



# Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai ir jų ugdymas Europos Sąjungoje

Europos Sąjungos valstybės narės neabejotinai nori mokytis kibernetinio pasaulio piliečius ir ugdyti bei lavinti jų įgūdžius. Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai laikomi ne tik kasdieniais įgūdžiais ir būdu pasiruošti grėsmėms, bet ir priemone asmenims, organizacijoms ir visuomenei veikti, nes Europoje vis daugiau naudojamas skaitmeninimas. Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai yra svarbus Europos Sąjungos veiksnys pasaulinėse technologijų lenktynėse. Verta ugdyti kibernetinio saugumo kompetenciją tiek individualiu, tiek platesniu visuomenės lygmeniu. Inicijatyvos „Kibernetinio pasaulio pilietis“ siekis yra sukurti piliečių kibernetinio saugumo įgūdžių mokymosi modelį ir visiems europiečiams skirtą mokymosi portalą. Portale bus skelbiamas piliečiams ir įvairioms auditorijoms skirtas turinys. Skatiname visos Europos bendradarbiavimą kibernetinio saugumo srityje!

## Inicijatyva „Kibernetinio pasaulio pilietis“

- **Trukmė:** 2022 m.–2024 m.
- **Finansavimas:** penki milijonai eurų skiriama iš ES ekonomikos gaivinimo priemonės trejų metų laikotarpiui
- **Komisijos narys:** Suomijos transporto ir ryšių ministerija
- **Vykdytojas:** Aalto universitetas
- **Projekto vadovas:** Aalto universiteto profesorius Jarno Limnell

## Susisieki su mumis



**Jarno Limnell**  
jarno.limnell@aalto.fi



**Marianne Lindroth**  
marianne.lindroth@aalto.fi

## Iniciatyvos eigos etapai:



## Mums – europiečiams skirta iniciatyva

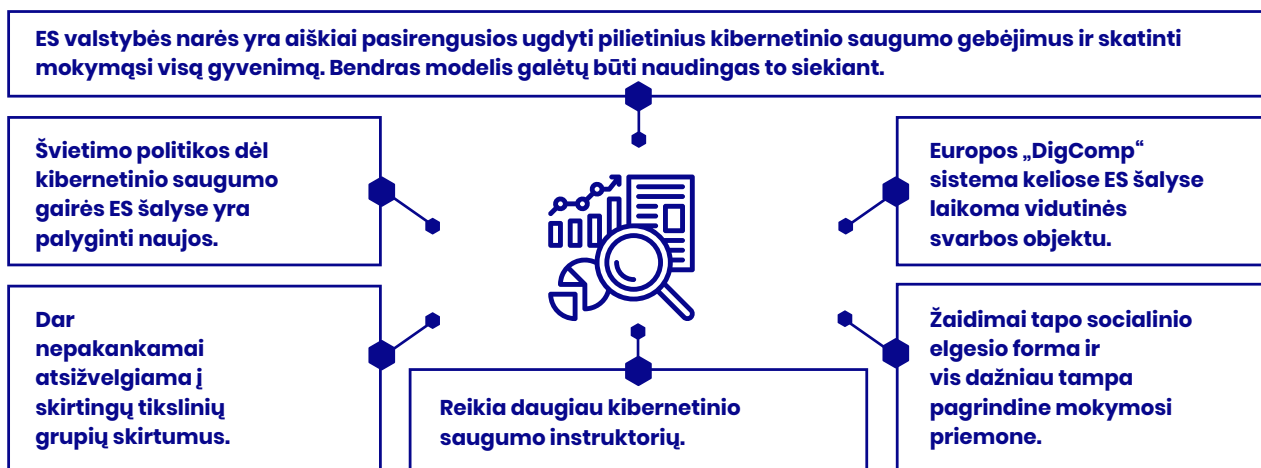
Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių ugdymo iniciatyva „**Kibernetinis pilietis**“ kyla dėl praktinio poreikio kurti saugumo kultūrą į žmogų orientuotoje skaitmeninėje aplinkoje. Šia iniciatyva siekiama sukurti bendrą kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių mokymosi modelį, skirtą visiems europiečiams visoje Europos Sąjungoje.

Apskritai iniciatyva „Kibernetinio pasaulio pilietis“ siekiama sukurti Europinį kibernetinio saugumo įgūdžių mokymosi modelį, kuris savo ruožtu padės sustiprinti Europos kibernetinį saugumą ir sukurti bendrą praktiką. Remiantis šiuo modeliu bus sukurtas skaitmeninis mokymosi portalas. Šiame portale bus naudojami įvairūs e. mokymosi metodai. Neat-

siejama portalas dalis yra kibernetinio saugumo žaidimas, kuriame įdomiai pateikiama informacija ir padedama ją suprasti.

Pirmajame iniciatyvos etape buvo tiriami visose Europos Sąjungos valstybėse narėse šiuo metu taikomi kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių ugdymo ir mokymo metodai, požiūriai bei medžiaga. Tai apėmė valstybių narių nacionalinius ypatumus ir reikalavimus. Taip pat buvo peržiūrėta oficiali ES politika. Be to, tyrimo metu buvo atlikta žaidimo analizė, kibernetinio saugumo rodiklių vertinimas bei literatūros apžvalga. Naudoti duomenys buvo surinkti iš įvairių šaltinių. Su šio kokybinio tyrimo rezultatais galite susipažinti išsamioje tyrimo [ataskaitoje čia](#).

## Tyrimo ataskaitos pastabos:



## Duomenys iš pirmojo projekto etapo:



Šiuo metu ES valstybėse narėse kuriama kibernetinio saugumo kultūra. Kultūros kūrimas ir stiprinimas užtrunka, todėl labai svarbu dirbti ryžtingai. Dėl šios priežasties turime skubiai imtis tokių veiksmų kaip iniciatyva „Kibernetinio pasaulio pilietis“. Laikui bėgant bendrą supratimą ir plačias kompetencijas galime paversti bendra kultūra, turinčia didelę reikšmę visos visuomenės ir jos piliečių ateičiai.

praktinė patirtis sąmoningumas  
motyvacija mąstysena švietimas **požiūris**  
bendravimo įgūdžiai mokymas  
**kibernetinis saugumas**  
Europa **piliečių įgūdžiai**  
„DigComp“, inos tikslai supratimas  
tobulėjimas **kibernetinis aidimas**  
mokymosi portalas bendradarbiavimo įgūdžiai duomenų raštingumas  
veiksmai reakcija prevencija

## Kibernetinė erdvė įtraukia visus

Strateginio kibernetinio saugumo švietimo ir mokymo politika daugelyje šalių yra palyginti nauja. Kibernetinis saugumas nebėra laikomas vien tik specialistų atsakomybe. Priešingai, tai yra neatsiejama visos socialinės veiklos dalis. Kibernetinė erdvė tapo įvairesnė ir universalesnė. Dabar tai kur kas geriau suprantama Europos Sąjungoje. Dabartinėje situacijoje labiau nei bet kada pabrėžiama nuolatinio mokymosi svarba ir reikalingų įgūdžių bei žinių įvairovė. Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai turi būti suprantami kaip dinamiški įgūdžiai, kintantys pagal kontekstą ir aplinką, todėl būtina ne tik būti budriems, bet ir visą gyvenimą mokytis.

Kiekvienas turėtų turėti pagrindinių kibernetinio saugumo įgūdžių. Reiktų ryžtingai stiprinti žmogaus kompetenciją ir civilizacija grindžiamos saugumo kultūros plėtrą. Visos amžiaus grupės pasižymi skirtingais kompetencijų lygiais, t. y. nuo skaitmeninių technologijų naujokų iki skaitmeninių technologijų guru. Reikia apsvarstyti, kaip atsižvelgti į skirtingas tikslines grupes. Pagrindinės praktinės žinios ir bendras kibernetinio saugumo žinių lygis Europos Sąjungos valstybėse narėse labai skiriasi. Tai rodo dideli rodikliai, kuriais vertinamas kibernetinio saugumo lygis, ir nuomonių, kaip pagerinti kibernetinio saugumo kompetenciją ir kultūrą, skirtumai.

Europos Sąjungos valstybėse narėse kibernetinio saugumo švietimo ir mokymo medžiagos pasiūla skiriasi tiek kokybe, tiek turiniu, o atsakomybe už švietimo ir mokymo organizavimą dalijamasi skirtingai. Tai turi tiesioginės įtakos tam, kaip plačiai ir kokiais būdais yra prieinamas švietimas ir mokymas, bei tikimybei, kad piliečiai į jį įsitrauks.

Reikėtų didinti aukštos kokybės švietimo ir mokymo apie kibernetinį saugumą apimtis bei stiprinti su tuo susijusius bendradarbiavimo būdus ir mažinti sutampančio darbo apimtis. Vienas iš iniciatyvos „Kibernetinio pasaulio pilietis“ tikslų yra skatinti švietimo ir mokymo derinimą bei racionalizavimą.

## Kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai, ar tikrai?

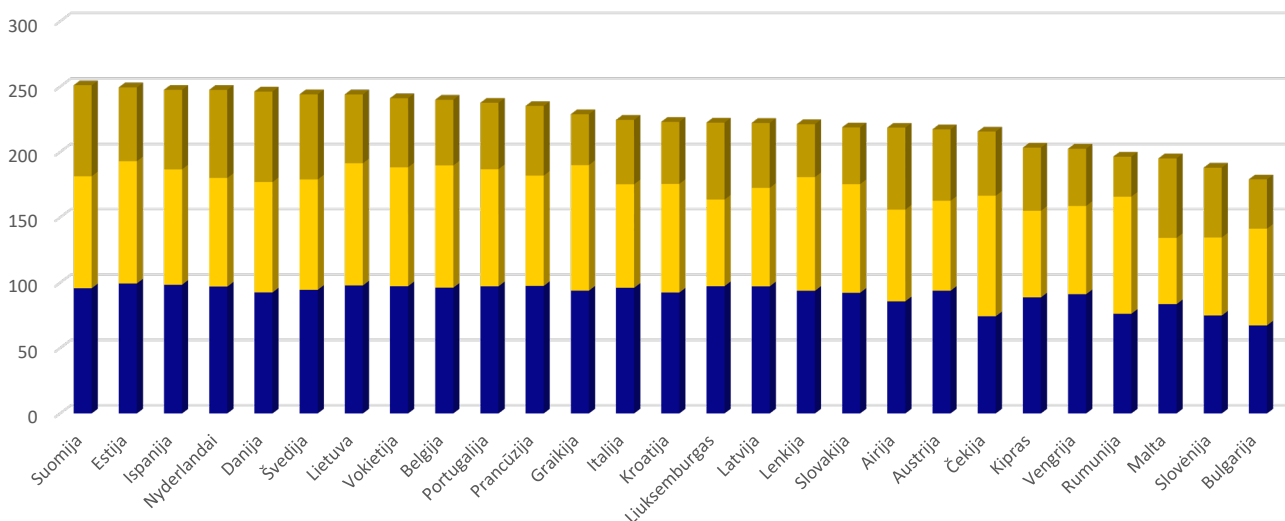
Kibernetinio pasaulio pilietis – asmuo, kuris nuolat ar laikinai gyvena ES valstybėje narėje ir naudojami skaitmeninėmis paslaugomis arba gauna naudos iš šių paslaugų teikimo. Kibernetinio pasaulio piliečio įgūdžiai apima kibernetinėje erdvėje reikalingas žinias, įgūdžius ir gebėjimus. Juos sudaro komponentai, padedantys žmonėms tobulinti ir nuolat atnaujinti žinias bei įgūdžius, kad jie įgytų reikiamų gebėjimų ir motyvacijos protingai elgtis įvairiose gyvenimiškose situacijose. Turėti kibernetinio pasaulio piliečiui reikiamų įgūdžių reiškia prisiimti asmeninę ir socialinę atsakomybę bei suprasti šios atsakomybės kibernetinėje erdvėje reikšmę.

Europos Sąjungai reikia bendros kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių apibrėžties ir būdų įgūdžių lygiui įvertinti. Ki-

bernetinio pasaulio piliečių įgūdžiai ES suprantami skirtingai ir tik kai kurios valstybės narės pirmiausia pateikė jų apibrėžtis. Apibrėžtys gali būti beveik identiškos, tačiau dėl nacionalinių ir kultūrinių skirtumų jos įvairiai interpretuojamos. Piliečiams skirta Europos skaitmeninės kompetencijos programa („DigComp“) turi didelę įtaką daugelyje valstybių narių. Dėl šios priežasties „Kibernetinio pasaulio piliečio“ tyrimų grupė nustatė konkrečius kibernetinio pasaulio piliečio įgūdžius, kurie padės priimti „DigComp“ sistemą ES. Kibernetinio saugumo įgūdžių galima rasti visose „DigComp“ kompetencijų srityse: informacinio ir duomenų raštingumo, bendravimo ir bendradarbiavimo, skaitmeninio turinio kūrimo, saugumo ir problemų sprendimo.

## Rodiklių santrauka

■ GCI ■ NCSI (2022-10-24) ■ DESI



DESI, GCI ir NCSI yra rodikliai, kuriais vertinami skirtingi kibernetinio saugumo aspektai. Kiekvienas rodiklis gali būti įvertintas 100 balų. Lentelėje pavaizduoti kiekvienos šalies susumuoti rodikliai, pateikti skirtingomis spalvomis stulpeliuose. Didžiausias galimas rezultatas yra 300 balų, tačiau visos šalys surinko mažiau nei po 250 balų. Lentelėje šalys išvardytos eilės tvarka. Santraukoje apžvelgiama dabartinė padėtis Europos Sąjungoje ir kibernetinio saugumo rodiklių skirtumai.



## Kibernetinio pasaulio piliečio įgūdžiai

Informacinis ir duomenų raštingumas

Bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai

Problemų sprendimo įgūdžiai

Saugumo kompetencija

Skaitmeninio turinio kūrimas

## Drauge žengiame saugesnės ir patikimesnės Europos link

Kai piliečių nuostatos yra teigiamos ir remdamosi turimomis praktinėmis žiniomis jie jaučiasi saugūs, piliečiai noriau naudojami skaitmeninėmis paslaugomis. Tokiu būdu Europos Sąjunga taps tvaresnė, konkurencingesnė ir nepriklausoma. Pilietinio mokymosi galimybės padeda suprasti aplinką, dalyvius ir procesus, kurie daro įtaką kiekvieno žmogaus skaitmeniniam gyvenimui. Tobulindami savo asmeninius įgūdžius galime pasitikėti savo asmeniniais ir bendraisiais gebėjimais. Antrajame iniciatyvos etape, remiantis tyrimo ataskaita ir ypač kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių sistema, kuriama kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių mokymosi koncepcija. Trečiajame etape kuriamas moky-

mosi koncepciją atitinkantis mokymosi portalas. Mokymosi portale bus teikiamas visiems piliečiams skirtas turinys. Šiame turinyje, pvz., kibernetinio pasaulio piliečių įgūdžių mokymosi žaidime, bus atsizvelgiama į skirtingas tikslines grupes.

Piliečių gebėjimai saugiai ir patikimai elgtis skaitmeniniame pasaulyje gerinami naudojant mokomuosius ir komunikacinius mokymosi portalo elementus. Piliečių bus prašoma dalyvauti rengiant švietimo turinį. Europos Sąjungoje kuriant kompetencijos tobulinimo grindžiamą bendrą kibernetinio saugumo kultūrą svarbu užtikrinti švietimo ir moky-

## Kviečiame prisijungti!

Koks mokymas ir švietimas apie kibernetinį saugumą reikalingas ES? Antrajame ir trečiajame iniciatyvos „Kibernetinio pasaulio pilietis“ etapuose bus sukurtas visos Europos bendradarbiavimo tinklas, į kurį bus kviečiami visi, norintys tobulinti kibernetinio pilietiško įgūdžius. Kadangi grėsmės gresia mums visiems, drauge galime veiksmingiau ir efektyviau jas atremti. Inicijatyvomis „Kibernetinio pasaulio pilietis“ visi yra kviečiami prisijungti ir drauge kurti saugesnę Europą!

 [cyber-citizen.eu](http://cyber-citizen.eu)

 [contact@cyber-citizen.eu](mailto:contact@cyber-citizen.eu)