

тия" информационного общества за счет "разумного управления во вселенском масштабе".

Таким образом, в идеале информационная культура должна обеспечивать наличие знаний, умений и навыков, которые служили бы развитию науки, техники и общей культуры, с одной стороны, а с другой - информационная культура должна стать гарантом суверенизации личности, наиболее полной реализации созидательных сил человека, его самосохранения в личностном плане.

Все ступени непрерывного образования (от школы до вузовской и поствузовской) испытывают сегодня воздействие информатизации, и ответственность по формированию информационной культуры ложится в первую очередь на образовательные учреждения. В связи с этим необходимо, чтобы в учебных планах и программах курсов, безусловно, отражающих содержательную сторону информационной культуры будущего специалиста, уделялось бы внимание и качественному аспекту данного вопроса.

А. С. Горинский

#### О ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В настоящее время широко обсуждается проблема применения в образовании технологии виртуальной реальности (VR - Virtual Reality). В сфере информационных технологий под VR понимается концепция, связанная с убеждением пользователя, что он находится в другом месте посредством замены естественной чувственной информации информацией, произведенной компьютером. VR реализуется при помощи трехмерной графики и специального устройства, дающего пользователю полную аналогию чувственного ощущения взаимодействия с материальными объектами. Кроме того, необходимы перчатки, передающие информацию о положении руки (позиции, ориентации, угла сгиба пальцев), и установленные на голове пользователя управляемые компьютером дисплеи, дающие ему стереоскопическую картину виртуального мира [1].

Понятие виртуальности имеет латинское происхождение: виртуальный (лат. *virtualis*) - возможный, такой, который может или должен проявиться при определенных условиях [2]. Понятие

виртуальности используется также в квантовой теории поля при описании "реально существующих и принципиально не наблюдаемых частиц" [3], систем, находящихся в метастабильном состоянии [4]. В современной философии виртуальным предлагается называть объективные и субъективные формы неметрического бытия [5].

Таким образом, понятие виртуальной реальности в настоящее время не имеет фиксированных границ и подлежит дальнейшей конкретизации.

#### Литература

1. Jaa Kai-Mikael. Virtual Reality - state of art, 1993. - С. 1.
2. Современный словарь иностранных слов. - СПб.: Дуэт, 1994. - С. 126.
3. Пивоваров Д. В. Проблема носителя идеального образа. Свердловск: Изд-во Урал. гос. ун-та, 1986. - С. 45.
4. Бом Д. Квантовая теория. - М.: Наука, 1965. - С. 310.
5. Любутин К. Н., Пивоваров Д. В. Диалектика субъекта и объекта. - Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1993. - С. 232.

Д. Л. Карпеев

#### ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СЛЕСАРЕЙ КИПИА

Применение компьютеров при подготовке специалистов в ПТУ чаще всего осуществляется только на уроках информатики, которая имеет статус общеобразовательной дисциплины. Целенаправленное использование компьютеров при изучении других предметов не является распространенной и узаконенной программой практикой в системе начального профессионального образования (хотя фрагментарная компьютеризация отдельных дисциплин хорошо известна).

В ПТУ-44 Озерска Челябинской области накоплен определенный опыт систематического компьютерного контроля знаний по