

Использован
ие голосового
помощника
«Маруся»
на
переменах



Голосовой помощник, живущий в умной колонке, может сделать уроки интереснее и эффективнее. Например, включить детям голоса животных, ответить на самый необычный вопрос и даже провести аудиоэкскурсию по музею.

Но в учебном процессе, так же присутствуют. Школьная перемена – это одна из самых важных составляющих учебного процесса в школе. В среднем суммарно перемена в один учебный день длится – 75 минут. За это время ученик должен отдохнуть, набраться сил и восстановить подвижность суставов. Как показывает практика, ребята не всегда правильно используют это время. Они либо слишком активно ведут себя и к началу урока сильно устают, либо все свободное время проводят за гаджетами и мало двигаются.

Голосовой помощник «Маруся» может правильно распланировать перемену и ввести в неё большой ряд двигательных и познавательных игр.

Название	Описание
Угадай число	17? Горячо! Загадывайте друг другу числа: вы — мне, а я — вам.
Что? Где? Когда?	Аналог легендарной викторины «Что? Где? Когда?». Только отвечать будет не господин Друзь, а вы.
Угадай язык	Весёлая игра, в которой нужно угадывать язык. Проверьте свою эрудицию.
Викторина о животных	Вопросы о хвостах, усах и лапках — проверьте, как хорошо вы знаете зверей.
Угадай мелодию с Disney	Детская игра с песнями из любимых мультфильмов.
Фанты	Легендарная игра для больших компаний. Выбирайте свой фант и выполняйте весёлые задания.
Угадай глаз	Простые упражнения для здоровья глаз.

Для этого достаточно сказать «Маруся давай поиграем». Она предложит ряд интересных игра.

Так же на переменных вы можете потанцевать с детьми или прослушать сказки или увлекательные истории.

Для этого достаточно фраз:

- ❖ «Маруся включи танцевальную музыку»
- ❖ «Маруся давай послушаем увлекательную историю»
- ❖ «Маруся расскажи сказку»



маруся

