IO1 – РАЗРАБОТВАНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Digital Humanist

Интелектуален реултат 1

Разработване на учебната програма

Съдържание

1.1 Методология при разработване на учебната програма 3
1.2. Разработване на учебната програма Дигитален хуманист 7
1.2.1 Целеви групи 7
1.2.2 Описание на курса 7
1.2.3 Професионален профил 8
1.2.4 Резултати от учене 12
1.2.5 Входни изисквания 15
1.2.6 Съдържание 18
1.2.7 Методология за обучение 18
1.2.8 Възприемане 19
1.2.9 Оценка 21
Заключения 21
Библиография 22

Разработване на учебната програма

1.1 Методология при разработване на учебната програма

Методологията за създаване на модела на учебната програма се основава на разработването на прототип на учебната програма, от която да се изградят различни национални учебни програми. Целта на прототипа на учебната програма е да установи и дефинира набор от дисциплини (курсове) с теоретични и с практически аспекти, като помага на преподавателите да постигнат подходящите знания и умения, които да отговарят на целите на проекта - да изградят, тестват и след това разпространяват изследователска рамка на модел, която ще помогне на образователния сектор да съобрази учебната програма на своите студнети с професионалните изисквания, изразени от общността при управлението на дигиталното културно-историческо наследство.

Методологията се основава на 4 теоретични модела за създаване на учебна програма:

a) Модел на Тайлер;

b) Модел на Таба;

c) Модел на Олива и

d) Модел на Ханкинс.

Те са обединени под общи принципи:

- С добре дефинирани цели;
- С дефинирани предварителни изисквания;
- Балансирани – по тематика и покриващи пропуските;
- Разбираеми – с добре дефинирани дисциплини (курсове);
- С хоризонтално интегрирано съдържание – връзки и последователност между курсовете;
- С вертикално интегрирано съдържание – връзки между единиците на учене в отделен курс;

- Със спираловидно нарастване на знанията/ученията;
- Със съответствие на възраст и поколения;
- С определена продължителност на постиженията в усвояването на знания и умения (лекции/семинари, Европейска система за трансфер на кредити)

Ралф Тайлер (Tyler,R., 1949) публикува "Основни принципи при разработване на учебна програма и преподаване".

Четири основни момента в модела могат да бъдат отчетени във връзка с целта на проекта: цели – целите на образованието, постижими чрез учебната програма, преподавателски опит, свързан с целите, организация на опита с цел постигане на максимален ефект от учебната програма (от образованието) и оценка на целите на образованието.

Нашият подход за използване на модела на Тайлър е да създадем програма на курса чрез разработване на карта на текущата институционална учебна програма с помощта на изследването, включително в рамките на ИО1. Ние прилагаме следните методи на преподаване и учене: познавателни, афективни и психомоторни. Ние ще приложим учене чрез изследване и учене чрез практика. Организирането на опита на студентите ще бъде от просто към сложно, от общо към конкретно. Опитът трябва да изгради отделни единици на учене от курса. Оценката на резултатите ще се извършва чрез ключови показатели за изпълнение.

Хилда Таба (Taba, H.,1962) в „Разработване на учебната програма: Теория и практика" вярва, че тези, които преподават по учебната програма (учителите/преподавателите), трябва да участват в разработването на учебната програма. Идеята е, че преподаването не се ограничава само до прехвърляне на факти, а по-скоро е средство за развиване на мисловни умения на учениците, което тя разбира, че е активно и реципрочно между ученика и предмета. Моделът Taba се приема като модел отдолу нагоре. Нашият подход за използване на модела Таба е: да създадем курс като последователност от модули; някои модули да бъдат избираеми.

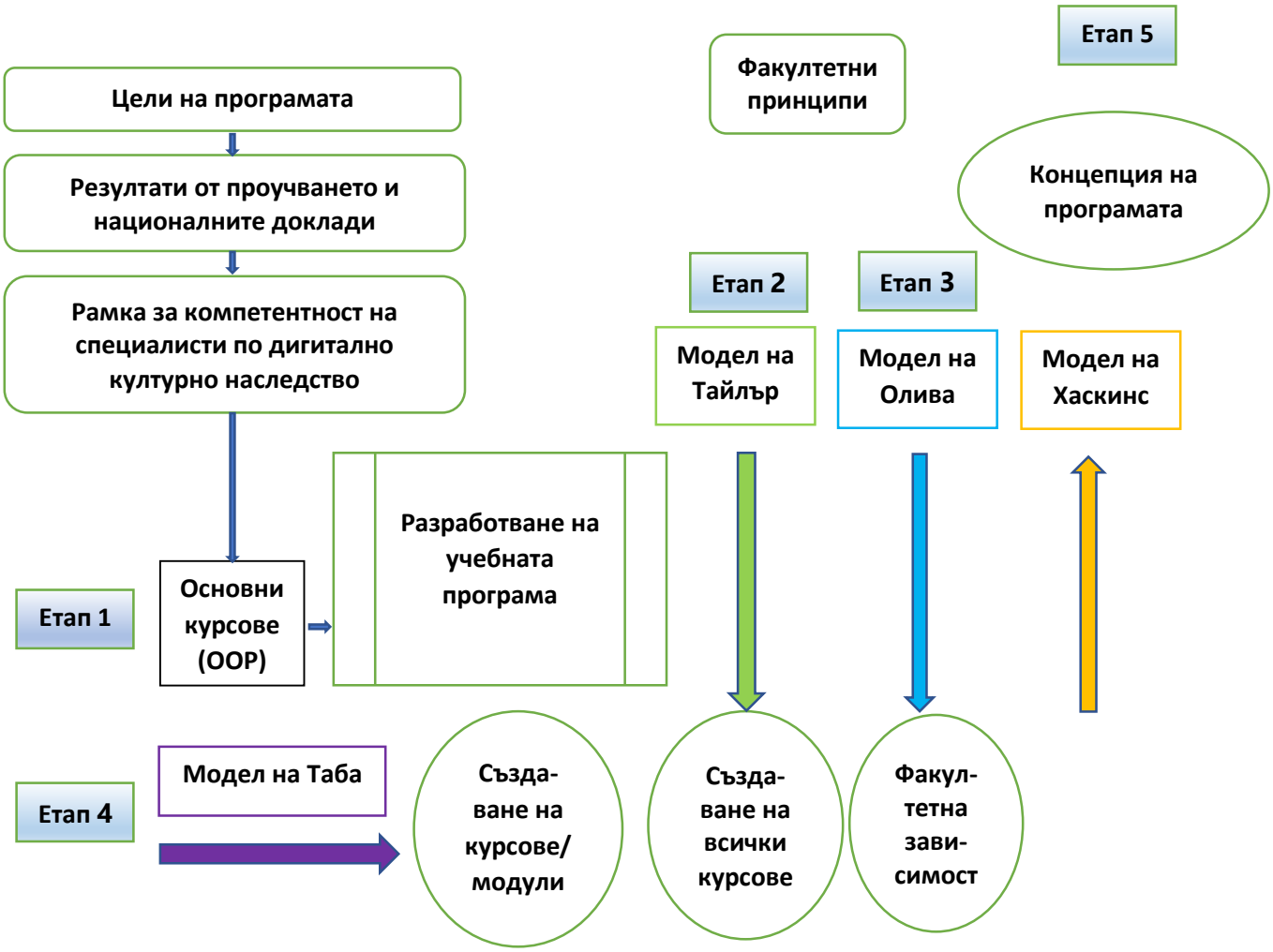
Моделът на **Питър Олива** (Oliva, P., 2005) предлага на преподавателите възможност за цялостно разработване на учебните планове на училището. Основен принцип е,

че студентите в даден факултет имат общи абстрактни потребности от образование. Моделът предлага интердисциплинарни програми за целия факултет, които предоставят възможности за кратък път в областите на специализация на факултета.

Моделът Oliva се основава на предходни модели на учебната програма - модел на Тайлър и модела на Таба, допълнително съобразен с „нуждите на студентите и обществото". Очаква се моделът на Oliva да допринесе за разбиране на логистиката на учебната програма. Теоретично, проектирането и разработването на учебната програма се основава на конструктивни данни от практикуващите съответната дейност. За нашата учебна програма основните принципи на Олива ще бъдат свързани за студенти във факултет, които имат общи абстрактни потребности от образование: да включат общи факултетни принципи; да се създадат взаимозависимости между факултетните курсове.

Моделът на **Ханкинс** (Hunkins 2004) разглежда опасенията на теоретиците, свързани с поставянето на акцент върху разбирането на същността и силата на учебната програма. Моделът е изграден върху ценностите и вярванията на обществото (общността). Моделът на Ханкинс се приема като модел за вземане на решения, имащ уникална функция, наречена обратна връзка и настройка. Този цикъл позволява на вземащите решения да се връщат към предишни етапи, за да правят промени и всякакви настройки. Този цикъл поставя процеса на създаване и прилагане на учебната програма в определен контекст.

Представената по-горе Методология за разработване на учебна програма може да бъде приложена чрез процедура, включва 5 стъпки:



Разработената процедура се състои от 5 етапа:

а) Тя се сновава на „Резултати и заключения от проучването“ (изведено от ИО1) и разработените 5 области на отворени образователни ресурси (ООР)

б) Създаване на основен набор от курсове в учебната програма, чрез настройка на „Основните курсове“ и прилагане на модела на Тайлър с неговите принципи;

в) Създаване на взаимозависимост между курсовете от факултета, прилагайки факултетните принципи на институцията, която ще осигури процеса на обучение, прилагайки модела Олива;

г) Определяне на модули в курсовете на учебната програма, като се използва модела Таба;

д) Определяне на концепцията на учебната програма, прилагайки модела на Ханкинс, както и да провери постигането на целите на учебната програма.

1.2. Разработване на учебната програма Дигитален хуманист

1.2.1 Целеви групи

Учебната програма Дигиталнен хуманист е насочена към студенти от бакалавърска или магистърска степен и експерти, ангажирани в сектора на културно-историческото наследство, които участват в различни форми на учене през целия живот, например служители от сектора, които нямат цифрови умения.

Програмата Дигитален хуманист е отворена за студенти в области като антропология, история на изкуството, английски език и литература, изследвания на филмовото изкуство, география, туризъм, история, журналистика, маркетинг, съвременни езици, музика и култура, философия, политология, социология и др.

1.2.2 Описание на курса

Курсът „Дигитален хуманист“допринася за дигитализацията на културно-историческото наследство чрез развитието на умения за неговото популяризиране и предприемачество с иновативни и интерактивни методики на преподаване. Той е предназначен да оформи професионалната фигура на типичен хуманист, специализиран в области като литература, философия, история, религия, езици, история на изкуството, филология, семиотика и визуални изкуства, с ИКТ умения и компетенции.

Целта на тази нова фигура е да използва теоретични методологии, типични за хуманистичния свят, да може да осъществява научно сътрудничество, развиващо практики с използване на ресурси и инструменти, типични за областта на информационните технологии, полезни във всички области на хуманитарните науки и с акцент върху управлението и популяризирането на културното наследство.

Най-популярните **професионални профили**, описани в Националната

класификация на професиите и длъжностите, са: туристически агент, търговски представител, маркетинг сътрудник, икономист, информационен брокер, специалист в публичната администрация, специалист по управление на информация, координатор на проекти на ЕС и др.

Завършилите програма „Дигитален хуманист“ намират **работа** в много сектори, включително Интернет агенции, софтуерни компании, компании за локализация на софтуер, библиотеки и музеи и много области в изкуствата на развлеченията и културата.

1.2.3 Професионален профил

При разработването на професионален профил на Дигитален хуманист са използвани различни източници, като преглед на литературата, изследване чрез фокус групи, национални стандарти за професионални компетентности, длъжностни характеристики и препоръки на професионални асоциации. Изградена е интегрирана **рамка за проектиране на профила**, **характеристики на допълнителните професионални черти** (компетентности, умения, ноу-хау, показатели, очаквани резултати) и **характеристики на учебната програма** (модули, курсове, съдържание на отворените образователни ресурси).

Способностите на Дигиталния хуманист, очакваното ноу-хау и свързаните с тях умения, които трябва да се развият, са разделени на две групи. Някои от тях са разглеждани като предпоставки, а други - разработени в рамките на учебната програма, като учебни цели.

Пет блока или слоеве от дейности се отнасят до петте области на компетентност в учебната програма по Дигитален хуманизъм:

Професионален профил на Дигитален хуманист

Област на компетентност	Умения	Знания
ПЛАНИРАНЕ, РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ НА ПЛАНОВЕ И ПРОЕКТИ ЗА БИЗНЕС РАЗВИТИЕ	Планиране, организация, контрол, взимане на решения, резултати и ориентация към клиента Тълкуване на нуждите от промяна в моделите на културна комуникация във връзка със специфичните идентичности на териториите Артикулиране на комуникационните цели по отношение на целите, определени за валоризиране на териториалните културни ценности Превеждане на фирмените директиви в стратегии, подходящи за тяхната област на отговорност / компетентност / територия	Връзката между културно-историческо наследството и устойчивото развитие Разработване на стратегия Етика Процес и функции за управление на проекти Устойчиво развитие
ПРОУЧВАНЕ НА ПАЗАРА, КУЛТУРНОТО НАСЛЕДСТВО И ПРИЛАГАНЕ НА ИКТ ИНСТРУМЕНТИ	Прилагане на методи за анализ на контекста (анализ на пазара, анализ на конкуренцията), анализ на разходите и ползите / възможностите / рентабилността Идентифициране и прилагане инструменти за по-добра подкрепа на разказа Прилагане на инструменти за подобряване на опита на потребителите на културното съдържание Разработвайте продукти с код за бърз отговор (QR), разширена реалност (AR), триизмерни (3D) елементи, холограми, за да се	Пазарен анализ Анализ на разходите и ползите Дигитални инструменти Мултимедиа

	засили влиянието на факторите на опита в реалния живот	
КУЛТУРНА КОМУНИКАЦИЯ И НАСЪРЧАВАНЕ НА ПРОДАЖБИТЕ	Управляване на нетрадиционното разказване в социалните мрежи, генерирано чрез цифрова комуникация Концепция и разработване на проект за цифрова комуникация Разработване на маркетингова кампания в социалните медии Проектиране на цифрова комуникация на културни ценности Управление на методите и инструментите според кръстосана медия и трансмедийна логика Проектиране на повествователни комуникационни структури	Комуникационен процес Подкрепа на разказа Социални медии и мрежи Разказ на истории Повествователни постове Повествователни структури
ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО И ТВОРЧЕСКИ ИНДУСТРИИ	Логически и методологични умения за разработване на предприемачески бизнес модели за популяризиране на културното наследство Възможност за управление на предприемачески субекти в творческите индустрии Управление на екипи, емоционална стабилност и управление на конфликти Насърчаване на взаимодействието с другите, междуличностна комуникация и ефективност, управление на групи и срещи, публично говорене, убеждаване, преговори, лидерство,	Бизнес планиране Бизнес модели Финансов мениджмънт Управление на екипи Стилове на ръководство Разрешаване на конфликти

емоционална стабилност и управление на конфликти.

1.2.4 Резултати от учене

Очакваните резултати от обучението могат да бъдат структурирани в две основни групи:

- Специфични за дадената област (управление на културно-историческото наследство и насърчаване на продажбите) и
- Дигитални компетенции.

Студентите ще се запознаят с принципите, методите и техниките на лингвистиката, включително нейните изчислителни аспекти, исторически изследвания, комуникация, кодиране на текст, управление на документи, полуструктурирано съдържание и данни, технологии и услуги, свързани с мрежата, графично и мултимедийно производство, графични интерфейси и тяхното използване.

Хуманитарни компетентности

- Да може да обработва архивни колекции, да ръководи изложби, да преписва и анотира исторически документи;
- Да може да формулира изследователски въпроси, да събира данни и да прилагате изследователски методи, за да намерите информацията, от която се нуждае;
- Да умее да чете критично, да пише ефективно, да анализира проблемите и да ги решава;
- Да може да прилагат визуална и устна реторика, граматика и принципи на композицията, за да подобри четивността и естетическата привлекателност на презентацията;
- Да бъдете наясно със социалните, политическите и етичните проблеми, свързани с проблема;
- Да се съобразява с принципите на интелектуалната собственост и доктрината за нейната честна употреба;
- Да бъдете наясно с проблемите на интелектуалната собственост в областта на мултимедията;

• Да могат да прилагат изискванията на законодателството;

• Да можете да си сътрудничите с връстници, като възлагате и споделяте различни задачи;

• Да умеете да се справяте с конфликти;

• Да можете да преговаряте и да изграждате силни социални мрежи;

• Да можете да управлява и бюджетирате проекти;

• Да познавате медийния пейзаж, включително традиционните и социалните медии.

Технически компетентности

• Създаване и изучаване на електронен текст;

• Създаване електронна музика и композиране на компютър;

• Проектиране на шрифт;

• Създаване на бит-карта и векторна графика;

• Създаване и манипулиране на цифрови снимки;

• Проектиране на оформлението и композицията на публикация;

• Създаване на анимация;

• Създаване на виртуално пространство;

• Създаване на учебни материали;

• Създаване на електронна презентация.

• Изграждане на усъвършенстван Интернет сайт;

• Създаване на интерактивен CD-ROM;

• Създаване на зависими от времето медии (аудио и видео);

• Настройване и свързване в мрежа на персонални компютри или Mac;

• Използване на сървър в световната мрежа;

• Създаване на интерактивни произведения;

• Разработване на бази данни;

• Провеждане на електронен текстов анализ;

• Използване моделиране на данни за създаване на цифрови ресурси;

• Използване на метаданни, за да опишете съдържанието, така че хората да могат лесно да го намерят;

• Използване на транскрипция за създаване на онлайн съдържание;

• Прилагане на каскадни таблици със стилове (CSS) за просто представяне на данни;

• Създаване на анотация, за да добавите интерактивност към вашето съдържание;

• Използване на инструменти за онлайн сътрудничество (документи на Google и wiki софтуер) за стимулиране;

• Ангажираност и споделяне на знания;

• Да можете да сканирате, споделяте и предоставяте достъп до цифрови материали;

• Прилагане на насоките на инициативата за кодиране на текст (TEI) при кодиране на текстове;

• Разработване на инструменти за картографиране, за да посочите местоположенията;

• Използване на тагове на кодове за бърз отговор (3D баркодове), комбинирани с приложения за iPhone, за да позволите на места и предмети да разказват свои собствени истории;

• Да разбирате цифровото редактиране като цялостен процес и да познавате типичните фази в проекта за цифрово редактиране, прилаганите методи и технологии и стандартите, използвани във всяка фаза;

• Познаване на избрани инструменти, поддържащи различните фази в дигиталното редактиране.

1.2.5 Входни изисквания

Студентите или служителите, които кандидатстват за програмата, трябва да имат основни знания и умения в областта на бизнес администрацията, управлението и маркетинга.

Учебна програма „Дигитален хуманист" включва набор от **препоръчани курсове**, методологии и опит, които ще покажат на студентите най-добрата комбинация за постигане на напреднали знания и умения в областта на дигиталната културна комуникация

Това е в съответствие с основната цел на проекта „Дигитален хуманист", да разработи, тества и разпространи нова университетска програма за усъвършенствано обучение, предназначена да усъвършенства бизнеса и маркетинга на активи на културно-историческото наследство, да създаде подготвени, компетентни и опитни професионалисти.

Разработване на учебната програма

Отворени образователни ресурси (ООР)	Индивидуални единици учене	Препоръчани курсове
ООР1 ПЛАНИРАНЕ, РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ НА ПЛАНОВЕ И ПРОЕКТИ ЗА БИЗНЕС РАЗВИТИЕ	1.1 Еволюция на дигиталния хуманизъм: източници и методи 1.2 Културни и творчески предприятия 1.3 Дигитално наследство: миналото в дигиталното настояще 1.4 Отворен достъп и дигитална етика 1.5 Управление на културното наследство и устойчиво развитие	Дигитални методи за хуманитарни науки Стратегическо управление Иновации и предприемачество маркетинг Бизнес администрация Анализ на данни Мобилни и социални медии Обработване на цифрови образи Лидерство Софтуер на технологиите за забавления и виртуални светове
ООР2 ПРОУЧВАНЕ НА ПАЗАРА, КУЛТУРНОТО НАСЛЕДСТВО И ПРИЛАГАНЕ НА ИКТ ИНСТРУМЕНТИ	2.1 Дигитални маркетингови изследвания на активи на културното наследство 2.2 Цифрова аудитория и анализи 2.3 Съдържание на цифровото културно наследство 2.4 Цифрови инструменти за създаване на мултимедийно съдържание 2.5 Анимация и геймификация: творчески възможности за дигитална комуникация на културни ценности	

ООР3 **КУЛТУРНА КОМУНИКАЦИЯ И НАСЪРЧАВАНЕ НА ПРОДАЖБИТЕ**	**3.1 Маркетинг на цифрови и социални медии на активи на културното наследство** **3.2 Маркетингова кампания в социалните медии** **3.3 Цифрова курация - дигитални библиотеки, музеи и културни институции** **3.4 Разказване на истории** **3.5 Структура на разказа и писане в мрежата** **3.6 Мобилни медии в културната комуникация**	**Извличане на данни и съхранение на данни**
ООР4 **ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО И ТВОРЧЕСКИ ИНДУСТРИИ**	**4.1 Разработване на бизнес модел** **4.2 Започване на нов бизнес** **4.3 Управление на стартиращи компании** **4.4 Управление на екипа** **4.5 Финансови възможности и сценарии за творчески и културни индустрии**	

1.2.6 Съдържание

Учебната програма „Дигитален хуманист“ обхваща три структурни елемента:

Блок 1: n курса, 15 кредита по ЕСТК

Партньорите избират съществуващи курсове като предложени възможности за обучение.

Блок 2: 1 курс, 6 кредита по ЕСТК

Курсът „Дигитален хуманист“

Блок 3: опит на работно място, 3 кредита по ЕСТК

Бакалаври – стаж

Магистри – семинар

Учебна програма Дигитален хуманист– 24 кредита, съгласно ЕСТК

5 OER		
N препоръчани курса, 15 ECTK	**1 курс, 6 ECTK Дигитален хуманист**	**1 практрически опит, 3 ECTK Стаж/семинар**

Методология на обучение

Лекции

OOP & платформа DIGIT

Дигитални истории

Посещения в МСП

1.2.7 Методология за обучение

Ориентираната към студентите перспектива за обучение ще допринесе за фокусиране върху **активното обучение.**

Учебната програма като набор от курсове и модули ще има **гъвкава структура**.

Използване на уеб-базирани учебни материали и отворен достъп до всички отделни

учебни единици за преглед на допълнителни литературни източници, примери и т.н.

Студентите ще бъдат включени в **цялостния процес на** създаване, публикуване и управление на **дигитално издание**.

Практическите части ще позволят на студентите да прилагат предварително научени техники и да използват инструментите, представени им от инструкторите.

Посещенията на МСП ще позволят прилагането на практика, ще насърчат професионализма и ще улеснят заетостта.

Избраните **медии** включват традиционно обучение (лекции), уеб базирани мултимедийни учебни материали (OOP и други материали на платформата DIGIT), дигитални истории и опит на място (проверки в МСП).

1.2.8 Възприемане

Ние предлагаме в програмата „Дигитален хуманист" различни алтернативи за възприемане и прилагане. Това може да бъде нова университетска програма или адаптирани / обогатени съществуващи програми с тази учебна програма за дигитални хуманисти.

Възприемане

	Бакалавър	Магистър	Учене през целия живот
Кусрове	А = 6 кредита Б В Стаж = 3 кредита	А1 – обновен по съдържание и различни компетентности, Б1 В1 = 6 кредита	Всеки от А, Б, В или А1, които се предлагат или Специализиран пакет за лица, които вече работят в тази област
Компетентности	Практически, знания за използване и др.	Разбиране, използване в международен контекст и др.	Специфични – насочени към знания и умения

Пример за възприемане: Университетът на Атина по икономика и бизнес предлага магистърска програма „Цифрови методи за хуманитарни науки". Тя включва

задължителни и избираеми курсове. Отделни учебни единици или целият курс „Дигитален хуманист“ могат да се използват в съществуващата програма за магистърска степен:

Цифрови методи за хуманитарни науки (MSc)

(учебна програма)

	Заглавие	**Кредити**	**Период**	**Модули от „Дигитален хуманист“**
	Задължителни курсове			
Y1	Елементи за програмиране с Python	6	А	
Y2	Представяне и организация на информация и знания	6	А	
Y3	Управление, редактиране и издаване на цифрови ресурси	6	А	
Y4	**Управление на данни**	6	Б	**Модул „Цифрова аудитория и анализ“**
Y5	Приложение на цифрови методи в хуманитарните науки	6	Б	
	Избираеми курсове			
E1	Технология на езика	6	Б	
E2	Цифрови технологии, методи и приложения	6	Б	
E3	Интерактивно проектиране и мултимедии	6	В	
	.....			
E7	**Специални теми по цифрови методи в хуманитарните науки**	6	С	**Всички модули**

1.2.9 Оценка

Студентите ще бъдат оценявани, като се имат предвид различни образователни подходи, а именно:

• Тестове след всяка учебна единица. Студентите трябва да преминат през всички качени на платформата DIGIT материали (статии, презентации и видео) за всяка единица и в края да отговорят на въпроси, свързани с темата.

• Фирмени проверки. Студентите трябва да извършат изследвания в избрана компания или институция в сектора на културното наследство и да подготвят кратък доклад, включващ техните заключения.

Крайната оценка на студентите / стажантите ще бъде комбинация между тестовете след всяка единица на платформата за електронно обучение DIGIT и фирмени проверки, както следва

FG = 50% T + 50% Ch-up ,

където: **FG**	=	Крайна оценка;
T	=	Тест;
Ch-up	**=**	Фирмена проверка.

Заключения

Тази задача и фаза на изследователската дейност беше от основно значение за привеждане в съответствие на доказателствата и целите, които имат отношение към разработена учебната програма и изпълнението на следващите стъпки на проекта „Дигитален хуманист". Тук са обобщени основните проблеми и решения, свързани с проекта, областите на изследване и набелязаните цели.

Пазарът на работна сила и сложният, развиващ се контекст на културно-историческото наследство изискват висококвалифицирани и мотивирани професионалисти, които да ръководят съвременното развитие на този сектор в дигиталната ера. Висшето образование и ученето през целия живот в областта на дигиталната хуманистика са важни за обучението на млади мотивирани и квалифицирани специалисти.

Университетските курсове, свързани с дигиталния хуманизъм и програми в областта на културно-историческото наследство, са малко, спорадични и незначителни в рамките на различни бакалавърски и магистърски степени на образование в Европа. Съществуващите курсове и учебни програми се провеждат чрез традиционни директни лекции, докато солидната напреднала подготовка се състои от балансирана комбинация от традиционни и иновативни методи на преподаване, включващи знания, изграждане на компетентност, наблюдение и практически опит.

Университетското обучение е от жизненоважно значение за осигуряването на допълнителни специалисти (студенти) с усъвършенствани знания, умения и опит, които да бъдат лесно приложими в институции и компании, свързани с популяризиране на културно-историческото наследство или в творческите индустрии. Очаква се те да отговарят на нуждите на фирмите и да насърчават създаването на стойност и растежа на бизнеса по-бързо, по-евтино и по-ефективно и стратегически.

Съвременните организации в сектора на културно-историческото наследство трябва да имат стратегически подход за развитие на комуникационни и предприемачески умения на своите служители. Развитите дигитални умения за професионален профил на хуманисти включват управленски, аналитични, стратегически и предприемачески способности.

Библиография

Anderson, L. W., Krathwohl, David R., and Bloom, Benjamin, S. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain*. New York: David McKay.

Borrissova, V. (2010). Digitizing Cultural Heritage in Bulgaria: A Survey of Intellectual Property-related Experiences and Practices: World Intellectual Property Organization

Busa, R. (2004). *Foreword: Perspectives on the Digital Humanities* (S. Schreibman, R. Siemens & J. Unsworth Eds. Companion to Digital Humanities ed.). Oxford: Blackwell Publishing.

Caffo, R. (2014). Digital cultural heritage and tourism: recommendations for cultural institutions. The Italian Ministry of Cultural Heritage and Activities and Tourism, in cooperation with the AthenaPlus Consortium.

Cohen, D., & Scheinfeldt, T. (2012). *Hacking the Academy: The Edited Volume*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Dalbello, M. (2011). A Genealogy of Digital Humanities. *Journal of Documentation, 67*(3), 480–506. doi: 10.1108/00220411111124550

Gold, M. K. (2012). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hirsch, B., D. (2012). *Digital Humanities Pedagogy: Practices, Principles and Politics*: Open Book Publishers.

Kirschenbaum, M. (2004). *Interface, Aesthetics, and Usability* (S. Schreibman, R. Siemens & J. Unsworth Eds. A Companion to Digital Humanities ed.). New York: Blackwell Publishing.

Kirschenbaum, M. G. (2010). What Is Digital Humanities and What's It Doing in English Departments? *ADE Bulletin, 150*, 55-61.

Lancashire, I. (2009). *Teaching Literature and Language Online*. New York: Modern Language Association of America.

McCarty, W., & Kirschenbaum, M. (2003). Institutional Models for Humanities Computing. *Literary and Linguistic Computing 18*(4), 465-489.

McGann, J. (2006). *The Scholar's Art: Literary Studies in a Managed World*. Chicago Chicago University Press.

Pannapaker, W. (2011a). Big Tent Digital Humanities, Part 1. *Chronicle of Higher Education, 31*(June).

Pannapaker, W. (2011b). Big Tent Digital Humanities, Part 2. *Chronicle of Higher Education, 18*(Sept).

Scholz, T. (2011). *Learning Through Digital Media: Experiments in Technology and Pedagogy*. New York: Institute for Distributed Creativity.

Sula, C., A., & Hill, H. (2016). The Early History of Digital Humanities. School of Information, Pratt Institute, United States of America.

Svensson, P. (2009). Humanities Computing as Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly, 3*(3).

Svensson, P. (2010). The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly, 4*(1).

Svensson, P. (2012). *Beyond the Big Tent* (M. K. Gold Ed. Debates in the Digital Humanities ed. Vol. 3). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Tyler, R., (2013). Basic Principles of Curriculum and Instruction First Edition, Revised, Kindle Edition, University of Chicago Press

S. D. Oliner and D. E. Sichel, "The resurgence of growth in the late 1990s: is information technology the story?," *J. Econ. Perspect.*, vol. 14, no. 4, pp. 3–22, 2000.

I. Dey, *Qualitative data analysis: A user friendly guide for social scientists*. Routledge, 2003.

A. Mislove, M. Marcon, K. P. Gummadi, P. Druschel, and B. Bhattacharjee, "Measurement and analysis of online social networks," in *Proceedings of the 7th ACM SIGCOMM conference on Internet measurement*, 2007, pp. 29–42.

P. N. Massimo De Santo Francesco Colace, *Informatica per le arti visive, la musica e lo spettacolo*. McGraw-Hill, 2012.

I. Duncan, A. Miller, and S. Jiang, "A taxonomy of virtual worlds usage in education," *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 43, no. 6, pp. 949–964, 2012.

J. D. Novak and D. B. Gowin, *Learning how to learn*. Cambridge University Press, 1984.

Addis M., (2005), New technologies and cultural consumption – edutainment is born!, European Journal of Marketing, Vol. 39 Issue: 7/8, pp.729-736, retrieved from https://doi.org/10.1108/03090560510601734, access on Feb 12th 2019.

Banasiak A., (2017), Nowe modele w szkole podstawowej (ang. New models in the elementary school), Lubelski Rocznik Pedagogiczny, T. XXXVI, z 1.

Bomba R., (2013), Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań humanistycznych, In: in: Radomski A., Bomba R. (ed.) Zwrot cyfrowy w humanistyce (ang. Digital return in humanistics), E-naukowiec, Lublin.

Celiński P. (2013), Renesansowe korzenie cyfrowego zwrotu (ang. The Renaissance roots of digital return), in: Radomski A., Bomba R. (ed.) Zwrot cyfrowy w humanistyce (ang. Digital return in humanistics), E-naukowiec, Lublin.

Doueihi M., (2013), About Digital Humanism, translated from French by Moss P., Retrieved from https://www.inaglobal.fr/en/ideas/article/about-digital-humanism access on Feb 12th,2019.

Dziak A., (2014), Cyfrowe strategie badań i edukacji humanistycznej (ang. Digital strategies for humanistic research and education), Postscriptum Polonistyczne, 2(14), pp. 185-204.

Fry, H., Ketteridge, S., Marshall, S., (2009), Understanding Student Learning. In: Fry, H., Ketteridge, S., Marshall, S. (eds.), A Handbook for Teaching and Learning in Higher Education. Enhancing Academic Practice. Routledge Taylor & Francis Group, New York and London

Kolb, D.A., Boyatzis, R.E., Mainemelis Ch., (2001), Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions. In: Sternberg, R.J., Zhang, L.-F., (eds.), Perspectives on Thinking, Learning, and Cognitive Styles. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah.

Kolb, D.A., (1984), Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, Prentice Hall, New York.

Meehan P., Prentice B., (2015), Digital Humanism makes people better, nit technology better, Gartner, Retrieved from http://docs.media.bitpipe.com/io_12x/io_124023/item_1150156/digital_humanism_makes_peopl_276733.pdf access on Feb 12th,2019.

Pieriegud J., (2016), Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa – wymiar globalny, europejski i krajowy (ang. Digitalisation of the economy and society – global, European and national dimension), in: Gajewski J., Paprocki W., Pieriegud J. ed., Cyfryzacja gospodarki i społeczeństwa. Szanse i wyzwania dla sektorów infrastrukturalnych (ang. Digitization of the economy and society. Opportunities and challenges for infrastructure sectors), Instytut Badań nad Gospodarką Rynkową – Gdańska Akademia Bankowa, Gdańsk.

Pritchard, A., (2009), Ways of Learning: Learning Theories and Learning Styles in the Classroom. David Fulton Publishers

Puentedura, R. R. (2006, November 28). Transformation, technology, and education in the state of Maine [Web log post]. Retrieved from http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2006_11.html, access on Feb 12th,2019.

Radomski A., (2014), O potrzebę wizualizacji w naukach o kulturze, (ang. For the need of visualization in the sciences of culture), Retrieved from https://www.academia.edu/4081117/135865161_O_potrzebe_wizualizacji_wiedzy_w_naukach_o_kulturze, access on 11.02.2019

Recke M. (2019), What is Digital Humanism? Next Conference, retrieved from https://nextconf.eu/2017/11/what-is-digital-humanism/#gref access on Feb 12th, 2019.

Wach-Kąkolewicz A., (2016), Constructivist Approach in Teaching in Higher Education, in: Wach-Kakolewicz A., Muffoletto R., (ed.) Perspectives on Computer Gaming in Higher Education, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań.

Zorica M., B., (2014), Edutainment at the Higher Education as a new element for the learning success, Proceedings of EDULEARN14 Conference 7th-9th July 2014, Barcelona, Spain.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein