

# SPOTKANIE KICK-OFF AICY

BILBAO – 12 MARCH 2024



13 marca 2024 r. odbyło się w Bilbao (Hiszpania) spotkanie inauguracyjne projektu AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques (AICY). Projekt jest finansowany przez Komisję Europejską w edycji Erasmus + 2023 w ramach konkursu KA220-VET - Partnerstwa współpracy w kształceniu i szkoleniu zawodowym.

## AI-BASED CYBERSECURITY TRAINING

Propozycja projektu zrodziła się z refleksji nad zapotrzebowaniem rynku pracy na lepiej wykwalifikowanych ekspertów ds. cyberbezpieczeństwa oraz zarejestrowanymi danymi dotyczącymi cyberataków, które stanowią problem globalny.

Wraz z rozwojem takich dziedzin jak przetwarzanie w chmurze, aplikacje mobilne i Internet rzeczy, z dnia na dzień rośnie liczba zaawansowanych ukierunkowanych ataków cybernetycznych. Zatem coraz większego znaczenia nabierają wykwalifikowane kadry zajmujące się bezpieczeństwem cybernetycznym, umożliwiające zwalczanie cyberterroryzmu. Według danych Eurostatu z 2021 r. wskaźnik zatrudnienia w grupie wiekowej 20-29 lat w UE wynosi 62,9%. Około 20% absolwentów szkół zawodowych i uczelni wyższych poszukuje pracy.

Z raportu pt. A NEW SKILLS AGENDA FOR EUROPE przygotowanego w 2016 r. wynika, że choć co roku kształci się około 14 mln uczniów szkół zawodowych, zapotrzebowanie na siłę roboczą posiadającą potrzebne umiejętności będzie coraz większe. Głównym celem tych inicjatyw jest zwiększenie podaży zasobów ludzkich w dziedzinie ICT i wyposażenie tych osób w niezbędne kwalifikacje.

Zgodnie z tymi celami w dniu 16 grudnia 2020 r. Komisja

Europejska i Wysoki Przedstawiciel Unii do Spraw Zagranicznych i Polityki Bezpieczeństwa wdrożyli w praktyce nową „Strategię bezpieczeństwa cybernetycznego UE”. Ponadto w Planie Działań w zakresie Edukacji Cyfrowej (2021-2027) stwierdzono, że należy zaplanować działania, które przyczynią się do transformacji cyfrowej w edukacji. Projekt AICY jest odpowiedzią na te wyzwania.

Projekt AICY ma na celu podniesienie kwalifikacji uczniów szkół średnich do poziomu oczekiwanego na rynku poprzez poszerzenie umiejętności cyfrowych nauczycieli i uczniów w zakresie cyberbezpieczeństwa dzięki innowacyjnemu podejściu we współpracy ze szkolnictwem wyższym, szkołami średnimi, organizacjami pozarządowymi i MŚP. Wynikiem projektu będą: materiały dydaktyczne dotyczące bezpieczeństwa cybernetycznego oparte na sztucznej inteligencji, platforma samooceny, platforma e-learningowa oparta na grywalizacji.



Zespół realizujący projekt