

ПРОГРАМА ЄС «КРЕАТИВНА ЄВРОПА» В УКРАЇНІ: ІНФОРМАЦІЙНИЙ РЕСУРС ДО ДИСЦИПЛІН ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОГО ЦИКЛУ

Оксана Ількова

Національний авіаційний університет (Київ, Україна)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1766-8483>

1. ВСТУП

Європейський Союз давно і послідовно фінансує мистецтво та креативні індустрії, допомагаючи народжуватися новим цікавим проектам, які змінюють суспільство на краще. Протягом останніх 20 років існувало безліч різноманітних програм, за якими проекти могли отримати фінансування. Проте у 2013 році керівництво ЄС вирішило, що набагато ефективнішим буде об'єднати все це під єдиним началом. І наступного року Європейський Союз запустив найбільш амбітну програму з підтримки креативних індустрій у своїй історії [10]. Так народилася «Креативна Європа» – масштабна рамкова програма Європейської Комісії, спрямована на підтримку та посилення конкурентоспроможності європейського культурного, креативного й аудіовізуального секторів, а також збереження, розвиток та просування культурного та мовного розмаїття країн Європи. Відповідальним за реалізацію програми від імені Європейської Комісії є Виконавче агентство з питань освіти, аудіовізуальних засобів і культури ЄС (EACEA) [10], президент Урсула фон дер Ляєн.

Застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні – одна з найбільш актуальних і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу. Інформатизація істотно вплинула на процес придбання знань, інтенсифікувала освітній процес, збільшила швидкість сприйняття, розуміння та глибину засвоєння величезних масивів знань. Дослідження конкретних прикладів використання інформаційних ресурсів у різних галузях знань до навчальних дисциплін різних спеціальностей виглядає доцільним. Розгляд можливостей використання програми ЄС «Креативна Європа» в Україні у якості інформаційного ресурсу при вивченні дисциплін інформаційно-комунікаційного циклу є цілком прийнятним. Це дасть можливість ефективніше досягати програмних результатів навчання освітньо-професійних програм певних спеціальностей, зокрема спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Йдеться про удосконалення викладання низки дисциплін указаної спеціальності першого (бакалаврського) і другого (магістерського) рівнів вищої освіти, а саме: «Соціальні комунікації», «Інформаційно-аналітична діяльність», «Організація виставкової діяльності», «Менеджмент бібліотечних і архівних установ», «Організація та управління діяльністю інформаційних та аналітичних установ», «Інформаційний менеджмент», «Організація зв'язків з громадськістю», «Маркетинг інформаційних продуктів і послуг», «Державна інформаційна політика», «Масова інформація та комунікація» та ін. Методика викладання зазначених дисциплін повинна забезпечувати реалізацію основних принципів дидактики, зв'язок теорії з практикою, активність і самостійність здобувачів вищої освіти, поєднання абстрактності мислення з наочністю у викладанні, глибину засвоєння та доступність знань. Це має реалізуватися під час проведення лекційних, семінарських, індивідуальних занять, самостійної роботи студентів, консультацій, диференційованих заліків, іспитів та різноманітних форм позааудиторної роботи.

Інформаційний ресурс у нашому дослідженні визначається як особливий вид ресурсу, який будується на ідеях і знаннях, накопичених у результаті науково-

технологічної діяльності людей у деякій предметній галузі, та поданий у формі, придатній для накопичення, реалізації і відтворення.

1.1. Мета дослідження

Мета дослідження – виявити та проаналізувати успішні практики участі України в реалізації програми Європейської Комісії «Креативна Європа», розкрити значення використання цієї програми в Україні як інформаційного ресурсу при вивченні навчальних дисциплін освітньо-професійних програм спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа».

Основні завдання полягають у аналізі інформаційних джерел із теми дослідження, розкритті сутності можливостей програми «Креативна Європа», наданні пропозицій із використання програми «Креативна Європа» у якості інформаційного ресурсу в освітньому процесі.

Об'єкт дослідження – електронізація, медіатизація, інтелектуалізація культурного та освітнього простору.

Предмет дослідження – програма Європейської Комісії «Креативна Європа» в Україні.

1.2. Історіографія

Виникнення та розвиток інформаційного суспільства припускає широке застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освіті, що визначається багатьма чинниками. Ця проблематика все частіше потрапляє сьогодні у фокус пошуків науковців. З-поміж різноманіття праць варто виділити роботи таких вітчизняних дослідників та практиків, як: В. Бахрушин [2], Л. Ісак [6], Т. Савельєва [19], С. Тітов [20], Г. Швачич [24], А. Шелестова [25]. Вагомим внеском стала поява навчального посібника авторського колективу з м. Дніпра [24]. У посібнику описуються і характеризуються новітні інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі. Автори зазначають, що інформатизація суспільства – це глобальний соціальний процес, особливість якого полягає в тому, що домінуючим видом діяльності у сфері суспільного виробництва є збирання, нагромадження, продукування, оброблення, зберігання, передавання та використання інформації [24, с. 7]. Загалом автори вказують, що інформаційно-комунікаційні технології допомагають в організації зворотного зв'язку і забезпечують нелінійність викладу навчального матеріалу.

Т. Савельєва [19] розкриває сутність процесу медіатизації життя сучасного суспільства, яке, на думку автора, на сьогоднішньому етапі розвитку набуває рис мережевого. Провідну роль у ньому відіграє комунікація. Атрибутом сучасної комунікації є медіа. Мережева організація суспільства передбачає залученість людей до глобального інформаційного простору, що формується, з його різноманітними мережевими структурами, нову організацію сфер життєдіяльності індивіда, соціальних інститутів суспільства. [19, с. 185]. В. Бахрушин зазначає, що інформатизація в українській освіті відбувається значною мірою хаотично і детально зупиняється на причинах цього явища [2].

Більшість дослідників сходяться на думці, що інформаційний ресурс – сукупність документів у інформаційних системах – має низку характерних особливостей, наприклад, на відміну від матеріальних ресурсів він практично невичерпний, а з розвитком суспільства і зростанням використання знань обсяги інформаційного ресурсу зростають. Під інформаційною технологією розуміють сукупність методів, засобів, прийомів, що забезпечують пошук, збирання, опрацювання, передавання інформації між людьми.

Г. Швачич, В. Толстой, Л. Петречук, Ю. Іващенко, О. Гуляєва, О. Соболенко, аналізуючи процес інформатизації, вказують на такі його складові: електронізація – поширення електронних технологій на різні сфери людської діяльності; медіатизація – процес удосконалення засобів збору, зберігання і поширення інформації, в якому

головним носієм інформації і даних стає електронний носій; комп'ютеризація – процес удосконалення засобів пошуку і обробки інформації на основі впровадження комп'ютерної техніки; інтелектуалізація – процес розвитку знань і здібностей людини до сприйняття та породження інформації [24, с. 7-8].

Спроба дослідити використання програми Європейської Комісії «Креативна Європа» в якості інформаційного ресурсу для вивчення дисциплін інформаційно-комунікаційного циклу, наскільки автору відомо, робиться вперше.

1.3. Методологія дослідження

У ході дослідження використано загальнонаукові методи синтезу і аналізу при опрацюванні публікацій та сайту «Креативна Європа Україна»; емпірико-аналітичний та порівняльний при вивченні досвіду отримання та реалізації проєктів програми «Креативна Європа» в Україні. Використання описового методу та методу аналізу дало можливість охарактеризувати рамкову програму Європейського Союзу «Креативна Європа» в Україні як інформаційний ресурс.

2. ОСНОВНА ЧАСТИНА

2.1. Програма ЄС «Креативна Європа» в Україні як інформаційний ресурс

Програма Європейського Союзу «Креативна Європа» була розрахована на 7 років (із 2014 до 2020 року) і охоплювала всі культурні ініціативи.

Обсяг цієї ітерації програми становив 1,46 млрд євро. Вони розподілялися відповідно до таких компонентів:

- підпрограма «Культура» створена для живопису, театру, музики, збереження культурної спадщини тощо – 31 %;
- підпрограма «Медіа» фінансує аудіовізуальні проєкти: кіно, відеоігри, проєкти для телебачення та цифрових платформ тощо, на це спрямували 56 % бюджету;
- ще 13 % пішло на фінансування міжсекторальних програм – в тому числі, на роботу Національних бюро програми, одне з яких є і в Україні [11].

Головним викликом для програми є те, що культурний та креативний сектори недостатньо використовують потенціал єдиного ринку ЄС та сусідів. Європейський Союз має 24 офіційні мови, три абетки і близько 60 регіональних мов та мов меншин. Це дуже фрагментує ринок, що доводить і статистика, адже лише 13 % європейців були на концерті артиста з іншої європейської країни і 4 % – на виставі театру з іншої європейської країни [11].

Тож найбільшу увагу «Креативна Європа» приділяє саме міжнародним проєктам та продукції різних країн.

«Креативна Європа» надає фінансову підтримку проєктам, які відповідають пріоритетам програми, а саме:

- міжнародна мобільність;
- розвиток аудиторії;
- нові бізнес-моделі;
- перехід до використання цифрових технологій;
- тренінги та освіта;
- культурна спадщина;
- міжкультурний діалог, сприяння соціальній інтеграції мігрантів та біженців [18].

1. Програма «Креативна Європа» спрямована на фінансування проєктів та ініціатив, які націлені на зміцнення культурного різноманіття, а також відповідають потребам та викликам сектору культурних та креативних індустрій [17].

2. До програми входять не лише країни ЄС, але й ті європейські країни, які тісно співпрацюють з Європейським Союзом, – усього 41 країна [11]: усі 27 членів ЄС; країни,

які бажають доєднатися до ЄС (Таблиця 1) та Норвегія і Туніс – країни, які зацікавлені долучатися до культурного простору європейського континенту.

Таблиця 1. Країни «Креативної Європи»– не члени ЄС

Країни-кандидати на вступ до ЄС	Потенційні країни-кандидати на вступ до ЄС	Країни Східного партнерства
Албанія Ісландія Північна Македонія Сербія Чорногорія	Боснія і Герцеговина Косово	Україна Вірменія Грузія Молдова

Наша держава долучилася до програми «Креативна Європа» у 2016 році після підписання у листопаді 2015 року Угоди між урядом України та Європейською Комісією про участь України у програмі «Креативна Європа» [11]: програма Європейського Союзу для сектору культури та креативності.

Із метою реалізації Угоди та координації залучення до програми українських учасників в Україні створено Національне бюро «Креативної Європи», яке розвиває програму на національному рівні, сприяє обміну інформацією та пошуку партнерів, надає консультативну підтримку заявникам, співпрацює з національними бюро «Креативної Європи» інших країн. Національне бюро «Креативної Європи» в Україні має інформативний, змістовний, інтерактивний та зручний для користувачів вебсайт [11], з якого можна дізнатися про керівний та менеджерський склад бюро. Команда молодих людей, професійних, амбітних, які вміло популяризують «Креативну Європу». Сайт бюро українською і англійською мовами має такі основні рубрики і сторінки:

- Підпрограми
- Про програму «Креативна Європа»
- Умови участі у програмі
- Пошук партнерів
- Посилання на пошуковій інших країн
- «Креативна Європа» в Україні
- Усі новини
- Усі події
- Історії успіху
- Медіа-кіт
- Бюро інших країн
- Грантові можливості для українських організацій
- Часті питання
- Команда
- Контакти

Національне бюро «Креативної Європи» в Україні активно використовує соціальні мережі «Фейсбук» та «Інстаграм», наприклад, розміщує онлайн-курси «Підготовка заявки на програму «Креативна Європа».

Зі сайту можна дізнатися [11], що Національне бюро програми ЄС «Креативна Європа» в Україні:

- здійснює промоцію програми на національному рівні в секторі культурних та креативних індустрій в Україні;
- надає безкоштовні консультації, інформацію та технічну підтримку українським аплікантам під час процесу подачі грантової заявки;

- організовує заходи, які сприяють обміну актуальною інформацією, нетворкінгу та пошуку партнерів між потенційними аплікантами програми;
- поширює інформацію про можливості фінансування проєктів в інших країнах;
- сприяє поширенню та промоції успішних проєктів;
- співпрацює з іншими Бюро з метою пошуку партнерів та обміну найновішою актуальною інформацією щодо програми «Креативна Європа».

У рамках підпрограми «Культура» передбачено 4 канали фінансування: «Європейські платформи», «Європейські мережі», «Проєкти у галузі співробітництва», «Художній переклад» [17]. Подати заявку на участь може організація будь-якої форми власності, яка є діючою і має статус юридичної особи (у деяких конкурсах – не менше 2 років) [17]. Отже, можуть подаватися і державні, і комунальні підприємства, і громадські організації, і органи місцевого самоврядування. Кожна організація повинна продемонструвати свою інституційну спроможність і самостійно визначити бюджет. Коли йдеться про проєкти міжнародної співпраці до 200 тис. євро, то 60 % дає «Креативна Європа», а 40 % організація має знайти самостійно [18]. Це не означає, що організація має внести власні кошти, це може бути фінансування від інших грантодавців, меценатів, спонсорів, окрім бюджету ЄС. Вітається власний внесок, навіть якщо він декілька відсотків, організація у такий спосіб показує Єврокомісії, що у майбутньому сподівається на прибуток і самофінансування. Це є гарантією того, що проєкт не закрийється протягом 1–4 років, поки буде тривати фінансування з боку ЄС [12]. Якщо організація не в змозі залучити 40 %, то грант від ЄС не можна буде отримати у розмірі 100 %, а лише 70–80 %, які надаються траншами [12]. Останній транш організація отримує після звіту за всі 100 % бюджету, тобто усе фінансування від ЄС можливе за результативної діяльності. Якщо ж організація має намір взяти участь у великому проєкті, наприклад, на 2 млн євро, то потрібно шукати партнерів, навіть до 5, важливо, щоби серед них були закордонні [12]. Адже мобільність митців на теренах Європи – один із пріоритетів «Креативної Європи».

Упровадження програми «Креативна Європа» в Україні, а також використання досвіду роботи національного бюро цієї програми в Україні, Українського культурного фонду, Міністерства культури та інформаційної політики України у промоції програми «Креативна Європа», представлення інформації про програму на їхніх вебсайтах постає привабливим інформаційним ресурсом для вивчення окремих дисциплін інформаційно-комунікаційного циклу. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій та технологій навчання є одним із важливих напрямів розвитку сучасної вищої освіти. Інтерактивність, інтенсифікація процесу навчання, зворотний зв'язок – помітні переваги новітніх технологій. У цьому контексті доцільною постає пропозиція здобувачам вищої освіти проаналізувати програму «Креативна Європа» за 2014–2020 у цифрах. Для цього можна скористатися офіційними вебсайтами [10; 11; 17; 21].

Цікавим джерелом для вивчення навчальних дисциплін і оволодіння фаховими компетентностями є порівняльний аналіз кількості проєктів програми «Креативна Європа» у різних країнах (табл. 2).

Таблиця 2. Проєкти «Креативної Європи» 2014-2020 у країнах

Країни-лідери	Сусіди України	Пострадянські країни
Франція – 148	Угорщина – 41	Латвія – 16
Італія – 130	Польща – 31	Литва – 13
Іспанія – 98	Румунія – 15	Естонія – 6
Словенія – 89	Словаччина – 3	Грузія – 8
Німеччина – 84		Вірменія – 1

Варто зауважити, що на 2020 рік Україна має 8 реалізованих проєктів. Студенти можуть зробити висновки, використовуючи вебсайт Національного бюро програми ЄС «Креативна Європа» в Україні [11], що орієнтирами для нашої держави на майбутнє можуть бути такі країни як Сербія – 53; Болгарія – 46; Албанія – 23.

Цікавим для аналізу здобувачами вищої освіти може стати рубрика сайту національного бюро програми ЄС «Креативна Європа» в Україні «Часті питання» [22], як спосіб налагодження комунікації в межах відкритого діалогу.

2020 рік завершився і разом із ним добігла кінця семирічна ітерація програми ЄС «Креативна Європа», але Європейський Союз затвердив новий бюджет програми на наступні 2021–2027 роки, який становить 2,4 млрд євро, що на 63 % більше від попередньої [11]. Отже, можливості «Креативної Європи» відкриті для всього континенту і України. А щоб скористатися цими новими можливостями, Національне бюро програми Європейського Союзу «Креативна Європа» в Україні продовжує докладати зусиль, проводить багато заходів, зокрема, міжнародні нетворкінги. Спільно з освітньою платформою «Креативна Практика» запущено безкоштовний онлайн-курс «Європейські гранти для культурних та креативних проєктів» [11]. У ньому покроково пояснюється, як залучати грантові кошти – від вибору конкурсу у підпрограмах «Креативної Європи» до подачі звітності щодо втілення проєкту. Участь вітчизняних організацій у проєктах «Креативної Європи» є наочним прикладом того, що Україна і Європа – разом.

2.2. Використання українських історій успіху «Креативної Європи» у навчальному процесі закладів вищої освіти

Із 2017 року Україна почала активно брати участь у програмі «Креативна Європа», перші успіхи маємо у підпрограмі «Культура», у конкурсі «Проєкти міжнародної співпраці». 3-поміж них на окрему увагу заслуговують:

- Поліфонія
- Територія натхнення
- COLAB QUARTER
- BRAVE KIDS

«Поліфонія» – це проєкт міжнародного культурного співробітництва Угорщини, України та Франції, головними завданнями якого стали фіксація останньої живої пісенної традиції українського села, впорядкування фольклорного архіву та інтеграція української культурної спадщини до сучасного світового контексту. Головним інституційним партнером від України є Національний центр народної культури «Музей Івана Гончара» [15]. Ініціатор та керівник проєкту – Міклош Бот, угорський музикант та етнограф. Він розпочав експедиції Україною ще 2014 року, згодом об'єднав українських та угорських дослідників, науковців, музейників. Як зазначають учасники проєкту, пріоритетними завданнями для них стали фіксація української нематеріальної спадщини найсучаснішими технологіями та забезпечення доступу до неї [15; 16]. Студенти можуть ознайомитися та описати онлайн-ресурс, що містить онлайн-архів музичного фольклору, онлайн- карту з геокодами та ін.

У рамках міжнародного проєкту «Територія натхнення» у 4 європейських країнах створена мережа артрезиденцій із метою поживлення культурного життя у сільській місцевості. Одна з них – в селі Урич на Львівщині, де знаходиться середньовічна фортеця Тустань. Головний ініціатор проєкту – словацька природоохоронна організація Mashaon International, від України виконавцем стала громадська організація «Тустань». 115 художників з 12 країн взяли участь у 12 артзаходах та отримали доступ до чудових місць і можливість продемонструвати свої артроботи широкій аудиторії [1]. За допомогою інформації з відкритих джерел студенти можуть відслідкувати, які потужні імпульси розвитку отримали локації проєкту, особливо у туристичній привабливості.

Міжнародний проєкт «COLAB QUARTER» за участі Іспанії, Франції та України мав на меті знайти нові шляхи для взаємодії з мешканцями міст та заохотити їх до горизонтальної моделі управління [5], створення умов для сталого і всебічного розвитку

місцевих громад та територій їхнього проживання, побудови громадянського суспільства. Цей проєкт локального культурного розвитку в Україні впроваджує громадська організація «МістоДія», яка організовує культурні простори, наповнює їх змістом. Студенти можуть спробувати сформулювати власні пропозиції, які могли би бути реалізовані цим проєктом.

Ідея приєднатися до проєкту «BRAVE KIDS» належить маленькій жіночій благодійній організації зі Львівської області «Наші візії». Цей легендарний дитячий мистецький фестиваль зародився у Польщі [3] і в рамках «Креативної Європи» знайшов однодумців у Грузії, Словаччині, Румунії та Україні. Щороку фестиваль проводиться в новій країні. У 2018 році він відбувся у Львові, куди запросили дітей із різних країн світу. На кожному такому фестивалі учасники обмінюються своїми надбаннями – танцями, співами, кухнею, але саме на рівні підлітків. Місія фестивалю: допомогти дітям розкрити таланти і повірити у себе. У ході фестивалю проводяться майстер-класи у форматі «діти вчать дітей», також учасників відправляють на практикуми – вони живуть у місцевих мешканців і знайомляться з різними світоглядами та культурами [23]. Використовуючи сайт фестивалю [3], здобувачі вищої освіти можуть промоніторити як трансформувалася цей захід під час пандемії COVID-19, які можливості відкривають електронізація та інші сучасні інформаційно-комунікаційні технології.

У освітньому процесі спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» та інших спеціальностей доцільно використовувати й інші приклади конкурсу «Проєкти міжнародної співпраці». За допомогою сайту Національного бюро програми ЄС «Креативна Європа» в Україні [7], студенти можуть дізнатися про позитивний досвід українських учасників із 2017 до 2020 роки, з'ясувати особливості проєктів, фінансування, представлення їх за допомогою інтернет-сервісів, характеризують наповнення контенту.

Варто окремо зауважити студентам про конкурс «Художній переклад» і грантові можливості, які отримало українське видавництво «Астролябія» у 2017–2020 роках для розповсюдження, промоції, перекладу і видання класичних та сучасних творів європейської художньої літератури з латинської, англійської, іспанської, французької, німецької, ірландської, польської мов [4; 9]. Також варто наголосити, що завдяки програмі «Креативна Європа» було перекладено 18 українських книг на різні мови [14], серед них твори таких авторів: Тарас Прохасько, Сергій Жадан, Артем Чапай, Наталка Сняданко, Юрій Андрухович, Андрій Курков, Любка Дереш.

На особливу увагу заслуговує підпрограма «МЕДІА» і конкурс «Кінофестивалі», адже 2 українські кінематографічні форуми отримали підтримку «Креативної Європи» [8; 13]: київська «Молодість» у 2019 році і Одеський міжнародний кінофестиваль, який у вересні-жовтні 2020 пройшов онлайн. Студентам буде цікаво ознайомитися з досвідом проведення заходу у онлайн-форматі, охарактеризувати, які при цьому використовувалися технології для віддаленої роботи. Також студенти можуть промоніторити, які українські кінострічки побачили світ саме завдяки програмі «Креативна Європа» [7].

Пізнавальною для студентів спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» є підпрограма «Міжсекторальна співпраця», а саме конкурс «Поєднання культури та аудіовізуального контенту через цифрові технології» [7].

Із метою засвоєння теоретичних знань, вироблення у здобувачів вищої освіти практичних умінь і навичок роботи з потоками інформації з відкритих джерел, для активізації та урізноманітнення їхньої самостійної роботи можна запропонувати підготувати медіадослідження на тему «Креативна Європа: з якими країнами працюють українські апліканти» з мультимедійною презентацією результатів.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

На сучасному етапі розвитку суспільства однією з актуальних педагогічних проблем є застосування новітніх інформаційних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти. Провівши дослідження, можна зробити висновки, що програма Європейського Союзу «Креативна Європа» у якості інформаційного ресурсу дієва і досить

перспективна для підвищення творчої активності здобувачів вищої освіти. Студент стає суб'єктом навчання, він може самостійно здобувати необхідну інформацію і навіть уміти винайти, сконструювати необхідні для цього способи дій. Інформаційно-комунікаційні технології навчання відповідають вимогам сучасного часу, надаючи змогу комплексного підходу до покращення освітнього процесу практично за будь-яким напрямком, заощаджуючи час та забезпечуючи високий рівень засвоєння матеріалу. При цьому варто відзначити роль та значення інтернету як одного з інструментів доступу студентів до інформаційних ресурсів, що дозволяє включатися в єдиний культурний та освітній простір, підвищуючи тим самим якість освіти.

Розглядаючи значення програми ЄС «Креативна Європа» як інформаційного ресурсу при вивченні дисциплін інформаційно-комунікаційного циклу, варто зауважити на доцільності її використання для більшості навчальних дисциплін спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» бакалаврського та магістерського рівнів вищої освіти.

Також слід зазначити, що цей інформаційний ресурс сприяє підвищенню інтересу та загальної мотивації до навчання завдяки новим формам роботи і причетності до пріоритетного напрямку науково-технічного прогресу; активізації навчання завдяки використанню привабливих і швидкозмінних форм подачі інформації; формування вмій та навичок для здійснення творчої діяльності; інтелектуалізації освітнього процесу; виховання інформаційної культури; посилення медіаграмотності; інтенсифікації самостійної роботи студентів.

Роблячи акценти на історіях успіху українських організацій у програмі «Креативна Європа», аналізуючи міжнародну колаборацію, розкриваючи можливості та механізми отримання грантів, викладач має спонукати студентів до участі у майбутньому у цій програмі Європейського Союзу за підтримки культурних та креативних індустрій.

4. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Areas of Inspiration. URL: <https://machaon.eu/detail-project/areas-of-inspiration/>.
- [2] Бахрушин В. Інформаційні ресурси освіти. URL: <http://education-ua.org/ua/analytics/411-informatsijni-resursi-osviti>.
- [3] BRAVEKIDS. URL: <http://bravekids.eu/>.
- [4] Видавництво Астролябія. URL: <https://astrolabium.com.ua>.
- [5] COLAB QUARTER. URL: <http://colabquarter.org/>.
- [6] Ісак Л. М. Проблеми інформатизації технологій навчання на сучасному етапі: досвід та перспективи вітчизняної науки. *Актуальні питання сучасної інформатики*. 2016. № 3. С. 164–168.
- [7] Історії успіху. URL: <https://creativeeurope.in.ua/p/successstories>.
- [8] Кінофестиваль «Молодість». URL: <https://creativeeurope.in.ua/p/molodist>.
- [9] Класична та сучасна європейська література в Україні. URL: <https://creativeeurope.in.ua/p/astrolabium>.
- [10] Креативна Європа. URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/publishing/creative-europe>.
- [11] Креативна Європа Україна. URL: <https://creativeeurope.in.ua/>.
- [12] Креативна Україна в контексті програми ЄС «Креативна Європа». URL: <https://euprostit.org.ua/practices/134281>.
- [13] Одеський Міжнародний Кінофестиваль (ОМКФ). URL: https://creativeeurope.in.ua/p/oiff_ce.
- [14] Переклади українських книг за допомогою «Креативної Європи». URL: https://creativeeurope.in.ua/p/creative_europe_translations.
- [15] POLYPHONY Project. URL: <https://www.polyphonyproject.com/en>.
- [16] Проект ПОЛІФОНІЯ Невідома Україна. URL: <https://www.polyphonyproject.com/uk>.
- [17] Програма «Креативна Європа». URL: <https://ucf.in.ua/p/creative-europe>.
- [18] Про програму «Креативна Європа». URL: <https://creativeeurope.in.ua/p/about>.
- [19] Савельєва Т. П. Медіатизація в мережевому суспільстві: зміст та тенденції. *Сучасне суспільство: політичні науки, соціологічні науки, культурологічні науки*. 2012. № 2. С. 185–192.
- [20] Тітов С. В. Інформаційно-освітнє середовище навчального закладу: розвиток засобів і способів комунікаційної й інформаційної взаємодії. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2014. Вип. 43. С. 144–150.
- [21] Український культурний фонд. URL: <https://ucf.in.ua/>.
- [22] FAQ. URL: <https://creativeeurope.in.ua/faq>.
- [23] Фестиваль BRAVE KIDS. URL: https://creativeeurope.in.ua/p/brave_kids_festival.

- [24] Сучасні інформаційно-комунікаційні технології : навч. посіб. / Швачич Г.Г. та ін. Дніпро : НМетАУ, 2017. 230 с.
- [25] Шелестова А. М. Характеристика сучасного інтегрованого інформаційно-комунікаційного простору вищого навчального закладу. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2013. Вип. 39. С. 235–241.