

DOI <https://doi.org/10.32405/2308-3778-2024-28-1-103-111>

УДК [37.091.4:172.12]:-057.87(73)

ORCID ID <https://orcid.org/0009-0006-1632-4204>

*Марія Горова,
Університет Гранади,
м. Гранада (Іспанія)*

РОЛЬОВА ГРА У ФОРМУВАННІ ЕКОЛОГІЧНОЇ ГРОМАДЯНСЬКОСТІ СТУДЕНТІВ У США

***Анотація.** У статті висвітлено особливості застосування рольової гри як одного з дієвих методів партисипативного навчання у формуванні екологічної громадянськості студентів закладів вищої освіти США. Мета статті полягає у висвітленні особливостей застосування рольової гри у формуванні екологічної громадянськості студентів закладів вищої освіти США. Реалізація поставленої мети вимагала вирішення таких завдань, як-от: 1) осмислення ролі американських університетів у процесі інтеграції принципів екологічних, соціальних та управлінських ініціатив у свою науково-дослідну й освітню діяльність; 2) розгляд специфіки використання рольової гри як одного з методів партисипативного навчання у формуванні екологічної громадянськості студентів у вищій школі США. Дослідницький дизайн цієї наукової розвідки є описовим та аналітичним, базуючись на дедуктивно-нарративному підході й комплексі взаємодоповнювальних теоретичних методів, з-поміж яких: критичний аналіз та узагальнення філософських, психологічних і педагогічних джерел з аналізованої проблеми; монографічний метод – для інтерпретації отриманих результатів у зв'язній логічній перспективі.*

Зазначено, що в умовах сталого розвитку суспільства педагогічні технології з формування екологічної громадянськості студентів стали наріжним каменем освітньо-дослідних ініціатив університетів США.

Наголошено, що американські заклади вищої освіти широко використовують методи партисипативного навчання, з-поміж яких чільне місце займає рольова гра. Розглянуто рольову гру у вищій школі США як успішну навчально-пізнавальну діяльність задля вивчення складних тем або вирішення проблем екологічного спрямування. Ефективність використання методу рольової гри з метою формування екологічної громадянськості студентів залежить від того, наскільки його зміст і форма зацікавлять студентів, вплинуть на їхнє сприйняття світу, сприятимуть саморозвитку, а отже, відповідатимуть таким принципам, як-от: безпосередня залученість студентів; використання асоціативних зв'язків на основі минулого набутого досвіду; розвиток пізнавального інтересу, що забезпечує постійне розширення кругозору кожного студента; особистісна інтерпретація навчальних ситуацій; самовдосконалення в результаті свідомої і цілеспрямованої міжособистісної взаємодії та пізнання себе і світу загалом через діалог; саморефлексія та саморегуляція, що є свідченням морально-етичної зрілості студентів у царині екологічних питань.

***Ключові слова:** екологічна громадянськість, екологічна освіта, почуття відповідальності, партисипативне навчання, мотивація, метод рольової гри, студенти закладів вищої освіти США.*

© Марія Горова, 2024

Вступ. В умовах глобальної екологічної кризи сьогодення необхідно, щоб кожен громадянин був свідомим та енергійним учасником процесу збереження, примноження й раціонального використання природних ресурсів. Активний і часто безвідповідальний вплив сучасної людини на екосистему Землі призвів до глобальної зміни клімату й деградації довкілля. Ставлення людини до навколишнього середовища залежить здебільшого від міцності фундаменту здобутих екологічних знань та сформованої на їхній основі екологічної громадянськості, яка нині є одним з основоположних аспектів під час створення й подальшого ефективного функціонування будь-якої держави.

З огляду на вищезазначене ствердимо, що екологічна освіта може допомогти людям усвідомити, як їхні дії впливають на довкілля та як це можна звести до мінімуму. Відповідно до цих міркувань екологічна освіта має бути наскрізним пріоритетом освітніх програм вищої освіти, а не окремою дисципліною чи заходом. А для цього необхідно залучати студентську молодь до якомога більшої кількості екологічно спрямованих активностей, урізноманітнювати рольові моделі студентів під час екологічної освіти. Такий підхід дозволить студентам зрозуміти, як взаємодіють різні соціальні, економічні й екологічні системи, зрозуміти погляди та цінності, що впливають на сталість, брати активну участь у розробленні більш стійких способів життя. У зв'язку із цим може виявитися корисним закордонний досвід, який довів свою ефективність у конкретній країні, зокрема США, де екологічна освіта стала пріоритетним напрямом у науково-освітній діяльності закладів вищої освіти. Ключова особливість американської вищої школи полягає в системній інтеграції екологічного навчання і виховання в освітній процес, а також в активній взаємодії закладів вищої освіти з іншими соціальними інститутами у вирішенні екологічних викликів сучасного світу.

Різні аспекти екологічної освіти вивчали численні українські та закордонні вчені, зокрема: Р. Баркер, Е. Гірусов, В. Горлачов, С. Деребо, У. Каттон, І. Кравченко, І. Мазур, Д. Медоуз, Н. Мойсеев, Г. Сікорська, Дж. Сміт, В. Ясвін та ін.

У сучасних умовах закордонні теоретики екологічної освіти останнім часом почали все частіше звертати увагу у своїх працях на тісний зв'язок між демократією та індивідуальними правами й обов'язками у сфері екологічної освіти, а отже, спрямовують свої дослідження на вивчення особливостей формування екологічної громадянськості студентів (А. Буко [2], А. Добсон [4] тощо). Перед сучасною вищою освітою гостро постає питання необхідності формування екологічної громадянськості студентів, що передбачає певні обов'язки щодо захисту навколишнього середовища, які виходять за межі їхніх власних вузько-особистісних інтересів [1]. На переконання М. Сміта, формування екологічної громадянськості є певною мірою «новою політикою» обов'язків, згідно з якою «люди мають зобов'язання щодо тварин, рослин, водойм та інших учасників біотичного співтовариства» [13, с. 99].

Різнманітні дослідження значущості методу рольової гри як педагогічного інструменту узгоджуються з його корисністю для набуття досвіду в освітньому процесі, під час якого молода людина опановує знання в різних вимірах і контекстах, зокрема й екологічному, зосереджуючись на набутті важливих для різних сфер життєдіяльності навичок [10]. Рольова гра застосовується в різних навчальних дисциплінах у вищій школі включно з гуманітарними науками [10; 12], екологією [5] тощо.

Мета та завдання. Мета статті полягає у висвітленні особливостей застосування рольової гри у формуванні екологічної громадянськості студентів закладів вищої освіти США. Реалізація поставленої мети вимагала вирішення таких завдань, як-от: 1) осмислення ролі американських університетів у процесі інтеграції принципів екологічних, соціальних та управлінських ініціатив у свою науково-дослідну й освітню діяльність; 2) розгляд специфіки використання рольової гри як одного з методів партисипативного навчання у формуванні екологічної громадянськості студентів у вищій школі США.

Методи дослідження. Дослідницький дизайн цієї наукової розвідки є описовим та аналітичним, що базується на дедуктивно-нарративному підході й комплексі взаємодоповнювальних теоретичних методів, з-поміж яких: критичний аналіз та узагальнення філософських, психологічних і педагогічних джерел з аналізованої проблеми; монографічний метод – для інтерпретації отриманих результатів у зв'язній логічній перспективі.

В основі дослідження лежить теорія конструктивізму [8; 9; 11], згідно з якою навчання є процесом конструювання сенсу життя, тобто те, як люди розуміють свій досвід [8, с. 260]. Крім того, у дослідженні використано ідею про те, що студенти здобувають знання шляхом своєї безпосередньої взаємодії з навколишнім світом та іншими людьми, і лише після цього їхні знання інтерналізуються [11].

Результати. В умовах сталого розвитку суспільства педагогічні технології з формування екологічної громадянськості студентів стали наріжним каменем освітньо-дослідних ініціатив університетів США, так званих екологічних, соціальних та управлінських ініціатив (ESG – environmental, social, and governance initiatives) [7]. Наприклад, у власній науково-дослідній діяльності американські університети впроваджують установки сонячних панелей, проєктують енергоефективні будівлі та просувають програми відновлюваної енергетики, заходи з енергоефективності й ініціативи щодо сталого транспорту.

Університети в США роблять суттєві кроки в інтеграції принципів екологічних, соціальних та управлінських ініціатив у навчальні програми та науково-дослідну діяльність. Це передбачає навчання студентів питанням сталого розвитку, етичної ділової практики та підприємницької компетентності, що готує їх стати відповідальними майбутніми лідерами у вирішенні глобальних проблем, пов'язаних з екологічною й соціальною стійкістю. Крім того, університети впроваджують стійкі практики у повсякденній діяльності, з-поміж яких: екологічно чисті кампуси, програми зменшення відходів і екологічні закупівлі. Уживаючи цих заходів, американські університети не лише виконують свою відповідальність перед

навколишнім середовищем, а й виховують покоління соціально свідомих та екологічно відповідальних професіоналів зі сформованою екологічною громадянськістю [7].

Упровадження екологічних, соціальних та управлінських ініціатив у закладах вищої освіти США має далекосяжні переваги, позитивно впливаючи на загальну стійкість закладів вищої освіти. Однією з їхніх головних переваг є здатність залучати екологічно свідомих студентів і викладачів. Пріоритезуючи екологічні, соціальні й управлінські чинники, американські університети створюють таке освітнє середовище, яке узгоджується із цінностями сталого розвитку суспільства. Це зі свого боку веде до більш мотивованої академічної спільноти, виховання культури екологічної свідомості й відповідальності загалом та формування екологічної громадянськості студентів зокрема [7].

Крім вищезазначених ініціатив, американські заклади вищої освіти широко використовують методи партисипативного навчання (*participatory learning methods*), із-поміж яких чільне місце займає рольова гра. Вона може бути корисним механізмом для навчання і виховання за умови, якщо педагогічна мета полягає в тому, щоб заохотити студентів застосувати свої знання до вирішення певної проблеми; поміркувати над ідеями й поглядами інших; проілюструвати складність прийняття рішень або актуальність теоретичних ідей, помістивши їх у реальний, глобальний контекст. Однією з головних переваг використання рольової гри є мотивація студентів брати активну участь в освітньому процесі. Це зазвичай досягається самою змістово-процесуальною специфікою гри, у якій студентів залучають як до співпраці, так і змагання (наприклад, рольова гра, спрямована на імітацію того, як уряд може вирішити конфлікт між збереженням природи та промисловим розвитком; у цій грі студентам надається завдання взяти на себе ролі різних зацікавлених сторін та представити свою справу на імітаційному публічному запиті).

Загалом рольова гра у вищій школі США є ефективною навчально-пізнавальною діяльністю задля вивчення складних тем або вирішення проблем екологічного спрямування, у яких необхідно проаналізувати різні погляди, щоб краще зрозуміти навчальний матеріал. Рольова гра складається зі спонтанної репрезентації реальної чи гіпотетичної ситуації для представлення проблеми чи інформації, що стосується змісту дисципліни. Кожен студент грає свою роль, хоча вони також можуть мінятися ролями для того, щоб підійти до вирішення проблеми з різних точок зору та зрозуміти різні інтерпретації тієї самої ситуації [14].

Цікавим з огляду на предмет нашого дослідження постає комплекс рольових ігор «Реакція на минуле» (*Reacting to the Past*) з педагогічного досвіду вищої школи США. Хоча спочатку цей комплекс ігор був розроблений американським професором М. Карнесом у 1990-х рр. у навчальному курсі історії, нині в усьому світі ці рольові ігри використовують під

час викладання різноманітних дисциплін у вищій школі, зокрема й екології [6; 11; 15]. «Реакція на минуле» – це міждисциплінарний педагогічний інструмент, який сприяє активному залученню студентів та самопізнанню. Під час цієї рольової гри структурована інтелектуальна дискусія, заснована на історичних першоджерелах, обертається навколо основних питань, які є актуальними й нині. За словами Карнса (Carnes, 2014), дискутуючи та реагуючи, через виконання певних ролей студенти глибше вивчають історичний зміст, набувають лідерських і комунікаційних навичок, а також умінь ефективної міжособистісної взаємодії. Крім того, ігри «Реакція на минуле» допомагають студентам розвивати такі навички, як критичне мислення, які допомагають їм зрозуміти, чому зміст тієї чи іншої гри має значення на особистому рівні. У довгостроковій перспективі це надає студентам відчуття індивідуальної волі для дослідження в галузях знань, охоплених у грі. Крім того, ігри обов'язково представляють широкий спектр тем і питань, які можуть мати широке відношення до змісту навчальної дисципліни за межами гри.

До прикладу рольова гра «Кислотні дощі в Європі, 1979-1989 рр.» (Acid Rain in Europe, 1979-1989), розроблена професором екологічних наук Трінті-коледжу Д. Хендерсоном і професоркою хімії Університету Квінніпіак С. Хендерсон, охоплює переговори про угоду щодо забруднення повітря транспортом. Це була перша в історії міжнародна угода про контроль забруднення, і вона залишається на передньому краї боротьби із забрудненням у Європі. Ця гра занурює студентів у складний процес узгодження міжнародних договорів щодо контролю забруднення навколишнього середовища шляхом дослідження таких питань, як-от: екологічна справедливість, національний суверенітет і властива невизначеність витрат і вигод від контролю забруднення. У цій рольовій грі студенти виступають у ролі представників європейських держав на деяких важливих міжнародних конференціях з 1979 до 1989 рр., які проводилися під егідою ООН у різних містах. Метою зазначених заходів було обговорення перших великих міжнародних угод щодо забруднення. Передбачається, що студенти мають справу з проблемами навколишнього середовища, як-от: хімічні речовини, що руйнують озоновий шар, транспортне забруднення повітря та глобальне потепління на основі критичного аналізу політичного дискурсу того часу. Контекст гри, що охоплює десятирічний період, пропонує багато тем для дискусій, у яких висвітлюються економічні, наукові й етичні аспекти екологічних проблем. Наприклад, студенти дізнаються, що 1972 р. ООН прийняла договір, згідно з яким країни несуть відповідальність за наслідки забруднення за межами своїх кордонів. Пізніше угода про транспортне забруднення повітря була запропонована на тлі формування Європейського Союзу та початку періоду розрядки між Радянським Союзом і Заходом. Студенти починають усвідомлювати політичні ідеології та тиск, який чиниться на учасників переговорів протягом

цього періоду. Потім слідує заключний етап, під час якого студенти вільно обговорюють результати гри, а також поточні екологічні проблеми та деякі шкідливі дії людини на біофізичне середовище [6, с. 30].

Гру «Кислотні дощі в Європі, 1979-1989 рр.» можна використовувати як окремо, так і в поєднанні з іншими рольовими іграми, наприклад, «Зміна клімату в Копенгагені» (Climate Change in Copenhagen), «Харчування та смертоносні хвороби: слухання Комітету МакГоверна, 1977 р.» (Diet and Killer Diseases: The McGovern Committee Hearings, 1977) та «Продовольча боротьба: виклик харчовій піраміді Міністерства сільського господарства США, 1991» (Food Fight: Challenging the USDA Food Pyramid, 1991).

З огляду на вищесказане можна зазначити, що ефективність використання такого методу партисипативного навчання, як рольова гра, залежить від того, наскільки його зміст і форма зацікавлять студентів, вплинуть на їхнє сприйняття світу, сприятимуть саморозвитку, а отже, відповідатимуть таким принципам, як-от: емоційний відгук як передумова безпосереднього залучення студентів у процес активної взаємодії; використання асоціативних зв'язків на основі минулого набутого досвіду; розвиток пізнавального інтересу, що забезпечує постійне розширення кругозору кожного студента; особистісна інтерпретація навчальних ситуацій; самовдосконалення в результаті свідомої й цілеспрямованої міжособистісної взаємодії та пізнання себе і світу загалом через діалог; саморефлексія та саморегуляція, що є свідченням морально-етичної зрілості студентів у царині екологічних питань.

Обговорення. Нині з глобалізацією промисловості екологічна криза у світі стала серйознішою, і сталий розвиток навколишнього середовища лишається під загрозою. Сучасні студенти закладів вищої освіти несуть відповідальність за майбутній соціальний розвиток та екологічну сталість [1–4; 7; 11; 12]. Тож у край необхідно сприяти екологічному вихованню у вищій школі. Навчальна рольова гра може бути використана з метою формування екологічної громадянськості студентів закладів вищої освіти, особливо для навчання про очікування й поведінку, пов'язані з виконанням ролі в суспільстві щодо збереження навколишнього середовища [5; 10]. Цей ігровий метод партисипативного навчання можна використовувати і як допоміжний засіб у навчанні, і як матеріал для структурованого заняття або навіть низки занять [6; 14]. Комплекс рольових ігор «Реакція на минуле» екологічної тематики – це дієвий спосіб залучення всіх студентів до освітнього процесу та розвитку в них відповідального ставлення не лише до свого навчання, а й до навколишнього середовища [6; 14; 15]. Активне, захопливе навчання на основі досвіду може сприяти успішному формуванню екологічної громадянськості студентів.

Висновки. Зазначене вище дозволяє дійти висновків, що нині ідея екологічної громадянськості молодій людині як її особиста відповідальність щодо виконання обов'язків із захисту навколишнього середовища в комплексі із соціальною значущістю громадянських якостей є однією з основоположних у сучасному суспільстві сталого розвитку. Формування екологічної громадянськості студентів є пріоритетним напрямом освітньої діяльності американської вищої школи сьогодення, і використання рольової гри є одним з ефективних методів партисипативного навчання в екологічній освіті. Загалом сучасні університети (на прикладі університетів у США) можуть використовувати свою інфраструктуру, дослідження та освітній процес (зокрема за використання методів партисипативного навчання) для підтримки навколишнього середовища, таким чином відіграючи вирішальну роль у сталому розвитку суспільства.

Перспективний напрям дослідження означеної проблематики вбачаємо у вивченні комплексу організаційно-педагогічних умов формування екологічної громадянськості студентів у вищій школі США.

Список використаних джерел

1. Bell D., Dobson A. *Environmental Citizenship*. Cambridge, MA : MIT Press, 2006. 312 p.
2. Buko A. *Environmental citizenship for sustainable consumption: Master Thesis*. University of Twente, 2009. 51 p. URL: http://essay.utwente.nl/60267/1/MA_thesis_A_Buko.pdf
3. Carnes M. *Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2014. 400 p.
4. Dobson A. *Citizenship and the Environment*. Oxford : Oxford University Press, 2003. 238 p.
5. Dosso R. El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*. 2009. Vol. 13. № 2. P. 11–28.
6. Fedorenko S. Humanistic Foundations of Foreign Language Education: Theory and Practice. *Advanced Education*. 2018. Vol. 10. P. 27–31. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.142319>
7. Kmetz R. Embracing ESG: Navigating Sustainability in US Higher Education. *Medium*. 2024, Jan 5. URL: <https://ryankmetz.medium.com/embracing-esg-navigating-sustainability-in-us-higher-education-5047cb0afa28>
8. Merriam S., Caffarella R. *Learning in Adulthood: A Comprehensive Guide*. San Francisco: Jossey-Bass, 1999. 502 p.
9. Olusegun B. S. Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research & Method in Education*. 2015. Vol. 5, № 6. P. 66–70.
10. Polo-Acosta C., Carrillo-Estrada M., Rodríguez-Barrio M., Gutiérrez-Meriño O., Pertuz-Guette C., Guette-Granados R., Polo Palacin A., Padilla-Muñoz R., Campo R., Estrada M., Vergara R., Osorio A. Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*. 2018. Vol. 9. № 3. P. 869–876. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
11. Roth W. M. Learning environments research, lifeworld analysis, and solidarity in practice. *Learning Environments Research*. 2000. Vol. 2. P. 225–247.
12. Sepúlveda H. Á. Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*. 2020. Vol. 46. № 2. P. 97–121. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>
13. Smith M. J. *Ecologism: towards ecological citizenship*. Minneapolis, MN, USA : University of Minnesota Press, 1998. 128 p.
14. Watson C. E., Hagood T. C. *Playing to Learn with Reacting to the Past: Research on High Impact, Active Learning Practices*. Cham, Switzerland : Palgrave Macmillan, 2018. 253 p.

15. Федоренко С. В. Теорія і методика формування гуманітарної культури студентів вищих навчальних закладів США. Дисертація на здобуття ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2017. 551 с.

References

1. Bell, D., & Dobson, A. (2006). *Environmental Citizenship*. Cambridge, MA: MIT Press.
2. Buko, A. (2009). *Environmental citizenship for sustainable consumption: Master Thesis*. Universit y of Twent,. http://essay.utwente.nl/60267/1/MA_thesis_A_Buko.pdf
3. Carnes, M. (2014). *Minds on Fire: How Role-Immersion Games Transform College*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
4. Dobson, A. (2003). *Citizenship and the Environment*. Oxford: Oxford University Press.
5. Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11–28.
6. Fedorenko, S. (2018). Humanistic Foundations of Foreign Language Education: Theory and Practice. *Advanced Education*, 10, 27–31. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.142319>
7. Kmetz, R. (2024, Jan 5). Embracing ESG: Navigating Sustainability in US Higher Education. *Medium*. Retrieved from <https://ryankmetz.medium.com/embracing-esg-navigating-sustainability-in-us-higher-education-5047cb0afa28>
8. Merriam, S., & Caffarella, R. (1999). *Learning in Adulthood: A Comprehensive Guide*. San Francisco: Jossey-Bass.
9. Olusegun, B. S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66–70.
10. Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo Palacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R., & Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869–876. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
11. Roth, W. M. (2000). Learning environments research, lifeworld analysis, and solidarity in practice. *Learning Environments Research*, 2, 225–247.
12. Sepúlveda, H. Á. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97–121. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>
13. Smith, M. J. (1998). *Ecologism: towards ecological citizenship*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press.
14. Watson, C. E., & Hagood, T. C. (2018). *Playing to Learn with Reacting to the Past: Research on High Impact, Active Learning Practices*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
15. Fedorenko, S. V. (2017). *Teoriia i metodyka formuvannia humanitarnoi kultury studentiv vyshchyykh navchalnykh zakladiv SSHA*: [Theory and methods of formation of liberal humanistic culture of students of higher educational institutions of the USA] (Doctoral dissertation, Kyiv).

Mariia Horova,
University of Granada,
Granada, Spain

ROLE-PLAYING IN THE FORMATION OF ENVIRONMENTAL CITIZENSHIP OF THE U.S. STUDENTS

Abstract. The article highlights the peculiarities of role-playing as one of the effective methods of participatory learning in forming ecological citizenship of students of higher education institutions in the USA. The purpose of this article is to highlight the features of role-playing in developing environmental citizenship among students at higher education institutions in the United States. Achieving this purpose required addressing the following tasks: 1) to understand the role of American universities in integrating principles of environmental, social, and governance initiatives into their research and educational activities; and 2) to examine the specifics of using role-playing as a participatory learning method to foster environmental citizenship among students in U.S. higher education.

The research design of this study is descriptive and analytical, based on a deductive-narrative approach and a set of complementary theoretical methods, including critical analysis and generalization of

philosophical, psychological, and pedagogical sources on the analyzed problem and the monographic method, which interprets the obtained results in a coherent logical perspective.

It is noted that in the conditions of sustainable development of society, pedagogical technologies for the formation of ecological citizenship of students have become the cornerstone of educational and research initiatives of US universities.

It is emphasized that American higher education institutions widely use participatory learning methods, among which role-playing is prominent. The role-playing game in higher education in the USA is considered a successful educational and cognitive activity for studying complex topics or solving problems of ecological direction. The effectiveness of exploiting the role-playing method to form students' ecological citizenship depends on the extent to which its content and form will interest students, influence their perception of the world, promote self-development, and therefore correspond to such principles as: direct involvement of students; use of associative connections based on past experience; the development of cognitive interest, which ensures the constant expansion of the horizons of each student; personal interpretation of educational situations; self-improvement as a result of conscious and purposeful interpersonal interaction and knowledge of oneself and the world as a whole through dialogue; self-reflection and self-regulation, which is evidence of moral and ethical maturity of students in the field of environmental issues.

Keywords: *ecological citizenship, ecological education, sense of responsibility, participative learning, motivation, role-playing method, students of higher education institutions of the USA.*

Стаття надійшла до редакції 21.08.2024.
Стаття прийнята до публікації 03.09.2024.