

Перечень полезных команд, которые можно использовать ежедневно на занятиях или в играх

1. «Алиса, сколько времени?»

Ответ даётся в 24-часовом формате с учётом вашего региона.

2. «Алиса, поставь таймер!»

Используйте для коротких интервалов (от 1 до 5 минут, максимум 10). Это помогает детям:

- о осознать протяжённость времени;
- о увидеть связь между командой и сигналом.

Совет: дополните визуальным таймером (песочными часами) — так ребёнок увидит, как истекает время.

3. «Алиса, какая погода?»

Информация о текущей погоде и прогноз на день (температура, осадки, изменения в течение суток). Можно запросить прогноз на завтра или на неделю.

Идея для занятия: на прогулке сравните прогноз Алисы с реальной погодой.

Обсудите:

- о время суток;
- о сезоны;
- о природные явления;
- о подходящую одежду и занятия для разных условий.

4. «Алиса, сколько будет $2 + 2$?»

→ Решение математических примеров. Для дошкольников это способ:

- о познакомиться с цифрами;
- о почувствовать уверенность, озвучивая правильный ответ.

Как организовать:

- о попросите ребёнка передать колонке пример («Спроси Алису, сколько будет $3 + 1$ »);
- о запишите примеры на листке, чтобы ребёнок «доставил» их Алисе и принёс ответ.

5. «Алиса, назови число от 1 до 20»

→ Генерация случайного числа в заданном диапазоне. Подходит для:

- о жеребьёвок;
- о считалок;
- о игр и загадок.

Примеры:

Игра: дети загадывают числа (например, от 1 до 5), Алиса называет своё — выигрывает тот, чьё число ближе.

- о **Жеребьёвка:** дети встают в круг, Алиса генерирует число (по количеству участников), счёт определяет выбранного или выбывшего.

6. **«Алиса, включи песню...»**

Воспроизведение музыки.

7. **«Алиса, включи сказку «....»»**

Доступ к коллекции детских сказок, рассказов и стихов.

8. **«Алиса, кто/что такой/е ...?»**

→ Получение энциклопедической информации.

9. **«Алиса, сколько весит...?»**

→ Информация о весе предметов, животных и др.

10. **«Алиса, где живёт...?»**

→ Сведения о местах обитания животных, птиц, персонажей и людей.

11. **«Алиса, какой самый большой / самый маленький ...?»**

→ Сравнение объектов по размеру.

12. **«Алиса, где находится...?»**

→ Информация о местоположении животных, птиц, персонажей, городов, стран, водоёмов.

13. **«Алиса, отключись через 5 минут»**

→ Автоматическое отключение через заданное время. Используйте как:

- о таймер для активностей (например, уборка или одевание под музыку);
- о способ завершить прослушивание аудиокниги (например, перед сном).