



#FLIGHT

Financial Literacy for Investment, Growth,
Help and Teamwork 

**SIKKERHET OG TYVERI AV DIGITALE FINANSIELLE
IDENTITETER
LÆREPLAN**

Kommentar til programmet

Vi lever i en global og informasjonsoverbelastet verden der vi har begrenset kontroll over personopplysningene våre. EU ønsker at alle borgere skal ha en sikker, autentisk og verifiserbar identitet, slik at EU-borgere kan velge hvor mye informasjon de ønsker å gi ut om seg selv fra sak til sak, dvs. slik at de kan ta kontroll over personopplysningene sine.

I takt med at digitale tjenester har blitt mer populære enn noensinne, har også svindlerne blitt mye mer sofistikerte i møte med de voksende digitale mulighetene. Derfor er

er det svært viktig å kjenne til hva digital identitet er og hvilke risikoer det innebærer, men også hvordan du kan beskytte personopplysningene dine.

Målet med opplæringsprogrammet Digital Financial Identity and Thieves er å gi deltakerne en forståelse av hva digital identitet er, hvordan den fungerer, hvordan man beskytter personopplysninger og hvilke risikoer som er forbundet med digital identitet. Det vil også gi kunnskap og praktiske ferdigheter for å beskytte og/eller forebygge situasjoner knyttet til digitalt identitetstyveri.

Etter programmet har deltakerne lært:

- Beskriv essensen av digital identitet;
- Kjenne til hva en digital identitet er og hvilke risikoer som er forbundet med den;
- Identifisere måter å beskytte personopplysninger på;
- Forstå prinsippene for hvordan digital identitet fungerer;
- Vet hvordan du stjeler en digital identitet;
- Være i stand til å vurdere informasjon kritisk.

Programmets varighet

Programmets varighet er basert på læringspoeng - enheter av læringsvolum som måler læringsutbytte og studietid. 1 (ett) studiepoeng tilsvarer 27 akademiske timer. European Credit System for Vocational Training (ECVET), utviklet av EUs medlemsstater i samarbeid med EU-kommisjonen og støttet av EU-kommisjonen og landene som deltar i Erasmus+-programmet.

Programmets omfang

Programmet består av ett (1) studiepoeng for å lære om de teoretiske aspektene ved digital identitet, risikoene ved digital identitet, viktigheten av kritisk tenkning, samt å praktisere digital identifikasjon, digital identitet og verktøy for beskyttelse av personopplysninger.

Læreplan

Nei.	Tittel på emnet (underemne)	Akademiske timer
1.	Programkommentar Konseptet digital identitet, dets betydning og eksempler	2
2.	Typer av digitale identiteter	2
3.	Risikoen knyttet til digital identitet	2
4.	Europeisk digital identitet og fordelene med den	2
5.	Europeisk forordning om digital identitet	2
6.	Hvordan fungerer digital identifikasjon i dag?	2
7.	Måter å stjele digitale identiteter på	2
8.	Teknologier for autentisering av digitale identiteter og deres risikoer	2
9.	En rekke verktøy for beskyttelse av digital identitet	2
10.	Løsninger med kunstig intelligens for identitetssikkerhet	2
11.	Informasjonskategorier som utgjør en digital identitet	2
12.	Beskyttelse av personopplysninger	2
13.	Betydningen av kritisk tenkning og bevissthet i den digitale verdenen	2
14.	Fremtidsperspektiver for digital identitet	1
	Totalt:	27

Merknad. I lys av den teknologiske utviklingen og relevansen, den geopolitiske situasjonen og andre omstendigheter, kan foreleseren supplere, justere eller endre emnene (underemnene) som er inkludert i læreplanen, samt endre antall timer som er viet til emnene i henhold til elevenes interesser, uten å endre kursets totale varighet.

18 akademiske timer av studiepoeng 1 (én) kan brukes til kontaktarbeid, veiledning og vurdering av elevens prestasjoner, og 9 akademiske timer kan brukes til selvstudium. Det er også mulig å gjennomføre modulene på andre måter, avhengig av målgruppens behov og muligheter.

Undervisningsprosessen kan være:

1. Kontakt¹ (klasserom);
2. Avstand² ;
3. Blandet³ .

1

¹ Klasseromsundervisning er en tradisjonell undervisningsprosess som kombinerer teoretisk og praktisk undervisning, der foreleseren og elevene befinner seg på samme sted samtidig (forelesningssal, klasserom);

² Fjernundervisning - undervisning ved hjelp av informasjons- og kommunikasjonsteknologi i et virtuelt læringsmiljø, der foreleser og elever vanligvis er adskilt i tid og rom;

³ Blended learning - en kombinasjon av ulike informasjons- og kommunikasjonsteknologier som gjør det mulig å utvikle den beste læreplanen for en bestemt målgruppe, og som kombinerer e-læringselementer med fysiske forelesninger og veiledning;

2

3

På grunn av den raske teknologiske utviklingen kan læringstilbydere, som en del av sitt ansvar for kvaliteten på kunnskapen og effektiviteten i læringen, gi mulighet for selvstyrt læring i det virtuelle læringsmiljøet Moodle .⁴

Undervisnings- og læringsmetoder

Målet med moderne undervisning og læring er å velge ut og tilpasse innholdet slik at hver enkelt elev, ut fra egne evner og behov, tilegner seg den kompetansen som er nødvendig for videre læring og et meningsfylt, aktivt liv i det moderne samfunnet.

Ved valg av undervisnings- og læringsmetoder skal det tas hensyn til elevens aktivitet under læringsprosessen, intensiteten i samspillet mellom deltakerne i læringsprosessen, arten av aktivitetene i læringsprosessen og koblingene til læringsparadigmer, elevens alder, beredskap osv.

Undervisningsmetodene velges av læreren ut fra disse kriteriene, men voksenopplæringen organiseres med det hovedmål å hjelpe den lærende til å svare på de viktigste utfordringene og spørsmålene i samtiden, samtidig som det tas hensyn til gruppens beredskap, alder osv. Læringsmetodene må være tilpasset voksnes læring og motivere til læring.

Det anbefales at man bruker både klassiske og moderne undervisnings- og læringsmetoder ved valg av undervisnings- og læringsmetoder, men at man først og fremst tar hensyn til elevens alder, forutsetninger osv. I arbeid med voksne anbefales det at forholdet mellom teori og praksis er 1:4 (én del teori, fire deler praksis). Det anbefales å dele opp timene i blokker på 90 minutter (2 akademiske timer).

I arbeidet med elevene anbefales det at klassiske undervisnings- og læringsmetoder som forelesninger, fortellinger, demonstrasjoner osv. suppleres med moderne undervisnings- og læringsmetoder som kjennetegnes av en rekke ulike måter å formidle informasjon på og et mangfold av opplevelser i undervisnings- og læringsprosessen. Disse inkluderer casestudier, gruppediskusjoner, debatter, idémyldring, prosjekter, kreative oppgaver osv. Vi anbefaler også gruppelæringsmetoder som kombinerer ulike aktiviteter, for eksempel innlæring, idégenerering, gruppedannelse osv.

Opplæringsprogrammet gir generell kompetanse

Kompetanse	Beskrivelse av kompetanse
Kommunikasjon	Evnen til å kommunisere, utveksle, overføre, motta og forstå informasjon på en hensiktsmessig og effektiv måte.
Kognitiv	Evnen til å omfavne nye ting, til å oppleve gleden ved å lære nye ting.
Sosialt	Evnen til å være bevisst, ansvarsbevisst og respektfull overfor andre, og evnen til å kommunisere og samarbeide på en hensiktsmessig måte.
Personlig	Kjenne seg selv og andre, ikke være redd for å møte og overvinne vanskeligheter, og være i stand til å evaluere seg selv og sine handlinger. Å utvikle og styrke kritisk tenkning og bevissthet.

⁴Et virtuelt læringsmiljø er et system som omfatter verktøy for å levere e-læringsmateriell, organisere læringsaktiviteter, kommunisere og samarbeide med deltakerne, gi tilgang til grunnleggende og supplerende læringsmateriell, forelesningsopptak, lysbilder, quizer, tester og en rekke oppgaver, samt muligheten til å undervise på et tidspunkt og i et tempo som passer for alle.

Digital	Evnen til å bruke digital teknologi til læring, arbeid, problemløsning, kommunikasjon og samarbeid, informasjonshåndtering og hensiktsmessig, sikker og etisk deling av innhold. Evnen til å bruke digitale ressurser effektivt, til å reflektere over, legge merke til og utvikle ferdighetene som trengs for å søke, samle inn, behandle og kritisk evaluere informasjon.
Finansiell kompetanse	Evne til å ta ansvar for egen og andres økonomiske velferd, sikkerhet og fremtid. Evne til å ta ansvar i hverdagen og til å ta risiko i forbindelse med håndtering av personlig informasjon, økonomi og mål.

Krav til forelesere

Alle forelesere må ha en universitetsgrad, erfaring i faget, evne til å planlegge læringsprosessen og evne til å arbeide i et MOODLE (eller annet virtuelt læringsmiljø).

Forventet(e) faglig(e) kompetanse(r) som kandidaten skal tilegne seg etter fullført program

Digital kompetanse, informasjonskompetanse og økonomisk kompetanse.

Vurdering av kompetansen som er tilegnet i løpet av programmet

Det anbefales ikke å bruke formelle (vurderings)metoder i ikke-formell voksenopplæring, da de kan føre til unødvendige spenninger mellom deltakerne og ikke tilfører verken kurslederen eller deltakeren noe av verdi. For å vurdere fremgang, noe som er en nødvendig del av læringsprosessen og motiverer til videre læring, kan man imidlertid bruke vurdering av tilegnet kompetanse. Denne vurderingen organiseres av foreleseren, som velger den mest hensiktsmessige måten å vurdere kompetansen på (test, presentasjon, skriftlig arbeid osv.).

Metoder for (u)vurdering av kompetansen som tilegnes i løpet av programmet

Vurderingsmetoder er metoder for å finne ut hva en elev vet, forstår og kan gjøre ved slutten av en læringsprosess. Metoder for vurdering av kompetanse kan omfatte: intervju, mappe, tester, observasjon, refleksjon over praktisk arbeid, faglige diskusjoner, presentasjoner, vurdering og evaluering av medstudenters læring og/eller andre metoder som nettbaserte spørreskjemaer, diskusjonsfora, problembaserte oppgaver og moderne digitale verktøy.

For å vurdere elevene kan kurslederen bruke det innovative digitale verktøyet for romansvindel som er utviklet av #FLIGHT-prosjektet, "Financial Literacy for Investment, Growth, Support and Teamwork". Dette verktøyet kan brukes til både diagnostisk vurdering og vurdering i etterkant av programmet.

Den som fullfører det ikke-formelle opplæringsprogrammet og utfører de foreskrevne oppgavene, får utstedt et sertifikat i den formen som er foreskrevet av opplæringsarrangøren.

Undervisningsmaterieell og tekniske verktøy som brukes til å gjennomføre programmet

Undervisningsmaterieell

Nei.	Tittel på opplæringsmateriellet
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/europos-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 tiltak

Datamaskin/smart enhet, eksternt arbeidsmiljø, interaktiv tavle, videoverktøy.