

ЖУРНАЛ ДЛЯ СПЕЦИАЛИСТОВ, ИСПОЛЬЗУЮЩИХ В СВОЕЙ РАБОТЕ
ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Голосовой помощник Алиса

«Алиса»- виртуальный голосовой помощник, созданный компанией «Яндекс». Распознаёт естественную речь, имитирует живой диалог, даёт ответы на вопросы пользователя и, благодаря запрограммированным навыкам, решает прикладные задачи.

Оглавление

Введение в работу педагогов интерактивного оборудования поможет расширить возможности для занятий с детьми, сделать их более интересными и продуктивными.

Одной из самых главных задач для современной системы образования является ее модернизация в соответствии с темпами развития современных технологий. Это необходимо в первую очередь для того, чтобы решать образовательные задачи разными путями, предполагающими обеспечение всестороннего развития детей, их вовлеченности в занятия и, как следствие, большей эффективности работы с ними.

Этого можно добиться с помощью систематического введения в работу педагогов информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Цель данного методического пособия заключается в том, чтобы сделать ИКТ более доступными и понятными для использования.



Любовь Олтаржевская

Директор ГБУ ГППЦ ДОНМ

- 
- 03** Описание
 - 06** Занятия на познавательное развитие
 - 09** Занятия на речевое развитие
 - 15** Занятия на художественно-эстетическое развитие
 - 17** Занятия на физическое развитие и развитие крупной и мелкой моторики
 - 20** Занятия на социально-коммуникативное развитие
 - 23** Дистанционная работа



«Как прогресс не стоит
на месте, так и в
учении нельзя
тормозить ни на шаг»



Голосовой помощник Алиса

ВАЖНОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО «АЛИСЫ» - УМЕНИЕ РАБОТАТЬ В КОНТЕКСТЕ.

Данный сервис имеет массу преимуществ:

1. Можно выполнять поиск без помощи рук. Достаточно просто надиктовать запрос голосом и прослушать результат.
2. Программа постоянно развивается, пополняя собственную базу данных.
3. Может поддерживать живой диалог, пусть и с ограниченным количеством фраз, но это лишь вопрос времени, а также дальнейшего успешного развития.
4. В технологии выбора метода ответа на основе полученных данных применяются фильтры, исключающие дерзость и гнев, а также обсуждение нежелательных тем. «Алиса» говорит только по делу, а когда тема касается запретной зоны, плавно уходит от ответа.
5. Ребёнок учится формировать вопросы
6. Понимает логику ответов, запоминает и заучивает речевые обороты
7. Ищет способы найти нужное, понравившееся, стараясь произнести точнее, чётче, иногда на иностранном языке
8. Верит в свои силы и знания из сети, что даёт огромную уверенность в общении с окружающими



Голосовой помощник «Алиса»

Программа «Алиса» работает с помощью отправки запросов, которые осуществляются:

- в письменном виде;
- в голосовом формате

Чтобы активировать помощника нужно сказать:

«Алиса» и задать вопрос. После запроса можно начинать пользоваться функциями программы.



Сайт нашего Центра
<https://gppc.ru/>

Головой помощник «Алиса» в первую очередь нацелен на то, чтобы облегчить процесс поиска информации. Во многих случаях это стало возможным сделать без помощи рук. Кроме того большинство результатов можно прослушать. И именно эти функции следует расценивать как действительно полезные.



Варианты занятий на познавательное развитие

Effet

Effekt

Effect



Simply playing with basic geometric shapes can provide a variety of graphic solutions. Even so, it is only by adding extra effects that designers can exploit the full range of possibilities. Among typical techniques currently used in logo design are mirror imaging, duplication and cropping. In the main, a finished logo design will not be the result of a single set of specifications. The most exciting and idiosyncratic logos only simultaneously on several effects. A look at more recent work reveals that, whatever the new and constantly changing trends may be, designers are still happy to fall back on the methods described on the following pages.

Das Spiel mit den einfachen geometrischen Grundformen erlaubt bereits eine Vielzahl unterschiedlicher grafischer Lösungen. Erst durch die Anwendung weiterer Effekte lässt sich jedoch die ganze Bandbreite an Möglichkeiten ausschöpfen. Ein Fokus auf Methoden wie Spiegelung, Verdopplung oder Zerschneiden verdeutlicht gängige Schemata in der Gestaltung von Logos. Oft fand in den reiferten Zeichen nicht nur ein einzelner Gestaltungsparameter Anwendung, vielmehr führte die Kombination mehrerer Effekte zu spannungsreichen und individuellen Logoentwürfen. Untersucht man Arbeiten neueren Datums, erweisen sich die in folgenden beschriebenen Methoden – unabhängig von sich verändernden Gestaltungstrends – als noch immer in Anwendung.

Le jeu sur les formes géométriques fondamentales offre déjà un grand nombre de possibilités graphiques. C'est seulement par l'application d'effets supplémentaires que toute la palette des possibilités peut être épuisée. Une concentration sur des méthodes comme la réflexion, le redoublement ou le découpage fait apparaître des schémas courants dans la création de logos. Souvent, le signe final ne procède pas seulement d'un seul paramètre de création. Au contraire, c'est la combinaison de plusieurs effets qui produit des résultats captivants et individuels. Lorsqu'on analyse des réalisations récentes, on s'aperçoit que les méthodes décrites ci-après ont conservé toute leur validité – indépendamment des tendances changeantes de la création.





«Найди лишнее»

Зачем?

Закреплять умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний; развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать. Развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, пространственно-временные, логические связи.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите Алисе команду "Запусти навык "Найди лишнее", или просто выберите её из списка.

«Графический диктант»

Зачем?

Содействовать развитию произвольного внимания, пространственного воображения, мелкой моторике пальцев рук, координации движений, усидчивости, учить ориентироваться на листе бумаги, развивать зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите Алисе команду: "Давай поиграем в игру "Графический диктант", или выберите команду из списка.

В этой игре вы найдёте коллекцию рисунков разной сложности.



«Загадки»

Зачем?

Развивать внимательность
наблюдательность, припоминать
увиденное, сравнивать, сопоставлять
явления, мысленно их расчленять,
выделять каждый раз нужные стороны,
объединять, синтезировать, найденное.
Развивать находчивость,
сообразительность, быстроту реакции,
умственную активность,
самостоятельность, привычку более
глубоко и разносторонне осмысливать
мир.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите
Алисе команду: "Давай поиграем в
"Загадки", или выберите команду из
списка.

Варианты занятий на речевое развитие



**легко
сказать.**

«Легко сказать» – детский тренажер для развития речи

Зачем?

Закреплять навыки произношения;
отрабатывать навыки восприятия и воспроизведения сложных слоговых структур;
расширять лексический запас сло;
развивать музыкально-слуховые представления, чувство ритма, дыхания.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите «Алисе» одну из команд или просто выберите её.
Запусти навык «Легко сказать».
Запусти навык «Песни на звуки».
Запусти навык «Песни для произношения».



Автоматизация звука «З»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «З»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Неймой». Нейма - звук «З». Птичка Нейма облетела весь мир и знает все языки, поэтому она будет помогать ребёнку найти интерес в иностранных языках. Нейма вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «З».

Автоматизация звука «Ц»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «Ц»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Бравобисом». Бравобис-звук «Ц». Вся жизнь Бравобиса проходит в выступлениях. Он очень любит быть на сцене и прививает свою любовь ребятам. Бравобис вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «Ц».



Автоматизация звука «Ш»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «Ш»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Безошибкой». Безошибка – звук «Ш». Буквы, запятые и в целом письмо — вот страсть Безошибки. Он вдохновляет детей писать грамотно и внимательно. Безошибка вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «Ш».

Автоматизация звука «С»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «С»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Книжулией». Книжулия – звук «С». Книжулия увлечена чтением и увлекает им ребенка. В свободное время учит звуку «С». Книжулия вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «С».



Автоматизация звука «Р»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «Р»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Ноликом». Нолик – звук «Р». Самый маленький из фиксиков — но уже достаточно опытный, чтобы рассказать о дроне. Любит пошалить. Нолик вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «Р».

Автоматизация звука «Л»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «Л»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Файером». Файер – звук «Л». Отважный фиксик, лучший друг Нолика. Может бесконечно долго рассказывать о голосовых помощниках. Файер вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «Л».



Автоматизация звука «Ч»

Зачем?

Закреплять и автоматизировать звук «Ч»

Как?

Нужно сказать: «Алиса, запусти навык «Легко сказать с Игреком». Игрек – звук «Ч». Спокойный, сосредоточенный на учёбе и во всём точный — как умные часы, о которых расскажет ребёнку. Игрек вместе с ребенком пройдет разминки, распевы и песни, направленные на закрепление и автоматизацию звука «Ч».

«Угадай звук»

Зачем?

Развивать слуховую память.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите «Алисе» одну из команд или просто выберите:

- Запусти навык «Угадай звук».
- Давай сыграем в «Угадай звук».
- Сыграем в «Угадай звук».

Каждая игра состоит из 5 раундов.

Тонкость в том, что звук может быть из разных категорий, что усложняет задачу, но подсказки помогут вам её решить.



«Сказки»

Зачем?

Развивать умение рассказывать сказки;
побуждать детей к драматизации.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите Алисе одну из команд или просто выберите её.

Запусти навык «Сказки».

Давай поиграем в «Сказки».

«Изучаем транспорт»

Зачем?

Формировать представления о различных видах транспорта: наземном, воздушном, водном.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, скажите Алисе одну из команд или просто выберите её.

Запусти навык «Изучаем Транспорт».

Варианты занятий на художественно- эстетическое развитие





«Мастер Оригами»

Зачем?

Развитие мелкой моторики, ловкости, воображения

Как?

Для запуска навыка нужно сказать Алисе "Запусти навык Мастер Оригами". Далее детям предлагается собрать фигурку из бумаги. Приготовьте лист, выберите модель, а дальше просто следуйте пошаговой инструкции, которая подробно подготовлена для каждой фигуры.

«Краски-раскраски»

Зачем?

Развитие мелкой моторики, воображения

Как?

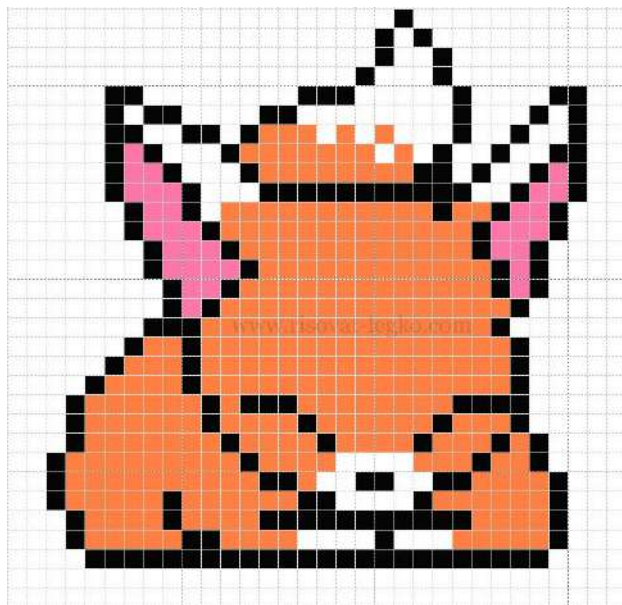
Алиса загадывает два цвета, а вы отгадываете, какой получается цвет краски при смешивании этих цветов. Навык помогает детям развивать фантазию и узнавать новые цвета. Можно сразу попробовать смешать настоящие краски и посмотреть, что получилось?



«Рисование по клеточкам»

Зачем?

Развитие мелкой моторики, координации движений, мышления, воображения



Как?

Весёлая игра-рисовалка. Чтобы запустить навык, скажите Алисе: "Поиграем в Рисование по клеточкам".

Для занятия потребуются лист клетчатой бумаги и цветные карандаши. Дальше ребята под озвучиваемую инструкцию раскрашивают клетки, чтобы получилась загаданная картинка. Коллекция рисунков-загадок регулярно пополняется: животные, растения, транспорт, сказки, пословицы и персонажи мультфильмов.

Варианты занятий на физическое развитие и развитие крупной и мелкой моторики





«Музыкальные стулья»

Зачем?

Развитие крупной моторики, ловкости

Как?

Веселая игра. Вокруг стульев по кругу бегут участники, и когда заканчивается музыка — надо успеть сесть на стул. И одному игроку всегда не хватает места. Алиса возьмет на себя роль ведущего.

«Море волнуется раз»

Зачем?

Развитие крупной моторики, ловкости, воображения

Как?

Увлекательная игра, которая отлично развивает воображение и фантазию! Алиса будет загадывать вам различные фигуры или живых существ. Игрокам надо будет их изобразить, застыв на месте.



«Поиграем в Жмурки»

Зачем?

Развитие мелкой моторики, координации движений, логики, пространственного мышления, слухового восприятия.

Уже понятная и известная детям игра предстает перед ними в новой интересной форме.

Как?

Чтобы воспользоваться навыком, выберите его из списка или скажите Алисе одну из команд:

- Поиграем в игру "Жмурки";
- Запусти навык "Игра "Жмурки";

После запуска игры детям дается задание попробовать по звуку найти, где спряталась Алиса. Они выбирают направление шага, а Алиса будет давать звуковые подсказки. Если громкость увеличивается, то ребенок на верном пути. Если уменьшается, — он удаляется от цели.



«Звериная зарядка»

Зачем?

Развитие мелкой и крупной моторики. Интересная форма занятий повышает мотивацию детей к тому, чтобы делать зарядку.

Как?

Чтобы запустить навык, нужно сказать: "Алиса, запусти навык "Звериная зарядка", или выбрать этот навык из списка..

С помощью навыка "Звериная зарядка" дети изображают различных животных, показываемых на экране, и имитируют их движения, заодно выполняя упражнения для всего тела.



«Управление жестами и режим синтезатора»

Зачем?

Развитие моторики, координации движений, воображения

Как?

Звуком и воспроизведением можно управлять с помощью жестов. Простым движением вниз вы уменьшаете громкость, таким же плавным движением вверх громкость можно увеличить. Если накрыть станцию рукой, она перестанет звучать. Есть ещё одна интересная функция Мини — режим синтезатора, который работает по принципу терменвокса. Можно выбрать гитару, ксилофон или барабаны, и с помощью движения руки поиграть на нём. Помимо стандартных музыкальных инструментов можно ради смеха включить кошачье мяуканье или собачий лай.

Варианты занятий на развитие социально- коммуникативных навыков





«Чистим зубки» «Моем ручки»

Зачем?

Формирование и развитие навыка самообслуживания

Как?

Крокодильчик Кроко поможет чистить зубки два раза в день. Веселые мелодии, понятные инструкции, интересные факты и множество наград ждет в навыке "Чистим Зубки".

Зачем?

Формирование и развитие навыка самообслуживания

Как?

"Чистота — залог здоровья!" Навык "Моем ручки" поможет ребенку выработать привычку мыть руки с помощью понятных инструкций и веселых мелодий. А занимательные факты и система наград сделают этот процесс еще приятнее!



«Детские вопросы»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, внимания, памяти, мышления, воображения

Как?

Что такое радуга? Почему скрипит снег? Сколько звезд на небе? Почему после ванной кожа на кистях и пятках начинает морщиться? В навике простые ответы на многие вопросы о человеке, вселенной, природе, животных, науке и технике. Добавляйте свои вопросы, и мы будем искать на них ответы!

«Саундтреки для самых маленьких»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, памяти, воображения

Как?

Выбирай мультсериалы и слушай любимые мелодии вместе с Алисой.



«Угадай мультфильм по фразе»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, внимания, памяти, мышления, воображения. С помощью этого навыка на занятиях дети могут угадывать знакомые им мультфильмы по фразам из них. В групповые занятия с помощью этого навыка можно привнести интересный элемент соревнования.

Алиса произносит фразу из мультфильма, задача ребенка — угадать, откуда она. Ребенок может пользоваться подсказкой, пропустить вопрос и узнать текущий счёт.

Как?

Чтобы запустить этот навык на Яндекс-станции, просто скажите Алисе одну из двух команд:

- Запусти навык "Угадай мультфильм по фразе";
- Давай сыграем в "Угадай мультфильм по фразе".



Навык Cartoon Network

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, памяти, мышления, воображения, развитие речи. Cartoon Network - это мультипликационные сериалы для детей 6-12 лет. С помощью этого навыка на занятиях с детьми можно обсудить, на кого из героев мультфильмов похож ребенок или его друзья, дать возможность ребенку поговорить с Алисой и ответить на ее вопросы.

Как?

Чтобы запустить Cartoon Network на Алисе, нужно сказать Алисе от Яндекса фразу: "Запусти навык Cartoon Network".

Варианты занятий для дистанционной работы





«Домашний квест»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, внимания, памяти, мышления, воображения

Как?

Навык позволяет собрать свой собственный квест. После создания квеста, Вы получите номер квеста. Используйте подсказки (кодовые слова) при создании квеста, — это сделает его интереснее! Играем всей семьей!

«Давай поиграем в LEGO DUPLO»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, памяти, мышления, воображения

Как?

Алиса сыграет с любым из 10 наборов LEGO® DUPLO®. А если набора нет, расскажет историю с загадками и развивающими заданиями.



«Совенок, угадай книгу»

Зачем?

Формирование и развитие коммуникативных навыков, внимания, памяти, мышления, воображения

Как?

Поиграй с Совенком — учеником Совы, он читал не все, но очень старается.

«Угадай мультфильм»

Как?

"Я включаю песни, музыку и отрывки из мультфильмов, а ты отгадываешь, где она играла. А можно узнать, как развивалась мультипликация. Вспомнить свои любимые песенки и добавь их в любимое на Яндекс Музыке. После озвучивания правильного ответа ты можешь перейти на страницу песенки или музыки в Яндекс.Музыке или страницу фильма в Кинопоиске. Для этого кликни на кнопку внизу правильного ответа (нужно играть с телефона)".