



#FLIGHT

Financial Literacy for Investment, Growth,
Help and Teamwork 

DIGITAL FINANSIEL IDENTITETSSIKKERHED OG TYVERI TRAININGSPROGRAMMET

Annotation af program

Vi lever i en global og informationsoverbelastet verden, hvor vi har begrænset kontrol over vores personlige oplysninger. EU ønsker, at alle borgere skal have en sikker, autentisk og verificerbar identitet, så EU-borgere kan vælge, hvor mange oplysninger de vil give om sig selv fra sag til sag, dvs. så de kan tage kontrol over deres personlige data.

I takt med at digitale tjenester er blevet mere populære end nogensinde før, er svindlerne også blevet meget mere sofistikerede i lyset af de voksende digitale muligheder. Derfor er

Det er meget vigtigt ikke kun at kende den digitale identitets natur og de risici, der er forbundet med den, men også at vide, hvordan man beskytter sine personlige data.

Formålet med træningsprogrammet Digital Financial Identity and Thieves er at give deltagerne en forståelse af, hvad digital identitet er, hvordan det fungerer, hvordan man beskytter personlige oplysninger og de risici, der er forbundet med digital identitet. Det vil også give viden og praktiske færdigheder til at beskytte og/eller forebygge situationer relateret til digitalt identitetstyveri.

Efter programmet, deltagerne:

- Beskriv essensen af digital identitet;
- Kend karakteren af digital identitet og de risici, der er forbundet med den;
- Identificere måder at beskytte personlige oplysninger på;
- Forstå principperne for, hvordan digital identitet fungerer;
- Ved, hvordan man stjæler en digital identitet;
- Være i stand til kritisk at evaluere information.

Programmets varighed

Uddannelsens varighed er baseret på læringskreditter - enheder af læringsvolumen, der måler læringsresultater og elevtid. 1 (en) læringskredit svarer til 27 akademiske timer. Det europæiske meritoverførselssystem for erhvervsuddannelse (ECVET), udviklet af EU's medlemsstater i samarbejde med Europa-Kommissionen og støttet af Europa-Kommissionen og de lande, der deltager i Erasmus+-programmet.

Programmets omfang

Programmet består af en (1) læringspoint for at lære om de teoretiske aspekter af digital identitet, risiciene ved digital identitet, vigtigheden af kritisk tænkning, samt at øve digital identifikation, digital identitet og værktøjer til beskyttelse af personlige oplysninger.

Plan for læseplan

Nej, det er det ikke.	Titel på emne (underemne)	Akademiske timer
1.	Programkommentar Begrebet digital identitet, dets betydning og eksempler	2
2.	Typer af digital identitet	2
3.	Risici ved digital identitet	2
4.	Europæisk digital identitet og dens fordele	2
5.	Europæisk forordning om digital identitet	2
6.	Hvordan fungerer digital identifikation i dag?	2
7.	Måder at stjæle digitale identiteter på	2
8.	Teknologier til autentificering af digital identitet og deres risici	2
9.	Forskellige værktøjer til beskyttelse af digital identitet	2
10.	Løsninger med kunstig intelligens til identitetssikkerhed	2
11.	Kategorier af information, der udgør en digital identitet	2
12.	Beskyttelse af personlige oplysninger	2
13.	Vigtigheden af kritisk tænkning og bevidsthed i den digitale verden	2
14.	Fremtidige perspektiver på digital identitet	1
	I alt:	27

Bemærkninger. I lyset af teknologiske fremskridt og relevans, den geopolitiske situation og andre omstændigheder kan underviseren supplere, justere eller ændre de emner (underemner), der er inkluderet i læseplanen, samt ændre antallet af timer, der er afsat til emnerne i henhold til elevernes interesser, uden at ændre kurssets samlede varighed.

18 akademiske timer af læringspoint 1 (en) kan afsættes til kontaktarbejde, tutorials og vurdering af elevens præstation, og 9 akademiske timer kan afsættes til selvstudium. Der er også mulighed for andre måder at levere programmets moduler på, afhængigt af målgruppens behov og muligheder.

Undervisningsprocessen kan være:

1. Kontakt¹ (klasseværelse);
2. Afstand² ;
3. Blandet³ .

¹ Klasseundervisning er en traditionel undervisningsproces, der kombinerer teoretisk og praktisk undervisning, hvor underviseren og eleverne er på samme sted på samme tid (forelæsningsal, klasseværelse);

² Fjernundervisning - undervisning ved hjælp af informations- og kommunikationsteknologi i et virtuelt læringsmiljø, hvor underviser og elever normalt er adskilt i tid og rum;

³ Blended learning - en kombination af forskellige informations- og kommunikationsteknologier, der gør det muligt at udvikle den bedste læseplan til en bestemt målgruppe ved at kombinere e-læringselementer med fysiske forelæsninger og tutorials;

I lyset af den hurtige teknologiske udvikling kan læringsudbydere, som en del af deres ansvar for kvaliteten af viden og effektiviteten af læring, give mulighed for selvstyret læring i det virtuelle læringsmiljø Moodle⁴.

Undervisnings- og læringsmetoder

Målet med moderne undervisning og læring er at udvælge og tilpasse indholdet, så den enkelte elev i overensstemmelse med sine egne evner og behov tilegner sig de kompetencer, der er nødvendige for videre læring og et meningsfuldt, aktivt liv i det moderne samfund.

Undervisnings- og læringsmetoder skal vælges under hensyntagen til den lærendes aktivitet under læringsprocessen, intensiteten af interaktionen mellem deltagerne i læringsprocessen, arten af de aktiviteter, der er fremherskende i læringsprocessen og forbindelserne til læringsparadigmer, den lærendes alder, parathed osv.

Undervisningsmetoderne vælges af læreren under hensyntagen til disse kriterier, men voksenundervisning organiseres med det hovedformål at hjælpe den lærende med at reagere på de vigtigste udfordringer og spørgsmål i nutiden under hensyntagen til gruppens parathed, alder osv. Læringsmetoderne skal være tilpasset voksenlæring og motivere til læring.

Det anbefales, at man anvender både klassiske og moderne undervisnings- og læringsmetoder i valget af undervisnings- og læringsmetoder, men at man prioriterer at tage hensyn til elevens alder, parathed osv. I arbejdet med voksne er det anbefalede forhold mellem teori og praksis 1:4 (en del teori, fire dele praksis). Det anbefales at opdele lektionerne i blokke på 90 minutter (2 akademiske timer).

Når man arbejder med elever, anbefales det, at klassiske undervisnings- og læringsmetoder som forelæsning, fortælling, demonstration osv. suppleres med moderne undervisnings- og læringsmetoder, der er kendetegnet ved en række forskellige måder at formidle information på og en mangfoldighed af følelser, der opleves i undervisnings-/læringsprocessen. Disse omfatter casestudier, gruppediskussioner, debatter, brainstorming, projekter, kreative opgaver osv. Gruppelæringsmetoder, der kombinerer forskellige aktiviteter, som f.eks. indføring, idégenerering, gruppedannelse osv. anbefales også.

Uddannelsesprogrammet giver generelle kompetencer

Kompetencer	Beskrivelse af kompetencer
Kommunikation	Evnen til at kommunikere, udveksle, transmittere, modtage og forstå information på en hensigtsmæssig og effektiv måde.
Kognitiv	Evnen til at omfavne nye ting, til at opleve glæden ved at lære nye ting.
Socialt	Evnen til at være bevidst, ansvarlig, respektfuld over for andre og i stand til at kommunikere og samarbejde på en hensigtsmæssig måde.
Personlig	At kende sig selv og andre, ikke være bange for at møde og overvinde vanskeligheder og være i stand til at evaluere sig selv og sine handlinger. At udvikle og styrke kritisk tænkning og bevidsthed.

⁴ Et virtuelt læringsmiljø er et system, der indeholder værktøjer til at levere e-læringsmaterialer, organisere læringsaktiviteter, kommunikere og samarbejde med eleverne, give adgang til centrale og supplerende læringsmaterialer, optagelser af forelæsninger, slides, quizzetests og en række opgaver samt muligheden for at undervise på et tidspunkt, i et tempo og i et tempo, der passer alle.

<p>Digital</p>	<p>Evnen til at bruge digitale teknologier til læring, arbejde, problemløsning, kommunikation og samarbejde, informationsstyring og passende, sikker og etisk deling af indhold. Evnen til at bruge digitale ressourcer effektivt, til at reflektere over, bemærke og udvikle de færdigheder, der er nødvendige for at søge, indsamle, behandle og kritisk evaluere information.</p>
<p>Finansiell forståelse</p>	<p>Evne til at tage ansvar for din egen og andres økonomiske velbefindende, sikkerhed og fremtid. Evne til at leve op til det daglige ansvar og til at tage risici i håndteringen af dine personlige oplysninger, økonomi og mål.</p>

Krav til undervisere

Alle undervisere skal have en universitetsgrad, erfaring inden for emnet, evnen til at planlægge læringsprocessen og evnen til at arbejde i et MOODLE (eller andet) virtuelt læringsmiljø.

Forventet(e) faglig(e) kompetence(r), som dimittenden fra programmet skal opnå

Digitale, informationsmæssige og finansielle kompetencer.

Vurdering af de kompetencer, der er erhvervet i løbet af uddannelsen

Det anbefales ikke at bruge formelle (vurderings)metoder i ikke-formel voksenlæring, da de kan skabe unødvendige spændinger mellem deltagerne og ikke giver noget af værdi for underviseren eller deltageren. Men for at vurdere fremskridt, som er en nødvendig del af læringsprocessen og motiverer til yderligere læring, kan man anvende vurdering af erhvervede kompetencer. Denne vurdering organiseres af underviseren, som vælger den mest hensigtsmæssige måde at vurdere kompetencerne på (test, præsentation, skriftligt arbejde osv.).

Metoder til (u)vurdering af de kompetencer, der erhverves under uddannelsen

Vurderingsmetoder er måder at afgøre, hvad en elev ved, forstår og kan gøre ved afslutningen af en læringsproces. Metoder til vurdering af kompetencer kan omfatte: interview, portfolio, test, observation, refleksion over praktisk arbejde, faglig diskussion, præsentationer, peer learning-vurdering og evaluering og/eller andre metoder såsom online spørgeskemaer, diskussionsfora, problembaserede opgaver samt moderne digitale værktøjer.

Til vurdering af kursisterne kan underviseren bruge det innovative digitale værktøj til romancesvindlen, der er udviklet af #FLIGHT-projektet, "Financial Literacy for Investment, Growth, Support and Teamwork". Dette værktøj kan bruges til både diagnostisk vurdering og vurdering efter programmet.

Et certifikat i den form, der er foreskrevet af læringsarrangøren, udstedes til den person, der gennemfører det ikke-formelle uddannelsesprogram og fuldfører de foreskrevne opgaver.

Undervisningsmaterialer og tekniske værktøjer, der bruges til at køre programmet

Undervisningsmateriale

Nej, det er det ikke.	Titel på undervisningsmaterialet
1.	https://www.teise.pro/index.php/2021/06/03/ek-siulo-patikima-ir-saugia-skaitmenine-tapatybe-visiems-europieciams/
2.	https://www.lrt.lt/naujienos/mokslas-ir-it/11/160798/skaitmenine-tapatybe-kaip-apsaugoti-savo-asmenine-informacija-internete
3.	https://www.europarl.europa.eu/news/lt/headlines/society/20230302STO76818/euopos-skaitmenine-tapatybe-internetine-prieiga-prie-pagrindiniu-paslaugu
4.	https://www.youtube.com/watch?v=LWywDFxjxTA
5.	https://www.youtube.com/watch?v=30RhcpOyZl4
6.	https://www.lrt.lt/naujienos/mokslas-ir-it/11/1848175/nuotolinio-tapatybes-patvirtinimo-sprendimams-dirbtinis-intelektas-ir-sudetingi-algoritmai
7.	https://www.vartotojai.lt/projektai/tapatybe/tapatybes-vagyste/
8.	https://www.iv.lt/kas-yra-eyeonid/
9.	https://mirkt.bibliotekavisiems.lt/mediju-ir-informacinio-rastingumo-kompetenciju-ugdymo-programa/
10.	https://issuu.com/notarurumai/docs/notariatas_30_web_1/s/11121766
11.	https://www.adnovum.com/blog/digital-identity
12.	https://onfido.com/blog/digital-identity/
13.	https://www.jumio.com/what-is-a-digital-identity/

Tekniske foranstaltninger

Computer/smart device, fjernarbejds miljø, interaktivt whiteboard, videovisningsværktøjer.