



ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Е. Г. Проценко, А. М. Ковалев

УДК 378.14

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ВИРТУАЛЬНОГО МУЗЕЯ КАК ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА



Введение. В современном обществе пост-модерна и постиндустрии меняются способы производства и уклад, все шире и глубже в жизнь входят информационные технологии, которые расширяют горизонты возможностей субъектов данного общества. В 80-е годы XX столетия сложилась тенденция к формированию общества потребления на основе возможностей экономики и рационально-релятивистского мышления. Философ Ф. Фукуяма характеризовал подобное положение вещей как «конец истории», которое он понимал как отказ от традиции: «В постисторический период нет ни искусства, ни философии; есть лишь тщательно оберегаемый музей человеческой истории». Данное пояснение следует рассматривать как сохранение традиционной классической культуры, но с учетом формирования новой парадигмы современного общества, сравнивая подходы индустриального и постиндустриального общества как обществ потребления товаров с обществом информационным, как систему производства интеллектуальных продуктов, идей и знаний [11]. В современном мире информационный поток увеличивается кратно и не прекращается никогда, человек постоянно находится в потоке информации, событий, идей. Таким образом, на передний план выходит интеллектуальная работа [6, с. 94].

С точки зрения У. Дайзарда, концепция информационного общества выглядит следующим образом: «Налицо некая общая модель изменений – трехстадийное прогрессирующее движение: становление основных экономиче-





ских отраслей по производству и распределению информации; расширение номенклатуры информационных услуг для других отраслей промышленности и для правительства; создание широкой сети информационных средств на потребительском уровне» [3].

Отметим значение гипертекста, с которым наш современник сталкивается постоянно – так называемая множественность поверхностей, которую Ж. Делез и Ф. Гваттари назвали «ризомой» [4, с. 37]. Гипертекстовая система основывается на ассоциативной индексации и ассоциативных способах мышления, а не на традиционных методах классификации, таких как системы классификации карт библиотеки.

Человечество привыкло существовать в трехмерном пространстве: длина, ширина, высота. Время в данной системе выступает как фактор, связанный с пространством, формируя так называемое пространство–время. Сознание людей во времени течет через пространство, таким образом, время выступает в роли четвертого измерения и формирует пространство–время как отдельный фактор. В современном мире технологий и информационных сервисов проблема пространства–времени выглядит иначе, чем в обычном трехмерном пространстве с временным фактором. Интернет-технология позволяет перемещаться через пространство, не перемещаясь во времени. Для этого существуют гиперссылки, которые позволяют преодолевать пространство, отделяющее, к примеру, музейную экспозицию или экспонат от посетителя, при этом оставаясь в обычном течении времени. Просматривается определенная рассинхронизация, при которой расстояние нивелируется, а время течет в своем обычном темпе. В музейном пространстве могут быть созданы связанные между собой тематические выставки и материалы, отделенные пространственно друг от друга, а Интернет и гиперссылка позволяют связать их воедино, устранив фактор пространства [15]. У гипертекста есть только виртуальная коммуникация, она выходит на передний план, складываясь из представляющих друг друга более мелких коммуникативных актов, перехода по ссылкам [10].

Традиционно музейное пространство является трехмерным, а Интернет делает его синтетическим, не относящимся к реальному миру. «Полное погружение в виртуальную среду означает, что все в ней относится к синтетической реальности киберпространства, а не к внешнему физическому пространству» [14, с. 55].

Изложение основного материала статьи.

Суть отношения к интернет-технологиям в информационно-коммуникативном плане постепенно смещается с восприятия их как инструментов для получения информации в сторону стимула культурного развития общества [17]. Следует отметить, что изменение культуры повседневности влечет за собой и более глобальные изменения, особенно в понимании влияния виртуального пространства на реальный мир. Понятие «информационная культура» характеризует один из аспектов жизни общества, связанных с информационной составляющей общественного бытия. Изучение информационных технологий обусловлено социальными аспектами информационного общества и перспективами культурного прогресса в целом [12, с. 3]. Создаются интернет-ресурсы, дающие доступ к архивам, документам, фотографиям и историческим справкам, а также к интернет-музеям, которые формируют культурное пространство на новом уровне. Интернет-музеи стали значительным и весьма действенным средством в накоплении и общении академической информации. Они, как и обычные музеи, создаются с конкретной целью (художественной, естественно-исторической и архивной), кроме того, на базе музеев и в виртуальном музейном пространстве могут создаваться и совершенно новые выставки и инсталляции.

На современном этапе развития общества музей продолжает выполнять функции по хранению артефактов и некоей кураторской деятельности. Современное динамичное развитие общества и технологий не обходит стороной и музейную деятельность, активно происходит процесс виртуализации музеев, а это совершенно иные возможности в презентации музейных экспонатов широкой публике.



Интернет-технологии в музейной практике представлены как «открытая самоорганизующаяся система, включающая в себя культурные информационные потоки и информационные поля, находящиеся во взаимодействии» [8, с. 118]. Сетевое пространство нивелирует вопросы расстояния и месторасположения, а также вопросы доступа к музеям и выставкам. Таким образом, виртуальный музей становится определенным узловым культурным центром в современных условиях общества [16, с. 241], виртуальные музеи позволяют при помощи интернет-сервисов приобщать широкие общественные группы к шедеврам и артефактам разных эпох и регионов.

На данном этапе развития ситуации явствует тот факт, что человек, находящийся в информационном потоке, должен знать и уметь применять интернет-технологии в своей повседневной жизни, в процессе образования и самообразования, в процессе повышения собственного культурного уровня [5, с. 162]. Виртуальные музеи стали неотъемлемой частью образовательного процесса, которая обеспечивает контакт субъектов образования с имитацией подлинного объекта культуры.

Виртуальный музей как открытое образовательное пространство возможно рассмотреть с двух позиций. Во-первых, в сети Интернет расширяется круг участников культурно-образовательного процесса, к которому присоединяются экскурсоводы, научные сотрудники, музейные педагоги, искусствоведы и т. д. Обучающийся действует в открытом контенте, в котором позиция «обучающийся – педагог» расширяет свои границы.

Во-вторых, виртуальный музей как открытое образовательное пространство представляет обучающимся «открытый инфомир, насыщенный программным обеспечением с открытым кодом, открытым доступом, открытым обучением в различных вариантах, а также открытостью публикаций». Открытость имеет главное значение в виртуализации приобщения субъекта образования к музеям как носителям культуры [7, с. 80].

В последнее время фиксируется растущий интерес к посещаемости мероприятий в рамках виртуальных музеев. Кроме различных

ограничений настоящих реалий, эта ситуация свидетельствует и о педагогическом потенциале виртуального музея, который заключается в следующем:

– основа виртуальных экспонатов – реальные экспонаты, которые не всегда представлены в реальной экспозиции музейного пространства; возможен доступ к архивной информации об экспонатах (Н. А. Дронова, Т. В. Савицкая, Е. С. Юджина и др.);

– открываются широкие возможности для активизации познавательной деятельности обучающихся, воспитания общей культуры, повышения историко-культурных знаний, формирования мировоззрения (В. И. Гвазава);

– круглосуточная доступность с различных устройств, возможность выбора экспозиции по интересам и направлениям, расширение культурных границ; развитие творческого мышления, межкультурной грамотности, повышение общего уровня культуры обучающихся (Т. В. Зыкова).

Компиляция виртуальных собраний различных музеев – большая доля методических материалов учителей по истории, мировой художественной культуре, литературе и другим школьным предметам. Обучение в высших учебных заведениях также трудно представить без применения виртуальных форм, с помощью которых обучающиеся знакомятся с коллекциями музеев мира. Рассмотрим применение виртуальных ресурсов в музейном пространстве в процессе практической подготовки магистрантов 44.04.01 Педагогическое образование (Профиль: Музейная педагогика и мировая художественная культура) в Севастопольском государственном университете. Так, в рамках учебной (ознакомительной) практики во втором семестре обучающихся 1 курса магистратуры направляются в музей города Севастополя, где реализуют творческие проекты с применением виртуальных ресурсов в реальном пространстве музея. В 2023 году в Государственном бюджетном учреждении культуры города Севастополя «Севастопольский художественный музей имени М.П. Крошицкого» был реализован проект «Античный мир в живописи: урок в музее».



Урок истории «Античный мир в живописи» рассчитан на учеников средней школы. В рамках учебной (ознакомительной) практики такой необычный формат урока позволил ученикам 5 класса обратиться к античной мифологии, архитектуре и скульптуре на примерах подлинных произведений из коллекции музея. Однако для того, чтобы раскрыть представленную тему, в коллекции музея на текущий момент было представлено 2 полотна: В. Д. Полenov «Античный пейзаж», Корнелис Гольстейн «Меркурий и Аргус», которые ученики могли увидеть в подлиннике (тем не менее эти картины дублировались на экране, чтобы каждый мог рассмотреть их подробнее). Без таких произведений, как Сандро Боттичелли «Рождение Венеры» (Галерея Уффици), Джордано Лука «Похищение Прозерпины» (галерея Палаццо Медичи-Риккарди), Карл Генрих Блох «Освобождение Прометея» (Художественный музей Риббе) невозможно раскрыть заявленную тему урока; они так же транслировались на экране. Кроме того, чтобы решить сложившуюся педагогическую задачу, можно совершить виртуальные туры в представленные музеи.

Так, в случае отсутствия необходимых для раскрытия темы экспонатов, для того чтобы полнее представить обстановку, расположение залов музея и окунуться в атмосферу места, на помощь приходят виртуальные платформы музеев. Виртуальные платформы музеев представляют собой коллекцию панорам по огромным залам музеев, где открываются все достоинства зданий, экспонатов и великолепное убранство. К примеру, можно совершить виртуальный тур в Австрийскую Галерею Бельведер (Вена), Атенеум (Хельсинки), Версальский дворец (Франция), Варненский археологический музей (Болгария), Галерею Искусств Фриера (Вашингтон, США), Галерею Тейт Британ (Лондон), Художественный музей префектуры Миэ (Япония), Художественный фонд Деви (Гургаон, Индия), Национальный музей антропологии в Мехико (Мексика) и т. д. (Музеи онлайн. Виртуальные туры (экскурсии) в музеи всего мира. URL: <https://musei-online.blogspot.com/2013/06/virtualnie-tury-v-muzei-mira.html>)).

Безусловно, в виртуальном пространстве представлено огромное количество музеев России: Государственная Третьяковская галерея, Государственный Русский музей, Государственный музей истории космонавтики им. К. Э. Циолковского, Музей космонавтики, Государственный геологический музей им. В. И. Вернадского, Государственный Дарвиновский музей, Музей-заповедник «Усадьба Мураново им. Ф. И. Тютчева», Музей обороны Ленинграда, Государственный Эрмитаж, Государственный музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина и др.

Практически все крупные музеи развивают digital-направления и усиливают работу над онлайн-проектами для посетителей, а также для внутренней работы и взаимодействия с другими институциями. Тому как виртуальное искусство обеспечивает непрерывный поток стимулов и опыта, а также истории этого жанра в контексте общей истории медиаискусства, посвящено множество лекций на платформах музеев.

Кроме того, на официальных сайтах музеев зачастую реализуются виртуальные проекты. К примеру, Государственный музей обороны Москвы представляет на портале «Музейная Москва онлайн» оцифрованные коллекции музея: боеприпасы, вещи, графику, документальные материалы, живопись, книги, нумизматику, оружие, фотографии и негативы. На странице Музея обороны Москвы представлено множество виртуальных выставок.

Актуальны онлайн-презентации виртуальных туров по различным выставкам. Например, выставка «Михаил Врубель. К 165-летию со дня рождения» в Русском музее. Благодаря технологии панорамной съемки виртуальный тур полностью воссоздает пространство экспозиции и позволяет в произвольном порядке перемещаться по залам выставки, детально рассматривать экспонаты. Дополнительно в тур включены онлайн-лекции и видеозаписи, подготовленные сотрудниками Русского музея по материалам выставки.

Виртуальная выставка «100 лет СССР» доступна на портале «Виртуальный Русский



музей» www.rusmuseumvrm.ru, в разделе «Художественная галерея», где уже много лет публикуются межмузейные виртуальные выставки, а также на сайте Русского музея в разделе Издания / мультимедиа. Задача выставки – объединить лучшие произведения, созданные в советский период с целью привлечения внимания к истории Советского Союза через произведения изобразительного искусства, хранящиеся в собраниях музеев России и стран СНГ. Одна из целей выставки – познакомить интернет-пользователей (в первую очередь поколение, которое выросло после распада СССР) с изобразительным искусством республик, входивших в состав СССР, и укрепление международных и международных связей в сфере культуры.

Произведения изобразительного искусства советского периода – важный источник для изучения истории и культуры СССР, понимания и погружения в эту историческую эпоху, которая, несмотря на все противоречия, представляет собой важный опыт мирного существования разных народов на огромной территории. Дружба, сотрудничество, солидарность, взаимовыручка, созидательный труд, забота о семье и детях, массовое приобщение к спорту и здоровому образу жизни, высокий уровень образования и культуры, приоритет духовных ценностей над материальными, коллективного над индивидуальным, сохранение национальных культур и традиционных ценностей, любовь к Родине и служение Отечеству – далеко не полный список приоритетов и ценностей, с которыми ассоциируется советская эпоха.

В виртуальной экспозиции, организованной по хронологическому и тематическому принципу, выделены разделы, в которых собраны произведения по определенной теме: семья, детство, труд, спорт, культура, праздники, индустриализация, защита Отечества, космос и другие важные сферы жизнедеятельности советского общества. Советскому дизайну и архитектуре также посвящены отдельные блоки. Работа над выставкой продолжается, произведения из российских и зарубеж-

ных музеев еще поступают в Русский музей и постепенно пополняют виртуальную выставку (URL: https://rusmuseumvrm.ru/data/events/2023/02/obschee_prezentaciya_virtualnoy_vista_vki_100_let_sssr/index.php).

Виртуальная выставка «Памятники архитектуры и природные заповедники Крыма в отечественном изобразительном искусстве» («Виртуальный Русский музей». – URL: https://rusmuseumvrm.ru/online_resources/art_gallery/krim/index.php) объединяет более 500 произведений живописи, рисунка и печатной графики из коллекции Русского музея и 40 художественных музеев Российской Федерации, созданных в конце XVIII – начале XXI веков. Со своей стороны, севастопольские государственные музеи федерального и регионального уровня достаточно широко представлены в виртуальном пространстве, что позволяет знакомить обучающихся со всего мира с культурным наследием Севастополя и повышать туристическую привлекательность региона. Известные всему миру музеи города Севастополя: Государственный историко-археологический музей-заповедник «Херсонес Таврический», Севастопольский военно-исторический музей-заповедник, Военно-исторический музей Черноморского флота, Военно-исторический музей фортификационных сооружений, Севастопольский художественный музей им. М. П. Крошицкого представляют основные направления своей деятельности, коллекции, виртуальные туры и выставочные проекты на страницах официальных сайтов [1].

Выводы. Виртуальный и физический музей проявляют определенные различия в перцептивном восприятии мира и окружающей действительности. В цифровом пространстве, как и в реальном физическом мире, существуют свои ограничения, которые будут влиять на дизайн виртуальных миров, зависящих от сугубо технических возможностей, программного обеспечения, каналов связи и аппаратных платформ. В свою очередь, это дает возможность к расширению действий музейных работников и художников проектировщиков.

Музейная среда всегда находилась под воздействием общества с его тенденциями, пред-



ставляя собою своеобразные сообщающиеся сосуды. Виртуальные музеи выступают в роли мощного ресурса развития музейного дела в современности, однако это не означает подмену виртуальными музеями музеев, существующих в реальном мире. Несмотря на всю перспективность интернет-музеев, они все же не смогут собой полноценно заменить обычный музей. Об этом достаточно четко говорит директор Государственного Русского музея В. Гусев «технологии все время меняются, на это не хватает средств и денег, но мелькание экранов компьютерных не должно заслонять подлинников».

Подводя итог нашей статьи, следует отметить, что в условиях общественного перехода рынок информационных услуг предоставляет потребителям контента все новые услуги и продукты, которые являются информационными технологиями. В данную категорию продукта входят и виртуальные музеи, они дают возможность потребителям получить доступ к просмотру коллекций и выставок, пространственно удаленных от зрителя, имеющего доступ в Интернет.

Музейная деятельность всегда влияла на общество через пространство и время. Гордон Файф, профессор Кильского университета, высказывал мысль о том, что музеи являются культурными единицами, производящими культурное значение против существующего общества, несмотря на их взаимозависимость [18]. Собрания показывают культурные традиции и основы, которые часто противопоставляют себя современному обществу. Музеи формируют информационно-коммуникативную среду, представляя собой социокультурные институты общества, которые несут обществу определенные послания и коды. Выставки, работающие в информационном пространстве с привлечением интернет-технологий, выявляют и раскрывают специфику нахождения культурного наследия в виртуальном мире.

Явные преимущества современного музейного пространства в виртуальной реальности рассматриваются как нелинейность, интерак-

тивность и имманентность. Гипертекст и переход по ссылке в современных условиях устанавливают взаимосвязь между пользователем и виртуальным экспонатом, открывая передовую функцию музея: виртуальная коммуникация. Таким образом, новое время формирует современное музейное пространство, расширяет его возможности и способы представления контента конечному потребителю, обществу, тем самым транслируя во внешний мир образы и смыслы.

В настоящее время важен аспект открытости и доступности музейного представления культуры в образовательном процессе. С одной стороны, виртуальный музей как открытый контент позволяет обучающимся получать новые знания, дополняющие базовые знания программы; с другой – предоставляет возможность открытого общения не только непосредственно с педагогом, но и с различными субъектами культурно-образовательного процесса. Следует отметить, что во многих музеях приоритетны проекты, через которые в систему образования встраиваются передовые технологии, в том числе виртуальной и дополненной реальности. Такая возможность внедрять и эффективно использовать виртуальный контент в образовательном процессе в любом уголке страны позволяет разнообразить процесс обучения.

Итак, педагогический потенциал виртуального музея широко используется в настоящее время в качестве подготовки учебных занятий, для реализации самостоятельной работы обучающихся, при проведении виртуальных уроков-экскурсий. Виртуальный музей позволяет реализовать досуговую, исследовательскую и культурно-просветительскую деятельность учащихся, способствует развитию познавательной активности обучающихся; формированию знаний об историко-культурном наследии; раскрытию творческого потенциала; патристическому и духовно-нравственному воспитанию. Вектор развития системы образования направлен, помимо прочего, на цифровое будущее, поэтому современный учитель должен владеть инструментами, позволяющими при-



менять новейшие образовательные продукты, благодаря которым образовательная среда не имеет границ.

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена рассмотрению культурного феномена музея в современных условиях информационного общества, становлению и развитию виртуальных музеев. Тема актуальна в смысле понимания особенностей развития постиндустриального общества и переход музеев в виртуальное пространство, где информационные технологии формируют новый вид пространства со своими специфическими особенностями, куда и будет интегрировано музейное пространство, создавая новые культурные возможности и доступы к информации для общества. В статье анализируется педагогический потенциал виртуального музея. Определены возможности использования ресурсов виртуального музея в целях активизации познавательной деятельности в школьном и профессиональном образовании.

Ключевые слова: виртуальный музей, интернет-технологии, образовательный процесс, подготовка магистрантов, культурное пространство, информационная культура.

SUMMARY

The article is devoted to the consideration of the cultural phenomenon of the museum in the modern conditions of the information society, the formation and development of virtual museums. The topic is relevant in the sense of understanding the features of the development of post-industrial society and the transition of museums to the virtual space, where information technologies form a new type of space with its own specific features, where the museum space will be integrated, creating new cultural opportunities and access to information for society. The article analyzes the pedagogical potential of the virtual museum. The possibilities of using the resources of the virtual museum in order to enhance cognitive activity in school and vocational education are determined.

Key words: virtual museum, Internet technologies, educational process, preparation of undergraduates, cultural space, information culture.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бойцова Е. Е. Музеи Севастополя в виртуальном пространстве // Парадигмы истории и общественного развития. – 2019. – № 15–16. – С. 20–24.

2. Грицкевич В. П. История музейного дела до конца XVIII в. – СПб.: СПбГУКИ, 2004. – 408 с.

3. Дайзард У. Наступление информационного века // Новая технократическая волна на Западе / под ред. П. С. Гуревича. – М., 1986. – 456 с.

4. Делез Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. – 895 с.

5. Квитко А. Ю. Информационная культура личности // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. – 2010. – № 2 (73). – С. 162–169.

6. Пленков О. Ю. Индустриальная цивилизация XX века: особенности эволюции и динамики // Метаморфозы истории. – 1997. – № 1. – С. 93–106.

7. Позднякова И. Р., Таранова Т. Н., Мищерина И. В. Виртуальный музей как открытое образовательное пространство // Педагогика искусства. – 2020. – № 3. – С. 77–84.

8. Попов В. Д. Информациология и информационная политика. – М.: Изд-во РАГС, 2001. – 116 с.

9. Розенберг Н., Бирдцелл Л. Е. Как Запад стал богатым: экономическое преобразование индустриального мира / пер. с англ. под ред. Б. Пинскера; науч. ред. В. Бусыгин. – М.; Челябинск, 2015. – 448 с.

10. Саяпин В. О. Смысловые реалии гипертекста в виртуальной коммуникации // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. – 2012. – № 3 (11). – С. 105–113.

11. Цветкова М. С., Ратобильская Э. С., Дылян Г. Д. Модели комплексной информатизации общего образования: учеб. изд. – М., 2007. – 119 с.

12. Электронная культура и экранные формы творчества / под ред. К. Э. Разлогова. – М.: РИК, 2006. – 384 с.



13. Bennett T. *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics.* – L.; N.Y., 1995. – P. 89–105.

14. Boyer C. *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication.* – N.Y., 1997 – 245 p.

15. Bridges H. A., Charitos D. *On Architectural Design in Virtual Environments // Design Studies.* – 1997. – Vol. 18. – № 2. – P. 143–154.

16. Castells M. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society.* – N.Y., 2001.

17. Giaccardi E. *Collective Storytelling and Social Creativity in the Virtual Museum: A Case Study // Design Issues.* – 2006. – Vol. 22. – № 3. – P. 29–141.

18. Fyfe G. *Sociology and the Social Aspects of Museums // A Companion to Museum Studies / ed. by S. Macdonald.* – Ch. 3. – Malden; Oxford, 2006.



И. Н. Авдеева

УДК 159.927.22

ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ФЕНОМЕНА «ОДАРЕННОСТЬ»: РЕТРОСПЕКТИВНЫЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ

Введение. После завершающего значимого этапа в жизни ребенка в детском образовательном учреждении перед родителями обязательно возникает вопрос, в какую школу определить первоклассника, какого учителя лучше выбрать для максимально продуктивного

обучения, воспитания и развития на протяжении последующих трех-четырех лет. Для начинающих учителей начальной школы, как правило, также стоят важнейшие вопросы: как определить мотивацию, интересы, потребности младших школьников с целью максимального развития их способностей, возможностей и талантов. Каждый родитель, а тем более учитель, должен иметь свое представление об одаренных детях. Это представление у каждого из нас создается на основе опыта общения с детьми, сравнения их между собой, наблюдений за их развитием, чтения литературы о жизни замечательных людей. Однако эти представления неизбежно носят субъективный характер, отражая наши особенности, предпочтения и конкретные ситуации, с которыми мы сталкиваемся в жизни. Когда мы встречаем четырехлетнего малыша, самостоятельно читающего книжки, или пятилетнего ребенка, рисующего прекрасные рисунки, или четвероклассника, решающего уравнения из курса высшей математики, у нас не возникает сомнений, что это одаренные дети. Это относится и к юным художникам, композиторам, артистам, спортсменам, когда их талант очевиден и не вызывает сомнений.

Формулировка цели статьи, ее актуальность. Для чего нужна диагностика? Отнюдь не для того, чтобы подтвердить очевидное. Распознавание детской одаренности, гениальности и таланта – одна из основных проблем, которая исследуется педагогами и психологами всего мира. Появление гениев и одаренных людей заставляет общество вновь и вновь возвращаться к этому вопросу, искать пути к созданию социальных и психолого-педагогических условий для развития способностей растущего поколения. Как отмечал А. В. Петровский, «проблема талантов и их формирование – это большая социальная проблема и, если угодно, проблема государственная» [11, с. 50]. И с его мнением нельзя не согласиться, поскольку умные и талантливые дети – это будущее общества и именно от них зависит духовное, экономическое, социальное и культурное развитие государства.