

IO1 - PROJEKTOWANIE PROGRAMU NAUCZANIA





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



Digital
Humanist

IO1

Projektowanie programu nauczania

Contents

1.1 Metodyka opracowywania programów nauczania	3
1.2. Projekt programu nauczania Digital Humanist	7
1.2.1 Grupy docelowe	7
1.2.2 Opis kursu	7
1.2.3 Profile zawodowe	8
1.2.4 Wyniki nauczania	11
1.2.5 Kryterium wyboru	13
1.2.6 Content	16
1.2.7 Metodologia szkolenia	16
1.2.8 Wdrożenie	17
1.2.9 Ocena	19
Wnioski	19
ŹRÓDŁA	20

PROJEKTOWANIE PROGRAMU NAUCZANIA

1.1 Metodyka opracowywania programów nauczania

Metodologia tworzenia modelu programu nauczania opiera się na opracowaniu prototypu programu nauczania, z którego można budować różne programy ogólnokrajowe. Celem prototypu programu nauczania jest ustanowienie i zdefiniowanie zestawu dyscyplin (kursów) o aspektach teoretycznych i praktycznych, pomagających profesorom w uzyskaniu odpowiedniej wiedzy i umiejętności, które będą odpowiadały celom projektu - zbudowaniu, przetestowaniu, a następnie rozpowszechnianiu ramy modelu opartego na badaniach, które pomogą sektorowi edukacji dopasować program nauczania ich uczniów do wymagań zawodowych społeczności zajmującej się zarządzaniem dziedzictwem cyfrowym.

Metodologia bazuje na 4 teoretycznych modelach tworzenia programów nauczania:

- a) Model Tylera;
- b) Model Taby;
- c) Model Olivy, oraz
- d) Model Hunkinsa.

Wymienione modele są połączone następującymi wspólnymi zasadami:

- Dobrze określone cele
- Zidentyfikowane warunki wstępne
- Zrównoważenie - w temacie i pokrywaniu luk
- Zrozumienie - dobrze tematycznie zdefiniowane dyscypliny (kursy), które pokrywają luki
- Treść zintegrowaną poziomo - powiązania i kolejność między kursami
- Treść zintegrowana pionowo - powiązania i kolejność między jednostkami nauczania w kursie
- Spiralowe zwiększanie wiedzy i umiejętności
- Uwzględnienie wieku / pokolenia
- Zdobywanie wiedzy i umiejętności z upływem czasem (wykłady / seminaria, ECTS)

Tyler (1949) opublikował podstawowe zasady programu nauczania i instrukcji.

Na potrzeby projektu można dostosować cztery kluczowe punkty modelu: cele - cele kształcenia w ramach programu nauczania, doświadczenie w nauczaniu związane z celami, organizacja doświadczenia w celu uzyskania maksymalnego efektu programowego (z edukacji) oraz ewaluacja i ocena celów edukacyjnych.

Nasze podejście do korzystania z modelu Tylera polega na stworzeniu mapowania kursu programu nauczania z aktualnego programu nauczania instytucjonalnego z badaniami, w tym z IO1. Stosujemy metody nauczania i uczenia się: poznawczą, afektywną i psychomotoryczną. Będziemy wdrażać uczenie się poprzez eksplorację i uczenie się przez działanie. Organizacja doświadczeń uczniów odbywać się będzie w trybie zagadnień od prostych do złożonych, od ogólnych do szczegółowych. Doświadczenia powinny tworzyć pojedyncze lekcje. Ocena i ocena wyników będą dokonywane za pomocą kluczowych wskaźników efektywności (KPI).

Hilda Taba (1962) w swojej książce pt.: „Rozwój programu nauczania: teoria i praktyka” mówi o tym, że nauczyciele i wykładowcy powinni uczestniczyć w tworzeniu programu nauczania. Chodzi o to, żeby nauczanie nie ograniczało się do zwykłego przekazywania faktów, ale było raczej sposobem rozwijania umiejętności myślenia uczniów, które, jak rozumiała, były aktywne i wzajemnie oddziaływujące między uczniem, a przedmiotem. Model Taba jest akceptowany jako model oddolny. Nasze podejście do korzystania z modelu Taba jest następujące: tworzenie kursu jako sekwencji modułów; niektóre moduły mogą być alternatywne.

Model **Petera Olivy** (2005) oferuje wydziałom możliwość pełnego opracowania programu nauczania. Podstawową zasadą modelu jest idea, że studenci na wydziale mają wspólne, abstrakcyjne potrzeby edukacyjne. Model oferuje programy interdyscyplinarne obejmujące cały wydział, które stanowią krótką ścieżkę w różnych obszarach specjalizacji wydziałowych.

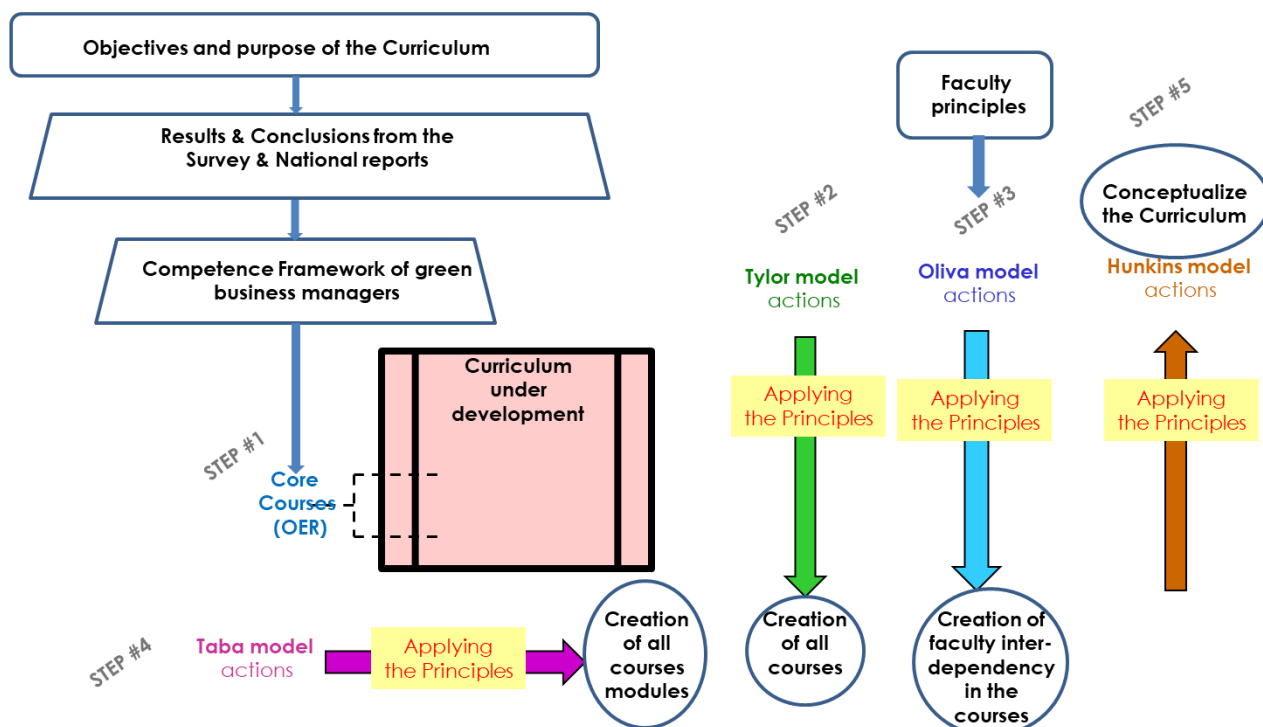
Model Oliva oparty jest na poprzednich modelach programu nauczania - modelu Tylera i modelu Taby, dodatkowo podkreśla on „potrzeby uczniów i społeczeństwa”.

Oczekuje się, że model Olivy zapewni podstawę do zrozumienia jego wkładu w program

nauczania logistyki. Teoretycznie, projektowanie i opracowywanie programów nauczania w programach logistycznych opiera się na konstruktywnych wkładach praktyków logistyki. W naszym programie nauczania podstawowe zasady Olivy zostaną sprzymierzone dla studentów wydziału, którzy mają wspólne abstrakcyjne potrzeby edukacyjne: uwzględnienie zasad wydziału; tworzenie wzajemnych zależności między wydziałami w kursach.

Model **Hunkinsa** (2004) odpowiada na obawy konceptualistów, kładąc nacisk na zrozumienie natury i mocy programu nauczania. Model oparty jest na wartościach i przekonaniach społeczeństwa (społeczności). Model Hunkinsa jest akceptowany jako model decyzyjny, posiadający unikalną cechę zwaną pętlą sprzężenia zwrotnego i regulacji. Ta pętla umożliwi decydentom odwoływanie się do poprzednich etapów w celu wprowadzenia zmian i wszelkich modyfikacji. Pętla jest narzędziem rozpatrywania procesu tworzenia i wdrażania programu nauczania w szerszym kontekście.

Przedstawioną powyżej metodologię tworzenia programu szkolenia można zastosować w procedurze składającej się z 5 kroków:



Opracowana procedura składa się z 5 kroków:

- Na podstawie „wyników i wniosków z ankiety” (dostarczonych z IO1) i rozwiniętych 5 dziedzin otwartych zasobów edukacyjnych (OER),
- Stworzenie głównego zestawu kursów w programie poprzez dostosowanie „Kursów podstawowych” i zastosowanie modelu Tylera wraz z jego zasadami,
- Stworzenie wydziałowej współzależności pomiędzy kursami, stosując wydziałowe zasady placówki, która zapewni proces kształcenia/szkolenia, stosując model Olivy,
- Stworzenie modułów kursów, stosując model Tabę,
- Skonceptualizować program nauczania, stosując model Hunkinsa, a także sprawdzić osiągnięte cele programowe.

1.2. Projekt programu nauczania Digital Humanist

1.2.1 Grupy docelowe

Program nauczania Digital Humanist jest skierowany do studentów studiów licencjackich lub magisterskich oraz kształcenia ustawicznego ekspertów zaangażowanych w sektor dziedzictwa kulturowego, np. urzędników ds. dziedzictwa, którzy nie posiadają umiejętności cyfrowych.

Program Digital Humanist jest otwarty dla studentów z takich dziedzin jak antropologia, historia sztuki, język i literatura angielska, filmoznawstwo, geografia, turystyka, historia, dziennikarstwo, marketing, języki nowożytne, muzyka i kultura, filozofia, nauki polityczne, socjologia itp.

1.2.2 Opis kursu

Kurs Digital Humanist rozwija cyfrową promocję kultury i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości dzięki innowacyjnym i interaktywnym metodom nauczania. Ma na celu kształtowanie profesjonalnej sylwetki typowego humanisty, specjalizującego się w takich dziedzinach jak literatura, filozofia, historia, religia, języki, historia sztuki, filologia, semiotyka i sztuki wizualne, z umiejętnościami i kompetencjami informatycznymi.

Celem jest wykorzystanie metodologii teoretycznych typowych dla świata humanistycznego, aby móc prowadzić współpracę naukową rozwijającą praktyki z wykorzystaniem zasobów i narzędzi typowych dla dziedziny technologii informatycznych przydatnych we wszystkich dziedzinach nauk humanistycznych oraz nacisk na zarządzanie i promocję dziedzictwa kulturowego.

Najpopularniejszymi **profilami zawodowymi**, opisanymi w Krajowej Klasyfikacji Zawodów i Stanowisk są: biuro podróży, przedstawiciel handlowy, współpracownik ds. marketingu, ekonomista, broker informacji, specjalista ds. administracji publicznej, specjalista ds. zarządzania informacją, koordynator projektów unijnych itp.

Absolwenci programu Digital Humanist znajdują **pracę** w wielu sektorach, w tym w

agencjach internetowych, firmach programistycznych, firmach zajmujących się lokalizacją oprogramowania, bibliotekach i muzeach oraz w wielu dziedzinach sztuki i kultury.

1.2.3 Profile zawodowe

Przy opracowywaniu profilu zawodowego humanisty cyfrowego wykorzystano różne źródła, takie jak przegląd literatury, badania grup fokusowych, krajowe standardy kompetencji zawodowych, opisy stanowisk i rekomendacje stowarzyszeń zawodowych. Zbudowano zintegrowane ramy projektowania profili, charakterystykę dalszego zawodu (kompetencje, umiejętności, know-how, wskaźniki, oczekiwane wyniki) oraz elementy projektowania programu nauczania (moduły, kursy, treści OER).

Kompetencje humanisty cyfrowego, know-how i umiejętności pokrewne, które należy rozwijać, podzielono na dwie grupy. Niektóre zostały uznane za warunki wstępne, a inne – opracowane w ramach programu nauczania, jako cele nauczania.

Pięć bloków lub warstw działań odnosi się do pięciu obszarów kompetencji programu nauczania Digital Humanist:



Profil zawodowy cyfrowego humanisty

Obszar kompetencji	Umiejętności	Wiedza
PLANOWANIE, OPRACOWANIE I ZARZĄDZANIE PLANAMI I PROJEKTAMI ROZWOJU BIZNESOWEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO	<p>Planowanie, organizacja, kontrola, decyzyjność, wynik i orientacja na klienta</p> <p>Interpretacja potrzeb zmiany modeli komunikacji kulturowej w odniesieniu do specyficznych tożsamości terytoriów</p> <p>Określenie celów komunikacyjnych w odniesieniu do celów określonych przy waloryzacji terytorialnych dóbr kultury</p> <p>Przełożenie dyrektywy firmy na strategię adekwatne do obszaru odpowiedzialności / kompetencji / terytorium</p>	<p>Związek między dziedzictwem a zrównoważonym rozwojem</p> <p>Strategiczny rozwój</p> <p>Etyka</p> <p>Proces i funkcje zarządzania projektem</p> <p>Zrównoważony rozwój</p>
ANALIZA RYNKU, AKTYWA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO I STOSOWANIE INSTRUMENTÓW ICT	<p>Zastosowanie techniki analizy kontekstowej (analiza rynku, analiza konkurencji), analiza kosztów-korzyści/szans/rentowności</p> <p>Zidentyfikowanie i zastosowanie narzędzia dla lepszego wsparcia narracyjnego</p> <p>Zastosowanie narzędzia, aby poprawić doświadczenia użytkowników treści kulturowych</p> <p>Tworzenie produkty z kodem szybkiej odpowiedzi (QR), rozszerzoną rzeczywistością (AR), elementami trójwymiarowymi (3D), hologramami, aby zwiększyć czynniki empiryczne w prawdziwym życiu</p>	<p>Analiza rynku</p> <p>Analiza kosztów i korzyści</p> <p>Narzędzia cyfrowe</p> <p>Multimedia</p>



<p>KOMUNIKACJA I PROMOCJA KULTURY</p>	<p>Zarządzanie niekonwencjonalną narracją na portalach społecznościowych generowaną w dziedzinie komunikacji cyfrowej</p> <p>Koncepcja i opracowanie projektu komunikacji cyfrowej</p> <p>Opracowanie kampanii marketingowej w mediach społecznościowych</p>	<p>Proces komunikacji</p> <p>Wsparcie narracyjne</p> <p>Media i sieci społecznościowe</p> <p>Opowiadanie historii</p> <p>Posty narracyjne</p> <p>Struktury narracyjne</p>
<p>PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ W BRANŻACH KREATYWNYCH</p>	<p>Umiejętności logiczne i metodologiczne w rozwijaniu przedsiębiorczych modeli biznesowych w celu promowania dziedzictwa kulturowego</p> <p>Umiejętność zarządzania przedsiębiorczymi podmiotami w branżach kreatywnych</p> <p>Zarządzanie zespołem, stabilność emocjonalna i zarządzanie konfliktami</p> <p>Promowanie interakcji z innymi, komunikacji interpersonalnej i efektywności, zarządzania grupami i spotkaniami, wystąpień publicznych, perswazji, negocjacji, przywództwa, stabilności emocjonalnej i zarządzania konfliktami</p>	<p>Planowanie biznesu</p> <p>Modele biznesowe</p> <p>Zarządzanie finansami</p> <p>Zarządzanie zespołem</p> <p>Style przywództwa</p> <p>Rozwiązanie konfliktu</p>



1.2.4 Wyniki nauczania

Oczekiwane efekty nauczania można podzielić na dwie główne grupy:

- Specyficzne dla dziedziny (zarządzanie dziedzictwem kulturowym i promocja) oraz
- Kompetencje cyfrowe.

Studenci poznają zasady, metody i techniki językoznawstwa, w tym jego aspekty obliczeniowe, badania historyczne, komunikację, kodowanie tekstu, zarządzanie dokumentami, częściowo ustrukturyzowane treści i dane, technologie i usługi związane z internetem, produkcją graficzną i multimedialną, interfejsy graficzne i ich użyteczność.

Kompetencje humanistyczne:

- Umiejętność przetwarzania zbiorów archiwalnych, kuratorowanie wystaw, transkrypcji i opisywania dokumentów historycznych;
- Umiejętność formułowania pytań badawczych, zbierania danych i stosowania metod badawczych w celu znalezienia potrzebnych informacji;
- Umiejętność czytania krytycznego, efektywnego pisania, analizowania problemów i ich rozwiązywania;
- Umiejętność zastosowania wizualnej i ustnej retoryki, zasad gramatycznych i kompozycyjnych w celu poprawy czytelności i estetyki prezentacji;
- Bycie świadomym kwestii społecznych, politycznych i etycznych związanych z problemem;
- Bycie świadomym zasad własności intelektualnej i doktryny dozwolonego użytku;
- Bycie świadomym kwestii własności intelektualnej, które dotyczą multimedialnych;
- Umiejętność stosowania zasad legislacyjnych;
- Umiejętność współpracy z rówieśnikami poprzez przydzielanie i dzielenie różnych zadań;
- Umiejętność radzenia sobie z konfliktami;
- Umiejętność negocjowania i budowania silnych sieci społecznych;

- Umiejętność zarządzania, administrowania i budżetowania projektów;
- Znajomość środowiska medialnego, w tym mediów tradycyjnych i społecznościowych.

Kompetencje techniczne:

- Tworzenie i studiowanie tekstu elektronicznego;
- Tworzenie muzyki elektronicznej i komponowanie na komputerze;
- Tworzenie kroju pisma;
- Tworzenie grafiki bitmapowej i wektorowej;
- Tworzenie i manipulowanie fotografiami cyfrowymi;
- Projektowanie szaty graficznej i kompozycji publikacji;
- Tworzenie animacji;
- Tworzenie wirtualnych przestrzeni;
- Tworzenie materiałów instruktażowych;
- Tworzenie prezentacji elektronicznej.
- Budowanie wyrafinowanej strony WWW;
- Tworzenie interaktywnej płyty CD-ROM;
- Tworzenie mediów zależnych od czasu (audio i wideo);
- Konfigurowanie i podłączanie do sieci komputera PC lub Mac;
- Korzystanie z serwera WWW;
- Tworzenie prac interaktywnych;
- Rozwój baz danych;
- Przeprowadzanie elektronicznej analizy tekstu;
- Wykorzystanie modelowania danych do tworzenia zasobów cyfrowych;
- Używanie metadanych do opisywania treści, aby ludzie mogli je łatwo znaleźć;
- Używanie transkrypcji do tworzenia treści online;

- Stosowanie kaskadowych arkuszy stylów (CSS) do prostej reprezentacji danych;
- Tworzenie adnotacji, aby dodać interaktywność do treści;
- Używanie narzędzi do współpracy online (dokumentów Google i oprogramowania wiki), aby stymulować;
- Zaangażowanie i dzielenie się wiedzą;
- Umiejętność skanowania, udostępniania i udostępniania materiałów cyfrowych;
- Stosowanie Wytyczne Inicjatywy Kodowania Tekstu (TEI) do kodowania tekstów;
- Opracowanie narzędzi do mapowania, aby wskazać lokalizacje;
- Używanie tagów QR (kody kreskowe 3D) w połączeniu z aplikacjami na iPhone'a, aby umożliwić miejscom i przedmiotom opowiadanie własnych historii;
- Rozumieć montaż cyfrowy jako całościowy proces i znać typowe etapy projektu montażu cyfrowego, stosowane metody i technologie oraz standardy stosowane na każdym etapie;
- Znajomość wybranych narzędzi wspierających różne etapy edycji cyfrowej.

1.2.5 Kryterium wyboru

Program nauczania Digital Humanist obejmuje zestaw **sugerowanych kursów**, metodologii i doświadczeń, które wskażą studentom najlepszą kombinację do uzyskania zaawansowanej wiedzy i umiejętności z zakresu cyfrowej komunikacji kulturowej

Jest to spójne z głównym celem projektu Digital Humanist, jakim jest zaprojektowanie, pilotowanie i rozpowszechnianie nowego, zaawansowanego, opartego na poziomie uniwersyteckim, programu nauczania, mającego na celu udoskonalenie i dopracowanie biznesu i marketingu zasobów dziedzictwa kulturowego, aby stworzyć przygotowanych, kompetentnych i doświadczonych profesjonalistów.



Curriculum design

OER	Indywidualne jednostki nauczania	Sugerowane kursy
OER1 PLANOWANIE, OPRACOWANIE I ZARZĄDZANIE PLANAMI I PROJEKTAMI ROZWOJU BIZNESOWEGO DZIEDZICTWA KULTUROWEGO	1.1 Ewolucja humanistyki cyfrowej: źródła i metody 1.2 Przedsiębiorstwa kulturalne i kreatywne 1.3 Dziedzictwo cyfrowe: przeszłość w cyfrowej teraźniejszości 1.4 Otwarty dostęp i etyka cyfrowa 1.5 Zarządzanie dziedzictwem kulturowym i zrównoważony rozwój	Metody cyfrowe dla nauk humanistycznych Zarządzanie strategiczne Innowacje i przedsiębiorczość Marketing Administracja biznesowa Analiza danych
OER2 ANALIZA RYNKU, AKTYWA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO I STOSOWANIE INSTRUMENTÓW ICT	2.1 Cyfrowe badania marketingowe zasobów dziedzictwa kulturowego 2.2 Odbiorcy cyfrowi i analityka 2.3 Treści dotyczące cyfrowego dziedzictwa kulturowego 2.4 Cyfrowe narzędzia do produkcji treści multimedialnych 2.5 Animacja i grywalizacja: kreatywne możliwości cyfrowej komunikacji dóbr kultury	Media mobilne i społecznościowe Cyfrowe przetwarzanie obrazu Przywództwo Oprogramowanie technologii rozrywkowej i 3D Eksploracja danych
OER3 KOMUNIKACJA I PROMOCJA KULTURY	3.1 Marketing w mediach cyfrowych i społecznościowych zasobów dziedzictwa kulturowego 3.2 Kampania marketingowa w mediach społecznościowych	



	<p>3.3 Kuratorstwo cyfrowe – biblioteki cyfrowe, muzea i instytucje kultury</p> <p>3.4 Opowiadanie historii</p> <p>3.5 Struktura narracji i pisanie w Internecie</p> <p>3.6 Media mobilne w komunikacji kulturalnej</p>	
<p>OER4</p> <p>PRZEDSIĘBIROTCZOŚĆ W</p> <p>BRANŻACH</p> <p>KREATYWNYCH</p>	<p>4.1 Rozwój modelu biznesowego</p> <p>4.2 Rozpoczęcie nowej działalności</p> <p>4.3 Zarządzanie rozruchem</p> <p>4.4 Zarządzanie zespołem</p> <p>4.5 Opcje i scenariusze finansowe dla branż kreatywnych i kulturalnych</p>	

1.2.6 Content

Program nauczania projektu składa się następujących elementów:

Blok 1: n kursy, 15 ECTS

Partnerzy wybierają istniejące kursy jako sugerowane funkcje szkoleniowe

Blok 2: 1 kurs, 6 ECTS

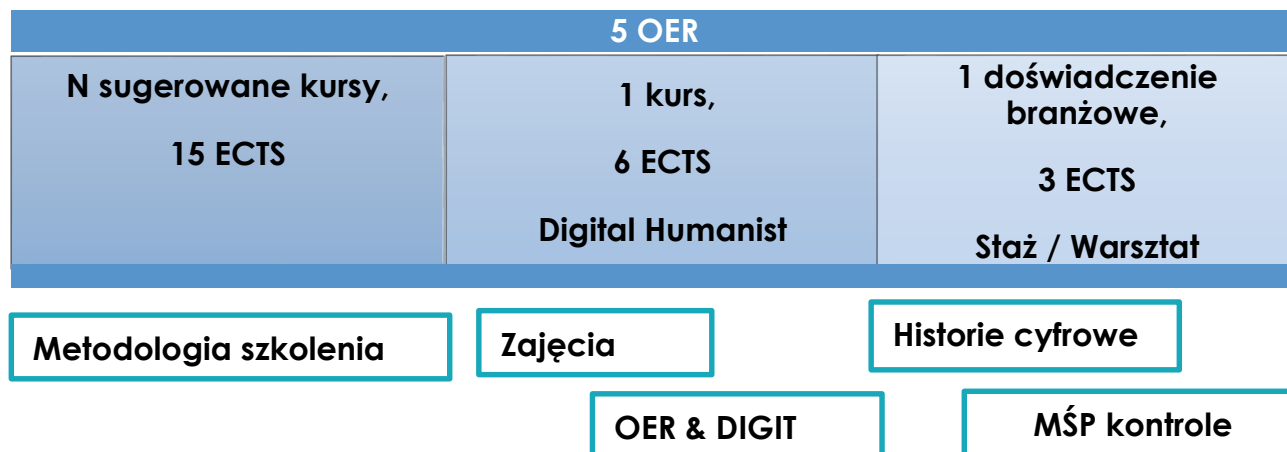
Kurs Digital Humanist

Blok 3: field experience, 3 ECTS

Licencjat – staż

Magisterka – warsztat

Digital Humanist curriculum – 24 ECTS



1.2.7 Metodologia szkolenia

Perspektywa uczenia się skoncentrowana na uczniu przyczyni się do skupienia się na **aktywnym uczeniu się**.

Program, zestaw kursów i moduły będą miały **elastyczną strukturę**.

Materiały edukacyjne oparte na sieci Web i otwarty dostęp do wszystkich poszczególnych jednostek edukacyjnych w celu przeglądania niektórych części w celu uzyskania dodatkowych źródeł literatury, przykładów itp.

Studenci będą zaangażowani w **pełny proces** tworzenia, publikowania i zarządzania **edycją cyfrową**.

Część praktyczna pozwoli uczniom zastosować poznane wcześniej techniki i posługiwać się narzędziami przedstawionymi im przez instruktorów.

Badania kontrolne MŚP pozwolą na zastosowanie nauki w praktyce, wzmocnią profesjonalizm i ułatwią zatrudnienie.

Wybrane media obejmują tradycyjne nauczanie (wykłady), internetowe multimedialne materiały edukacyjne (OER i inne materiały DIGIT), historie cyfrowe i doświadczenia w terenie (kontrole MŚP).

1.2.8 Wdrożenie

Sugerujemy w programie nauczania Digital Humanist różne alternatywy adopcyjne. Może to być nowy program uniwersytecki lub zaadaptowane / wzbogacone istniejące programy połączone z tym programem nauczania Digital Humanist.

Zastosowanie

	Licencjat	Magisterka	Life-long learning
Kursy	A = 6 ECTS B C Staż = 3 ECTS	A1 – ulepszone treści i różne kompetencje, B1 C1 = 6 ECTS	Dowolny z oferowanych A, B, C lub A1 lub specjalny pakiet dla osób, które już pracują w tej dziedzinie
Kompetencje	Praktyczne, poznawcze,	Zrozumienie w kontekście międzynarodowym itp.	Specyficzne – skoncentrowane na wiedzy i umiejętnościach

Przykład zastosowania: Uniwersytet Ekonomii i Biznesu w Atenach oferuje program magisterski: Metody cyfrowe dla nauk humanistycznych. Obejmuje kursy obowiązkowe i fakultatywne. Oddzielne jednostki nauczania lub cały kurs Cyfrowego humanisty można wykorzystać w istniejącym programie magisterskim:

Digital Methods for the Humanities (MSc)

(curriculum)

	Tytuł	ECTS	Period	Digital Humanist units
	Kursy wymagane			
Y1	Programowanie z elementami Python'a	6	A	
Y2	Reprezentacja i organizacja informacji i wiedzy	6	A	
Y3	Zarządzanie, edycja i wydawanie zasobów cyfrowych	6	A	
Y4	Zarządzanie danymi	6	B	Unit odbiorcy cyfrowi i analityka
Y5	Zastosowania metod cyfrowych w humanistyce	6	B	
	Kursy opcjonalne			
E1	Technologia językowa	6	B	
E2	Technologie, techniki i aplikacje digitalizacji	6	B	
E3	Projektowanie interaktywne i multimedia	6	C	
			
E7	Specjalne tematy dot. metod cyfrowych w humanistyce	6	C	Kurs Digital Humanist (wszystkie jednostki)

1.2.9 Ocena

Studenci będą oceniani z uwzględnieniem różnych podejść edukacyjnych, a mianowicie:

- Testy po każdej jednostce nauki. Studenci muszą przejrzeć wszystkie materiały zamieszczone na platformie DIGIT (artykuły, prezentacje i wideo) dla każdej jednostki i na koniec odpowiedzieć na pytania związane z tematem.
- Przeglądy firmowe. Studenci muszą przeprowadzić badania w wybranej firmie lub instytucji z sektora dziedzictwa kulturowego i przygotować krótki raport zawierający ich wyniki.

Ocena końcowa studentów/praktykantów będzie kombinacją testów po każdej jednostce na platformie e-learningowej DIGIT oraz przeglądów (badania firmowe) firm w następujący sposób

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

where: **FG** = Ocena końcowa;

T = Test;

Ch-up = **Badanie kontrolne;**

Wnioski

Ta faza zadań i badań miała fundamentalne znaczenie dla dostosowania wskazówek, umiejętności i celów do kontynuacji projektowania programu nauczania i dalszych kroków w ramach projektu Digital Humanist. Oto główne zagadnienia i rozwiązania związane z Digital Humanist. Obszar badań i cele zostały podsumowane. Rynek pracy i złożony, ewoluujący kontekst dziedzictwa kulturowego wymagają wysoko wykwalifikowanych i

zmotywowanych profesjonalistów, którzy będą kierować współczesnym rozwojem tego sektora w erze cyfrowej. Szkolnictwo wyższe i kształcenie ustawiczne w dziedzinie humanistyki cyfrowej są ważne dla kształcenia młodych, zmotywowanych i wykwalifikowanych specjalistów.

Uniwersyteckie kursy humanisty cyfrowego i programy nauczania w dziedzinie dziedzictwa kulturowego są nieliczne, sporadyczne i marginalne w różnych stopniach licencjackich i magisterskich w Europie.

Istniejące kursy i programy nauczania są prowadzone w formie tradycyjnych wykładów bezpośrednich, podczas gdy solidne zaawansowane przygotowanie składa się z wyważonej mieszanki tradycyjnych i innowacyjnych metod nauczania obejmujących wiedzę, budowanie kompetencji, obserwację i doświadczenie w terenie.

Kształcenie uniwersyteckie jest niezbędne, aby zapewnić dalszym profesjonalistom (studentom) zaawansowaną wiedzę, umiejętności i doświadczenie, aby mogli łatwo znaleźć zatrudnienie w instytucjach i firmach związanych z promocją dziedzictwa kulturowego lub w branżach kreatywnych. Oczekuje się, że będą oni zaspokajać potrzeby firm i wspierać tworzenie wartości oraz propagować wzrost biznesu szybciej, taniej, skuteczniej i strategicznie.

Nowoczesne organizacje z sektora dziedzictwa kulturowego muszą mieć strategiczne podejście do rozwoju umiejętności komunikacyjnych i przedsiębiorczych swoich pracowników. Rozwinięte umiejętności profilu zawodowego humanisty cyfrowego obejmują zdolności relacyjne, menedżerskie, analityczne, strategiczne i przedsiębiorcze.

ŹRÓDŁA

Źródła wykorzystane do przygotowania niniejszego raportu zostaną przedstawione wg. Państw organizacji partnerskich:

BULGARIA

- 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.

WŁOCHY

- 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.



POLSKA

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.

Doueih 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.



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

