Комитет образования

Администрация Балаковского муниципального района Саратовской области

**Муниципальное казённое учреждение**

**«Организационно – методический центр учреждений образования**

**Балаковского муниципального района Саратовской области»**

**(МКУ ОМЦ)**

Материалы к

муниципальным площадкам

представления педагогического опыта

«ФГОС дошкольного образования: галерея лучших педагогических практик»  
среди педагогических работников муниципальных дошкольных  
образовательных учреждений БМР

**Мастер – класса для педагогов**

**Тема:** «**Использование интерактивных сказок при помощи голосового помощника**»

Подготовила:

Гаранина Галина Геннадьевна

воспитатель

МАДОУ детский сад №5

Апрель 2025г.

**Цель:** Познакомить педагогов, участников мастер-класса c вариантом использования инновационного метода обучения детей посредством интерактивных сказок при помощи голосового помощника.

**Задачи:**

**1.** Способствует развитию речи через активное взаимодействие с искусственным интеллектом

**2.** Формирует творческое мышление и воображение благодаря возможности участия в создании сюжета

**3.** Расширяет кругозор детей через погружение в увлекательные истории и интересные факты

**Оборудование:** Голосовой помощник “Алиса”

**Ход мастер-класса:**Добрый день, уважаемые коллеги! С прекрасным настроением и с позитивными эмоциями начинаем мастер-класс на тему: **«**Использование интерактивных сказок при помощи голосового помощника».  
  
Сегодня мы собрались здесь, чтобы познакомиться с одним из самых перспективных направлений в современной педагогике – использование технологий искусственного интеллекта в образовательном процессе. И я рада представить вам умную колонку с Алисой – вашего нового цифрового помощника в работе с воспитанниками.

В современном мире технологии развиваются стремительными темпами, и наша задача как педагогов – идти в ногу со временем, используя все доступные инструменты для повышения качества образования. Голосовые помощники – это не просто модный тренд, а эффективный инструмент, который может значительно облегчить нашу работу и сделать процесс обучения более увлекательным для детей.

На этом мастер-классе мы подробно рассмотрим, как интегрировать голосового помощника в учебный процесс, и познакомимся с одним сценарием использования колонки.   
  
*Знакомство с “волшебным другом” (голосовым помощником)*   
  
Интерактивные сказки, предлагаемые через умные колонки, не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют развитию слухового восприятия, воображения и эмоционального интеллекта у малышей. Педагоги могут использовать эти технологии для создания увлекательной атмосферы, где каждый ребенок становится активным участником повествования, что способствует формированию у него интереса к чтению и обучению в целом. Таким образом, интеграция интерактивных сказок в образовательный процесс открывает новые возможности для педагогов и создает уникальную среду для развития детей.  
  
**Практическая часть**:  
  
Интерактивные сказки, предлагаемые через умные колонки, не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют развитию слухового восприятия, воображения и эмоционального интеллекта у малышей. Педагоги могут использовать эти технологии для создания увлекательной атмосферы, где каждый ребенок становится активным участником повествования, что способствует формированию у него интереса к чтению и обучению в целом. Таким образом, интеграция интерактивных сказок в образовательный процесс открывает новые возможности для педагогов и создает уникальную среду для развития детей.

Рассмотрим один из вариантов сказок, предложенный Алисой:  
  
*- Алиса, давай вместе сочиним интерактивную сказку, похожую на Репку*

**## Волшебная тыква**  
\*\*Жила-была\*\* в одной деревне добрая бабушка. Однажды посадила она в огороде необычную тыкву. Поливала её каждый день, ухаживала, и выросла тыква такая огромная, что бабушка не смогла её сорвать!  
  
— Дедулечка! — закричала бабушка. — Помоги мне тыкву сорвать!  
  
Прибежал дедушка, потянул-потянул, но не смог.  
  
— Внученька! — позвал дедушка. — Помоги нам тыкву сорвать!  
  
Прибежала внученька, потянула-потянула, но не смогла.  
  
— Жучка, Жучка! — позвала внученька. — Прибеги-ка тыкву рвать!  
  
Прибежала Жучка, гавкнула-гавкнула, потянула-потянула, но не смогла.  
  
— Васька-коток! — позвал дедушка. — Прибегай тыкву рвать!  
  
Прибежал Васька-коток, мяукнул-мяукнул, потянул-потянул, но не смог.  
 ***\*\*Выбери, кого позвать дальше:\*\**  
1. Петушка-гребешка  
2. Мышку-норушку  
3. Утку-крякушку  
4. Козочку-весёлочку  
  
(Напиши номер выбранного варианта)  
-** *Я выбираю петушка-гребешка, продолжи с этого момента сказку*

— Петушок-гребешок! — закричала бабушка. — Прибегай-ка тыкву рвать!  
  
Прибежал Петушок-гребешок, захлопал крыльями, закричал:  
— Ку-ка-ре-ку! Я самый главный на дворе! Сейчас тыкву сорву!  
  
Тянул-тянул Петушок-гребешок, но не смог тыкву сорвать.  
  
— Кто же нам поможет? — вздохнула бабушка. — Может, позвать...

***\*\*Выбери, кого позвать дальше:\*\**  
1. Мышку-норушку  
2. Утку-крякушку  
3. Козочку-весёлочку  
4. Свинку-хрюшку  
  
(Напиши номер выбранного варианта)  
  
-***Я выбираю козочку-весёлочку, продолжи с этого момента сказку*

— Козочка-весёлочка! — позвала бабушка. — Прибеги-ка тыкву рвать!  
  
Прискакала Козочка-весёлочка, запрыгала, затанцевала:  
— Я-а-а, я-а-а, я-а-а!  
Сейчас тыкву сорву-у-у!  
  
Тянула-тянула Козочка-весёлочка, но тыкву не смогла сорвать. ***\*\*Выбери, кого позвать дальше:\*\**  
1. Мышку-норушку  
2. Утку-крякушку  
3. Свинку-хрюшку  
4. Зайчика-побегайчика  
  
(Напиши номер выбранного варианта)**

**-***Я выбираю мышку-норушку, продолжи с этого момента*— Мышка-норушка! — закричали все. — Прибеги-ка тыкву рвать!  
  
Выбежала Мышка-норушка из норки, хвостиком махнула, зубками скрипнула и говорит:  
— Сейчас я вам помогу!  
Вцепилась Мышка-норушка в хвостик у тыквы, потянула-потянула, и...  
\*\*БАХ!\*\*  
Сорвалась волшебная тыква с грядки! А внутри неё оказалось столько вкусных семечек, что хватило всем-всем: и бабушке, и дедушке, и внученьке, и Жучке, и Ваське-котку, и Петушку-гребешку, и Козочке-весёлочке, и Зайчику-побегайчику, и Мышке-норушке!  
  
С тех пор все стали дружить и каждый год сажали в огороде волшебные тыквы, а семечки делили поровну.  
  
*Вот и сказочке конец, а кто слушал — молодец!*

**Вывод:**

Проведенный мастер-класс продемонстрировал перспективность использования инновационных технологий в образовательном процессе. Интерактивные сказки с помощью голосового помощника представляют собой эффективный инструмент развития детей.

Интерактивный формат взаимодействия с голосовым помощником превращает традиционное прослушивание сказок в увлекательное приключение, где дети могут влиять на развитие сюжета и создавать собственные истории. Это способствует формированию устойчивого интереса к чтению и обучению, а также развивает эмоциональный интеллект и слуховое восприятие.

Таким образом, внедрение технологий искусственного интеллекта в образовательный процесс является важным шагом в развитии современной педагогики. Голосовые помощники открывают новые возможности для творческого развития детей и делают процесс обучения более эффективным и увлекательным.

А мне остаётся только поблагодарить Вас за внимание, мне было очень приятно с вами работать!  
  
  
  
  
  
Таким образом, внедрение технологий искусственного интеллекта в образовательный процесс является важным шагом в развитии современной педагогики. Голосовые помощники открывают новые возможности для творческого развития детей и делают процесс обучения более эффективным и увлекательным.

**Памятка по командам для голосового помощника**  
  
***Основные команды***

**Начать игру** - активирует режим интерактивной сказки

**Новая история** - запускает новую сказку

**Следующая часть** - переходит к следующему эпизоду

**Предыдущая часть** - возвращается к предыдущему эпизоду

**Повторить** - повторяет текущий эпизод

**Помощь** - показывает список доступных команд

**Выход** - завершает игру

***Управление сюжетом***

**Вариант 1/2/3** - выбор одного из предложенных решений

**Действие [название]** - выполнение конкретного действия

**Вопрос [текст]** - задать вопрос персонажу

**Назад** - отменить последний выбор

***Взаимодействие с персонажами***

**Поговорить с [имя]** - начать диалог с персонажем

**Дать [предмет]** - передать предмет персонажу

**Попросить [что]** - попросить что-то у персонажа

**Описать [имя]** - получить информацию о персонаже

**Помощь [имя]** - попросить помощи у персонажа

**Пример возможных сюжетов для интерактивных сказок**:  
  
- Алиса, давай вместе сочиним интерактивную сказку, похожую на Колобок;  
  
- Алиса, давай вместе сочиним интерактивную сказку, похожую на Простоквашино;  
  
- Алиса, давай вместе сочиним интерактивную сказку, похожую на Репку;  
  
- Алиса, давай вместе сочиним интерактивную сказку, похожую на Теремок.