

Галя Василева

Дигитален живот – какво е мястото на дигиталните медии в нашия живот?

Основен въпрос

Какво представляват дигиталните медии? Какво е мястото им в нашия живот?

Обзор на урока

Какви са дигиталните медии днес, каква е тяхната роля и бъдеще и как да комуникираме ефективно чрез тях. „Бъдещето е в изкуствения интелект, роботиката, виртуалната реалност, когнитивните компютърни системи. Тези неща ще променят целия ни живот, начина, по които се забавляваме, работим, създаваме и комуникираме завинаги“, според Стивън Меринджър. Това не значи, че традиционните медии са без значение. Те просто трябва да се променят. Тези, които успеят да го постигнат, ще са лидерите на бъдещето, а тези, които не успеят, ще се изгубят. Навярно в бъдещето няма да имаме традиционни и социални медии, а просто медии.

Необходимо време - един учебен час 45 мин.

Вид на урока: урок за усвояване на нови знания

Цели на урока:

1. Образователна:

- Учениците ще знаят какво означават дигиталните медии
- Учениците ще се ориентират кои медии са дигитални
- Колко могат да се доверяват на дигиталните медии

2. Развиваща:

- Изграждане на умения да разпознават фалшивата от истинската информация представена от дигиталните медии.

Речник:

Медии- Средство за масова информация, също средство за масово осведомяване, масмедия или само медия, е термин, който е използван да означава като клас частта от **медиите**, насочени към широката аудитория. Терминът *масмедия* е въведен в употреба през **1920-те** год. с откриването на националните радиомрежи и излизането на многотиражните вестници и списания.

Основните видове средства за масова информация са:

- традиционните печатни издания – като книгите и периодичните издания (научни сборници, алманаси и пр.);
- печатните медии – вестниците и списанията,
- електронните медии – радиото (радио каналите) и телевизията (ТВ каналите), информационните агенции, Интернет (интернет изданията, блоговете) и др.

Дигитални медии- Дигиталните медии (за разлика от аналоговите медии) обикновено са електронни медии, работещи с цифрови сигнали. Съвременната изчислителна техника е базирана на двоична бройна система. В този случай цифровизацията използва цифрите „0“ и „1“ за представяне на произволни числа. Компютрите са машини, които произвеждат двоични данни като информация и по този начин представят преобладаващия клас цифрови машини за обработка на информация. Дигитални медии („формати за представяне на информация“), каквито са цифрово аудио, цифрово видео и др. могат да бъдат създадени, пренасочени и разпространени чрез цифрови машини за обработка на информация. Цифровите медии търпят голяма промяна в сравнение с аналоговите.

Киберкултура - а също и като **онлайн култура**, е култура, която е възникнала и възниква от компютърните мрежи, Интернет, програмите за забавление и бизнеса. Това е също така изучаването на различни социални феномени, асоциирани с Интернет и други форми на мрежова комуникация, като онлайн общности, онлайн игри в сървър, социални медии и мрежи, чатове и есемеси,^[1] и включва тематика като идентичност, неприкосновеност на лични данни и лична комуникация или мрежова формация.

Метод на преподаване: нови знания, беседа

Ход на урока

Организация на класа – поздравяване на учениците, проверка за

установяване на отсъстващите ученици, подготовка на класа за работа.

Задава се въпрос към учениците : Дайте пример за дигитални медии? Кой дигитални медии познавате?

Начало на урока - 5 минути

Обяснява се на учениците какво представлява новите дигитални медии.

Дигиталните медии постоянно изискват от нас конкретни знания, умения и нагласи, за да живеем пълноценно в мрежовата цивилизация и спокойно да приемаме нейните предизвикателства. Според Роджър Фидлър дигиталните медии променят начина, по който хората се социализират и определят самите себе си. „В киберпространството всеки може да бъде такъв, какъвто иска да бъде. Личностите могат да сменят дрехите си“.

Представяне на урока - 30 минути.

Според Роджър Фидлър новите медийни технологии не възникват спонтанно и независимо - те възникват постепенно чрез метаморфоза на старите технологии. Характеристиките на медиите се пренасят и осъществяват с помощта на комуникационни кодове, наречени езици /говорим, писмен, цифров/. Всяко нова форма на комуникация влияе на други съществуващи вече форми, като всички форми еволюират в рамките на една разширяваща се адаптивна система. Възникващите форми на комуникация наследяват доминиращите черти на по-ранните форми. На новите медийни технологии винаги им е необходимо повече време от очакваното, за да постигнат търговски успех, отнема им поне едно човешко поколение. Например Интернет платформите са изобретени през 1967-69г.

Фидлър групира формите на комуникации в три основни области

Ø Междуличностни форми - тук се включват методите за двупосочна обмяна на информация като разговори лице в лице, телефонна и интерактивна комуникация - човек-компютър;

Ø Област на разпръскване на съобщения - форми на опосредствана комуникация, които включват разпространение сред аудитория на структурирано слухово/визуално съдържание като електронни медии; изобразително изкуство; кино; театър; публична реч. Под аудитория се разбира отделна група хора, на които е определена ролята на зрители или наблюдатели.

Ø Документна област - всички опосредствани форми на комуникация при които има разпространение на структурирано ръкописно, печатно и визуално съдържание към отделни хора чрез преносими медии като вестник, списание и книги.

1. Ко-еволюция и съвместно съществуване. Всички форми за медийна комуникация, в определен период, еволюират едновременно и се превръщат в комплексни адаптивни системи. След възникване на новата форма за комуникация тя въздейства в различни степени за развитието на вече съществуващи форми.

2. Метаморфоза новата медия не възниква спонтанно, появява се постепенно в резултат на метаморфоза на старите медии. След появата на нови форми за комуникация, старите модели се адаптират и продължават да се развиват, отколкото да изчезват.

3. Разпространение - възникващите нови медийни форми усъвършенстват и разпространяват доминиращи черти от предишно форми на комуникация. Това става с помощта на комуникационни кодове, наречени езици.

4. Оцеляване - всички медийни комуникационни форми непрекъснато се развиват и адаптират. Само някои версии изчезват.

5. Възможности и потребности - новите медии не се възприемат, само в резултат на технологични предимства. Необходимо е още да гарантират нови възможности за комуникация. Новата медийна технология се развива поради социални, икономически и политически причини.

6. Отложено във времето одобрение - за да се утвърди новата медия се нуждае от продължителен период от време, преди да постигне търговски успех.

Медийният изследовател Дерик Киркхоув разглежда киберпространството като модел за интегриране на технологии на три основни равнища:

Вътрешно - бързо нарастване на мощта на компютърните системи; *външно* - международно стандартизиране за свързване на машините в мрежа; *интерактивно-бионично* взаимодействие - между хора и машини във виртуална реалност.

Един от изводите за новите медийни форми е, че удобните за боравене, носещи запазена марка пакети информация, предлагащи редакционен контекст, с ясно начало и край ще бъдат предпочитани от повечето хора и в бъдеще. Фидлър прогнозира, че "офлайн" публикуването ще се окаже най-популярната форма на цифрови, печатни медии през настъпващото десетилетие. За разлика от "онлайн" мрежите таблетите развиват и укрепват доминантните черти и характеристики на документната област. Някои от тези прогнози са част от модерната комуникационна практика.

Новите технологии и медии улесняват промяната и създават възможности. За да оцелеят медийните компании трябва да се приспособят към променящия се, често противоречив, конфликтен и глобализиращ се свят.

1. Новата медия е нещо различно от кибер културата.

Кибер културата има отношение към изучаване на различни социални феномени, свързани с Интернет и други форми на мрежова комуникация. Като тук влизат-онлайн общности, онлайн игри; онлайн идентичност; използване на е-мейл/социологически изследвания.

За разлика от това, новите медии боравят с нови културни обекти, станали възможни благодарение на мрежовите, комуникационни технологии. Изучаване на тези обекти е областта на новите медии, като тук влизат всички форми на компютърна дейност.

2. Новата медия е компютърна технология, използвана като платформа за дистрибуция на съдържание.

Новите медии са културни обекти, които използват дигитални компютърни технологии за доставка и показ. Към тези медии могат да се причислят - Интернет, уеб сайтове, компютърна мултимедия, компютърни игри, DVD, виртуална реалност, компютърни специални ефекти.

Другите културни обекти, които използват компютри за продукция, съхранение и разпространение като-ТВ програми, списание, филми, книги и други не са нови медии.

3. Новите медии функционират като дигитални данни, контролирани от софтуер.

Няколко принципа, валидни за новите медии: цифрово представяне, модалност, автоматичност, променливост и супер код.

Смята се, че новите медии са комуникационна среда, която е интерактивна и създава повече възможности за разговори и диалог. Свързани са с нови жанрове и текстуални форми/ компютърни игри, хипертекст, специални ефекти/. Появяват се още нов тип обекти/ изкуствени, виртуални/, нови регулации и законодателство, променя се формата на собственост. Старите медии претърпяват реструктуриране, ревизия и се трансформират постепенно в нови форми за генериране на съдържание.

Структура на новите медии:

- Web страници, включващи форуми, блог и wikis;
- Социални мрежи от типа на twitter, facebook, flickr, YouTube;
- Компютърни игри;
- Електронни павилиони, книжарници, книги и средства за мобилен достъп /Sony reader, kindle/;
- Виртуални светове;
- Интерактивна телевизия;, дигитално радио;
- Традиционни медии, представени онлайн;
- Платформи за генериране на съдържание от потребителите;
- Мобилни комуникационни мрежи;
- Подкастинг;
- Интернет и приложенията /социален софтуер/;
- Мобилни средства за четене и медийни плеери;
- Блог и видео блогове;
- 3 D виртуални светове;
- Компютърна и дигитална музика;
- Технологии за автоматично извличане на данни /видео, аудио, графична, текстова/.
- Дигитално изкуство и анимация.
- Текстови програми от типа WYSWYG /what- you-see-is-what-you-get/;
- Хипертекст;
- Компютърно-опосредствена комуникация /email, chat rooms, базирани на аватари комуникационни форуми/;

- Системи за видеоконференции;
- Интернет телефония .

Според концепцията на Център за нови медии, Бъркли новите медии радикално променят човешкото съществуване и обществата като цяло. Все още учените не са предложили дълбочинни критични изследвания, относно техните характеристики.

Изследователите, представители на хуманитарните науки, под нови медийни технологии имат предвид предаване на текстове, съхраняване на образи, без критично да изследват, отделните обекти и взаимодействието между тях. Технолозите, разглеждат компютърните технологии като възможност да подобрят човешкото съществуване, предлагащи нови форми за социална комуникация и естетическо изразяване. Така че технолозите разработват новите медии, без да отчитат особеностите на историческото развитие и комплексния опит на човека.

Артистите и дизайнерите използват новите медии за разработване на нови форми, но без изцяло да познават технологичните възможности и ограничения, както и техните хуманни и исторически измерения на технологиите.

Като резултат, нито хуманитаристите, нито артистите, нито технолозите имат пълно и точно теоретично, практическо и историческо разбиране за особеностите и дизайна на новите медии.

Въпроси към учениците: 10мин.

Чрез новите медии имаме ли повече свобода на словото?

По-лесно ли се изразява мнение по важен въпрос в социалните мрежи?