

Рудакова Александра Михайловна

старший преподаватель

ФГБОУ ВПО «Челябинский государственный

педагогический университет»

г. Челябинск, Челябинская область

**ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПОНЯТИЯ
«ФОРМИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Аннотация: в данной статье рассматривается вопрос познавательно-оценочных ориентиров понятия «формирование виртуальной культуры студентов среднего профессионального образования», которое является предпосылкой для развития как теоретической, так и эмпирической базы.

Ключевые слова: культура, виртуальная культура, виртуальная реальность, студент, среднее профессиональное образование, формирование.

Любая наука становится самостоятельной, когда она имеет свой объект, предмет, терминологию и т. д. Четкий и научно-обоснованный понятийный аппарат является предпосылкой как для развития теоретической, так и эмпирической базы.

В этой связи для более глубокого анализа проблемы формирования виртуальной культуры студентов среднего профессионального образования были определены познавательно-оценочные ориентиры: «культура», «виртуальная реальность», «виртуальная культура», «студент», «виртуальная культура студента», «формирование», «формирование виртуальной культуры студента», «среднее профессиональное образование», и «Формирование виртуальной культуры студентов среднего профессионального образования».

Большая советская энциклопедия предлагает следующую трактовку понятия культура – это набор кодов, которые предписывают человеку определенное поведение с присущими ему переживаниями и мыслями, оказывая на него, тем самым, управленческое воздействие.

В современном философском словаре под культурой понимается определенный уровень общественного развития, способностей и творчества человека, выраженных в формах и типах организации деятельности и жизни людей, в их взаимоотношениях, а также в духовных и материальных ценностях, создаваемых ими.

Культура несет в себе информацию, накопленную поколениями.

Термин «виртуальная реальность» искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности (*англ. virtual reality, VR*) – созданный техническими средствами *мир (объекты и субъекты)*, передаваемый человеку через его *ощущения*: зрение, слух, обоняние, осязание и другие.

Объединив понятия «культура» и «виртуальная реальность», мы пришли к определению понятия «виртуальная культура». В современной литературе дается множество трактовок данного понятия, к нашему исследованию наиболее близко подходят:

Виртуальная культура – это действительная культура, но культура эфемерного, где реальность полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир. Но это и не фантазии, это действительная созидаящая сила, поскольку помимо визуальных переживаний, она дает и информацию для познания культурного пространства.

Выше сказанное наиболее полно раскрывает наше понимание виртуальной культуры, так как дальнейшее исследование затрагивает личность человека, а именно студента.

Студент – это человек, получающий знания, как правило, в каком-либо учебном заведении с перспективой дальнейшего получения диплома и работы по специальности, выбранной им в этом заведении. Это общеизвестное определение данного понятия.

В современном обществе виртуальная культура студентов становится важной составляющей его профессионализма. Поэтому актуальным становится среднее профессиональное образование.

Среднее профессиональное образование – среднее специальное образование, уровень образования, приобретаемый, как правило, на базе полного или неполного общего среднего в соответствующих профессиональных учебных заведениях. Обеспечивает индивиду знания, умения и навыки, необходимые для самостоятельного выполнения работ определённой сложности, руководства первичными производств, звеньями, помощи специалистам высшей квалификации.

Проанализировав основные понятия и определения проблемы исследования, мы определили понятие виртуальной культуры студента среднего профессионального образования – это способность общества активно использовать образовательный, инновационный и научный потенциал студентов обладающих комплексом знаний, умений, навыков и рефлексивных установок во взаимодействии с информационной средой.

Формирование – это процесс целенаправленного и организованного овладения социальными субъектами целостными, устойчивыми чертами и качествами, необходимыми им для успешной жизнедеятельности.

На основании вышеизложенного определим понятие формирование виртуальной культуры студента среднего профессионального образования, которое понимается как процесс, направленный на формирование у студента комплекса информационной грамотности, ценностных ориентации и профессиональных личных качеств.

Таким образом можно сделать заключение, что необходимо повышать не только компьютерную грамотность, но формировать культуру, в которую входят такие компоненты как ценностные ориентации и личностные качества студента.