

Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах



2021 р., № 74, Т. 1

Збірник наукових праць

Головний редактор:

Сущенко А. – доктор педагогічних наук, професор

Заступник головного редактора:

Сущенко Л. – доктор педагогічних наук, доцент

Редакційна колегія:

Захаріна Є. – доктор педагогічних наук, професор;

Іваницький О. – доктор педагогічних наук, професор;

Кочарян А. – кандидат педагогічних наук, доцент;

Пагута М. – кандидат педагогічних наук, доцент;

Сущенко Т. – доктор педагогічних наук, професор;

Даріуш Скальські – доктор педагогічних наук
(Республіка Польща).

Технічний редактор: Н. Кузнєцова

Дизайнер обкладинки: А. Юдашкіна

Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах : зб. наук. пр. / [редкол.: А.В. Сущенко (голов. ред.) та ін.]. Запоріжжя : КПУ, 2021. Вип. 74. 188 с. Т. 1.

виходить шість разів на рік

Сайт видання:

www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua

Засновник:

Класичний приватний університет
Свідоцтво Міністерства юстиції України
про державну реєстрацію
друкованого засобу масової інформації
Серія КВ № 15844-4316Р від 16.10.2009 р.



Видавництво і друкарня –
Видавничий дім «Гельветика»

69002, м. Запоріжжя, вул. Олександрівська 84, оф. 414
Телефони: +38 (048) 709 38 69, +38 (095) 934-48-28,
+38 (097) 723-06-08

E-mail: mailbox@helvetica.com.ua

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 6424 від 04.10.2018 р.

*Входить до Переліку наукових фахових видань
України (категорія «Б») з педагогічних наук
(спеціальності: 011. Освітні, педагогічні науки,
012. Дошкільна освіта, 013. Початкова освіта,
014. Середня освіта, 015. Професійна освіта,
016. Спеціальна освіта) відповідно до Наказу МОН
України від 17.03.2020 № 409 (додаток 1).*

*Журнал включено до міжнародної
наукометричної бази Index Copernicus International
(Республіка Польща)*

Видання рекомендовано до друку
та поширення через мережу Internet
Вченою радою Класичного приватного університету
(протокол № 5/1 від 27.01.2021 р.)

Усі права захищені.
Повний або частковий передрук і переклади дозволено
лише за згодою автора і редакції.
При передрукуванні посилання на збірник наукових праць
«Педагогіка формування творчої особистості
у вищій і загальноосвітній школах» обов'язкове.

Редакція не обов'язково поділяє думку автора
і не відповідає за фактичні помилки, яких він припустився.

Статті у виданні перевірені на наявність плагіату
за допомогою програмного забезпечення StrikePlagiarism.com
від польської компанії Plagiat.pl.

Адреса редакції:
Класичний приватний університет
69002, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 70б.
Телефони/факс: +38 098 24 61 364.

Здано до набору 11.01.2021.
Підписано до друку 26.01.2021.
Формат 60×84/8. Цифровий друк. Наклад 150 пр.

ЗМІСТ

ІСТОРІЯ ПЕДАГОГІКИ

<i>Н. В. Гоголь</i> МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ В ІСТОРИКО-ПЕДАГОГІЧНОМУ ДОСЛІДЖЕННІ.....	8
<i>V. M. Grinyova, T. I. Svyrydova</i> HISTORICAL ASPECTS OF PROFESSIONAL TRAINING TO PROVIDE A FAMILY (HOME) FORM OF SECONDARY EDUCATION IN CANADA.....	14
<i>I. В. Карук, К. А. Колеснік</i> РЕАЛІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО НАПРЯМУ «ДИТИНА У СВІТІ МИСТЕЦТВ» У ПРОЦЕСІ ЕКСПЕРИМЕНТУВАННЯ ТА ГРУПОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДОШКІЛЬНИКІВ.....	19
<i>Л. Д. Костенко</i> ПОЗАШКІЛЬНА ОСВІТА УКРАЇНИ В ПЕРШІЙ ПОЛОВИНІ ХХ СТОЛІТТЯ.....	23
<i>I. В. Таможська</i> ПРИВАТ-ДОЦЕНТУРА ЯК ДЖЕРЕЛО ПОПОВНЕННЯ НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНИХ КАДРІВ НАЙВИЩОЇ КВАЛІФІКАЦІЇ У ВІТЧИЗНЯНИХ УНІВЕРСИТЕТАХ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ: МЕТОДОЛОГІЧНІ ПІДХОДИ ДО ПРОБЛЕМИ.....	28
<i>Д. С. Федун</i> ІСТОРІОГРАФІЯ ПРОБЛЕМИ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ДЛЯ ЕКОНОМІЧНОЇ ГАЛУЗІ У ЗВО УКРАЇНИ В 60-ТІ–80-ТІ РОКИ ХХ СТОЛІТТЯ.....	33
<i>О. С. Цокур</i> ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНОГО СУПРОВОДУ ПРОФЕСІЙНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ КАР'ЄРИ ВЧИТЕЛІВ ДЕРЖАВНИХ, ПРИВАТНИХ І КАТОЛИЦЬКИХ ШКІЛ В АВСТРАЛІЇ.....	40
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СУЧАСНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ОСВІТИ	
<i>Ю. О. Блудова, О. О. Ільїна</i> ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ ГЕНДЕРНИХ ВІДНОСИН У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ МЕТОДОМ ТІМБІЛДІНГУ.....	45
<i>Ю. Д. Бойчук, О. С. Казачінер, А. І. Галій</i> ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНИХ РЕСУРСІВ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖЕННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ.....	49
<i>О. І. Бондаренко, О. О. Сергеева</i> ДАТСЬКІ EFTERSKOLE ЯК ПЕДАГОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН.....	54

УДК 316.61

DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2021.74-1.9>**Ю. Д. Бойчук**

доктор педагогічних наук, професор,
член-кореспондент Національної академії педагогічних наук України,
професор кафедри здоров'я людини, реабілітології і спеціальної психології, ректор
Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди

О. С. Казачінер

доктор педагогічних наук,
доцент кафедри здоров'я людини, реабілітології і спеціальної психології
Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди

А. І. Галій

кандидат біологічних наук, доцент,
в. о. завідувача кафедри здоров'я людини, реабілітології і спеціальної психології
Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖЕННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ

Статтю присвячено огляду ігрових електронних освітніх ресурсів для формування навичок здоров'язбереження дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, в тому числі й з особливими освітніми потребами. Визначено, що за допомогою гри діти дошкільного й молодшого шкільного віку легше опановують складні навички піклування про власне здоров'я. У дітей з особливостями психологічного розвитку участь у комп'ютерних навчальних іграх викликає зацікавленість; завдяки технологічним можливостям, вибору оптимального темпу тощо діти мають можливість опанувати необхідні знання та вміння у вигляді гри. Було обрано ресурси greenrobot-apps.net і downloadpark.mobi/, за допомогою яких діти навчаються не боятися лікарів, допомагати персонажам гри бути здоровими й красивими. Використовуючи ігрові електронні освітні ресурси, вчителі, фахівці в галузі спеціальної освіти й батьки зможуть залучити дітей, у тому числі й з особливими освітніми потребами, до віртуального медичного огляду маленького пацієнта, надання стоматологічної допомоги, першої допомоги при ранах, опіках, віртуального лікування вух, очей, горла, носа, шкіри, а також до надання допомоги маленьким тваринам тощо. Було проаналізовано технологічні можливості й призначення ігрових електронних освітніх ресурсів: можливість завантаження на андроїд, вибору різних героїв, дидактичні можливості гри (тобто гра повинна мати освітню, виховну, розвивальну й корекційну мету). Визначено алгоритм участі дитини в грі: 1) вибір персонажа; 2) підготовка необхідного інструментарію, предметів; 3) безпосередньо надання допомоги; 4) приведення об'єкта допомоги в належний вигляд. Обґрунтовано, що за допомогою ігрових електронних освітніх ресурсів у дитини із сенсорними й / або інтелектуальними порушеннями розвиватиметься дрібна й загальна моторика, мовлення, розширюватиметься кругозір, покращуватиметься стан пізнавальних процесів та емоційно-вольової сфери. Наголошено на тому, щоб дорослий обов'язково залучав дитину до усвідомленого й виваженого вибору послідовності дій, засобів допомоги персонажу гри.

Ключові слова: здоров'я, навички здоров'язбереження, ігрові електронні освітні ресурси, дитина з особливими освітніми потребами, дитина дошкільного віку, дитина молодшого шкільного віку, гра.

Постановка проблеми. Проблема збереження та зміцнення здоров'я дітей є виключно важливою для розв'язання сучасних проблем освіти, оскільки саме система освіти формує особистість, від якої залежить майбутнє країни. Серед пріоритетних напрямів роботи сучасної системи освіти виокремлюють такі як утвердження здорового способу життя серед дітей і молоді, діагностику негативних виявів у поведінці школярів, створення умов для подальшої особистісної самореалізації дітей.

Цінність здоров'я визнається всіма педагогами, проте в закладах освіти використовуються технології та методики, спрямовані переважно на розумове навчання та виховання учнів.

Надзвичайно актуальною залишається проблема збереження здоров'я та формування навичок ведення здорового способу життя в дітей з особливими освітніми потребами. Особливо це стосується дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, оскільки саме цей вік є сенситивним для

розв'язання окресленої проблеми й залучення дітей до участі у формуванні правильного, грамотного й свідомого ставлення до власного здоров'я.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить про те, що питання впровадження форм, методів, засобів, технологій збереження здоров'я дітей в освітній процес було предметом наукових пошуків таких авторів, як Т.І. Бережна [1], Н.А. Беседа, Н.Л. Бабич [2], О.М. Ващенко [3], Т.Б. Волобуєва [4], Л.В. Гаращенко [5], О.Д. Дубогай [6] та інших.

Науковцями було визначено, проаналізовано й обґрунтовано особливості стану здоров'я дітей з особливими освітніми потребами.

Так, у дітей із порушеннями психофізичного розвитку спостерігається низка супутніх соматичних захворювань (хронічні панкреатити, гастрити, вроджені чи набуті захворювання серцево-судинної системи, перенесені оперативні втручання різної складності тощо), часті захворювання дихальних шляхів (гіподинамічні бронхіти, пневмонії, ангіни), морфофункціональні порушення функцій опорно-рухового апарату (порушення постави, викривлення хребта (сколіоз), формування гіперлордозу чи кіфозу, зниження ресорної функції хребта, деформація нижніх і верхніх кінцівок, плоскостопість).

Аналіз досліджень рухової сфери дітей із різними вадами розвитку дозволяє класифікувати порушення фізичного розвитку й моторики: нескординованість; дискоординація рухів; неточність виконання рухових дій у просторі й часі; неритмічність; низький рівень диференціювання м'язових зусиль; недостатність розвитку функції рівноваги.

Характерними особливостями дітей із вадами також є різноманітні порушення їхнього психічного розвитку: малорухливість, уповільненість усіх рухів або навпаки – явища рухової гіперактивності, занепокоєння, моторна скутість, що проявляється в незграбності, невмінні швидко й правильно виконувати той чи інший рух.

Дослідниками відзначено, що дітям із психофізичними порушеннями притаманні такі симптоми, як швидка втомлюваність, недостатня концентрація уваги, дратівливість, лабільність емоційної сфери, загальна ослабленість.

Крім того, в дітей з особливими освітніми потребами спостерігається недорозвиток дрібної моторики, порушення зорово-моторної координації, відсутня чи слабо виражена ізольована, диференційована предметно-маніпулятивна діяльність рук. Як наслідок – неготовність руки до письма, неможливість формування навичок самообслуговування.

Також у них внаслідок недосконало розвиненої артикуляційно-м'язової системи порушена мовленнєва функція, а отже й комунікативні навички.

Усі ці особливості загалом впливають на життя дитини, її емоційно-вольову сферу, поведінку,

навчання, настрої тощо. Проведений аналіз особливостей стану загального здоров'я дітей із порушеннями психофізичного розвитку дозволяє стверджувати про необхідність упровадження в освітній процес форм, методів і прийомів, які б допомогли дитині навчитися вести здоровий спосіб життя та піклуватися про своє здоров'я. Такими формами, методами й прийомами, на нашу думку, є ігрові електронні освітні ресурси. Вони сприймаються дитиною дошкільного й молодшого шкільного віку як електронні ігри, зацікавлюють маленького гравця та таким чином виконують свою головну функцію.

Мета статті полягає в огляді й аналізі ігрових електронних освітніх ресурсів для формування навичок здоров'язбереження дітей дошкільного й молодшого шкільного віку, в тому числі й з особливими освітніми потребами.

Виклад основного матеріалу. Нами було обрано ресурси greenrobot-apps.net і downloadpark.mobi/. Визначено такі їхні технологічні можливості й призначення: можливість завантаження ігор на андроїд, вибору різних героїв, дидактичні можливості гри (тобто гра повинна мати освітню, виховну, розвивальну й корекційну мету). Наведемо декілька прикладів таких ігор.

Messy Kids Mania [19]. У цій грі можна обрати одного з трьох дітей, які забруднилися. Після цього підготувати інструменти: гребінець для розчісування волосся, мило для вмивання, зубну щітку для чищення зубів, рушник для витирання тіла, ножиці для обрізання довгих нігтів. Обирається та використовується той чи інший інструмент, одяг для головних персонажів. У грі надається можливість сфотографувати й викласти фото в соціальній мережі. Такі ж можливості мають ігри *Dirty Kids Makeover*, *Deluxe Dirty Kids Clean up – Super Cleaning And Dress Up* [10; 9].

В іграх *Monster Doctor – kids*, *Kids doctor examination* [20; 16] є водночас декілька пацієнтів, які потребують медичної допомоги. Гравці мають не лише упоратися з усім, а й зробити це правильно для отримання досягнень і доступу до нових маленьких пацієнтів. Перед використанням препаратів і медикаментів гравець повинен оглянути пацієнта візуально й порівняти зроблені спостереження з іконками, що з'являються. А потім він повинен розпочати розв'язання всіх проблем: очі необхідно закапати, прищипки замазати, рани перебинтувати й заклеїти, а зуби полікувати, вирвати й замінити на нові.

Додатки *Kids dent doctor*, *Royal baby tooth problems* [15; 23] залучають дітей до надання стоматологічної допомоги маленьким персонажам гри.

Додатки *Little Ear Doctor*, *Ear doctor* [17; 11] дадуть можливість віртуально зазирнути в глибину вуха, видалити рідину, сіру й навіть павучків, зістригти волосся та лікувати захворювання вуха.

Nail Doctor – Kids [22]. До переліку обов'язкових дій належить очищення, накладання лейкопластирів, бинтів, позбавлення від колючок і паразитів, вправлення кісток і ремонт нігтів за допомогою спеціальних розчинів.

Головне меню додатків Hand Doctor – Kids Game, Monster hand doctor для андроїд [13; 21] зустрічає гравців вибором пацієнта для рятування від будь-яких хвороб шкіри. Доступні чотири руки із захворюваннями різного ступеня складності. Кожну дію потрібно здійснювати усвідомлено, так, щоб пацієнтові не стало гірше від проведеного лікування. Пропонується почати лікування з найпростішого: позбавитися від бруду, вимивши й висушивши руки, видалити занози, гній, прищики, зробити знеболювальну ін'єкцію, вправити зламани пальці, наклавши на хворобливі місця лейкопластир. По завершенні роботи гравець має обов'язково порівняти дії з історією хвороби, оглянувши виконані й незавершені обов'язки.

Додатки Baby tongue doctor, Tonsils doctor [7; 24] залучають гравців до допомоги маленьким персонажам гри вилікувати хворе горло.

У грі Kids Eye Doctor – Fun Game [14] почерво-нілі очі хворого персонажа гри оглядають із боку всіх можливих причин подібного явища. У спектр обов'язків для гравців входить: вибір пацієнта, який потребує швидкої допомоги, використання крапель для очей, ручна й автономна перевірка зору, лазерне лікування, перевірка об'єктів для окулярів, фотографування.

Little Skin Doctor, Face doctor [18; 12]. Робота з пацієнтом розпочинається з ретельного обстеження: використання якісного освітлення для виявлення проблематичних місць шкіри й складання списку необхідних інструментів. Гравці можуть обприскувати обличчя свого пацієнта, застосовувати дезінфікувальні шприци, спеціальні креми, щипчики, щоб його шкіра набула природної краси.

Baby Pet Vet Doctor [8]. Робота ветеринара є надзвичайно складною, тому що співпрацювати доводиться насамперед із тваринами, які потрапили в скрутні становища. Хтось пошкодив хутро, коли зачепився за гострий паркан, у когось з'явилися прищі або зовсім не дібрано імідж чи не допрацьований стиль. Гравці мають виконувати широкий спектр обов'язків, покликаних урятувати тваринок від нестерпного болю, захистити від забруднень або вигадати надзвичайно унікальний образ.

Насамперед слід визначитися з хворим – вибір із самого початку обмежено внаслідок браку досвіду лікарів, проте згодом, окрім kota й песика, вдасться потурбуватися і про смугасте тигреня. Дії з кожним маленьким пацієнтом також поділено на категорії: догляд і харчування, прийняття ванни, медичний огляд і зміна гардеробу. Кожна категорія у Baby Pet Vet Doctor містить низку

обов'язків – комусь приліпити лейкопластир, комусь змінити вбрання, когось дочиста вимити, знищивши рештки бруду після прогулянки. Baby Pet Vet Doctor для андроїд є цікавим варіантом для запам'ятовування основ догляду за домашнім улюбленцем.

Таким чином, використовуючи ігрові електронні освітні ресурси, вчителі, фахівці в галузі спеціальної освіти й батьки зможуть залучити дітей, у тому числі й з особливими освітніми потребами, до віртуального медичного огляду маленького пацієнта, надання стоматологічної допомоги, першої допомоги при ранах, опіках, віртуального лікування вух, очей, горла, носа, шкіри, а також до надання допомоги маленьким тваринам тощо.

Аналіз технологічних можливостей ігор дозволив визначити такий алгоритм участі дитини в грі: 1) вибір персонажа; 2) підготовка необхідного інструментарію, предметів; 3) безпосередньо надання допомоги; 4) приведення об'єкта допомоги в належний вигляд. Дуже важливо, щоб дорослий обов'язково залучав дитину до усвідомленого й виваженого вибору послідовності дій, засобів допомоги персонажу гри.

Ми вважаємо, що представлені вище ігрові електронні освітні ресурси сприятимуть розвитку дрібної та загальної моторики, мовлення, розширенню кругозору, покращенню стану пізнавальних процесів та емоційно-вольової сфери в дитини із сенсорними й / або інтелектуальними порушеннями.

Висновки і пропозиції. На основі викладеного вище ми можемо дійти висновку про те, що проблема формування в дітей навичок здоров'язбереження була й залишається надзвичайно актуальною. Сучасні діти мають низку проблем, які пов'язані з їхнім дорослішанням, поведінкою, а також недосконалою організацією освітнього процесу, недостатньою увагою з боку вчителів і батьків, ризиком, стресом і негативними явищами в суспільстві, з якими зустрічаються діти в повсякденному житті. І це, безумовно, впливає на їхнє здоров'я.

Лише за умови забезпечення навчально-оздоровчого простору, який передбачає надання якісних освітніх послуг, комплексної систематичної, довготривалої, безперервної корекційно-оздоровчої роботи, дитина з порушеннями може досягнути максимально оптимального рівня розвитку.

Дошкільний і молодший шкільний вік є чутливим для розв'язання окресленої проблеми й залучення дітей до участі у формуванні правильного, грамотного й свідомого ставлення до власного здоров'я.

Ігрові електронні освітні ресурси є мотивувальним засобом для залучення дитини дошкільного й молодшого шкільного віку, в тому числі й з особливими освітніми потребами, вести здоровий спосіб життя та сприяти формуванню навичок збереження здоров'я.

Перспективи подальших наукових пошуків у напрямі проблеми ми вбачаємо в розробці методичних рекомендацій для фахівців і батьків дітей щодо організації роботи з ігровими електронними освітніми ресурсами в закладі освіти й у домашніх умовах. На увагу заслуговує також пошук інших ігрових електронних освітніх платформ, які розв'язують завдання прищеплення дітям навичок здоров'язбереження.

Список використаної літератури:

1. Бережна Т.І. Педагогічні технології здоров'язбереження молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі. Рідна школа. 2014. № 4/5. С. 57–61.
2. Беседа Н.А., Бабич Н.Л. Роль і місце здоров'язбережувальних технологій в оптимізації фізкультурно-оздоровчої діяльності учнів сучасної загальноосвітньої школи. Наука і освіта. 2014. № 1. С. 76–79.
3. Ващенко О.М. Впровадження здоров'язбережувальної технології в навчально-виховний процес початкової школи. Наук. пр. Донец. нац. техн. ун-ту. Сер. Педагогіка, психологія і соціологія. 2010. Вип. 8. С. 151–156.
4. Волобуєва Т.Б. Здоров'язбережувальна технологія як система заходів з охорони та зміцнення здоров'я учнів. Рідна школа. 2012. № 7. С. 35–38.
5. Гаращенко Л.В. Розвиток ідеї здоров'язбереження у фізичному вихованні дітей в дошкільних закладах України (друга половина ХХ – початок ХХІ століття) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 ; Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Київ, 2014. 20 с.
6. Дубогай О.Д. Навчання учнів початкової школи в системі здоров'язбереження засобами освітньо-рухової методики. Фіз. виховання, спорт і культура здоров'я у сучас. сусп-ві. 2015. № 3. С. 69–74.
7. Baby tongue doctor. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/baby-tongue-doctor-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
8. Baby Pet Vet Doctor. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1078-baby-pet-vet-doctor-spasi-kroshechnyh-zhivotnyh.html> (дата звернення: 09.12.2020).
9. Deluxe Dirty Kids Clean up – Super Cleaning And Dress Up Game For kids. URL: <https://www.microsoft.com/en-qa/p/deluxe-dirty-kids-clean-up-super-cleaning-and-dress-up-game-for-kids/9pltd4dkcc2p?activetab=pivot:overviewtab> (дата звернення: 09.12.2020).
10. Dirty Kids Makeover FREE – Kids Makeover and Adventure Games. URL: <https://www.amazon.com/Dirty-Kids-Makeover-FREE-Adventure/dp/B00K7YD8YY> (дата звернення: 09.12.2020).
11. Ear doctor – kids games. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/ear-doctor---kids-android-games> (дата звернення: 09.12.2020).
12. Face doctor – kids game. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/face-doctor---kids-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
13. Hand Doctor – Kids Game. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1608-hand-doctor-kids-game-lechi-ruchki-malyshey.html>.
14. Kids Eye Doctor. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1188-kids-eye-doctor-fun-game-akkuratnyy-glaznoy-vrach.html> (дата звернення: 09.12.2020).
15. Kids dent doctor – kids game. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/kids-dent-doctor---kids-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
16. Kids doctor examination. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/kids-doctor-examination-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
17. Little Ear Doctor. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/arkady-i-ekshn/1066-little-ear-doctor-lechi-ushipacientam.html> (дата звернення: 09.12.2020).
18. Little Skin Doctor – Free game. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1119-little-skin-doctor-free-game-lechenie-kozhnyh-bolezney.html> (дата звернення: 09.12.2020).
19. Messy Kids Mania. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/arkady-i-ekshn/1143-messy-kids-mania-izbav-detey-ot-gryazi.html> (дата звернення: 09.12.2020).
20. Monster Doctor – kids games. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1120-monster-doctor-kids-games-blagorodnaya-pomosch.html> (дата звернення: 09.12.2020).
21. Monster hand doctor Android Game. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/monster-hand-doctor-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
22. Nail Doctor – Kids Games. URL: <https://greenrobot-apps.net/igry/golovolomki/1083-nail-doctor-kids-games-lechite-nogti-pacientam.html>.
23. Royal baby tooth problems. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/royal-baby-tooth-problems-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).
24. Tonsils doctor – kids game. URL: <https://downloadpark.mobi/apk-files/tonsils-doctor---kids-android-game> (дата звернення: 09.12.2020).

Boychuk Yu., Kazachiner O., Halii A. Using game electronic recourses for formation preschool and primary school age children with special educational needs' health-saving skills

The article is devoted to the review of game electronic educational resources for the formation of preschool and primary school age children's (including those with special educational needs') health-saving skills. It has been determined that with the help of the game, preschool and primary school age children can more easily master the complex skills of taking care of their own health. In children with special needs, participation in computer educational games is of interest; thanks to technological capabilities, choosing the optimal pace, etc.,

children have the opportunity to acquire the necessary knowledge and skills in the form of educational game. The resources greenrobot-apps.net and downloadpark.mobi/ were chosen, with the help of which children will learn not to be afraid of doctors, to help the game characters to be healthy and beautiful. Using game electronic educational resources, teachers, specialists in the field of special education and parents will be able to involve children, including those with special educational needs, in a virtual medical examination of a young patient, dental care, first aid for wounds, burns, virtual treatment of ears, eyes, throat, nose, skin, as well as to help small animals, etc. The technological possibilities and purpose of game electronic educational resources were analyzed: the possibility of downloading to android, choosing different characters, didactic possibilities of the game (ie the game should have an educational, upbringing, developmental and corrective aims). The algorithm of the child's participation in the game is determined: 1) the choice of the character; 2) preparation of necessary tools, instruments; 3) direct assistance; 4) bringing the object of assistance in proper form. It is substantiated that with the help of play electronic educational resources a child with sensory and / or intellectual disabilities will develop fine and general motor skills, speech, broaden horizons, improve the state of cognitive processes and emotional and volitional sphere. It is emphasized that the adult must involve the child in a conscious and balanced choice of sequence of actions, means of helping the game character.

Key words: *health, health-saving skills, game electronic educational resources, child with special educational needs, preschool age child, primary school age child, game.*