

ков, виртуальное устройство *Combinator*, новый саунд-браузер и новая технология превращают эту программу в мощную аудиостанцию.

Огромным «плюсом» в программе является то, что расширенный банк звуков содержит достаточно материала для работы в любом стиле музыки.

Таким образом, программа *Propellerhead Reason* представляется нам полезной и интересной. Хотелось бы, чтобы с развитием музыкально-компьютерных технологий появлялось еще больше других, не менее интересных программ, позволяющих удобно, просто и качественно работать со звуком.

М. Б. Кушнир

Развитие творческих способностей и креативности в процессе обучения музыке. Практика создания и использования учебных компьютерных пособий для массового обучения и воспитания подрастающего поколения на основе владения языком музыки

М. В. Kushnir

The development of creative abilities and creativity in the process of teaching music. The practice of creation and implementation of educational computer manuals or the mass teaching and upbringing of the rising generation on the basis of proficiency in musical language

План, программа, алгоритм всегда предшествуют созданию любого объекта, явления окружающей действительности. Язык программы, плана состоит из элементов, структур языка вышестоящего уровня, из структур метаязыка. Искусство – метаязык, модель, программа всего сущего. Основная функция искусства – создание действительности; любое явление, любой объект может появиться только после того, как этот объект, это явление будет создано в искусстве.

Структуры искусства, помещенные внутри сознания, создают механизм внутреннего оперирования структурами искусства. Этот механизм является единственным нейрофизиологическим аппаратом – органом развития творческих способностей и креативности. *Креативность – способность психики принять решение на основе собственной внутренней информации; творчество – способность создать новую программу, новый объект.* Креативность личности возможна в том, и только в том случае, если мышление субъекта обладает механизмом внутреннего оперирования структурами искусства. Наличие или отсутствие креативности делит человечество на *продуктивную* и *репродуктивную* части.

Процесс восприятия и мышления возможен в том, и только в том случае, если подсознание субъекта априори обладает программой, моделью данного процесса. Мышление, производительная деятельность наиболее полно реализуются при интегрированной, целостной работе – левого, вербального, и правого, образного полушарий мозга. Женщины генетически более креативны, мужское дискурсивное мышление зависит от развития правого полушария.

Все решения всегда принимаются на бессознательном уровне, сознание извлекает, проверяет и поставяет решение в оперативную работу. Переход внешних информационных структур в подсознание, передача бессознательной информации в сознание является процессом перекодировки, которая и

осуществляется механизмом мысленного оперирования структурами искусств – механизмом креативности. Шесть уровней креативности: 1) внутреннее мышление на родном языке; 2) бессознательное представление фрагментов произведений, образов; 3) сознательное оперирование целостными чужими произведениями, структурами, образами; 4) произвольное мысленное изменение чужих, создание своих инструктивных произведений из чужих стиливых элементов; 5) сознательное создание произведений своего индивидуального стиля; 6) бессознательное создание произведений нового новаторского стиля.

Новое – новое свойство, новая система является отношением, способом взаимодействия систем (подсистем) нижележащего уровня. И вниз по иерархии систем (организм-молекула-атом и далее до кварков, струн, полей), и вверх (мозг, мышление-сознание, духовность) системные закономерности возникновения нового и аксиома «создание нижележащими подсистемами, но управление вышележащей по иерархии – и по сложности! – системой» действуют однозначно и неустранимо; и в физическом мире, и в социуме, и в психике. Отсюда сложность объекта ноосферы равносильна информационной сложности произведения искусства – программы, модели этого объекта. Сложность метаязыка произведения искусства – необходимое условие сложности теорий и программ науки, экономики, общественных отношений, политики. Общациональные механизмы воспроизводства креативных кадров третьего и четвертого уровней (пятый и шестой – от генетики, природы, от Бога) действительны только в системе образования и воспитания, основанной на программах и моделях соответствующей сложности. Сложность этносистем научно-технического периода земной цивилизации базируется на информационно сложных видах и жанрах художественного творчества, возникших в эпоху Ренессанса: это поэма и месса, роман и опера, симфония и станковая живопись, балет и венки сонетов.

Современное кризисное состояние общациональной креативности может быть преодолено путем использования инновационной методологии процесса образования, центральное звено которой составляет методика создания механизма креативности третьего-четвертого уровней практически у каждого ученика. Механизм креативности создается целенаправленным обучением музыкальному языку и музыкальной грамотности. Принципы инновационного обучения: а) целостное восприятие и изучение каждого элемента музыкального языка и каждого произведения через единство слухового, зрительного и тактильного ощущений; б) целостность вербального и образного мышления; в) целостность четырех видов деятельности: исполнения, слушания, анализа и сочинения; г) дидактические установки на принципы целостности, мысленного слышания, активной деятельности и творчества.

В современных условиях массовый подъем креативности возможен только с использованием компьютерных технологий. На первом этапе было создано «Аудиопособие», концентрировавшее в цифровом формате фундаментальный слой русской и зарубежной музыкальной культуры. Для перехода на новую технологию обучения создан ряд аудиовизуальных компьютерных пособий: «Оперы и балеты» на сорока дисках-DVD, «Детские альбомы» (двенадцать дисков), «Слушание музыки» (двенадцать дисков), создаются пособия с использованием мультимедийных технологий, включающих дидактический материал в разных формах: викторины, тесты, конкурсы, познавательные игры.

Компьютерные пособия, создают условия результативной и целенаправленной работы преподавателей. Пособия предназначены для общеобразовательных и профессиональных учебных заведений