



**#FLIGHT**

Financial Literacy for Investment, Growth,  
Help and Teamwork 

**SICHERHEIT UND DIEBSTAHL DER DIGITALEN  
FINANZIELLEN IDENTITÄT  
BILDUNGSPROGRAMM**

## **Anmerkungen zum Programm**

Wir leben in einer globalen und informationsüberfluteten Welt, in der wir nur begrenzte Kontrolle über unsere persönlichen Daten haben. Die EU möchte, dass jeder Bürger eine sichere, authentische und überprüfbare Identität hat, damit die EU-Bürger von Fall zu Fall entscheiden können, wie viele Informationen sie über sich preisgeben wollen, d. h. damit sie die Kontrolle über ihre persönlichen Daten übernehmen können.

Da digitale Dienstleistungen in letzter Zeit immer beliebter geworden sind, sind auch die Betrüger angesichts dieser wachsenden digitalen Möglichkeiten immer raffinierter geworden. Deshalb

Es ist sehr wichtig, nicht nur das Wesen der digitalen Identität und die damit verbundenen Risiken zu kennen, sondern auch zu wissen, wie man seine persönlichen Daten schützt.

Ziel des Schulungsprogramms "Digitale Finanzidentität und Diebe" ist es, den Teilnehmern ein Verständnis für das Wesen der digitalen Identität, ihre Funktionsweise, den Schutz persönlicher Daten und die mit der digitalen Identität verbundenen Risiken zu vermitteln. Außerdem werden Kenntnisse und praktische Fähigkeiten vermittelt, um Situationen im Zusammenhang mit digitalem Identitätsdiebstahl zu schützen und/oder zu verhindern.

Nach dem Programm werden die Teilnehmer:

- Beschreiben Sie das Wesen der digitalen Identität;
- Sie kennen das Wesen der digitalen Identität und die damit verbundenen Risiken;
- Ermittlung von Möglichkeiten zum Schutz persönlicher Daten;
- Verstehen Sie die Grundsätze der Funktionsweise der digitalen Identität;
- Wissen, wie man eine digitale Identität stiehlt;
- In der Lage sein, Informationen kritisch zu bewerten.

## **Dauer des Programms**

Die Dauer des Studiengangs basiert auf Lernkredits - Einheiten des Lernvolumens, die die Lernergebnisse und die Zeit der Lernenden messen. 1 (ein) Lernkredit entspricht 27 akademischen Stunden. Das Europäische Leistungspunktesystem für die Berufsbildung (ECVET), das von den Mitgliedstaaten der Europäischen Union in Zusammenarbeit mit der Europäischen Kommission entwickelt und von der Europäischen Kommission und den am Programm Erasmus+ teilnehmenden Ländern unterstützt wird.

## **Umfang des Programms**

Das Programm besteht aus einem (1) Lernkredit, um die theoretischen Aspekte der digitalen Identität, die Risiken der digitalen Identität und die Bedeutung des kritischen Denkens kennenzulernen sowie die digitale Identifizierung, die digitale Identität und die Instrumente zum Schutz persönlicher Daten zu üben.

## Plan für den Lehrplan

Nein.	Titel des Themas (Unterthema)	Akademische Stunden
1.	Anmerkungen zum Programm Das Konzept der digitalen Identität, seine Bedeutung und Beispiele	2
2.	Arten der digitalen Identität	2
3.	Risiken der digitalen Identität	2
4.	Die europäische digitale Identität und ihre Vorteile	2
5.	Europäische Verordnung zur digitalen Identität	2
6.	Wie funktioniert die digitale Identifizierung heute?	2
7.	Wege zum Diebstahl digitaler Identitäten	2
8.	Technologien zur Authentifizierung digitaler Identitäten und ihre Risiken	2
9.	Eine Vielzahl von Tools zum Schutz der digitalen Identität	2
10.	Lösungen mit künstlicher Intelligenz für die Identitätssicherheit	2
11.	Kategorien von Informationen, die eine digitale Identität ausmachen	2
12.	Schutz von personenbezogenen Daten	2
13.	Die Bedeutung von kritischem Denken und Bewusstsein in der digitalen Welt	2
14.	Zukunftsperspektiven für die digitale Identität	1
	<b>Insgesamt:</b>	<b>27</b>

*Bemerkung.* Angesichts des technologischen Fortschritts und der Relevanz, der geopolitischen Lage und anderer Umstände kann der Dozent die im Lehrplan enthaltenen Themen (Unterthemen) ergänzen, anpassen oder verändern sowie die Anzahl der den Themen gewidmeten Stunden entsprechend den Interessen der Lernenden ändern, ohne die Gesamtdauer des Kurses zu verändern.

18 akademische Stunden des Lernkredits 1 (eine) können für Kontaktarbeit, Tutorien und die Bewertung der Leistung des Lernenden verwendet werden, und 9 akademische Stunden können für das Selbststudium verwendet werden. Je nach den Bedürfnissen und Möglichkeiten der Zielgruppe sind auch andere Formen der Durchführung der Module des Studiengangs möglich.

Der Unterrichtsprozess kann sein:

1. Kontakt<sup>1</sup> (Klassenzimmer);

---

<sup>1</sup> Der Unterricht im Klassenzimmer ist ein traditioneller Lehrprozess, der theoretischen und praktischen Unterricht miteinander verbindet, bei dem sich der Dozent und die Lernenden zur gleichen Zeit am gleichen Ort befinden (Hörsaal, Klassenzimmer);

<sup>2</sup> Fernunterricht - Unterricht(e) unter Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in einer virtuellen Lernumgebung, in der Dozent und Lernende in der Regel zeitlich und räumlich getrennt sind;

<sup>3</sup> Blended Learning - eine Kombination verschiedener Informations- und Kommunikationstechnologien, die es ermöglicht, den besten Lehrplan für ein bestimmtes Publikum zu entwickeln, indem E-Learning-Elemente mit Präsenzveranstaltungen und Tutorien kombiniert werden;

2. Entfernung<sup>2</sup> ;
3. Gemischt<sup>3</sup> .

Angesichts der rasanten technologischen Entwicklung können Lernanbieter im Rahmen ihrer Verantwortung für die Qualität des Wissens und die Effektivität des Lernens die Möglichkeit zum selbstgesteuerten Lernen in der virtuellen Lernumgebung Moodle<sup>4</sup> bieten.

### **Lehr- und Lernmethoden**

Ziel des modernen Lehrens und Lernens ist es, die Inhalte so auszuwählen und anzupassen, dass jeder Lernende entsprechend seinen eigenen Fähigkeiten und Bedürfnissen die Kompetenzen erwirbt, die für weiteres Lernen und ein sinnvolles, aktives Leben in der modernen Gesellschaft erforderlich sind.

Bei der Auswahl der Lehr- und Lernmethoden sind die Aktivität des Lernenden während des Lernprozesses, die Intensität der Interaktion zwischen den am Lernprozess Beteiligten, die Art der im Lernprozess vorherrschenden Aktivitäten und die Verknüpfung mit Lernparadigmen, das Alter des Lernenden, seine Bereitschaft usw. zu berücksichtigen.

Die Lehrmethoden werden vom Lehrer unter Berücksichtigung dieser Kriterien ausgewählt, aber die Erwachsenenbildung wird mit dem Hauptziel organisiert, dem Lernenden zu helfen, auf die wichtigsten Herausforderungen und Fragen der Gegenwart zu antworten, wobei die Bereitschaft, das Alter usw. der Gruppe berücksichtigt werden. Die Lernmethoden müssen an das Lernen von Erwachsenen angepasst sein und zum Lernen motivieren.

Es wird empfohlen, bei der Auswahl der Lehr- und Lernmethoden sowohl klassische als auch moderne Lehr- und Lernmethoden zu verwenden, aber vorrangig das Alter, die Bereitschaft usw. des Lernenden zu berücksichtigen. Bei der Arbeit mit Erwachsenen wird ein Verhältnis von Theorie und Praxis von 1:4 empfohlen (ein Teil Theorie, vier Teile Praxis). Es wird empfohlen, den Unterricht in 90-Minuten-Blöcke (2 Unterrichtsstunden) aufzuteilen.

Bei der Arbeit mit den Lernenden empfiehlt es sich, die klassischen Lehr- und Lernmethoden wie Vortrag, Erzählung, Demonstration usw. durch moderne Lehr- und Lernmethoden zu ergänzen, die sich durch eine Vielzahl von Möglichkeiten der Informationsvermittlung und eine Vielzahl von Empfindungen im Lehr-/Lernprozess auszeichnen. Dazu gehören Fallstudien, Gruppendiskussionen, Debatten, Brainstorming, Projekte, kreative Aufgaben usw. Empfehlenswert sind auch Gruppenlernmethoden, die verschiedene Aktivitäten wie Kennenlernen, Ideenfindung, Gruppenbildung usw. miteinander verbinden.

### **Das Ausbildungsprogramm vermittelt allgemeine Kompetenzen**

<b>Zuständigkeiten</b>	<b>Beschreibung der Kompetenzen</b>
Kommunikation	Die Fähigkeit, angemessen und effektiv zu kommunizieren, Informationen auszutauschen, zu übermitteln, zu empfangen und zu verstehen.

---

<sup>4</sup>Eine virtuelle Lernumgebung ist ein System, das Werkzeuge für die Bereitstellung von E-Learning-Materialien, die Organisation von Lernaktivitäten, die Kommunikation und Zusammenarbeit mit den Lernenden, den Zugang zu grundlegenden und ergänzenden Lernmaterialien, Vorlesungsaufzeichnungen, Folien, Quizfragen, Tests und einer Vielzahl von Aufgaben sowie die Möglichkeit, zu einem Zeitpunkt und in einem Tempo zu unterrichten, das für alle bequem ist, umfasst.

Kognitiv	Die Fähigkeit, sich auf neue Dinge einzulassen, die Freude am Lernen zu erleben.
Soziales	Die Fähigkeit, bewusst und verantwortungsbewusst zu handeln, andere zu respektieren und angemessen zu kommunizieren und zu kooperieren.
Persönlich	Sich selbst und andere zu kennen, keine Angst zu haben, sich Schwierigkeiten zu stellen und sie zu überwinden, und in der Lage zu sein, sich selbst und sein Handeln zu bewerten. Kritisches Denken und Bewusstsein entwickeln und stärken.
Digital	Die Fähigkeit, digitale Technologien für das Lernen, Arbeiten, Problemlösen, die Kommunikation und Zusammenarbeit, das Informationsmanagement und den angemessenen, sicheren und ethischen Austausch von Inhalten zu nutzen. Die Fähigkeit, digitale Ressourcen effektiv zu nutzen, zu reflektieren, zu bemerken und die notwendigen Fähigkeiten zu entwickeln, um Informationen zu suchen, zu sammeln, zu verarbeiten und kritisch zu bewerten.
Finanzielle Allgemeinbildung	Fähigkeit, die Verantwortung für das eigene finanzielle Wohlergehen, die eigene Sicherheit und die Zukunft anderer zu übernehmen. Fähigkeit, der täglichen Verantwortung gerecht zu werden und beim Umgang mit persönlichen Informationen, Finanzen und Zielen Risiken einzugehen.

### **Anforderungen an Dozenten**

Alle Dozenten müssen über einen Hochschulabschluss, Erfahrung in dem betreffenden Fach, die Fähigkeit zur Planung des Lernprozesses und die Fähigkeit zur Arbeit in einer MOODLE- (oder einer anderen) virtuellen Lernumgebung verfügen.

### **Erwartete berufliche Kompetenz(en), die der Absolvent des Programms erwerben soll**

Digitale Kompetenz, Informationskompetenz und finanzielle Kompetenz.

### **Bewertung der im Rahmen des Programms erworbenen Kompetenzen**

Es wird empfohlen, in der nicht-formalen Erwachsenenbildung keine formalen (Bewertungs-)Methoden zu verwenden, da sie zu unnötigen Spannungen zwischen den Teilnehmern führen können und weder für den Trainer noch für den Teilnehmer einen Nutzen bringen. Um jedoch den Fortschritt zu bewerten, was ein notwendiger Teil des Lernprozesses ist und zum weiteren Lernen motiviert, kann die Bewertung der erworbenen Kompetenzen angewendet werden. Diese Bewertung wird vom Dozenten organisiert, der die am besten geeignete Methode zur Bewertung der Kompetenzen auswählt (Test, Präsentation, schriftliche Arbeit usw.).

### **Methoden zur (Un-)Bewertung der im Rahmen des Programms erworbenen Kompetenzen**

Beurteilungsmethoden sind Möglichkeiten, um festzustellen, was ein Lernender weiß, versteht und am Ende eines Lernprozesses tun kann. Methoden zur Bewertung von Kompetenzen können sein: Interview, Portfolio, Tests, Beobachtung, Reflexion der praktischen Arbeit, Fachdiskussion, Präsentationen, Beurteilung und Bewertung des Lernens unter Gleichaltrigen und/oder andere Methoden wie Online-Fragebögen, Diskussionsforen, problemorientierte Aufgaben sowie moderne digitale Werkzeuge.

Für die Lernenden (Bewertung) kann der Ausbilder das innovative digitale Tool für Romantikbetrug verwenden, das im Rahmen des #FLIGHT-Projekts "Financial Literacy for Investment, Growth, Support and Teamwork" entwickelt wurde. Dieses Tool kann sowohl für die Diagnose als auch für die Bewertung nach dem Programm verwendet werden.

Eine Bescheinigung in der vom Organisator des Lernens vorgeschriebenen Form wird der Person ausgestellt, die das nicht-formale Bildungsprogramm absolviert und die vorgeschriebenen Aufgaben erfüllt hat.

## Lehrmaterial und technische Hilfsmittel für die Durchführung des Programms

### Pädagogisches Material

Nein.	Titel des Schulungsmaterials
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-asmene-informacija-internete">https://www.lrt.lt/naujienos/mokslas-ir-it/11/160798/skaitmenine-tapatybe-kaip-apsaugoti-savo-asmene-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>

### Technische Maßnahmen

Computer/Smart-Device, Remote-Arbeitsumgebung, interaktives Whiteboard, Video-Display-Tools.