



Силабус курсу ЦИФРОВА ТА МЕДІА ГРАМОТНІСТЬ

Ступінь вищої освіти – магістр

Рік навчання: I, Семестр: II

Кількість кредитів: 5 Мова викладання: українська

Керівник курсу

ПІП

д.е.н., проф. КІЗИМА Тетяна Олексіївна

Контактна інформація

tetyana.kizyma68@gmail.com; тел. +38 (098) 259 36 65

Опис дисципліни

Метою навчальної дисципліни "Цифрова та медіа грамотність" є формування у студентів знань, вмінь та навичок для критичного мислення та ефективного використання інформаційних ресурсів, а також розвитку здатності аналізувати, оцінювати та створювати медіаконтент у цифровому середовищі.

Структура курсу

Години (лек. / пр.)	Тема	Результати навчання
2 / 1	1. Основи комп'ютерної грамотності.	Навчаться використовувати комп'ютерні та мобільні пристрої; базове програмне забезпечення; цифрові застосунки та прикладне програмне забезпечення; Інтернет та онлайн-застосунки. Опанують основи управління цифровою ідентичністю.
2 / 1	2. Інформаційна грамотність, вміння працювати з даними. Стоп фейк.	Ознайомляться з системою перегляду, пошуку і фільтрації даних, інформації та цифрового контенту. Навчаться критично оцінювати та інтерпретувати дані, інформацію та цифровий контент; перевіряти надійність джерел інформації; протидіяти пропаганді; управляти даними, інформацією та цифровим контентом. Опанують методи власних запитів і реалізації потреб за допомогою цифрових технологій. Утвердяться щодо самореалізації та особистого розвитку у цифровому суспільстві.
2 / 1	3. Створення цифрового медіа контенту.	Навчаться розробляти цифровий контент; редагувати та інтегрувати його. Ознайомляться з використанням авторських прав та ліцензій.

		Опанують ази програмування в цифровому просторі. Навчаться творчо використовувати цифрові технології
2 /1	4. Медіа комунікація та взаємодія у цифровому суспільстві.	Навчаться взаємодіяти за допомогою цифрових технологій; поширювати та обмінюватись даними за допомогою цифрових технологій; співпрацювати за допомогою цифрових технологій; відстоювати свою громадянську позицію за допомогою цифрових технологій. Ознайомляться з специфікою функціонування цифрового громадянства. Дізнаються про відповідальність, правові та етичні норми; мережевий етикет
2 /1	5. Безпека в цифровому середовищі. Протидія булінгу.	Дізнаються про захист пристроїв та безпечне підключення до мережі Інтернет; захист персональних даних і приватність; безпеку в Інтернеті; захист особистих прав споживача від шахрайства, зловживань, булінгу; захист здоров'я і благополуччя; захист довкілля.
2/1	6. Розв'язання проблем у цифровому середовищі та навчання впродовж життя	Навчаться розв'язувати технічні проблеми; визначати потреби та оцінювати їх технологічні вирішення. Зроблять самооцінку рівня власної цифрової компетентності, виявлять та навчаються усувати наявні прогалини; вирішувати життєві проблеми за допомогою цифрових технологій.
2/1	7. Інструменти та технології формування сімейного бюджету і планування особистих фінансів	Ознайомлення зі сучасним інструментарієм та специфікою особистого фінансового планування, отримання навиків зі складання особистого (сімейного) бюджету.
2/1	8. Сплата податків он-лайн, формування податкової е-культури	Ознайомлення із сутністю, необхідністю та видами податків, особливостями системи оподаткування доходів і майна громадян. Системою он-лайн платежів та станом податкової е-культури в Україні
2/1	9. Заощадження та інвестиційна грамотність громадян.	Ознайомлення з сучасними можливостями участі громадян в інвестиційному процесі, оволодіння специфікою використання основних фінансових інструментів, набуття навиків формування особистого інвестиційного портфеля.
2/1	10. Фінансове шахрайство і особиста фінансова безпека громадян.	Ознайомлення із сутністю, ознаками і різновидами фінансового шахрайства (інтернет-шахрайство, шахрайство з платіжними картками, мобільне шахрайство, фінансова піраміда) та технологіями протидії фінансовому шахрайству в сучасних умовах. Аналіз основних індикаторів фінансової безпеки громадян, формування вміння визначати

		загрози особистій фінансовій безпеці
2/1	11. Фінансові та інші послуги через мобільний телефон	Зрозуміти, як телефон може стати квитком у світ послуг, отримати доступ до інформації та інших мобільних послуг за допомогою мобільних додатків, навчитись проводити платежі та перекази за допомогою телефону
2/1	12. Послуги в соціальних мережах	З'ясувати мету та методики аналізу профілів у соцмережах для подальшого скорингу та пропозиції персоналізованих послуг для потенційних клієнтів, як за допомогою чат-ботів побудувати довірливі стосунки між провайдерами та споживачами послуг, навчитись використовувати інтерактивні платформи для обслуговування клієнтів.
2/1	13. Альтернативні види платежів та розрахунків	Використання платіжних терміналів, безконтактних та мобільних платежів, QR-платежів, електронних та цифрових гаманців, операції з крипто валютами, впровадження правил щодо електронних грошей в Європейському Союзі.
2/1	14. Нові бізнес-моделі	Маркетплейси. Розгляд основних платформ-агрегаторів послуг, з'ясування їх впливу на трансформацію ринку продаж послуг. З'ясування сутності чому маркетплейси, які фінансують малий та середній бізнес, пропонують мікрокредитування стають прямими конкурентами банків.
2/	15. Штучний інтелект на ринку цифрових послуг	Використання штучного інтелекту для автоматизації послуг, у контакт-центрах для відповіді на клієнтські запитання, перекладу на різні мови, покращення сервісу. Застосування штучного інтелекту для попередження та виявлення шахрайства.
2/	16. Цифрова ідентифікація та біометрія. Електронний документообіг.	Як проводиться ідентифікація та підтвердження особи користувачів. Види цифрової ідентифікації на основі біометричних даних. Використання уніфікованих біометричних інтерфейсів для використання нових цифрових рішень. Електронний цифровий підпис та електронний документообіг.

Літературні джерела

1. Вишневський В. П., Вісцька О. В., Гаркушенко О. М., Князєв С. І., Лях О. В., Чекіна В. Д., Череватський Д. Ю. Смарт-промисловість в епоху цифрової економіки: перспективи, напрями і механізми розвитку. Київ: Інститут економіки промисловості НАН України, 2018. 192 с.

2. Гридчук Д. Про необхідність зрозумілих програм підвищення фінансової грамотності простих людей. URL: <http://www.ukrbanks.info/article/Dmitrii-Gridzhuk-o-neobhodimosti-vnjatnyhprogramm-povyshenija-finansovoi-gramotnosti-prostyh-ljudei.html>

3. Пантелєєва Н.М. Фінансові інновації в умовах цифровізації економіки: тенденції, виклики та загрози. URL: http://pev.kpu.zp.ua/jour-nals/2017/3_03_uk/17.pdf.
4. Підприємництво в епоху глобальних трансформацій: виклики та перспективи розвитку. Ірпінь: Університет державної фіскальної служби України, 2019. 476 с.
5. Тегмарк М. Життя 3.0. Доба штучного інтелекту. Київ: Наш формат, 2020. 432 с.
6. ФінТех в Україні: звіт Проекту USAID «Трансформація фінансового сектору» та інноваційного парку UNIT.City. URL: http://data.unit.city/fintech/fgt34ko67mok/fintech_in_Ukraine_2018_ua.pdf
7. Шефер Б. Путь к финансовой независимости. Первый миллион за семь лет. М.: Попурри, 2017. 354 с.
8. Carillo E. C. MLA Guide to Digital Literacy. Modern Language Association of America, 2019. 148 p.
9. Carr Paul R., Hoechsmann M., Thésée G. Democracy 2.0: Media, Political Literacy and Critical Engagement. BRILL, 2018. 260 p.
10. Dvorkin J. Trusting the News in a Digital Age: Toward a "New" News Literacy. John Wiley & Sons, 2021. 176 p.
11. Evans A., Martin K., Poatsy M. A. Technology in Action Complete. Pearson, 2019. 624 p.
12. Garad Alaa, Gold Jeff The Learning-Driven Business: How to Develop an Organizational Learning. Ecosystem Bloomsbury Publishing, 2021. 336 p.
13. Global FinTech Adoption Index 2019. URL: <https://asd-team.com/blog/global-fintech-adoption-index-2019-report-highlights/>
14. Hobbs R. Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. John Wiley & Sons, 2017. 296 p.
15. Mattson K. Digital Citizenship in Action: Empowering Students to Engage in Online Communities. International Society for Technology in Education, 2017. 134 p.

Політика оцінювання

У процесі вивчення дисципліни використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання: поточне опитування, тестування; презентації результатів виконаних завдань; оцінювання результатів модульної контрольної роботи; оцінювання результатів самостійної роботи студентів; інші види індивідуальних і групових завдань; екзамен.

Політика щодо дедлайнів і перескладання. Для виконання індивідуальних завдань і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів відбувається з дозволу дирекції інституту за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Політика щодо академічної доброчесності. Використання друкованих і електронних джерел інформації під час контрольних заходів та екзаменів заборонено.

Політика щодо відвідування. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції інституту.

Оцінювання

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни “Цифрова та медіа грамотність” визначається як середньозважена величина, в залежності від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3	Модуль 4
20%	20%	5%	15%	40%
Поточне опитування	Модульний контроль	Тренінги	Самостійна робота	Екзамен
Оцінка за поточне опитування визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений не рідше як раз на два заняття); Модульний контроль проводиться за всіма темами наприкінці вивчення курсу в аудиторії або в системі дистанційного навчання Moodle.		Визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час тренінгу.	Оцінюється рівень виконання індивідуального самостійного завдання як цілісного наскрізного проекту.	Структура екзаменаційного білета: ~ 10 тестів (по 2 бали кожне) ~ 2 теоретичні питання (по 25 балів кожне) ~ задача (30 балів)

Шкала оцінювання студентів:

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	відмінно
B	85-89	добре
C	75-84	добре
D	65-74	задовільно
E	60-64	достатньо
FX	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом