**Практичне завдання № 3**

з навчальної дисципліни «Креативна економіка та креативні індустрії»

до теми «Формування креативного середовища міст»

**1. Питання для обговорення на практичному занятті:**

1. Сутність, роль та структура креативного середовища.

2. Основні фактори формування креативного середовища.

3. Характеристика факторів креативного середовища: диверсифікація економіки, комфортне оточення, інституціональна підтримка, соціальна активність.

4. «Індекс креативних міст» та «Концепція 3Т».

5. Поєднання економічного, соціального та культурного капіталів у креативній економіці.

6. Термін «відкрита культура» з точки зору урбаністики.

7. Сприяння держави в формуванні креативного середовища.

8. Сприяння великого бізнесу в формуванні креативного середовища.

9. Значення креативного проекту для формування креативного середовища.

10. Проблеми та можливості розвитку креативних індустрій: економічні, інфраструктурні, культурні, освітні, соціальні, інституційні.

11. Причини зростання важливості креативних індустрій в сучасному світі.

12. Освіта в розважальному форматі.

13. Бар’єри розвитку креативних індустрій в містах.

14. Варіативність міського дизайну.

15. Розвиток громадських просторів.

16. Участь містян в ухваленні рішень з приводу різних сфер життя міста.

17. Регулювання процесів обміну креативною продукцією в онлайн-просторі.

18. Формування бренду міста.

**2. Розв’язок вправ, ситуацій та творчих завдань:**

***Вправи:***

***2.1. Кейс* *«Звідки ноги ростуть».*** Учасники отримують індивідуальне завдання: впродовж 10 хв. подумати над питаннями: як відрізняється моє життя від життя моїх батьків, бабусь і дідусів у розрізі гендерного питання (уявлення про соціальну стать, наявність/відсутність рівних можливостей, гендерні ролі); роль жінки і чоловіка в родинах моїх батьків, бабусь і дідусів; моє особисте ставлення до гендерних ролей. Після завершення індивідуальної роботи група об’єднується в 4 міні-групи; вони розходяться в різні місця для обговорення. Під час обговорення кожен учасник має 5–6 хв., щоб поділитися своєю історією. Всі інші слухають один одного, не перебивають та не коментують, а в кінці мають час на спільну рефлексію. Після цього всі повертаються у коло і відбувається бліц-опитування: які відкриття, думки учасники мають після індивідуальної та групової роботи. Важливе правило: все, що ви почули в міні-групі залишається в міні-групі і не транслюється далі.

***2.2. Кейс* *«Моя ідентичність».*** Учасники умовно зображають карту. Перший крок – визначення груп, до яких вони себе зараховують. Обговорюються переваги, а також труднощі, пов’язані з приналежністю до тої чи тої групи.

Другий крок – тренер визначає групи, які мають наступні ознаки: зовнішність, колір шкіри, місце народження (село, місто), стать, рідну мову, рівень освіти, громадянство, здоров’я, відношення до релігії тощо. Учасники аналізують, чи дає ідентифікація з кожною із зовнішньої групи переваги або недоліки для кожного індивідуально.

Третій крок – учасники записують на картках групи, до яких вони себе зарахували на початку. Після цього розкладають їх навкруги і зачитують. У цей час той або та, хто зараховує себе до тієї чи тої групи, встає.

У результаті учасники можуть побачити, що не зважаючи на те, що ми всі різні, дуже часто ми зараховуємо себе до однакових груп. Також порушується питання меншин, до яких зараховує себе невелика чисельність учасників.

***2.3. Ділова ігра* *«Терміни».*** Мета гри: оволодіння основними термінами та поняттями. Правила гри: група ділиться на дві команди. Від кожної команди делегується кілька гравців, кожен з яких отримує картку, з написаним на ній терміном (словом або словосполученням). Кожен гравець має пояснити команді отриманий термін, запропонований йому на картці за відведений час (наприклад, за 1 хв.). Щойно команда відгадує необхідне слово, в гру вступає наступний гравець. Під час пояснення слова гравець може використовувати синоніми і антоніми, але не можна використовувати однокореневі слова. Команди грають по черзі. За кожне відгадане слово команда отримує один бал. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість балів.

Можливі терміни для карток: інновації; економіка; інноваційне місто; інфраструктура; комфортне оточення; соціальна активність; креативний клас; креативні індустрії; креативне середовище; ліберальна освіта.