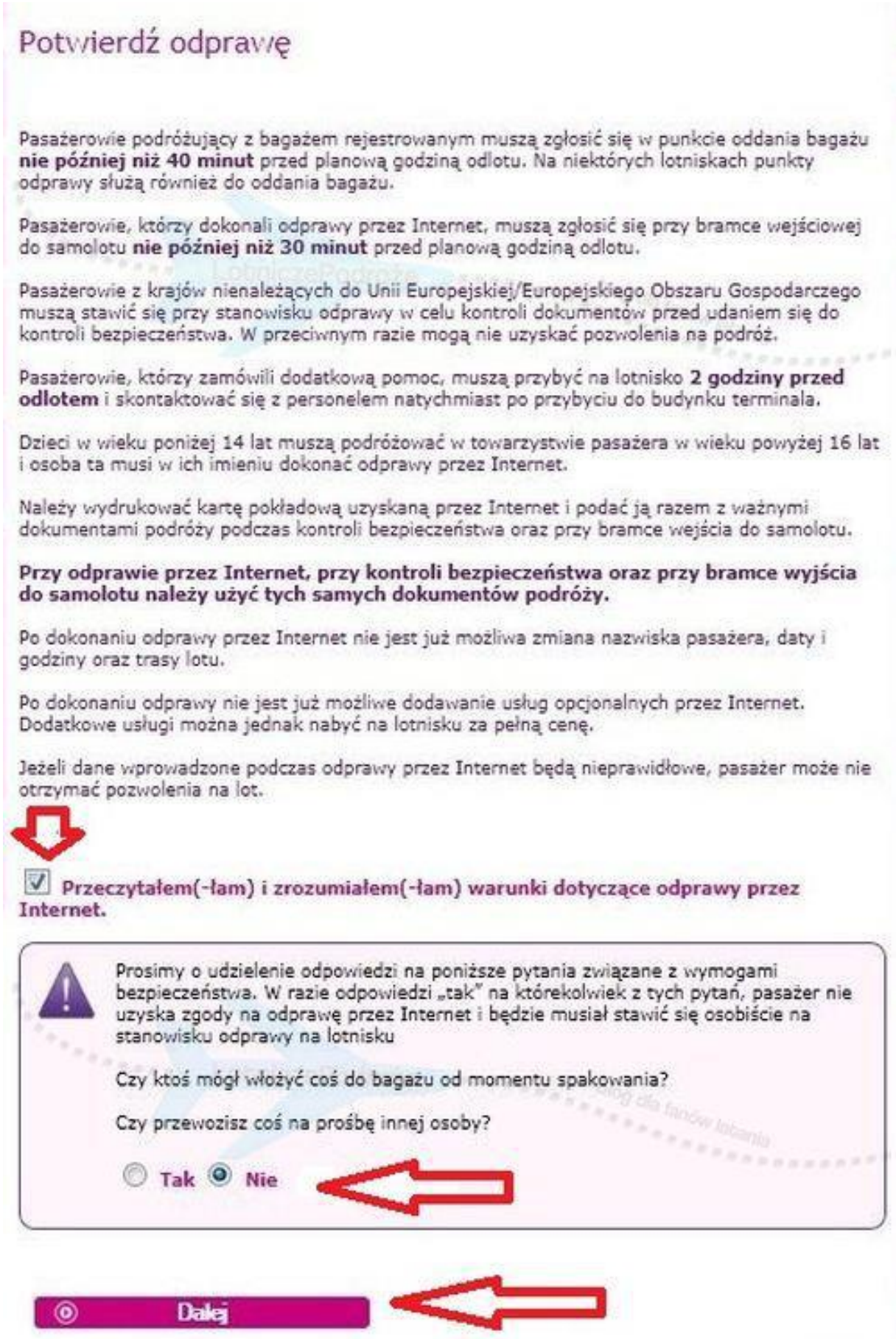
Po wpisaniu wszystkich danych należy upewnić się, że podane dane są prawidłowe. Po dokonaniu odprawy zmiana informacji o pasażerach nie będzie już możliwa.

Kontynuujemy odprawę, klikając „**Powrót do odprawy**„:

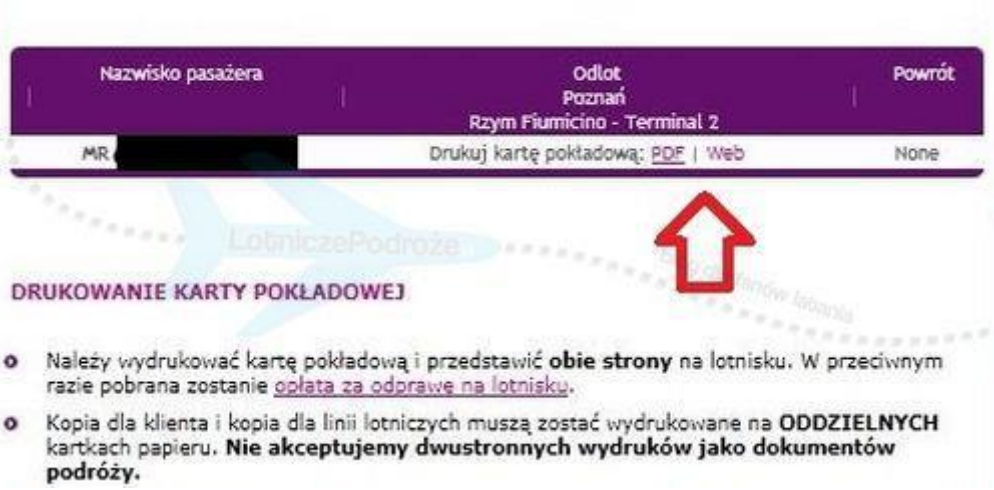
Zaznaczamy „***okienko***" obok nazwiska pasażera, który zostanie odprawiony i klikamy „***Dalej***":



Koniecznie trzeba przeczytać warunki i zaznaczyć, że się z nimi zapoznaliśmy. Trzeba też odpowiednio odpowiedzieć na pytanie bezpieczeństwa dotyczące bagażu:



Klikamy „***Dalej***", aby przejść do drukowania karty pokładowej:

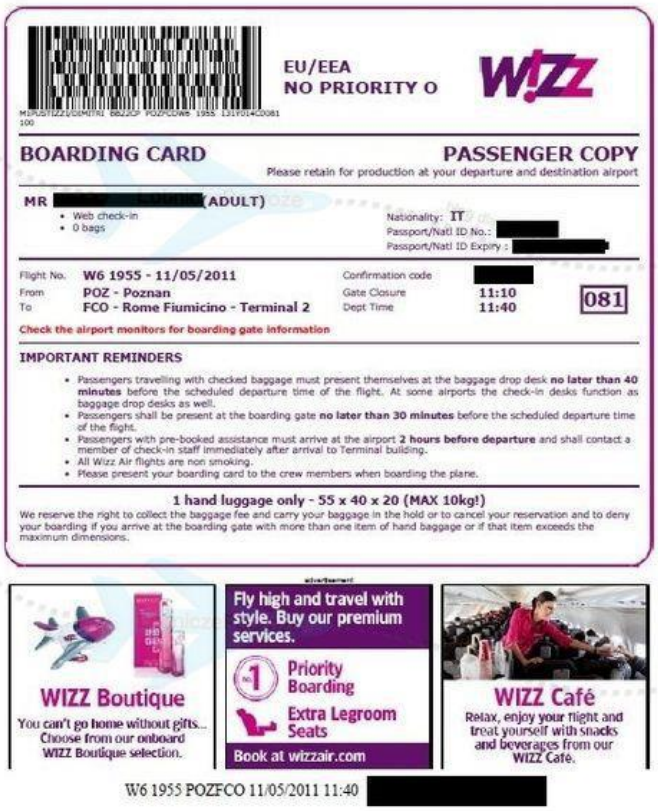


Do wyboru mamy opcję bezpośredniego drukowania (Web). Jeśli nasz komputer jest podłączony do drukarki lub wygenerowania pliku pdf (PDF), który możemy zapisać i zanieść do punktu, w którym wydrukujemy naszą kartę.

Należy pamiętać, by wydrukować obie strony karty pokładowej na osobnych kartkach. Karta pokładowa może być wydrukowana w kolorze, ale dopuszczalny jest też czarno-biały wydruk. Karta pokładowa wygląda następująco:

- **Kopia dla linii lotniczej**

2. Kopia dla pasażera:



EU/EEA
NO PRIORITY O

BOARDING CARD — PASSENGER COPY

Please retain for production at your departure and destination airport

MR [redacted] (ADULT)

- Web check-in
- 0 bags

Nationality: IT
Passport/Natl ID No.: [redacted]
Passport/Natl ID Expiry : [redacted]

Flight No.	W6 1955 - 11/05/2011	Confirmation code	[redacted]
From	POZ - Poznan	Gate Closure	11:10
To	FCO - Rome Fiumicino - Terminal 2	Dept Time	11:40

081

Check the airport monitors for boarding gate information

IMPORTANT REMINDERS

- Passengers travelling with checked baggage must present themselves at the baggage drop desk **no later than 40 minutes** before the scheduled departure time of the flight. At some airports the check-in desks function as baggage drop desks as well.
- Passengers shall be present at the boarding gate **no later than 30 minutes** before the scheduled departure time of the flight.
- Passengers with pre-booked assistance must arrive at the airport **2 hours before departure** and shall contact a member of check-in staff immediately after arrival to Terminal building.
- All Wizz Air flights are non smoking.
- Please present your boarding card to the crew members when boarding the plane.

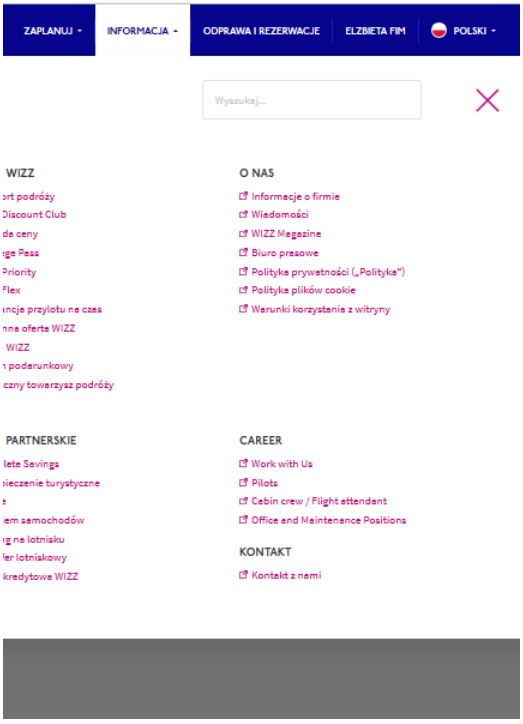
1 hand luggage only - 55 x 40 x 20 (MAX 10kg!)

We reserve the right to collect the baggage fee and carry your baggage in the hold or to cancel your reservation and to deny your boarding if you arrive at the boarding gate with more than one item of hand baggage or if that item exceeds the maximum dimensions.

W6 1955 POZFCO 11/05/2011 11:40 [redacted]

Tak przygotowane dokumenty zabieramy ze sobą na lotnisko:

1.1.1.2. Pomoc zdalna - czat



W momencie wykonywanych operacji na koncie związanych z rezerwacją lotu lub zarządzaniem automatycznie mamy dostęp do narzędzia, które daje nam kontakt z konsultantem w formie czatu. Wybieramy ikonkę czatu i komunikujemy się za pomocą krótkich wiadomości tekstowych. Ta sama metoda wykorzystana jest w komunikatorach GG, SKYPE, HANGOUTS.

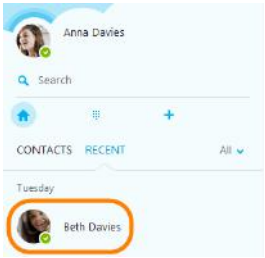
2. Prowadzenie rozmów przez Internet (np. wideorozmowy, rozmowy grupowe).

2.1. Korzystanie z komunikatora internetowego Skype

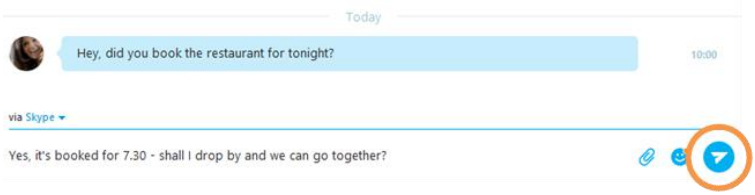
Funkcja wiadomości w Skypie umożliwia łatwe kontaktowanie się z innymi osobami i grupami bez względu na to, gdzie się znajdują. Pozwala także udostępniać pliki, zdjęcia i kontakty oraz ożywiać czat dzięki emotikonom i klipom Moji.

Możesz też utworzyć grupę i zaprosić dowolne osoby do czatu. Nie musisz znać nazwy użytkownika Skype'a zapraszanej osoby. Ta osoba nie musi nawet mieć konta Skype, aby móc bezpłatnie rozmawiać z tobą przy użyciu połączeń głosowych i wideo albo za pomocą wiadomości.

1. Na karcie ***Kontakty*** zaznacz osobę lub grupę, do której chcesz wysłać wiadomość. Jeśli chcesz kontynuować wcześniejszą konwersację, kliknij ją na karcie ***Ostatnie***.

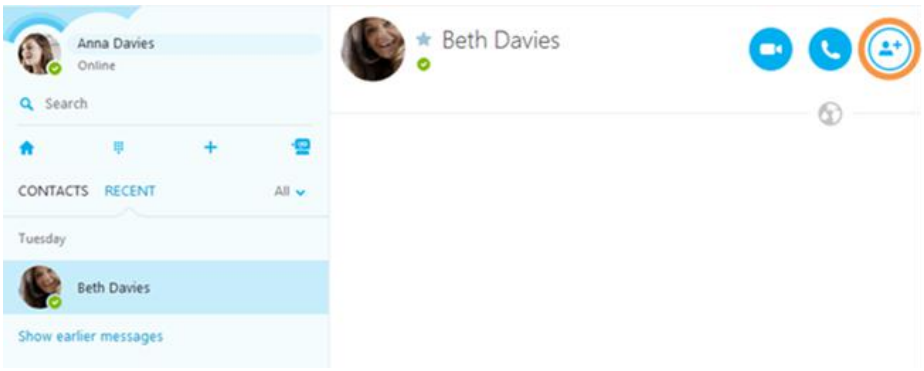


2. Wpisz treść wiadomości w oknie konwersacji u dołu ekranu, a następnie naciśnij klawisz Enter na klawiaturze lub kliknij niebieską ikonę ***Wyślij***.



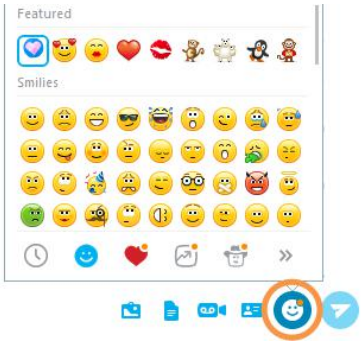
2.1.1.Dodawanie osób do czatu

Aby dodać więcej osób do konwersacji, kliknij ikonę ***Dodaj osoby*** w prawym górnym rogu.



2.1.2. Klipy Moji i emotikony

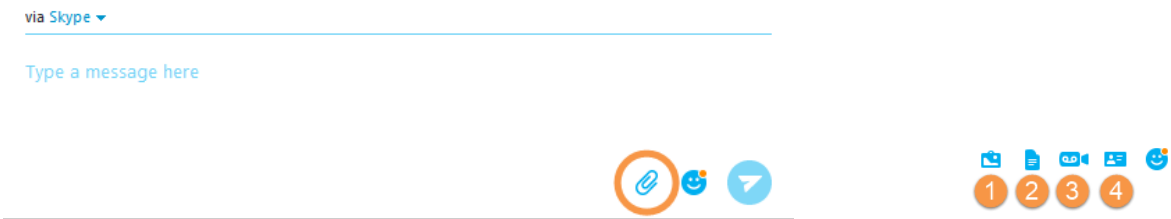
Aby ożywić nieco czat, kliknij uśmiechniętą buźkę i wybierz klip Moji lub emotikon, który wyraża Twój nastrój.



Udostępnianie plików, kontaktów i wiadomości wideo

Możesz wysyłać dokumenty, zdjęcia, wiadomości wideo i kontakty do swoich znajomych.

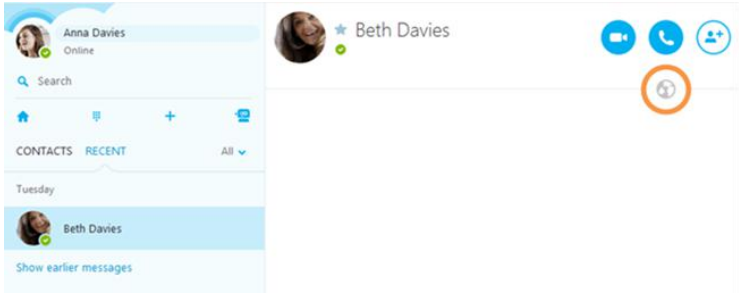
Aby udostępnić multimedia znajomym, kliknij odpowiednią ikonę poniżej okna czatu. Ikony te mogą być dostępne po kliknięciu spinacza:



1. **Wyślij zdjęcia** i obrazy do znajomych.
2. **Wyślij pliki** (np. dokumenty, arkusze kalkulacyjne czy prezentacje).
3. **Wyślij wiadomości wideo**, gdy znajomi mają status Niepodłączony.
4. **Wyślij dane kontaktowe,** aby ułatwić znajomym dodanie innych osób do listy kontaktów.

2.1.3. Tłumaczenie wiadomości

Aby przetłumaczyć wiadomości na jeden z ponad 50 języków, kliknij ikonę globusa.



III. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW

CELE I KOMPETENCJE:

- **Nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie dokonywania zakupów i sprzedaży w Internecie.**
- **Poznanie portali społecznościowych.**
- **Poznanie zasad i nabycie umiejętności w zakresie kreowania własnej tożsamości w Internecie**

PRZEWIDYWANY CZAS – 2 godziny

1. Bezpieczne korzystanie z portali społecznościowych i zarządzanie tożsamością oraz własnym wizerunkiem w sieci.

Posiadanie profilu na popularnym portalu społecznościowym jest obecnie pożądane, a często wymagane. Użytkownicy sieci społecznościowej dzielą się swoimi prywatnymi informacjami i zdjęciami z innymi, nie zdając sobie sprawy z tego, że każdy ich wpis może zostać wykorzystany przeciwko im. Bardzo łatwo określić preferencje użytkownika, stworzyć jego społecznościowe Curriculum Vitae, a następnie wykorzystać te informacje to zdobycia jego zaufania, uzyskania innych prywatnych informacji, dotarcia do danych, które atakujący chce przechwycić

1.1. Typy zagrożeń dla informacji na portalach społecznościowych.

Korzystanie z portali społecznościowych, poza oczywistymi zaletami, niesie równie ż wiele zagrożeń. Wszystkie informacje, które świadomie lub nieświadomie udostępniamy mogą stać się celem ataku. W przypadku portali społecznościowych należy pamiętać, że niezależnie od tego, jak bardzo użytkownik się zabezpieczy, jego bezpieczeństwo w znacznym stopniu zależy od jego własnych ustawień prywatności na portalu i ustawień prywatności jego znajomych.

Podstawowym zagrożeniem, z jakim musimy się liczyć, jest:

- Zbieranie danych o użytkownikach, cyfrowych dossier, czyli odpowiedników CV. Są to wszystkie informacje, które użytkownicy sami publikują: swoje miejsca zamieszkania, informacje o wykształceniu, wykonywanej pracy, swoje zdjęcia, kontakty, statusy, polubione strony lub linki. Wszystkie te informacje i dane osobowe mogą zostać użyte przeciw publikującym je osobom.

***PRZYKŁAD**: odzyskiwanie hasła do profilu użytkownika.*

- Można też zbierać dane historyczne, które już kiedyś użytkownicy opublikowali. Dane te mogą zostać użyte do różnych celów, często w sposób niekorzystny dla autorów publikacji.
- Do standardowych sposobów pozyskiwania danych o użytkownikach należy ***rozpoznawanie twarzy*** - wystarczy, że dana osoba została oznaczona na zdjęciu znajomych z portalu. Można również wyszukiwać obrazy po zawartości CBIR (ang. content-based image retrieval), podobnie jak w przypadku rozpoznawania twarzy. Na zdjęciach można oznaczać lokacje geograficzne, przedmioty i inne cechy.
- **Pozyskiwaniu danych** i informacji sprzyjają trudności z całkowitym usuwaniem kont na portalach społecznościowych. Wszystkie dane udostępniane tym portalom są przechowywane na serwerach zewnętrznych, dlatego nawet w przypadku usunięcia profilu, kopia tych danych nie jest usuwana.
- Do poważnych zagrożeń należy ***spam***. Jak w każdym popularnym medium informacyjnym, trzeba się liczyć z otrzymywaniem niechcianych wiadomości i reklam.
- Bardzo ważne zagrożenia to XSS (ang. cross site scripting), ***wirusy oraz robaki***.
- ***Agregatory*** SNS (ang. social networking service), powielające portale społecznościowe dla niewielkiego grona użytkowników. W rzeczywistości agregatory są sposobem na pozyskiwanie lub wyciąganie informacji.
- Ważnym zagrożeniem jest ***phishing***. Jest to stosowanie taktyk socjotechnicznych (ang. social engineering) do wydobywania od użytkowników ich sekretnych informacji.
- ***Przejmowanie profili i szarganie reputacji*** w wyniku kradzieży tożsamości.
- Szczególnie dokuczliwym zagrożeniem jest wykorzystywana niekiedy możliwość zwyczajnego ***znęcania się***, poprzez wysyłanie obraźliwych wiadomości, szantaż i nękanie użytkowników i osób.

Największą luką w zabezpieczeniach portali są sami użytkownicy. Zdecydowana większość zagrożeń jest propagowana przez nieświadomość członków społeczności. Bez ich udziału nikt nie byłby w stanie wykorzystać możliwości kradzieży ich danych. Portale wprowadzają coraz nowsze zabezpieczenia, lecz jak długo bezpieczeństwo użytkownika będzie zależało przede wszystkim od niego samego, tak długo on, jego reputacja i profil oraz jego sekretne dane, będą w ciągłym zagrożeniu.

1.2. Zabezpieczenie kont na portalach społecznościowych „Krok po kroku”

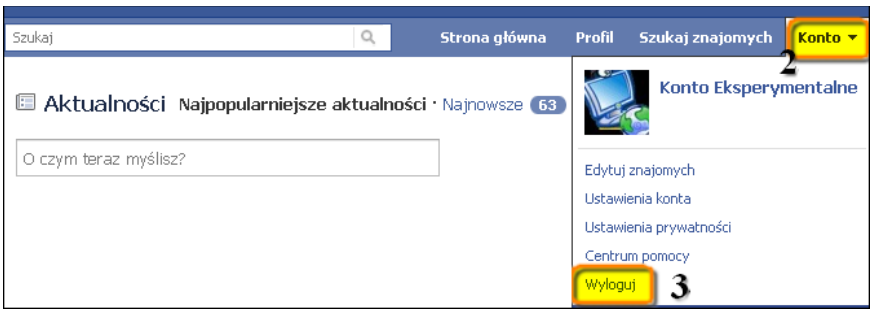
Do wykonania ćwiczenia skorzystamy z popularnego portalu ***Facebook***.

1. Uruchom przeglądarkę internetową
2. Zaloguj się na ***Konto Facebook.*** (jeśli nie masz konta zarejestruj się).
3. Aby się zalogować przejdź na stronę www.facebook.com
4. Wpisz w odpowiednie pola swój ***Adres email*** oraz ***Hasło***, a następnie kliknij ***Zaloguj się***

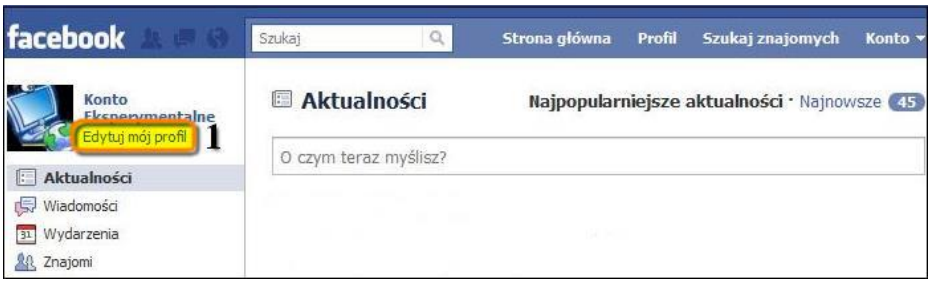
5. Aby się wylogować, należy nacisnąć zakładkę ***Konto***, a następnie ***Wyloguj***

6. Jeśli chcesz być automatycznie logowany po wpisaniu w wyszukiwarkę www.facebook.com musisz zaznaczyć opcję ***Nie wylogowuj mnie,*** znajdującą się na stronie logowania – działanie niebezpieczne ze względu na możliwość utraty danych.

7. Jeśli chcesz skasować tę opcję: Wejdź na swój profil i kliknij zakładkę ***Konto***, a następnie ***Wyloguj***

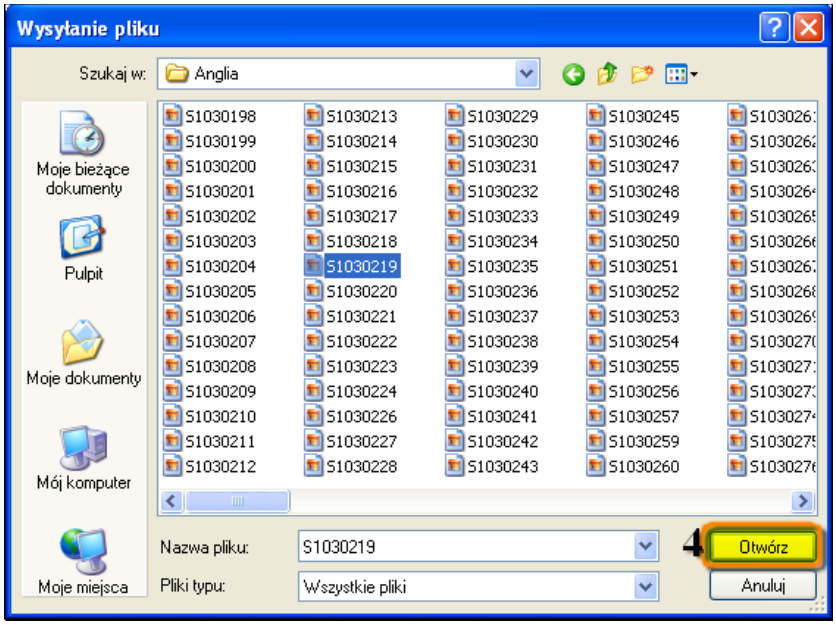


8. Pojawi się strona logowania, na której ***odznacz*** "kwadracik" ***Nie wylogowuj mnie***.
9. **<u>Dodawanie zdjęcia profilowego</u>**. Kliknij opcję ***Edytuj mój profil***, znajdującą się pod Twoim imieniem i nazwiskiem



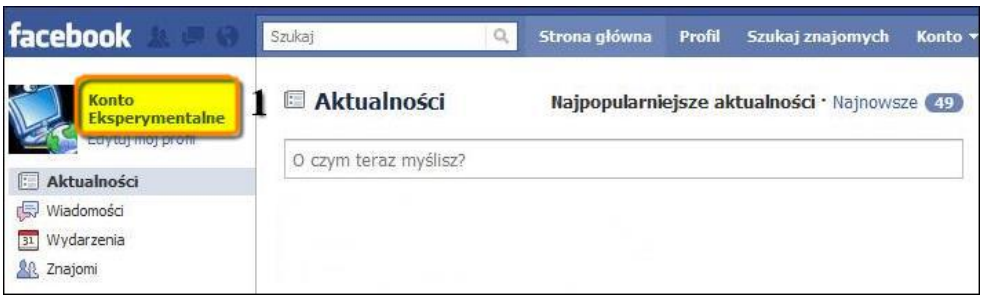
10. Otwórz zakładkę ***Zdjęcie profilowe***; aby wybrać zdjęcie, które ma być dodane naciśnij opcję **Przeglądaj**

11. Wyświetli się takie okno jak poniżej, wówczas wybierz z listy zdjęcie, które chcesz dodać i kliknij ***Otwórz***.



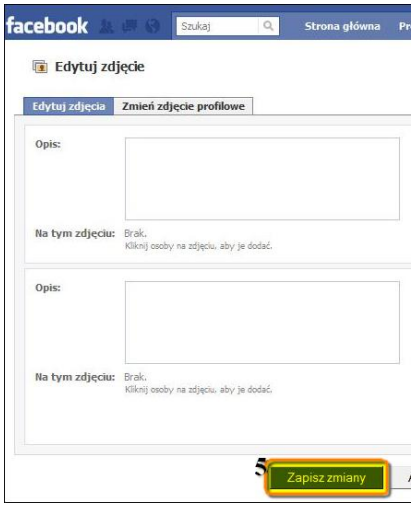
12. Sprawdź czy wszystko przebiegło prawidłowo, w tym celu kliknij ***Zobacz mój profil***; na ekranie poniżej **brak efektu** (widać cień zamiast zdjęcia); **powinnaś/powinieneś w miejscu cienia zobaczyć miniaturę dodanego w 3. obrazu**

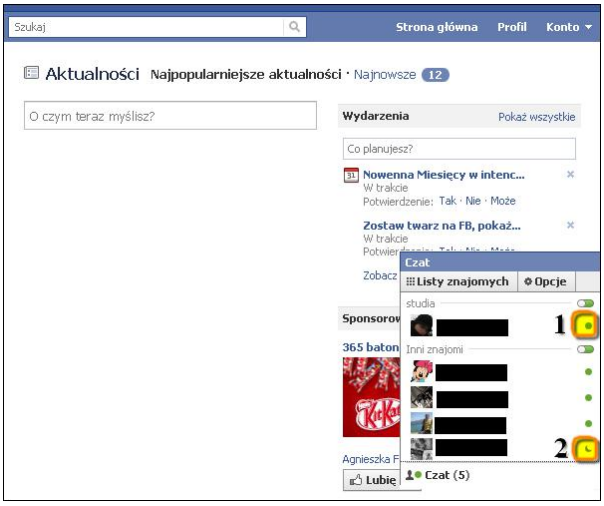
13. **Usuwanie zdjęcia profilowego.** Kliknij w swoje ***Imię i Nazwisko***, by przejść do Twojego profilu



14. Kliknij zakładkę ***Zdjęcia***; po najechaniu myszką na wyświetlone zdjęcie pojawi się ***Ikona*** (taka jak poniżej), którą należy kliknąć, by przejść dalej

15. Aby usunąć dane zdjęcie zaznacz pole wyboru ***Usuń to zdjęcie***, a następnie kliknij ***Zapisz zmiany***



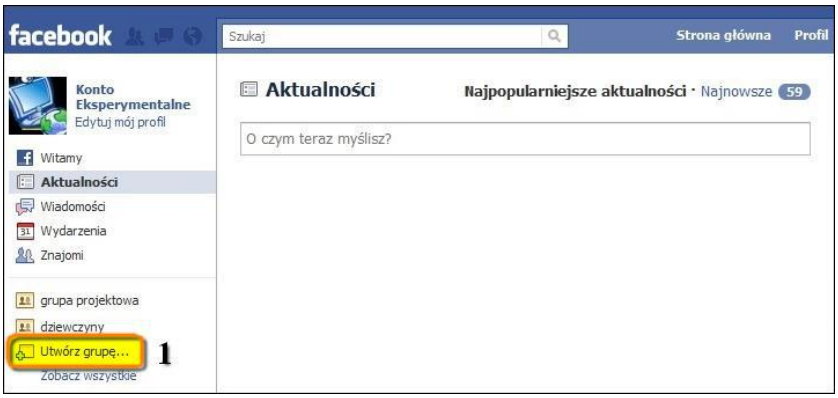


Czat na Fecebooku

Jeśli przy nazwisku znajomego jest ***Zielona kropka*** to znaczy, że jest on aktywny na www.facebook.com ; jeżeli natomiast jest ***Zielony półksiężyc*** znaczy to, że jest on zalogowany, ale nieaktywny przez dłużej niż 10 minut.

Tworzenie grupy znajomych

1. Na stronie głównej swojego profilu kliknij ***Utwórz grupę***



2. Wpisz nazwę tworzonej ***Grupy*** oraz podaj ***Imiona i Nazwiska*** osób, które maja do niej należeć

3. Określ poziom dostępności grupy:

- ***otwarta*** - każdy użytkownik Facebooka będzie mógł przeglądać stronę grupy i stać się jej członkiem. Cała zawartość (np. zdjęcia, pliki wideo i dyskusje) są widocznie dla wszystkich osób wyświetlających grupę;

- ***zamknięta*** - każdy użytkownik Facebooka może przeglądać stronę grupy, natomiast administratorzy muszą zatwierdzić każdą prośbę o wpisanie na listę członków grupy lub osobiście wysłać zaproszenia. Wpisy na tablicy, forum dyskusyjne oraz zdjęcia i pliki wideo są widoczne wyłącznie dla członków grupy;

- ***prywatna*** - nie pojawia się w wynikach wyszukiwania i jej strony nie mogą być przeglądane przez osoby, które nie są członkami tych grup. Nazwa grupy nie jest wyświetlana w profilach jej członków. Członkostwo w grupie można uzyskać wyłącznie poprzez zaproszenie

Tworzenie listy znajomych

1. Otwórz ***Czat***, następnie kliknij zakładkę ***Listy znajomych***
2. W oknie ***Utwórz nową listę*** wpisz nazwę tworzonej grupy i kliknij ***Enter***
3. Żeby dodać znajomych do lisy kliknij ***Edytuj*** znajdujące się przy nazwie danej grupy, po najechaniu na nią myszką; wtedy pojawi się okno z Twoimi znajomymi
4. Zaznacz w nim tych znajomych, których chcesz dodać do grupy, a następnie kliknij ***Zapisz listę***
5. Aby usunąć kogoś z danej listy wykonaj czynności 1. do 4., ale w punkcie ***odznacz*** osoby i kliknij ***Zapisz listę***

Zaznaczenie pozycji ***Lubię to*** dotyczącej strony oznacza, że nawiązujesz połączenie z daną stroną:

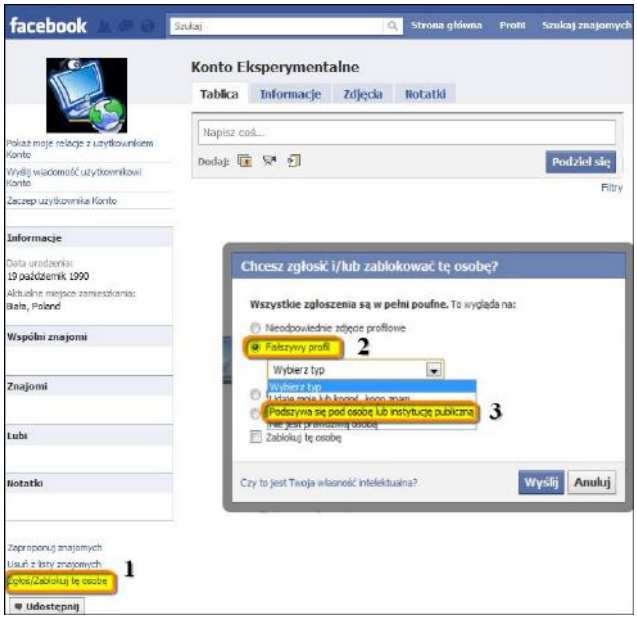
- będzie ona wyświetlana w Twoim profilu;
- Ty będziesz wyświetlany na stronie jako osoba, która ją "lubi";
- będziesz powiadamiana/y o niektórych informacjach pojawiających się na polubionej stronie (nie wszystkich, ale tylko losowo wybranych!).

Klikając pozycję ***Lubię to*** przy zawartości opublikowanej przez znajomego tylko informujesz go, że dana zawartość Ci się podoba; możesz również (ale nie musisz) dodać komentarz.

1.3. Blokowanie fałszywego profilu?

Może zdarzyć się tak, że ktoś utworzył konto, by podszywać się pod Ciebie lub Cię imitować; aby takie fałszywe konto zostało usunięte postępuj zgodnie z poniższą instrukcją.

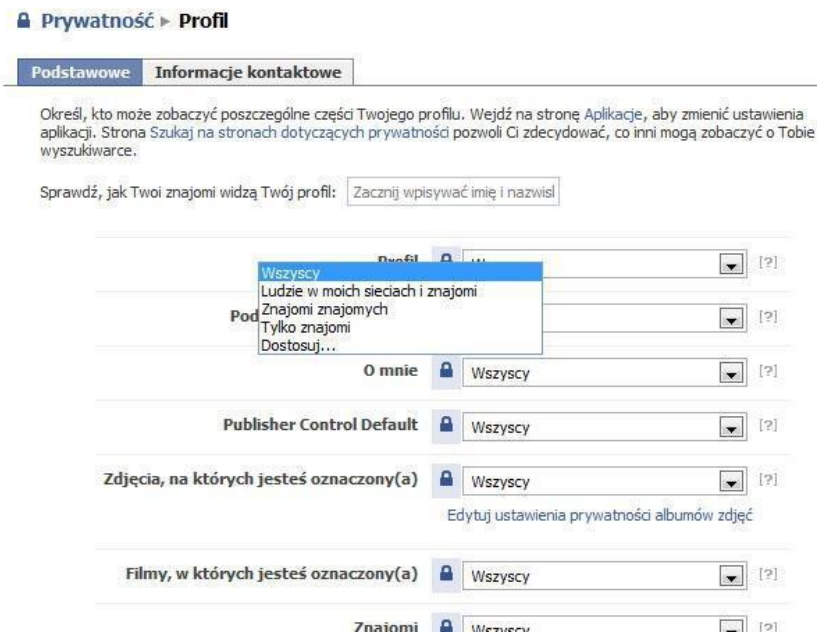
1. Przejdź do tego profilu i kliknij link ***Zgłoś/Zablokuj tę osobę***



2. Jako przyczynę wybierz ***Fałszywy profil*** i wprowadź jako typ zgłoszenia ***Podszywa się pode mnie lub kogoś innego***; kliknij ***wyślij***

1.4. Prywatność na Facebooku

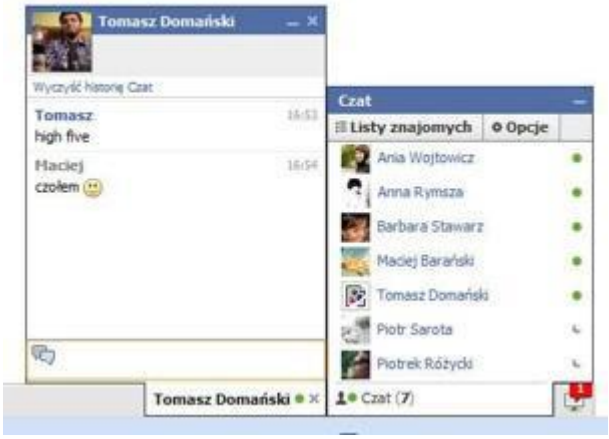
Facebook zdobył swoją popularność właśnie dzięki rozbudowanym opcjom prywatności. To my decydujemy, który element jest przez kogo widziany.Prywatność ustawiamy po kliknięciu na menu „Ustawienia" a następnie „Ustawienia prywatności". Pojawią się cztery kategorie dotyczące twojego profilu, w każdej z nich umieszczone są kolejne opcje. Domyślnie Facebook ujawnia nasze dane osobom, które mamy w kontaktach. Możemy to zmienić i ustawić, by wszyscy mogli je widzieć, lub też nikomu ich nie udostępniać. Możemy też blokować poszczególnych znajomych i poszczególne pola w twoim profilu.



Wejdźmy zatem na stronę główną Facebooka będąc zalogowanym. Zauważ, że na górze ekranu masz pole „Napisz o czym teraz myślisz”. To właśnie jest nasz mikroblog. Po kliknięciu w to pole możemy zacząć wpisywać tekst lub skorzystać z przybornika (ikony pod spodem). To, co napiszesz na swojej Ścianie, wyświetli się również na Ścianie wszystkich twoich znajomych. I wzajemnie: na twojej ścianie będą obecne wpisy wszystkich dodanych przez ciebie kontaktów. Każdy wpis można komentować, oceniać, lub po prostu o nim porozmawia

1.5. Czat na żywo na Facebooku

Facebook to też webowy komunikator



Ostatnią metodą komunikacji jest czat na żywo. Facebook wyposażony jest w prosty komunikator tekstowy. W prawym dolnym rogu znajdziesz ikonę „czat”. Wystarczy w nią kliknąć, a otworzy się lista znajomych, która aktualnie buszuje na portalu. Wybranie znajomego rozpoczyna rozmowę z nim. Zauważ, że nad listą znajduje się ikona „Opcje”. W niej możesz przejść do trybu „offline”, co może być przydatne, jeśli nie chcesz, by zaczepiali cię teraz koledzy.

1.6. Przykłady innych serwisów społecznościowych

1. Nasza klasa NK - https://nk.pl/

2. Twitter - https://twitter.com/

3. Instagram - https://www.instagram.com/

IV. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM

CELE I KOMPETENCJE:

- **Nabycie wiedzy o prawach autorskich**
- **Poznanie różnych stron z darmowymi programami.**
- **Poznanie sposobów jak wyszukiwać programy na stronach www.**
- **Opanowanie umiejętności instalowania i konfigurowania oprogramowania.**

PRZEWIDYWANY CZAS – 2 godziny

„Wejście do Internetu" **dla osoby korzystającej z treści umieszczonych w Internecie** można porównać do wejścia do biblioteki: zewsząd jesteśmy otoczeni książkami – utworami stworzonymi przez inne osoby. Aby skorzystać ze zbiorów zgromadzonych w tej bibliotece: tekstów, zdjęć, grafik, plików muzycznych i plików video, musimy przestrzegać zasad w niej panujących.

Jak można korzystać z utworów umieszczonych w Internecie?

Odpowiedź na to pytanie jest ściśle powiązana z celem, jaki chcemy osiągnąć zapewniając sobie dostęp do Internetu. Oczywiście, czym innym jest przeglądanie na ekranie komputera treści znalezionych w Internecie (*browsing*), innym jest tzw. ściąganie (*downloading*), a jeszcze innym jest wprowadzanie utworów do sieci (*uploading*). Każda z tych sytuacji jest oceniana w kontekście różnych przepisów prawnych.

Od zasad powyższych przewidziane są wyjątki określone zbiorowym pojęciem ***dozwolonego użytku*[2]*,*** ale ich stosowanie powinno być świadome i ostrożne, każde bowiem przekroczenie granic dozwolonego użytku naraża użytkownika na konsekwencje prawne.

[2] *Pliki multimedialne (piosenki, filmy, seriale) za pośrednictwem Internetu stały się powszechnie dostępne. Samo ściąganie (czyli pobieranie) utworu, już rozpowszechnionego w sieci, nie stanowi naruszenia prawa. Mieści się ono w zakresie pojęcia dozwolonego użytku osobistego. Oznacza nieodpłatne korzystanie z już dostępnego w sieci utworu. Nie wymaga to wyrażenia zgody ze strony twórcy. Nieistotnym pozostaje fakt, czy plik jest ściągany na dysk komputera, czy tylko używany w przeglądarce internetowej. Takie korzystanie może polegać m.in. na pożyczaniu książki lub filmu albo sporządzeniu pojedynczych kopii utworu. Dozwolony użytek osobisty nie może naruszać normalnego korzystania z utworu ani godzić w interesy twórcy. Udostępnianie takich plików jest już przestępstwem*

1. Bezpieczeństwo i prawa autorskie

Ochrona praw autorskich w Internecie to zagadnienie zyskujące coraz większą popularność z racji upowszechnienia użytkowania sieci. Internet stał się miejscem, w którym najczęściej dochodzi do łamania praw autorskich. Poniżej krótki poradnik, jak korzystać z Internetu by nie naruszać przepisów ochrony praw autorskich.

Utwór

Zasady korzystania z cudzych utworów uregulowane są ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83), zwaną prawem autorskim. Zgodnie z art. 1 przedmiotem prawa autorskiego jest *każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia.* Jest to definicja uniwersalna dla wszystkich dzieł twórczych. Tak rozumiany utwór podlega ochronie prawnej, niejako automatycznie, już od chwili jego ustalenia. Jako przykład wskazać należy teksty publikowane w Internecie, filmy, nagrania muzyczne, programy komputerowe, itp. Ich autorom przysługuje ochrona a tym samym możliwość egzekwowania odpowiedzialności cywilnej i karnej.

Prawa autorskie

Prawa autorskie dzielimy na osobiste i majątkowe. Pierwsze z nich polegają na powiązaniu nazwiska twórcy z jego dziełem. Nie wygasają, są niezbywalne, nieprzenoszalne i nie można się ich zrzec. Obejmują prawo do zachowania niezmienionej treści i formy utworu lub anonimowości autora. Autorskie prawa majątkowe natomiast mają na celu zabezpieczenie interesów twórcy. Osobą uprawnioną do korzystania i rozporządzania prawami autorskimi jest w pierwszej kolejności twórca. To on na mocy licencji lub innej umowy może upoważnić także inne osoby. Zakres praw majątkowych ogranicza zasada dozwolonego użytku (prywatnego i publicznego). Prawa te, w przeciwieństwie do praw osobistych, wygasają. Następuje to wraz z upływem 70 lat od śmierci twórcy/ współtwórców bądź pierwszego rozpowszechnienia.

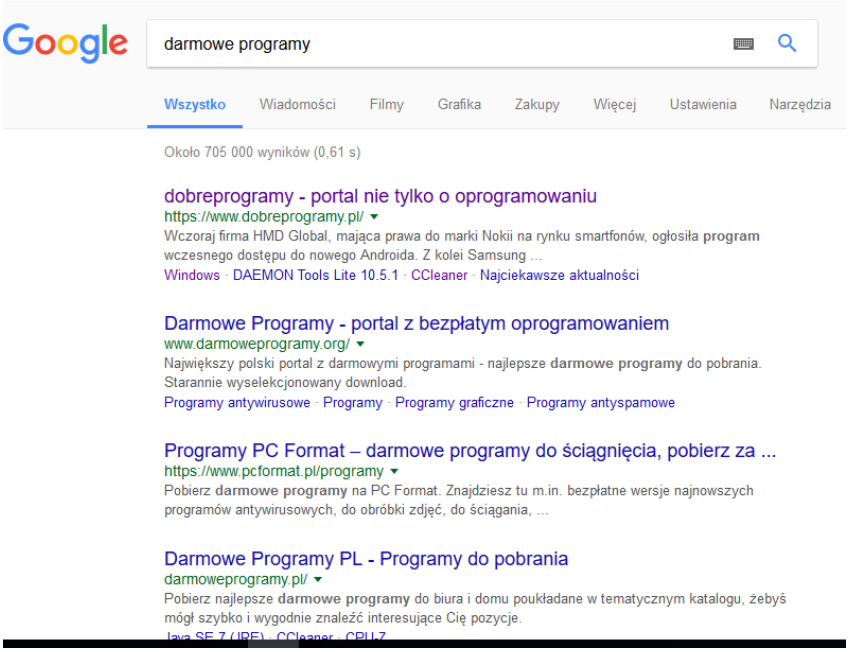
Dozwolony użytek osobisty

Pliki multimedialne (piosenki, filmy, seriale) za pośrednictwem Internetu stały się powszechnie dostępne. Samo ściąganie (czyli pobieranie) utworu, już rozpowszechnionego w sieci, nie stanowi naruszenia prawa. Mieści się ono w zakresie pojęcia dozwolonego użytku osobistego. Oznacza nieodpłatne korzystanie z już dostępnego w sieci utworu. Nie wymaga to wyrażenia zgody ze strony twórcy. Nieistotnym pozostaje fakt, czy plik jest ściągany na dysk komputera, czy tylko używany w przeglądarce internetowej. Takie korzystanie może polegać m.in. na pożyczaniu książki lub filmu albo sporządzeniu pojedynczych kopii utworu. Dozwolony użytek osobisty nie może naruszać normalnego korzystania z utworu ani godzić w interesy twórcy. Udostępnianie takich plików jest już przestępstwem.

2. Przykłady przydatnych aplikacji do wykorzystania.

ĆWICZENIE

1. Uruchom przeglądarkę internetową
2. Otwórz wyszukiwarkę ***Google***
3. Wpisz w okno wyszukiwarki ***Darmowe programy do pobrania***
4. Zawęź wyniki wyszukiwania i wpisz w okno wyszukiwarki ***Darmowe programy***
5. Oszacuj różnicę w liczbie wyszukanych informacji

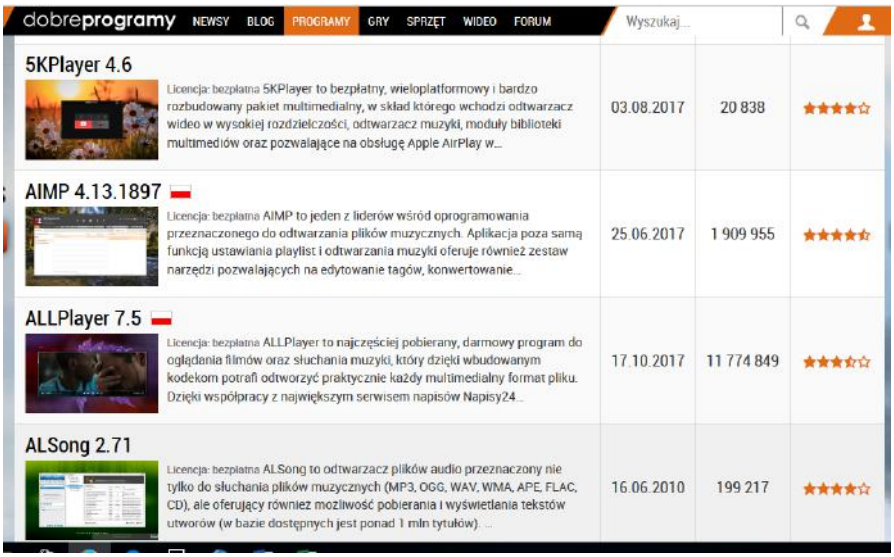


6. Otwórz *z listy wyników wyszukiwania hiperłącze* do strony ***Dowland. Pobierz za darmo.***
7. Otworzyła się strona http://download.komputerswiat.pl/

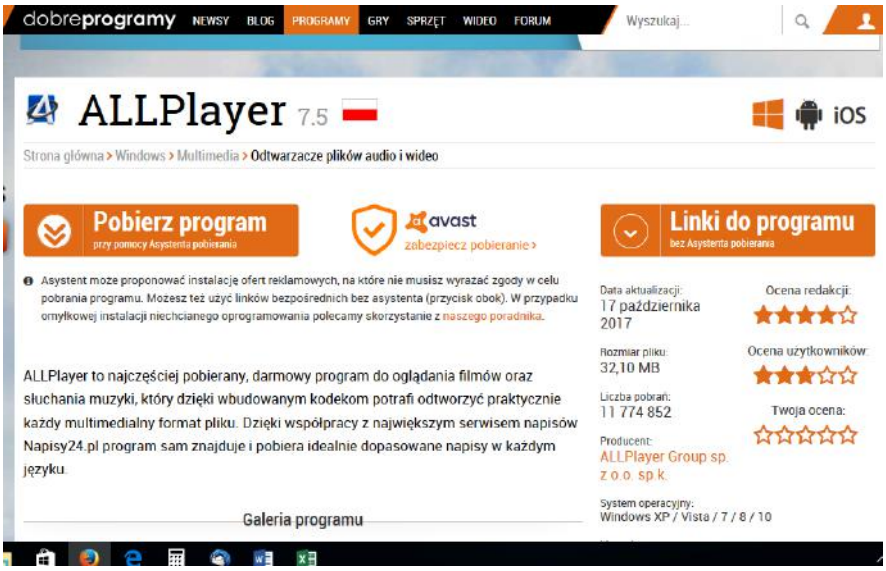
8. W lewym panelu mamy pogrupowane wg ***KATEGORII*** wszystkie programy
9. Taka zasada panuje na wszystkich renomowanych stronach i portalach z oprogramowaniem
10. Inna storna to ***DOBRE PROGRAMY*** https://www.dobreprogramy.pl/

11. Kliknij w ***ZAKŁADKĘ PROGRAMY***
12. Wybierz ***MENU MULTIMEDIA / ODTWARZANIE PLIKÓW AUDIO I VIDEO***

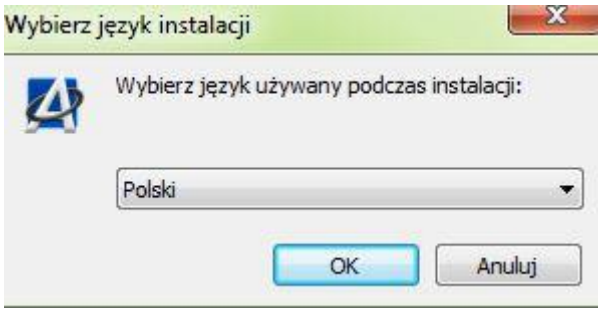
13. Mamy do dyspozycji informacje ***o rodzaju licencji, opis programu, ocenę użytkowników***



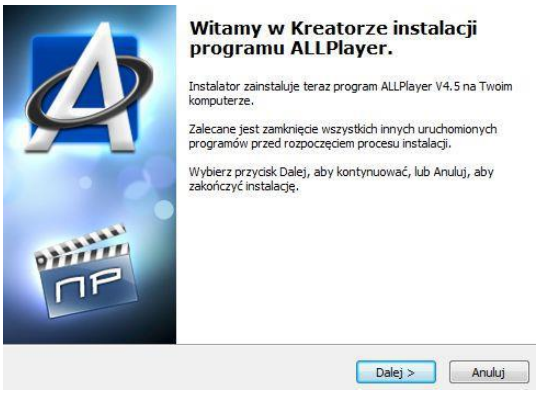
14. Jak chcemy pobrać dany program klikamy na jego pozycję w liście programów



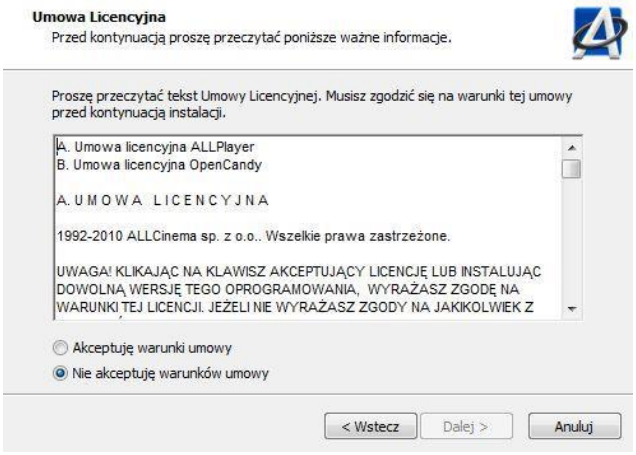
15. Kliknij przycisk ***POBIERZ PROGRAM***
16. Postępuj zgodnie z instrukcją – poprowadzi Cię kreator pobierania.
17. Po pobraniu możesz zainstalować program poprzez uruchomienie pliku instalacyjny



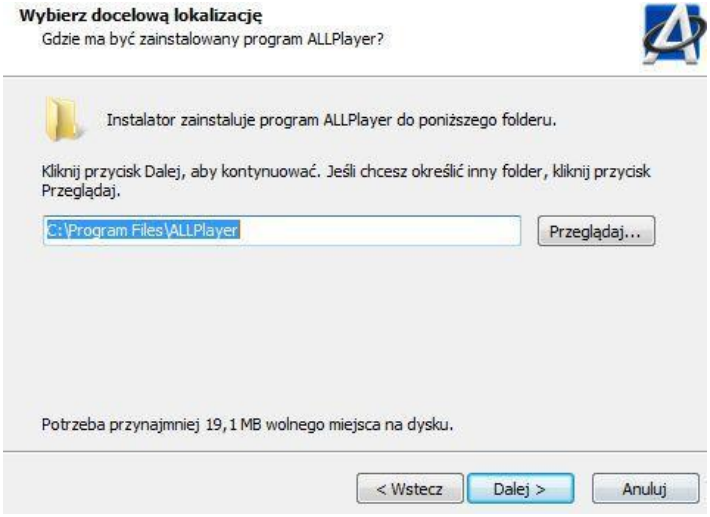
18. Tutaj wybieramy język w którym zainstalowany zostanie program ***(Pozostawiamy "Polski")***
19. Klikamy "***OK***"



20. Klikamy "***Dalej***"

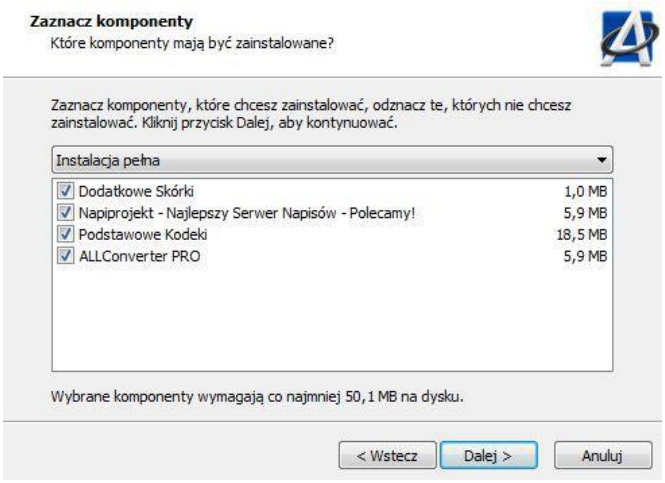


21. Akceptujemy warunki umowy (klikamy w kropeczkę obok)
22. Kliknij "***Dalej***"



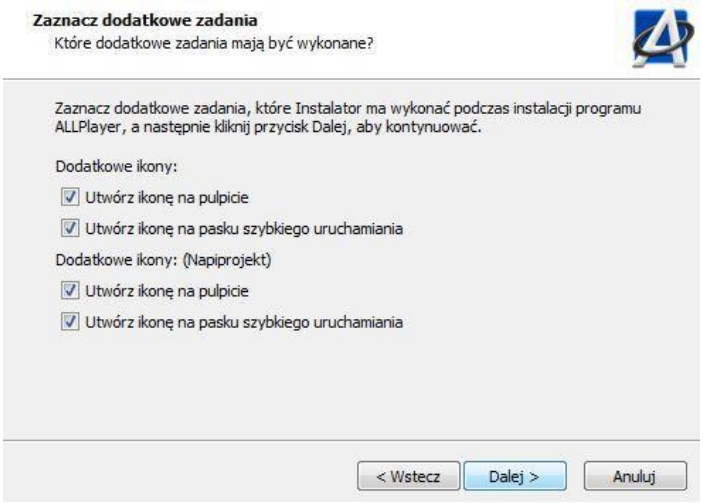
23. Tutaj możemy wybrać gdzie ma się zainstalować program (możemy zostawić tak jak jest)
24. Kliknij "OK"
25. Po procesie instalacyjnym wyświetli się okno:

26. Tutaj możemy wybrać jak ma wyglądać skórka odtwarzacza
27. Po wyborze klikamy "***Dalej***"

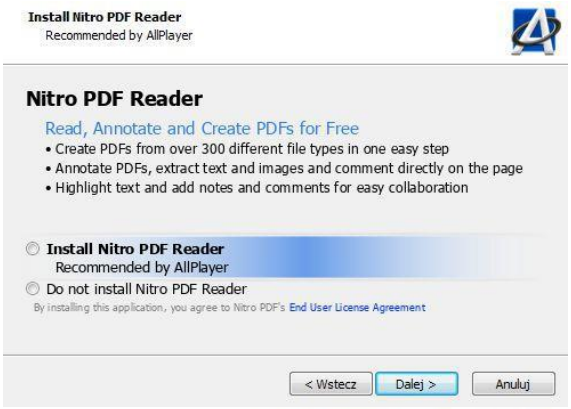


28. Tutaj możemy zdecydować co oprócz odtwarzacza ma się zainstalować

- **dodatkowe skórki** - skórki które zmieniają wygląd odtwarzacza
- **napiprojekt** - program który pomoże znaleźć nam napisy do filmów w wersji obcojęzycznej
- **podstawowe kodeki** - kodeki umożliwiają oglądanie filmów różnych formatów ? jeśli nie mamy innych powinniśmy je zainstalować
- **ALLConverter PRO** - program do przekształcania jednego formatu filmu w drugi ? dla zaawansowanych

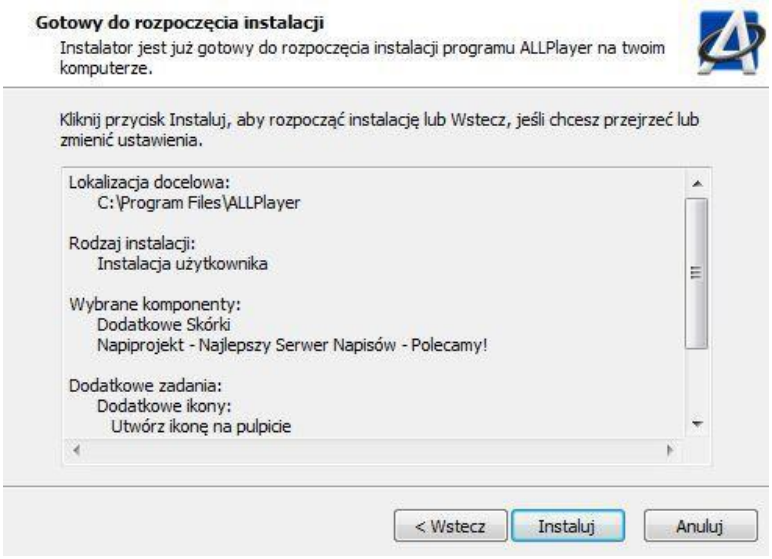


29. Tutaj decydujemy czy mają się pojawić skróty do programu na pulpicie i pasku

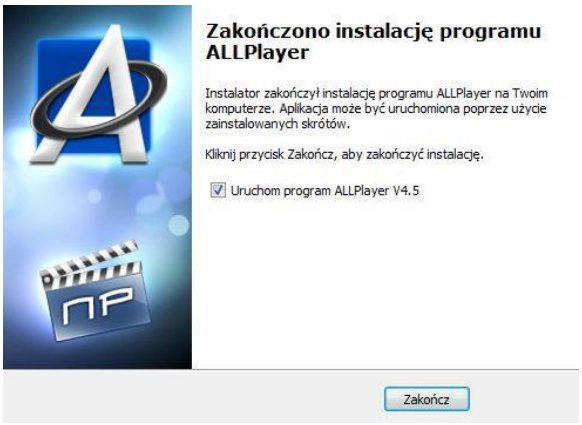


Tutaj decydujemy czy chcemy zainstalować program do odczytu plików PDF (lepiej zaznaczyć "Do not install.")

klikamy "***Dalej***"



30. Instalator wyświetla informacje o naszej instalacji
31. Kliknij "***Instaluj***"
32. Czekamy aż program się zainstaluje. Po zainstalowaniu pojawi się okienko w którym możemy zaznaczyć aby zainstalowany program uruchomił się po instalacji



33. Kliknij "***Zakończ***"

3. Inne propozycje portali z przydatnymi programami

- https://www.pcformat.pl/

- http://www.instalki.pl/

- http://www.edulider.pl/edukacja/jakie-programy-komputerowe-warto-znac

V. KATEGORIA - UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH.

CELE I KOMPETENCJE:

- **Nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie rejestrowania konta w Federacji Bibliotek Cyfrowych POLONA.**
- **Poznanie zalet konta wirtualnych zbiorów.**
- **Umiejętność wykorzystania narzędzi i zasobów Federacji Bibliotek Cyfrowych POLONA.**
- **Nabycie umiejętności korzystania z usług publicznych.**
- **Poznanie zalet i zasad pracy wykorzystując usługi online w życiu codziennym**
- **Poznanie zasad świadomego korzystania z portalu społecznościowego FACEBOOK**
- **Poznanie innych portali społecznościowych**

PRZEWIDYWANY CZAS – 4 godziny

1. Świadome, krytyczne, odpowiedzialne i selektywne korzystanie z cyfrowych zasobów kultury

2. Federacja Bibliotek Cyfrowych PLONA

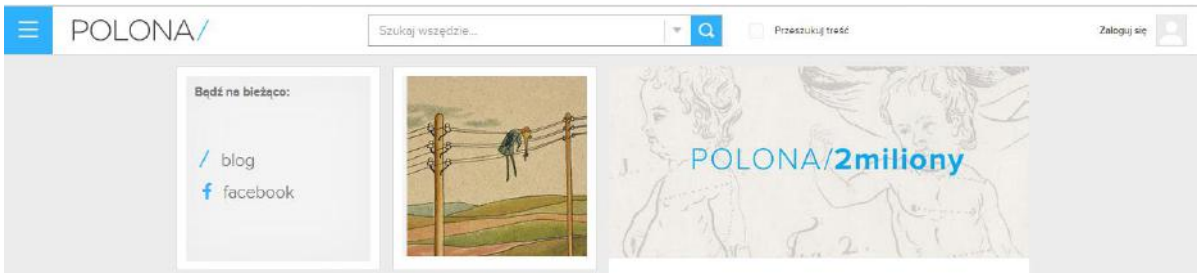
Cyfrowa Biblioteka Narodowa Polona (CBN Polona) udostępnia w postaci cyfrowej najważniejsze wydania tekstów literackich i naukowych, dokumentów historycznych, czasopisma, grafikę, fotografię, nuty oraz mapy. W ten sposób prezentuje dziedzictwo kulturalne Polski, jej wielowiekowe tradycje i dokonania, a jednocześnie pokazuje bogactwo zbiorów Biblioteki Narodowej. Poszukiwania ułatwia podział tekstów wg indeksów: autorów, tytułów, słów kluczowych oraz podział formalny.

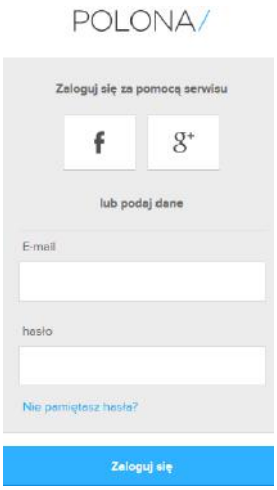
http://polona.pl

Zbiory zostały pogrupowane w szereg kategorii: ***"Czasopisma", "Rękopisy", "Mapy - Atlasy", "Druki ulotne", "Fotografie", "Grafika - Rysunki", "Pocztówki", "Nuty".*** Spokrewnione ze sobą zbiory dostępne też bywają w formie kolekcji. Wyszukiwarka posiada wiele opcji pozwalających zawęzić i ułatwić wyszukiwanie: według autora, czasu powstania, źródła, miejsca, wydawcy, języka, słów kluczowych, gatunku i częstotliwości . Zalogowany użytkownik ma do dyspozycji zakładkę ***"Moje zbiory".***

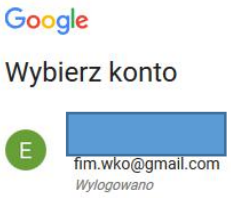
2.1. Korzystanie z zasobów Federacji Bibliotek Cyfrowych POLONA – „Kroku po kroku”

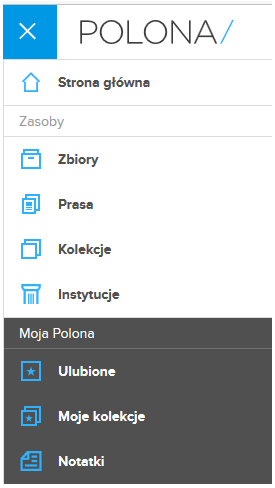
34. Uruchom przeglądarkę internetową
35. Otwórz wyszukiwarkę ***Google***
36. Wpisz w okno wyszukiwarki ***Polona***
37. Otwórz *z listy wyników wyszukiwania hiperłącze do* ***Polony***
38. Zaloguj się do wirtualnej biblioteki, klikając w opcję w prawym górnym rogu Zaloguj.

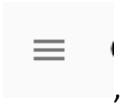


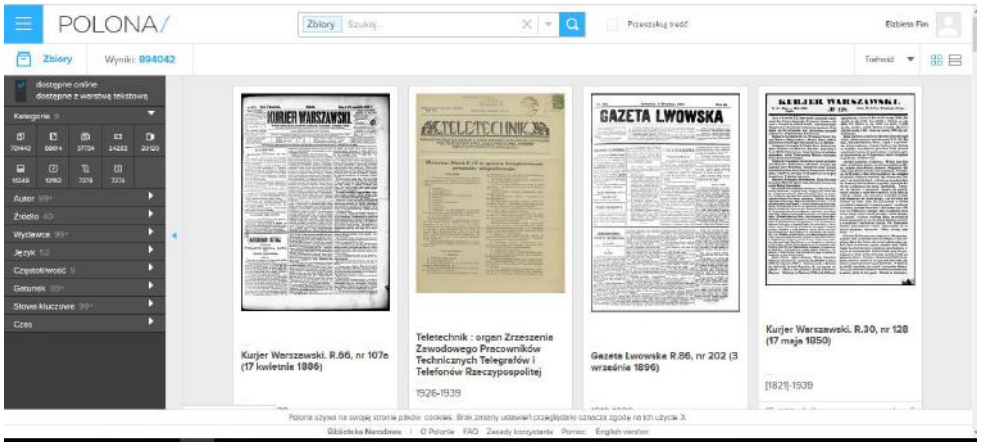


39. Wybierz sposób logowania przez ***Facebooka*** lub ***Gmail***
40. Wybierz konto i wpisz dwukrotnie hasło. Nigdy nie zachowuj hasła.

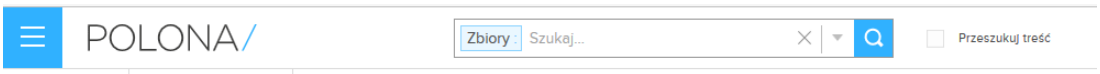




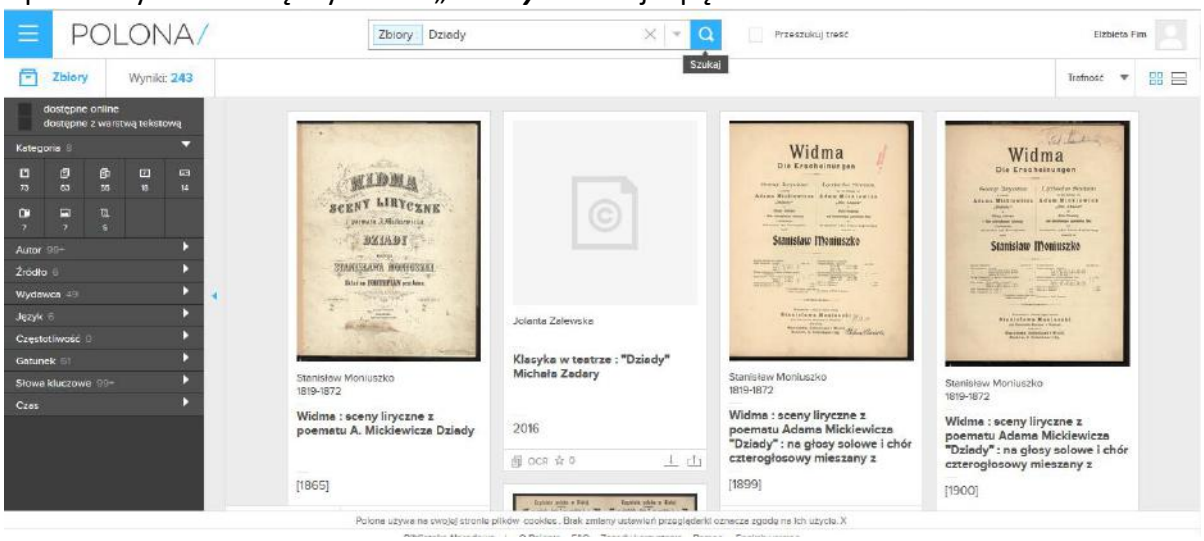
41. Zostałeś zalogowany do ***Bilioteki Polona***
42. Sprawdź budowę okna.
43. W lewym górnym rogu kliknij przycisk  , który skrywa zawartość strony.
44. Wybierz opcję ***Zbiory***.

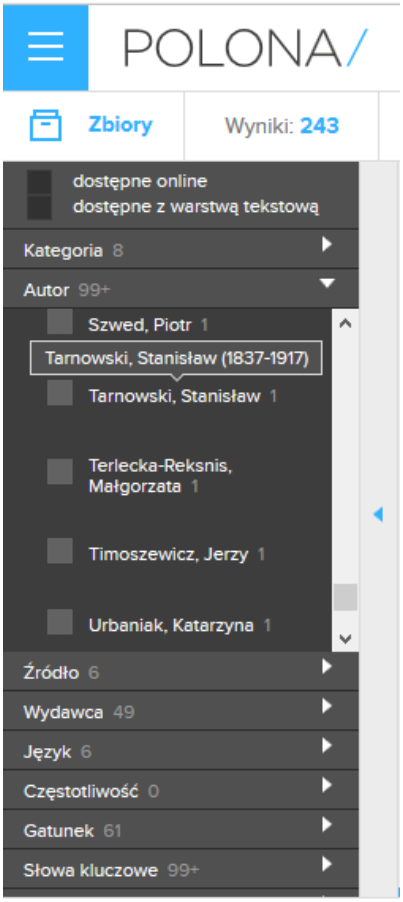


45. Na górze okna znajduje się wyszukiwarka.



46. Wpisz w wyszukiwarkę kryterium „***Dziady***” i kliknij lupę.



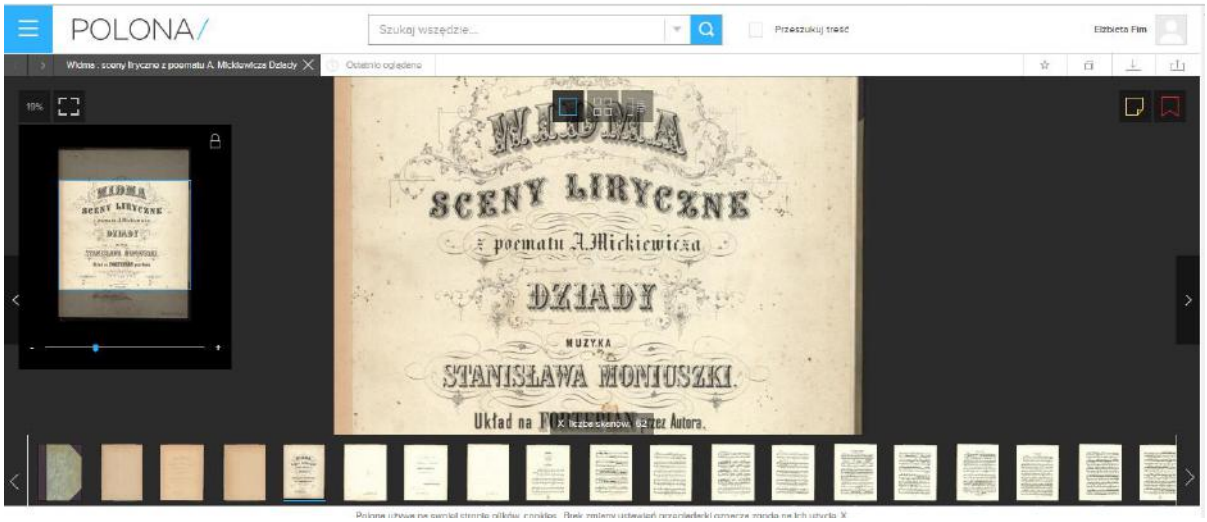


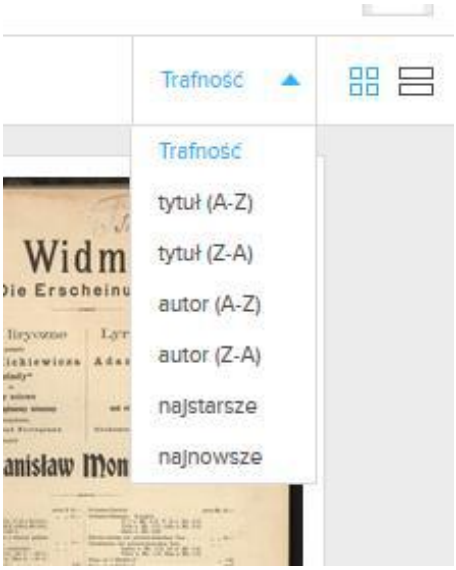
47. Lewy panel zapewnia ***wyszukiwanie zaawansowane***

Można wyszukiwać zdigitalizowane pozycje ze względu na:

- Kategorie
- Autora
- Źródło
- Wydawcę
- Język
- Częstotliwość
- Gatunek
- Słowa kluczowe

48. Spróbuj przejrzeć jeden z egzemplarzy. Po kliknięciu w pozycję w wynikach otrzymujemy dostęp do przeglądania dzieła Adama Mickiewicza.





49. Od tego momentu sam decydujesz co czytasz.
50. Wyniki wyszukiwania możesz filtrować za pomocą narzędzia wbudowanego w aplikację wybierając opcję ***Trafność***.
51. Narzędzie to pozwala na uporządkowanie w odpowiedniej kolejności zbirów, np. wg alfabetu po nazwisku autora

ZADANIE KONTROLNE:

Wyszukaj dzieła Juliusza Słowackiego i uporządkuj je od najstarszych

3. Inne propozycje portali:

1. PRZECINEK I KROPKA – portal o książkach dla dzieci
   http://przecinekikropka.pl

2. WOLNE LEKTURY – szkolna biblioteka internetowa
   http://www.wolnelektury.pl

3. NARODOWE ARCHIWUM CYFROWE
   http://www.nac.gov.pl

4. OŚWIATOWIEC – portal społeczności nauczycielskiej
   http://www.oswiatowiec.pl

5. CIUFCIA – serwis dla dzieci i rodziców
   www.ciufcia.pl

6. ZABAWNIK – pomysły na zabawę
   www.zabawnik.org

7. EDUKACJA FILMOWA
   www.edukacjafilmowa.pl

8. BIBLIOTEKA LITERATURY POLSKIEJ W INTERNECIE
   http://literat.ug.edu.pl