



**#FLIGHT**

Financial Literacy for Investment, Growth,  
Help and Teamwork 

**PROGRAM SZKOLENIA  
W ZAKRESIE BEZPIECZEŃSTWA FINANSOWEGO  
I KRADZIEŻY TOŻSAMOŚCI CYFROWEJ**

## **Wstęp**

Żyjemy w globalnym i przeładowanym informacjami świecie, w którym mamy ograniczoną kontrolę nad naszymi danymi osobowymi. UE chce, aby każdy obywatel miał bezpieczną, autentyczną i weryfikowalną tożsamość, tak aby obywatele UE mogli wybrać, ile informacji o sobie chcą podać w poszczególnych sytuacjach, tj. aby mogli przejąć kontrolę nad swoimi danymi osobowymi.

W ostatnim czasie, od kiedy usługi cyfrowe stały się bardziej popularne niż kiedykolwiek wcześniej, oszuści również stali się znacznie bardziej wyrafinowani w obliczu rosnących możliwości cyfrowych. Dlatego bardzo ważne jest, aby znać nie tylko naturę tożsamości cyfrowej i związane z nią zagrożenia, ale także aby wiedzieć, jak chronić swoje dane osobowe.

Celem programu szkoleniowego "Bezpieczeństwo finansowe i kradzież tożsamości cyfrowej" jest zapewnienie uczestnikom zrozumienia natury tożsamości cyfrowej i sposobu jej funkcjonowania, a także zrozumienie natury ochrony danych osobowych i zagrożeń związanych z tożsamością cyfrową. Szkolenie zapewni również wiedzę i praktyczne umiejętności w zakresie ochrony i/lub zapobiegania sytuacjom związanym z kradzieżą tożsamości cyfrowej.

Po zakończeniu programu uczestnicy:

- Opiszą istotę tożsamości cyfrowej,
- Poznają naturę tożsamości cyfrowej i związane z nią zagrożenia,
- Zidentyfikują sposoby ochrony danych osobowych,
- Zrozumieją zasady działania tożsamości cyfrowej,
- Pozyskają wiedzę o sposobach kradzieży tożsamości cyfrowej,
- Zyskają umiejętność krytycznej oceny informacji.

## **Czas trwania programu**

Czas trwania programu opiera się na punktach osiągnięć naukowych - jednostkach efektów uczenia się, które mierzą efekty uczenia się i czas uczącego się. 1 (jeden) punkt osiągnięć naukowych odpowiada 27 godzinom akademickim. Europejski system transferu osiągnięć w kształceniu i szkoleniu zawodowym (ECVET), opracowany został przez państwa członkowskie Unii Europejskiej we współpracy z Komisją Europejską, wspierany przez Komisję Europejską i kraje uczestniczące w programie Erasmus+.

## **Zakres programu**

Program składa się z jednego (1) punktu osiągnięć naukowych, który pozwoli pozyskać wiedzę o teoretycznych aspektach tożsamości cyfrowej, zagrożeniach związanych z tożsamością cyfrową I znaczeniu krytycznego myślenia, a także ćwiczyć identyfikację cyfrową, tożsamość cyfrową i narzędzia ochrony danych osobowych.

## Plan nauczania

Nr.	Tytuł tematu (podtematu)	Godziny akademickie
1.	Pojęcie tożsamości cyfrowej, jej znaczenie i przykłady	2
2.	Rodzaje tożsamości cyfrowej	2
3.	Zagrożenia związane z tożsamością cyfrową	2
4.	Europejska tożsamość cyfrowa i jej zalety	2
5.	Rozporządzenie w sprawie europejskiej tożsamości cyfrowej	2
6.	Jak dziś działa identyfikacja cyfrowa?	2
7.	Sposoby kradzieży tożsamości cyfrowej	2
8.	Technologie uwierzytelniania tożsamości cyfrowej i związane z nimi zagrożenia	2
9.	Różnorodność narzędzi ochrony tożsamości cyfrowej	2
10.	Rozwiązania sztucznej inteligencji dla bezpieczeństwa tożsamości	2
11.	Kategorie informacji składających się na tożsamość cyfrową	2
12.	Ochrona danych osobowych	2
13.	Znaczenie krytycznego myślenia i świadomości w cyfrowym świecie	2
14.	Przyszłe perspektywy tożsamości cyfrowej	1
	<b>Łącznie:</b>	<b>27</b>

*Uwaga.* W świetle postępu technologicznego i jego znaczenia, sytuacji geopolitycznej i innych okoliczności, wykładowca może uzupełniać, dostosowywać lub modyfikować tematy (podtematy) zawarte w planie nauczania, a także zmieniać liczbę godzin poświęconych tematom zgodnie z zainteresowaniami słuchaczy, bez zmiany ogólnego czasu trwania kursu.

18 godzin akademickich w ramach 1 (jednego) punktu osiągnięć naukowych może być przeznaczonych na pracę kontaktową, zajęcia indywidualne i ocenę wyników ucznia, a 9 godzin akademickich może być przeznaczonych na samodzielną naukę. Możliwe są również inne sposoby realizacji modułów programu, w zależności od potrzeb i możliwości grupy docelowej.

Proces nauczania może być

1. Stacjonarny (w klasie)<sup>1</sup>,
2. Na odległość<sup>2</sup>,
3. Mieszany<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Nauczanie w klasie to tradycyjny proces nauczania, który łączy nauczanie teoretyczne i praktyczne, w którym wykładowca i uczniowie znajdują się w tym samym miejscu w tym samym czasie (sala wykładowa, klasa);

<sup>2</sup> Nauczanie na odległość - nauczanie z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych w wirtualnym środowisku edukacyjnym, w którym wykładowca i uczniowie są zwykle oddzieleni w czasie i przestrzeni;

<sup>3</sup> Blended learning - połączenie różnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, pozwalające na opracowanie najlepszego programu nauczania dla określonej grupy odbiorców, łączącego elementy e-learningu z bezpośrednimi wykładami i zajęciami.

Biorąc pod uwagę szybki rozwój technologii, dostawcy usług edukacyjnych, w ramach swojej odpowiedzialności za jakość wiedzy i skuteczność uczenia się, mogą zapewnić możliwość samodzielnego uczenia się w wirtualnym środowisku edukacyjnym Moodle<sup>4</sup>.

### **Metody nauczania i uczenia się**

Celem nowoczesnego nauczania i uczenia się jest wybór i dostosowanie treści tak, aby każdy uczący się, zgodnie z własnymi umiejętnościami i potrzebami, nabył kompetencje niezbędne do dalszego uczenia się i sensownego, aktywnego życia w nowoczesnym społeczeństwie.

Metody nauczania i uczenia się są wybierane z uwzględnieniem aktywności ucznia podczas procesu uczenia się, intensywności interakcji między uczestnikami procesu uczenia się, charakteru działań dominujących w procesie uczenia się i powiązań z paradygmatami uczenia się, wiekiem ucznia, gotowością itp.

Metody nauczania są wybierane przez nauczyciela z uwzględnieniem tych kryteriów, ale uczenie się dorosłych jest organizowane zachowując główny cel, jakim jest pomoc uczącemu się w odpowiedzi na główne wyzwania i pytania teraźniejszości, z uwzględnieniem gotowości, wieku itp. grupy. Metody nauczania muszą być dostosowane do uczenia się dorosłych i motywować do nauki.

Zaleca się stosowanie zarówno klasycznych, jak i nowoczesnych metod nauczania i uczenia się, ale w pierwszej kolejności należy wziąć pod uwagę wiek ucznia, jego gotowość itp. W pracy z dorosłymi zalecany stosunek teorii do praktyki wynosi 1:4 (jedna część teorii, cztery części praktyki). Zaleca się podzielenie lekcji na 90-minutowe (2 godziny akademickie) bloki.

Podczas pracy z uczniami zaleca się, aby klasyczne metody nauczania i uczenia się, takie jak wykład, narracja, demonstracja itp. były uzupełniane nowoczesnymi metodami nauczania i uczenia się charakteryzującymi się różnorodnymi sposobami przekazywania informacji i mnogością wrażeń doświadczanych w procesie nauczania/uczenia się. Należą do nich studia przypadków, dyskusje grupowe, debaty, burze mózgów, projekty, zadania kreatywne itp. Zalecane są również stosowanie metod nauki grupowej, które łączą różne działania, takie jak zapoznanie się, generowanie pomysłów, grupowanie itp.

### **Program szkoleniowy zapewnia kompetencje ogólne**

<b>Kompetencje</b>	<b>Opis kompetencji</b>
Komunikacja	Zdolność do komunikowania się, wymiany, przekazywania, otrzymywania i rozumienia informacji w odpowiedni i skuteczny sposób.
Kognitywne	Zdolność do przyjmowania nowych rzeczy, doświadczania radości z uczenia się nowych rzeczy.
Spoleczne	Zdolność do bycia świadomym, odpowiedzialnym, szanującym innych oraz zdolnym do odpowiedniej komunikacji i współpracy.
Osobiste	Znajomość siebie i innych, brak strachu przed stawianiem czoła trudnościom i

<sup>4</sup> Wirtualne środowisko uczenia się to system obejmujący narzędzia do dostarczania materiałów e-learningowych, organizowania działań edukacyjnych, komunikacji i współpracy z uczniami, zapewniający dostęp do podstawowych i dodatkowych materiałów edukacyjnych, nagrań wykładów, slajdów, quizów, testów i różnych zadań, a także możliwość nauczania w dogodnym dla wszystkich czasie, miejscu i tempie.

	pokonywaniem ich oraz umiejętność oceny siebie i swoich działań. Rozwijanie i wzmocnienie krytycznego myślenia i świadomości.
Cyfrowe	Umiejętność korzystania z technologii cyfrowych do nauki, pracy, rozwiązywania problemów, komunikacji i współpracy, zarządzania informacjami oraz odpowiedniego, bezpiecznego i etycznego udostępniania treści. Umiejętność efektywnego korzystania z zasobów cyfrowych, refleksji, zauważania i rozwijania umiejętności potrzebnych do wyszukiwania, gromadzenia, przetwarzania i krytycznej oceny informacji.
Umiejętności finansowe	Zdolność do przejęcia odpowiedzialności za własny i innych dobrobyt finansowy, bezpieczeństwo i przyszłość. Zdolność do wywiązywania się z codziennych obowiązków i podejmowania ryzyka w zarządzaniu informacjami osobistymi, finansami i celami.

### **Wymagania dotyczące wykładowców**

Wszyscy wykładowcy muszą posiadać wykształcenie wyższe, doświadczenie w danym przedmiocie, umiejętność planowania procesu nauczania oraz umiejętność pracy w wirtualnym środowisku nauczania MOODLE (lub innym).

### **Oczekiwane kompetencje zawodowe, które powinien nabyć absolwent programu**

Kompetencje cyfrowe, informacyjne i finansowe.

### **Ocena kompetencji nabytych podczas programu**

Zaleca się, aby nie stosować formalnych metod (oceny) w pozaformalnym kształceniu dorosłych, ponieważ mogą one powodować niepotrzebne napięcia między uczestnikami i nie zapewniają niczego wartościowego dla trenera lub uczestnika. Jednak w celu oceny postępów, która jest niezbędną częścią procesu uczenia się i motywuje do dalszej nauki, można zastosować ocenę nabytych kompetencji. Ocena ta jest organizowana przez wykładowcę, który wybiera najbardziej odpowiedni sposób oceny kompetencji (test, prezentacja, praca pisemna itp.).

### **Metody (nie)oceny kompetencji nabytych w trakcie programu**

Metody oceny to sposoby określania tego, co uczący się wie, rozumie i potrafi zrobić po zakończeniu procesu uczenia się. Metody oceny kompetencji mogą obejmować: rozmowę kwalifikacyjną, portfolio, testowanie, obserwację, refleksję nad pracą praktyczną, dyskusję zawodową, prezentacje, ocenę i ewaluację wzajemnego uczenia się i/lub inne metody, takie jak kwestionariusze online, fora dyskusyjne, zadania oparte na problemach, a także nowoczesne narzędzia cyfrowe.

W przypadku (oceny) osób uczących się, trener może skorzystać z innowacyjnego narzędzia cyfrowego do oszustw romansowych opracowanego w ramach projektu #FLIGHT "Financial Literacy for Investment, Growth, Support and Teamwork". Narzędzie to może być wykorzystywane zarówno do oceny diagnostycznej, jak i po zakończeniu programu.

Osobie, która ukończy program edukacji pozaformalnej i wykona określone zadania, wydawany jest certyfikat w formie określonej przez organizatora kształcenia.

## **Materiały edukacyjne i narzędzia techniczne wykorzystywane do realizacji programu**

### **Materiały edukacyjne**

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

### **Środki techniczne**

Komputer/urządzenie inteligentne, środowisko pracy zdalnej, tablica interaktywna, narzędzia do wyświetlania wideo.