



**Наталія ВЛАСЕНКО**

*Кандидат біологічних наук, доцент  
Полтавський національний педагогічний  
університет імені В. Г. Короленка  
м. Полтава, Україна  
<https://orcid.org/0000-0002-3811-6493>*

## **ФОРМУВАННЯ ЕКОСВІДОМОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ**

На сучасному етапі розвитку українського суспільства екологічна освіта та виховання активно впроваджуються відповідно до нормативно-правових документів в контексті сталого розвитку, зокрема: Національної доктрини розвитку освіти України у XXI столітті, Концепції Нової української школи, Державного стандарту початкової освіти, Концепції екологічної освіти в Україні, Концепції неперервної екологічної освіти та виховання в Україні, Національної стратегії розвитку освіти в Україні тощо. Аналіз цих документів свідчить про те, що проблема екологічної освіти є надзвичайно актуальною [Власенко, 2018; Державний..., 2018; Концепція..., 2002; Концепція..., 2016].

Дослідження психолого-педагогічної літератури вказує на зростаючий інтерес до інтерактивних методів навчання в освітньому процесі Нової української школи. Зокрема, технології ситуативного моделювання детально розглядали у своїх працях такі науковці, як Н. Побірченко, Г. Коберник, О. Біда, О. Комар, І. Осадченко, О. Пометун, Л. Піроженко, О. Шендерук, В. Пермінова, П. Фендрих та інші [Інтерактивні, 2007; Осадченко, 2011].

Організація освітнього процесу в Новій українській школі відповідно до Державного стандарту початкової освіти та Концепції екологічної освіти передбачає використання інтерактивних методів навчання. Це включає моделювання реальних життєвих ситуацій, проведення рольових екологічних ігор, спільне вирішення завдань через аналіз обставин і проблемних ситуацій тощо. Інтерактивні методи поділяються на дві основні групи: групові та фронтальні. Вони широко застосовуються на різних етапах уроку, сприяючи активній взаємодії учнів і є одними з найбільш ефективних на сьогоднішній день.

О. Пометун і Л. Піроженко [Пометун, 2006] пропонують класифікацію інтерактивних технологій за моделями навчання, в яких вони реалізуються. Відповідно до мети уроку та організації навчального процесу, інтерактивні технології поділяються на чотири групи: інтерактивні технології кооперативного навчання (робота в парах; ротаційні (змінювані) трійки; два – чотири – всі разом; карусель; робота в малих групах; акваріум); технології колективно-групового навчання (обговорення проблеми в загальному колі; мікрофон; незакінчені речення; мозковий штурм; навчаючись – учусь (броунівський рух); ажурна пилка (мозаїка); аналіз ситуації (case-метод); вирішення проблем; дерево рішень); технології моделювання ситуацій (симуляції або імітаційні ігри; спрощене судове слухання (суд prose); громадські слухання; розігрування ситуації за ролями (рольова гра, програвання сценки, драматизація); технології опрацювання дискусійних питань (метод PRESS; займи позицію, зміни позицію; неперервна шкала думок (континуум, нескінченний ланцюжок); дискусія; обговорення в стилі телевізійного ток-шоу; оцінювальна дискусія; дебати).

Інтерактивне навчання передбачає створення умов, що моделюють реальні життєві ситуації, використання рольових ігор, а також спільне вирішення проблем шляхом аналізу обставин. Однією з ключових інтерактивних технологій є технологія ситуативного моделювання, яка реалізується у форматі гри. У такій моделі навчання учень активно залучається до освітнього процесу через ігрові методи. Дослідники О. Шендерук та В.

Пермінова зазначають, що технології ситуативного моделювання дозволяють учням ефективніше засвоювати навчальний матеріал, підвищують їхню активність, сприяють розвитку командної роботи тощо. До таких технологій належать імітація, симуляція та рольова гра [Ісакова, 2019].

У процесі формування екологічної свідомості молодших школярів можуть використовуватися різні технології ситуативного моделювання, зокрема: симуляції, імітаційні ігри, спрощене судове слухання (суд *prose*), громадські слухання, розігрування ситуацій за ролями (рольова гра, інсценізація, драматизація).

Технологія рольової екологічної гри спрямована на формування усвідомленого ставлення до конкретних життєвих ситуацій, розвиток екологічної відповідальності та навчання через особистий досвід і емоції. Досвід, здобутий під час екологічної гри, може виявитися навіть ціннішим за практичний, адже такі ігри дозволяють не лише передбачити наслідки прийнятих рішень, а й випробувати різні варіанти дій, охоплюючи широкий спектр екологічних проблем. Важливо, щоб кожен учасник гри чітко розумів свою роль, завдання та мету. Проведення таких ігор потребує ретельної підготовки як з боку вчителя, так і учнів.

Екологічна освіченість особистості проявляється у здатності приймати обґрунтовані рішення та діяти відповідно до суспільно та особистісно значущих цінностей, використовуючи отримані знання й навички. Світова тенденція розвитку екологічної освіти полягає у тому, щоб зосереджувати увагу не лише на засвоєнні знань, а й на вмінні аналізувати проблеми та знаходити оптимальні рішення. Останнім часом екологічна компетентність стає ключовим критерієм якості екологічної освіти, особливо у формуванні екосвідомості молодших школярів. Ця ідея реалізується в рамках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Для ефективного розвитку екологічної свідомості у початковій школі застосовуються технології ситуативного моделювання, які сприяють розвитку критичного мислення, вміння аргументовано висловлювати свою думку, знаходити шляхи вирішення екологічних проблем, а також формують відповідальне ставлення до природи. До таких технологій належать симуляції, імітаційні ігри, спрощене судове слухання (суд *prose*), громадські слухання, рольові ігри, інсценізації та драматизації. Ефективність цих методів значною мірою залежить від уміння вчителя створювати проблемні ситуації екологічного змісту, які стимулюють учнів до обговорення та пошуку раціональних рішень. Це сприяє формуванню екологічної свідомості та відповідального ставлення до довкілля.

## Література

Власенко Н. О. Екосвідомість молодших школярів. *Інноваційні педагогічні рішення у початковій освіті*: зб. наук. праць. Полтава: Видавець Шевченко Р. В., 2018. С. 45–54.

Волохата К. М. Екологічні ігри на уроках природознавства як засіб формування екологічної культури молодших школярів. *Наукові записки Вінницького педагогічного університету імені М. Коцюбинського*. Серія: Педагогіка і психологія. Вінниця, 2013. № 39. С. 360–362.

Державний стандарт початкової освіти, затверджений постановою КМУ від 21 лютого 2018 р. № 87. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-rochatkovoyi-osviti>

Інтерактивні технології навчання в початковій школі : посібник для студ. вищих пед. навч. закл. та вчителів загальноосвіт. шк. / О. А. Біда [та ін.]; Уманський держ. пед. ун-т ім. Павла Тичини. Умань : Софія, 2007. 209 с.

Ісакова В. С. Технології ситуативного моделювання як засіб розвитку мовленнєвої компетентності особистості молодшого спеціаліста. *Імідж сучасного педагога*. 2019. № 6 (189). С. 43–46.

Концепція екологічної освіти України: Інформаційний збірник Міністерства освіти і науки України. 2002. № 7. С. 3–23.

Концепція Нової української школи. URL: <http://https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkolacompressed.pdf>

Осадченко І. І. Теорія і практика ситуаційного навчання у підготовці майбутніх учителів початкової школи : монографія / Уман. держ. пед. ун-т ім. Павла Тичини. Умань : Жовий О. О., 2011. 414 с.

Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. К.: «А.С.К.», 2006. 192 с.

## **FORMATION OF ECOLOGICAL AWARENESS OF YOUNG SCHOOLCHILDREN USING SITUATIONAL MODELING**

**Nataliia VLASENKO**

*PhD in Biology, Associate Professor,*

*Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University, Poltava, Ukraine*

*<https://orcid.org/0000-0002-3811-6493>*

At the current stage of development of Ukrainian society, environmental education and upbringing are actively implemented in accordance with regulatory documents, in the context of sustainable development, in particular: the National Doctrine of the Development of Education in Ukraine in the 21st Century, the Concept of the New Ukrainian School, the State Standard of Primary Education, the Concept of Environmental Education in Ukraine, the Concept of Continuous Environmental Education and Upbringing in Ukraine, the National Strategy for the Development of Education in Ukraine, etc. Analysis of these documents indicates that the problem of environmental education is extremely relevant [Vlasenko, 2018; Derzhavny..., 2018; Kontsepsiya..., 2002; Kontsepsiya..., 2016].

A study of psychological and pedagogical literature indicates a growing interest in interactive teaching methods in the educational process of the New Ukrainian School. In particular, situational modeling technologies were considered in detail in their works by such scientists as N. Pobirchenko, G. Kobernyk, O. Bida, O. Komar, I. Osadchenko, O. Pometun, L. Pirozhenko, O. Shenderuk, V. Perminova, P. Fendrykh and others [Interactive, 2007; Osadchenko, 2011].

The organization of the educational process in the New Ukrainian School in accordance with the State Standard of Primary Education and the Concept of Environmental Education involves the use of interactive teaching methods. This includes modeling real-life situations, conducting role-playing environmental games, joint problem solving through the analysis of circumstances and problem situations, etc. Interactive methods are divided into two main groups: group and frontal. They are widely used at different stages of the lesson, promoting active interaction of students and are one of the most effective today.

O. Pometun and L. Pirozhenko [Pometun, 2006] propose a classification of interactive technologies according to the learning models in which they are implemented. According to the purpose of the lesson and the organization of the educational process, interactive technologies are divided into four groups: interactive technologies of cooperative learning (work in pairs; rotational (changing) threes; two - four - all together; carousel; work in small groups; aquarium); technologies of collective-group learning (discussion of the problem in the general circle; microphone; unfinished sentences; brainstorming; learning - I am learning (Brownian motion); openwork saw (mosaic); situation analysis (case method); problem solving; decision tree); situation modeling technologies (simulations or imitation games; simplified court hearing (court prose); public hearings; role-playing of the situation (role-playing, playing a scene, dramatization); technologies for working out discussion issues (PRESS method; take a position, change position; continuous scale of opinions (continuum, endless chain); discussion; discussion in the style of a television talk show; evaluative discussion; debates). Interactive learning involves the creation of conditions that simulate real-life situations, the use of role-playing games, as well as joint problem solving through analysis of circumstances. One of the key interactive technologies is the technology of situational modeling,

which is implemented in the format of a game. In such a learning model, the student is actively involved in the educational process through game methods. Researchers O. Shenderuk and V. Perminova note that situational modeling technologies allow students to more effectively assimilate educational material, increase their activity, and contribute to the development of teamwork. robots, etc. Such technologies include imitation, simulation, and role-playing [Isakova, 2019].

In the process of forming the ecological consciousness of younger schoolchildren, various situational modeling technologies can be used, in particular: simulations, imitation games, simplified court hearing (court prose), public hearings, role-playing situations (role-playing, staging, dramatization).

The technology of role-playing ecological games is aimed at forming a conscious attitude to specific life situations, developing environmental responsibility and learning through personal experience and emotions. The experience gained during an ecological game may be even more valuable than practical experience, because such games allow not only to predict the consequences of decisions made, but also to try out different options for action, covering a wide range of environmental problems. It is important that each participant in the game clearly understands his role, tasks and goal. Conducting such games requires careful preparation on the part of both the teacher and the students.

The environmental education of an individual is manifested in the ability to make informed decisions and act in accordance with socially and personally significant values, using the acquired knowledge and skills. The global trend in the development of environmental education is to focus attention not only on the acquisition of knowledge, but also on the ability to analyze problems and find optimal solutions. Recently, environmental competence has become a key criterion for the quality of environmental education, especially in the formation of environmental awareness of younger schoolchildren. This idea is implemented within the framework of the integrated course "I explore the world".

For the effective development of environmental awareness in primary school, situational modeling technologies are used, which contribute to the development of critical thinking, the ability to reasonably express one's opinion, find ways to solve environmental problems, and also form a responsible attitude towards nature. Such technologies include simulations, imitation games, simplified court hearing (court prose), public hearings, role-playing games, staging and dramatization. The effectiveness of these methods largely depends on the teacher's ability to create problem situations with environmental content that stimulate students to discuss and find rational solutions. This contributes to the formation of environmental awareness and a responsible attitude towards the environment.

## References

Vlasenko N. O. Ekosvidomist molodshykh shkoliariv. Innovatsiini pedahohichni rishennia u pochatkovii osviti: zb. nauk. prats. Poltava: Vydavets Shevchenko R. V., 2018. S. 45–54.

Volokhata K. M. Ekolohichni ihry na urokakh pryrodoznavstva yak zasib formuvannia ekolohichnoi kultury molodshykh shkoliariv. Naukovi zapysky Vinnytskoho pedahohichnoho universytetu imeni M. Kotsiubynskoho. Serii: Pedahohika i psykholohiia. Vinnytsia, 2013. № 39. S. 360–362.

Derzhavnyi standart pochatkovoï osvity, zatverdzhenyi postanovoiu KMU vid 21 liutoho 2018 r. № 87. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>

Interaktyvni tekhnolohii navchannia v pochatkovii shkoli : posibnyk dlia stud. vyshchykh ped. navch. zakl. ta vchyteliv zahalnoosvit. shk. / O. A. Bida [ta in.]; Umanskyi derzh. ped. un-t im. Pavla Tychny. Uman : Sofiia, 2007. 209 s.

Isakova V. S. Tekhnolohii sytuatyvnoho modeliuвання yak zasib rozvytku movlennievoi kompetentnosti osobystosti molodshoho spetsialista. Imidzh suchasnoho pedahoha. 2019. № 6 (189). S. 43–46.

Kontseptsiia ekolohichnoi osvity Ukrainy: Informatsiinyi zbirnyk Ministerstva osvity i nauky

Ukrainy. 2002. № 7. S. 3–23.

Kontsepsiia Novoi ukrainskoi shkoly. URL: <http://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkolacompressed.pdf>

Osadchenko I. I. Teoriia i praktyka sytuatsiinoho navchannia u pidhotovtsi maibutnikh uchyteliv pochatkovoii shkoly : monohrafiia / Uman. derzh. ped. un-t im. Pavla Tychyny. Uman : Zhovyi O. O., 2011. 414 s.

Pometun O. I., Pyrozhenko L. V. Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia: naukovo-metodychnyi posibnyk. K.: «A.S.K.», 2006. 192 s.