

# Развитие методик смешанного обучения в контексте цифровых гуманитарных наук

Н.В. Борисов<sup>1</sup>, Е.Г. Гаевская<sup>1</sup>, Р.Н. Шадиев<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Санкт-Петербургский государственный университет,

<sup>2</sup> Нанкинский педагогический государственный университет

e.gaevskaya@spbu.ru, n.borisov@spbu.ru, rustamsh@gmail.com

## Аннотация

В статье рассматриваются возможности внедрения концепции цифровых гуманитарных наук в практику вуза как предмета области знаний и педагогического метода. Такой подход к обучению и исследованиям в высшем образовании позволяет обеспечить успех студентов и повысить качество образования. В статье приводятся результаты эксперимента, который проводился в рамках педагогической деятельности кафедры информационных систем в искусстве и гуманитарных науках Факультета искусств Санкт-Петербургского государственного университета в течение 2018-2021 гг. Полученные результаты свидетельствуют о том, что подходы цифровой гуманитарной педагогики способствуют более эффективному развитию у студентов компетенций специалиста цифрового общества.

**Ключевые слова:** цифровые гуманитарные науки, смешанное обучение, цифровая педагогика

**Библиографическая ссылка:** Гаевская Е.Г., Борисов Н.В., Шадиев Р.Н. Развитие методик смешанного обучения в контексте цифровых гуманитарных наук // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. Выпуск 5 (Труды XXIV Международной объединенной научной конференции «Интернет и современное общество», IMS-2021, Санкт-Петербург, 24 – 26 июня 2021 г. Сборник научных статей). — СПб.: Университет ИТМО, 2021. С. 62-70. DOI: 10.17586/2587-8557-2021-5-62-70

## 1. Введение

Существенной характеристикой современного образования является отставание методов и средств обучения от стремительно развивающихся информационных технологий. На протяжении 30 лет (с 1990 по настоящее время) можно отметить следующие «технологические вторжения» в педагогическую практику: использование компьютерной техники (с 1980), Интернет (с 2000), Веб 2.0 (с 2005), с 2010 активизируются виртуальные, мультимедийные мобильные, онлайн технологии, и наконец, ковид-обусловленный тотальный, паллиативный и торопливый онлайн 2020.

Педагогическая практика реагирует на это адаптацией аудиторных методик обучения к молниеносно, неравномерно, спонтанно и неоправданно технологизирующейся среде обучения. Осмысление эмпирических решений педагогов стало основой для развития концепций, реализуемых на основе социального конструктивизма (Д. Сименс и С. Доунс), бихевиоризма (Б.Ф.Скиннер), эмерджентности (Among Doug Blank, Kim Cassidy, Anne Dalke, Paul Grobstein) и др.

Если в первые десятилетия ученые и практики фокусировались на технологических и даже технических аспектах проблемы, то в последнее время наметилась тенденция

фокусировки на гуманитарных решениях. Это актуализирует вопрос анализа концепции цифровых гуманитарных наук как теоретической базы для развития цифровой педагогики.

Как правило, среда обучения современного университета развивается на основе комбинирования корпоративных и открытых источников. В этом контексте курсы «Цифровое наследие» и «Информационные технологии в музеях», включенные в учебные планы факультета искусств СПбГУ, являются цифровыми гуманитарными образовательными ресурсами. Они разработаны на основе взаимодействия корпоративных материалов и открытых веб ресурсов [3, 5, 7]. В корпоративные материалы входят такие файлы, как программы курсов, учебные пособия, презентации, задания, разработанные автором курса. Открытые ресурсы представлены мультимедийными материалами, среди них веб сайты музеев, галерей, базы данных и репозитории открытых данных, массовые открытые онлайн курсы и т. д. Пример представлен на рисунке 1.

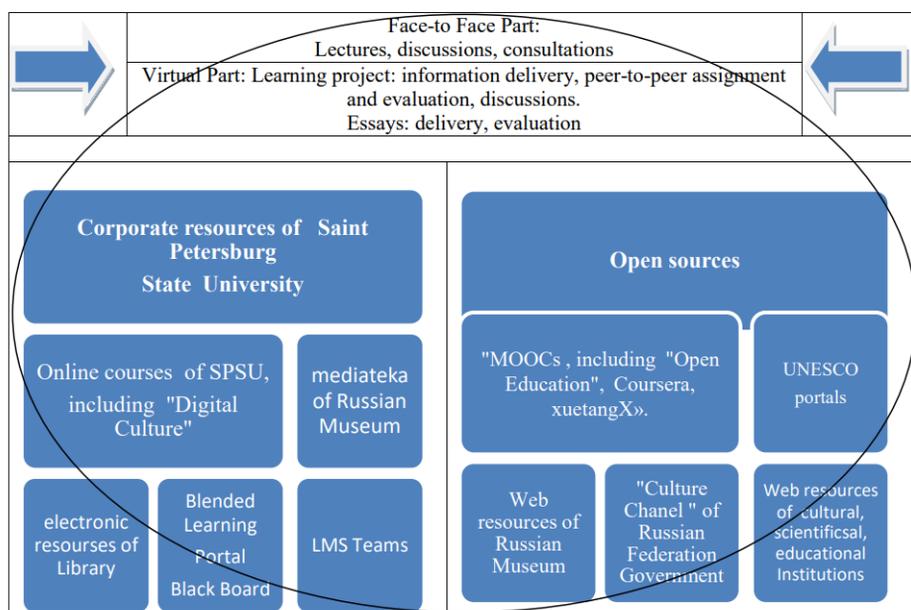


Рис. 1. Пример педагогического дизайна среды смешанного обучения классического университета

## 2. Постановка проблемы

Проблема развития методик обучения, адекватных цифровой среде современного общества, интерпретируются с точки зрения личностного развития будущих профессионалов и определяет исследование трансформации открытого информационного пространства в персонализированную виртуальную среду профессионала в контексте концепции цифровых гуманитарных наук, постулирующей равноправие технологической и гуманитарной составляющих.

С дидактической точки зрения исследование сфокусировано на изучении тех условий, которые способствуют развитию цифровых гуманитарных компетенций у студента классического университета. Комплекс учебных и контрольных заданий рассматривается как инструмент развития указанных знаний, умений, навыков. При этом задания составлены таким образом, чтобы учащиеся постепенно получали навыки и знания на репродуктивном, алгоритмическом, эвристическом и творческом уровнях [2, 9].

Цифровые гуманитарные компетенции при этом могут быть описаны в терминах методики «дизайна, основанного на человеческой вовлеченности» (Human-Centered design, HCD). Она представляет собой способ проектирования и управления процессом создания продуктов и сервисов, на каждом этапе которого проблемы решаются на основе творческой мысли и эмоциональной вовлеченности разработчиков. Человеческое участие обычно происходит при наблюдении за проблемой в контексте, мозговом штурме, концептуализации, разработке и реализации решения. Основным проектным решением в данном случае является виртуальный музей, который разрабатывается студентом третьего курса [9, 12].

### 3. Обзор литературы

Рассмотрение путей решения указанных проблем осуществляется на основе теории цифрового гуманитарного знания (ДН) и педагогики. Необходимо отметить сложность определения предметной области ДН, а также динамику ее развития.

Цифровые гуманитарные науки сегодня включают в себя широкий спектр исследовательских методов и социальных практик: визуализацию больших наборов изображений, трехмерное моделирование исторических артефактов, игры в альтернативной реальности, мобильные производственные и учебные пространства и т.д. В то же время сохранился интерес к традиционным областям ДН цифровых архивов, количественный анализ, проекты по созданию электронного инструментария для реализации цифровых исследований

В так называемой «большой палатке» цифровых гуманитарных наук порой бывает трудно определить с какой-либо конкретностью, что именно включают в себя собой цифровые гуманитарные исследования. Поэтому разработка американскими экспертами Дэвидом Берри и Андерсом Фагерджорд, схемы, которая называется «Стеллаж цифровых гуманитарных наук» (рис. 2), представляется весьма своевременной. «Стеллаж цифровых гуманитарных наук» демонстрирует широкий диапазон направлений научной деятельности, технологий, социальных практик и структур, которые, составляют сегодня представление о цифровых гуманитарных науках. При этом на нижних базовых уровнях «стеллажа» лежат фундаментальные элементы Digital Humanities, такие как вычислительное мышление и представление знаний, а также показано, что по мере возрастания этажа возрастает уровень абстракции взаимодействия технологий и гуманитарного знания. Область предметного знания в рамках представленных курсов, связан с проектной деятельностью.

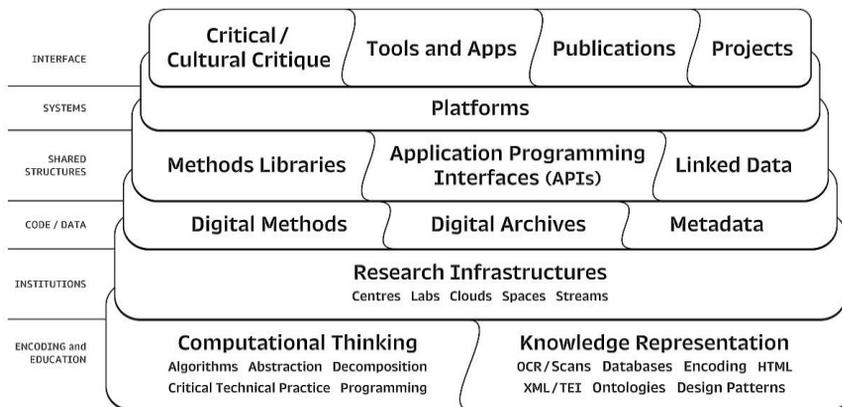


Рис. 2. Стеллаж цифровых гуманитарных наук

В Манифесте цифровых гуманитарных наук [12] цифровые гуманитарные науки (ДН) позиционируются как сфера научных изысканий, преподавания и публикаций, основанная на систематическом применении цифровых технологий в гуманитарных и социальных науках. При этом отличительной чертой ДН является развитие двухсторонних отношений между предметными областями этого тандема: с одной стороны изучаются возможности использования технологий в широком спектре исследований в области гуманитарного знания, с другой стороны, цифровые технологии подвергаются научной экспертизе по неограниченному кругу вопросов: от философских до прикладных.

Проблемы развития «социального образовательного пространства» и «социальной образовательной среды» и взаимодействие между ними находятся в фокусе современных педагогических исследований (Т.Н. Носкова, Н.И. Рыжова, Н.Ю. Королева, В.А. Лаврухин и др.). Ученые подчеркивают, что Интернет – это компонент, значение которого постоянно возрастает. При этом перед профессионалом встает задача индивидуализации этого пространства. Систематизация вышеназванных проблем представлена в концепция обучающей педагогической среды, разработанной в РГПУ им. А.И. Герцена. (Т. Носкова). Отметим следующие аспекты теории: рассмотрение педагогической среды как системы, основанной на взаимодействии виртуального и аудиторного пространств и включающую в себя следующие компоненты: целевой, субъективный, научно-образовательный, психолого-дидактический, предметно-материальный, организационно-управленческий, социально-психологический. Психолого-дидактический компонент описывает методику решения проблемы исследования через разработку системы заданий, выполнение которых приводит к развитию компетенций специалиста цифрового общества. Пример реализации указанного подхода представлен в данной статье.

#### 4. Методика и результаты исследования

Цель исследования заключается в изучении взаимосвязи развития образовательного контента университетов и методики преподавания в контексте цифровых гуманитарных наук. Для достижения этой цели была спроектирована среда смешанного обучения, на основе курсов «Музейные информационные системы» и «Теории коммуникации». Названные курсы входят в основную образовательную программу Факультета искусств СПбГУ по направлению 09.03.03 «Прикладная информатика» с присвоением квалификации (степени) – бакалавр по профилю «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках». Также компонентом виртуальной среды обучения является массовый открытый онлайн курс «Основы работы в цифровой среде», в разработке которого активно участвовали авторы.

Цифровая среда обучения требует разработки адекватных методов обучения. Ниже представлены результаты эксперимента, направленного на изучение педагогических подходов, позволяющих развивать у студентов компетенции, проявляющиеся в достаточном владении знаниями и навыками, как в гуманитарной, так и технологической областях знания.

Исследование включает в себя следующие компоненты: (1) формирование среды смешанного обучения; (2) разработка методики, позволяющей включать студентов в деятельность, связанную с реализацией исследований уже на этапе обучения будущих специалистов» (доклад ЮНЕСКО «К обществам знания»).

Методы исследования: включенное наблюдение, анализ работ и опросов студентов, а также семантическое картирование.

Методика представляет собой систему заданий, направленных на развитие цифровых компетенций посредством педагогической коммуникации. Глубина развития компетенций осуществляется на основе систематики педагогических целей Б. Блума. В комплект входят следующие задания: обобщение лекционных материалов (эссе, выполняемое каждым студентом раз в неделю или раз в две недели, всего от 8 до 16 эссе за семестр), реализация

учебного проекта, заполнение индивидуальных семантических карт (метод карт личностного смысла), опросы, тесты.

Реализация учебного проекта включена в программу курса и заключается в создании каждым студентом электронного ресурса под названием «Виртуальный музей». Проект осуществляется посредством следующего набора задач: (1) разработка названия музея; (2) разработка концепции музея (включая целевую аудиторию (аудитории) музея и методы его (их) деятельности); (3) развитие коллекции музея; (4) обоснование технологической реализации музея; (5) виртуальный тур по музею; (6) презентация проекта; (7) оценка проекта сокурсниками, преподавателем и внешние эксперты, если это возможно. Работа над проектом занимает 16 часов, предусмотренных Программой курса в блоке «Практические задания».

1 этап (1-3 занятия): определение предметной области музея, целей его деятельности и технологии реализации, например, страницы в социальных сетях, блога и т.п. Также на этом этапе начинается формирование коллекции, адекватной предметной области и заявленным целям.

2 этап (4-13 занятия): разработка проектов, которая сопровождается публикацией прототипов в веб пространстве, что позволяет обсуждать процесс работы с сокурсниками, а также консультироваться с преподавателем.

3 этап (14-15 занятие): защита проекта в студенческой группе и оценка проекта сокурсниками, преподавателями и внешними экспертами.

Тематика виртуальных музеев, разработанных студентами: «Виртуальный музей нейроарта», «Виртуальный музей говорящих стен», «Музей истории компьютерных игр», «След Шелкового пути в Санкт-Петербурге», «Страны Великого Шелкового пути», «Ретроспектива видеоигр», «Интернет мем как молодое искусство», «Где искусство встречает технологию», «Музей шрифтов», «Музей видеоигр».

Предметные области наук, представленные в темах виртуальных музеев, реализованных студентами в 2018/19-2020/21 гг.: искусствоведение, межкультурные коммуникации, история, социальные проблемы. Они отражают проблематику цифровых гуманитарных наук. В совокупности с данными выполнения других заданий это свидетельствует о достижении поставленных целей.

В ходе реализации указанных этапов экспериментатор проверяет уровень освоения студентами когнитивных операций, связанных с дизайном виртуальных музеев по следующим компонентам: (1), предметная область музея, (2) технологии реализации, (3) осознание равноправия технологического и содержательного компонентов.

Эксперимент проводился 3 года (2018/19 – 2020/21). В нём приняли участие 36 бакалавров 3го курса. При этом в качестве контрольной группы рассматривалась группа 2018/19 гг., в качестве экспериментальных – группы 2019/20, 2020/21 гг.

**Таблица 1.** Уровень освоения компетенций в области цифровых гуманитарных наук студентами 3 курса (по таксономии педагогических целей Б.Блум)

Уровень освоения знания студентами	2018/19	2019/20	2020/21
Повторение	12 из 12	11 из 11	13 из 13
Действие по алгоритму	12 из 12	11 из 11	13 из 13
Применение	10 из 12	11 из 11	13 из 13
Анализ	9 из 12	8 из 11	7 из 13
Синтез	6 из 12	9 из 11	9 из 11
Оценка	5 из 12	7 из 11	11 из 13

Уровень освоения когнитивных операций (таб. 1) проверялся на основе таксономии педагогических целей Б. Блум [2]. В ходе проверки знаний контрольной группы выяснилось, что наибольшие затруднения студенты испытывают в осознании равноправия

технологического и содержательного компонентов, наименьшие – в выборе технологий реализации проекта (2), определение предметной области музея вызывало незначительные затруднения.

Для решения выявленной проблемы в 2019/20 гг. в педагогический дизайн курса были внесены следующие коррективы: разработана система письменных заданий, направленных на осознание роли гуманитарного знания в развитии музея, а также организована экскурсия в мультимедийный центр Русского музея. Результатом стала положительная динамика в области освоения указанных компетенций.

Ситуация 2020-21 гг. позволила внести дополнительные изменения в условия проведения эксперимента, что выразилось в привлечении внешней экспертизы проектов и активизации онлайн составляющей в педагогической коммуникации. Анализ полученных результатов позволяет сделать следующие выводы. Внешняя экспертиза проектов (Нанкинский педагогический университет, г. Нанкин, КНР) привела к повышению качества проектов за счет внесения в контент дополнений, необходимых для понимания материалов носителями китайской культуры. Сокращение аудиторного взаимодействия со студентами не оказывает существенного влияния на освоение знания и реализацию проектов.

## 5. Обсуждение результатов

В данных курсах апробируется модель смешанного обучения, которую авторы характеризуют как гибридную на основе обогащенного виртуального обучения (Enriched Virtual Learning) и ротации станций [11]. Ротация станций включает в себя пространственно-временной и содержательный компоненты и выражается в смене онлайн и офлайн классных комнат, реализации учебной деятельности в синхронном и асинхронном режимах.

Студент получает некоторую свободу в области пространства и времени выполнения учебных заданий, возможность общения с преподавателем, студентами и экспертами, работающими в ГРМ, а также с открытыми электронными ресурсами, в чем находит реализацию модель «обогащенного виртуального обучения».

Таким образом, среда смешанного обучения данных курсов представляет собой контент, включающий материалы, созданные высококвалифицированными специалистами (эксперты Русского музея, Санкт-Петербургского государственного университета), членами студенческих групп, а также открытые интернет ресурсы. Благодаря этому создаются условия для развития таких компетенций как оценка достоверности и релевантности веб ресурсов, комбинирование файлов, неоднородных как по предметной области знания, так и по уровню квалификации разработчиков.

Кроме того, включение студента во взаимодействие с Сетью как участника сообщества профессионалов, работающего в пространстве открытых ресурсов на ранней стадии обучения [7], позволяет решать задачу освоения компетенций, связанных с научно-исследовательской деятельностью. Например, в Сети могут осуществляться следующие мероприятия: реализация студенческих и экспертных проектов; проведение многообразных презентаций результатов исследования: от написания статей до ведения страниц в социальных сетях и блогосферах. Возможно участие в разнообразных формах оценивания результатов работы коллег: от промежуточной и итоговой аттестации в вузе до участия в дискуссиях и слепого рецензирования статей, оценки достоверности и релевантности сетевых ресурсов и т.п.

По мере реализации учебных заданий студенты формируют виртуальный музей как прототип индивидуальной профессиональные среды, которые становятся частью виртуального пространства курсов, а, следовательно, виртуального компонента среды обучения Санкт-Петербургского государственного университета. Гипотетически данные пространства могут быть трансформированы в экспертные сообщества в будущей

профессиональной жизни их авторов. Отслеживание процесса зарождения и развития названных гипотетических сообществ может привести к весьма перспективным открытиям в области сетевой педагогики в методологическом и эмпирическом аспектах.

## 6. Заключение

В контексте концепции цифровых гуманитарных наук представленная методология позволяет реализовать инновационное направление междисциплинарных исследований, что соответствует современным образовательным запросам на развитие компетенций профессионала, работающего в современном обществе.

Также представленное педагогическое решение представляет собой методику, позволяющую включать студентов в учебный процесс и реализовывать деятельность, связанную с осуществлением функций научных исследований, открытий, инноваций уже на этапе обучения будущих специалистов» (доклад ЮНЕСКО «К обществам знания»).

Наконец указанные педагогические подходы связаны с расширением возможностей доступа пользователей к цифровым материалам на основе экспертной оценки соответствия электронного материала целям образования (доклад ЮНЕСКО «К обществам знания»).

## Литература

- [1] Berry D.M., Fagerjord A. Digital Humanities: Knowledge and Critique in a Digital Age. UK: Polity. 2017. P. 19.
- [2] Bloom B.S., Engelhart M.D., Furst E.J., Hill W.H., Krathwohl D.R. Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company. 1956.
- [3] Lucchiari C., Folgieri R., Nardon I., Gaevskaya E., Borisov N., Babina O. Digital Competences Development via Personal Meaning Maps Methodology // Higher Education for Sustainability in Turbulent Times. Freie University Berlin. October 20th 2020 – University Alliance for Sustainability Conference. UAS of Workshop Series. URL: <https://blogs.fu-berlin.de/uas-conference/list-of-presentations-workshop-higher-education-in-turbulent-times/> (дата обращения: 07.05.2021).
- [4] Gaevskaya E., Borisov N. Digital Humanities Approaches to Design of Blended Learning Communication // New Educational Strategies in Modern Information Space (NESinMIS 2020). WS-CEUR. Vol. 2630. URL: <http://ceur-ws.org/Vol-2630/> (дата обращения: 07.05.2021).
- [5] A Companion to Digital Humanities. Unsworth J., Schreibman S., Siemens R. (Eds). New York: Blackwells. 2004.
- [6] Гаевская Е.Г., Борисов Н.В., Бабина О.А. Развитие цифрового образовательного контента на основе взаимодействия музея и университета // Технологическая перспектива в рамках Евразийского пространства: новые рынки и точки экономического роста: материалы IV Международной межвузовской конференции. 2018. С. 140-146.
- [7] К обществам знания. Всемирный доклад ЮНЕСКО. 2005. URL: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843\\_rus](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843_rus) (дата обращения: 07.05.2021).
- [8] Массовый открытый онлайн курс «Основы работы в цифровой среде». URL: [https://courses.openedu.ru/courses/course-v1:spbu+DIGCULTURE+covid\\_fall\\_2020/course/](https://courses.openedu.ru/courses/course-v1:spbu+DIGCULTURE+covid_fall_2020/course/) (дата обращения: 07.05.2021).
- [9] Носкова Т.Н. Педагогика общества знаний. Монография. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2015. 236 с.
- [10] Цифровые гуманитарные науки: хрестоматия пер. с англ. / под ред. М.Террас и др. Красноярск: СФУ, 2017. 351 с.

- [11] BLENDED LEARNING Defining Models and Examining Conditions to Support Implementation. Philadelphia Education Research Consortium (PERC). September 2014. Retrieved May 10, 2016.
- [12] Digital Humanities Manifesto. 2010. URL: <https://tcp.hypotheses.org/501>; [https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf) (дата обращения: 07.05.2021).

## Learning Methods Development in Context of Digital Humanities

Elena Gaevskaya<sup>1</sup>, Nikolay Borisov<sup>1</sup>, Rustam Shadiev<sup>2</sup>

<sup>1</sup> St Petersburg State University, <sup>2</sup> Nanjing Normal State University

The article discusses the possibilities of introducing the concept of digital humanities into the practice of a university as a subject of the field of knowledge and a pedagogical method. This approach to teaching and research in higher education helps ensure student success and improve the quality of education. The article presents the results of an experiment that was carried out as part of the pedagogical activities of the Department of Information Systems in Art and Humanities of the Faculty of Arts of St. Petersburg State University during 2018-2021. The research was carried out on the basis of semantic mapping techniques and taxonomy of pedagogical goals. The results indicate that the approaches of digital humanitarian pedagogy contribute to the more effective development of students' competencies as a specialist in a digital society.

**Keywords:** digital humanities, blended learning, digital pedagogy

**Reference for citation:** Gaevskaya E.G., Borisov N.V., Shadiev R. Learning Methods Development in Context of Digital Humanities // Information Society: Education, Science, Culture and Technology of Future. Vol. 5 (Proceedings of the XXIV International Joint Scientific Conference «Internet and Modern Society», IMS-2021, St. Petersburg, June 24-26, 2021). - St. Petersburg: ITMO University, 2021. P. 62 – 70. DOI: 10.17586/2587-8557-2021-5-62-70

## Reference

- [1] Berry D.M., Fagerjord A. Digital Humanities: Knowledge and Critique in a Digital Age. UK: Polity. 2017. P. 19.
- [2] Bloom B.S., Engelhart M.D., Furst E.J., Hill W.H., Krathwohl D.R. Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company. 1956.
- [3] Lucchiari C., Folgieri R., Nardon I., Gaevskaya E., Borisov N., Babina O. Digital Competences Development via Personal Meaning Maps Methodology // Higher Education for Sustainability in Turbulent Times. Freie University Berlin. October 20th 2020 – University Alliance for Sustainability Conference. UAS of Workshop Series. URL: <https://blogs.fu-berlin.de/uas-conference/list-of-presentations-workshop-higher-education-in-turbulent-times/> (accessed date: 07.05.2021).
- [4] Gaevskaya E., Borisov N. Digital Humanities Approaches to Design of Blended Learning Communication // New Educational Strategies in Modern Information Space (NESinMIS 2020). WS-CEUR. Vol. 2630. URL: <http://ceur-ws.org/Vol-2630/> (accessed date: 07.05.2021).
- [5] A Companion to Digital Humanities. Unsworth J., Schreibman S., Siemens R. (Eds). New York: Blackwells. 2004.
- [6] Gaevskaya E.G., Borisov N.V., Babina O.A. Razvitie tsifrovogo obrazovatel'nogo kontenta na osnove vzaimodeystviya muzeya i universiteta // Tekhnologicheskaya perspektiva v

- ramkakh Evraziyskogo prostranstva: novye rynki i toчки ekonomicheskogo rosta: materialy IV Mezhdunarodnoy mezhvuzovskoy konferentsii. 2018. P. 140-146.
- [7] K obshchestvam znaniya. Vsemirnyy doklad YuNESKO. 2005. URL: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843\\_rus](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141843_rus) (accessed date: 07.05.2021).
- [8] Massovyy otkrytyy onlayn kurs «Osnovy raboty v tsifrovoy srede». URL: [https://courses.openedu.ru/courses/course-v1:spbu+DIGCULTURE+covid\\_fall\\_2020/course/](https://courses.openedu.ru/courses/course-v1:spbu+DIGCULTURE+covid_fall_2020/course/) (accessed date: 07.05.2021).
- [9] Noskova T.N. Pedagogika obshchestva znaniy. Monografiya. SPb.: Izd-vo RGPU im. A.I. Gertsena, 2015. 236 p.
- [10] Tsifrovye gumanitarnye nauki: khrestomatiya per. s angl. / pod red. M. Terras i dr. Krasnoyarsk: SFU, 2017. 351 p.
- [11] BLENDED LEARNING Defining Models and Examining Conditions to Support Implementation. Philadelphia Education Research Consortium (PERC). September 2014. Retrieved May 10, 2016.
- [12] Digital Humanities Manifesto. 2010. URL: <https://tcp.hypotheses.org/501>; [https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto\\_V2.pdf](https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf) (accessed date: 07.05.2021).