**Техническое задание**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование | Характеристики | Количество |
| 1 | Профессиональный комплекс логопеда | Комплекс разработан для специалистов, работающих в логопедическом направлении, оснащён специализированным оборудованием, программным обеспечением и методическими пособиями.Состав комплекса: 1. Профессиональный стол логопеда

Опоры (ножки) столов выполнены в современном дизайне для визуального облегчения конструкции, а именно:Опора (ножка) стола выполнена в форме буквы «Л» с рейкой устойчивости – наличиеМатериал опоры стола – Массив Березы толщиной не менее 27 ммРазмер стола– не более 150 см\*65 см и не менее 145 см\*60 смВысота стола 75 см - наличиеМатериал столешницы – Массив Березы толщиной не менее 22 ммПокрытие – белая лессирующая эмаль не менее 2 слоя (не считая базового), бесцветный лак не менее 2 слоя.В комплекте тумба для хранения традиционных методик и инструментов логопеда –наличиеМатериал тумбы - ЛДСПТип тумбы – подкатная на 4х колесахКоличество ящиков – должно быть 2 штКоличество ящиков на замке - должно быть 2 штВысота тумбы - должно быть 527 ммГлубина тумбы - должно быть 550 ммШирина тумбы - должно быть 430 ммВ комплекте мобильное зеркало для специалиста логопеда – наличиеРазмер активной поверхности зеркала – не менее 450 мм \* 300 ммПодставка - наличиеМатериал – АкрилВ комплекте поставляется интерактивная панель на ножках, котораяпредставляет собой сенсорный мультитач экран со встроенным компьютером, предустановленным и активированным специализированным программным обеспечением, позволяющим проводить как логопедические, так и общеразвивающие занятия с детьми.Интерактивная панель мобильная и имеет возможность установки в любой части стола - наличиеИнтерактивная панель должна иметь характеристики:Процессор – IntelPentiumN3500 или эквивалент с частотой не менее 1,6ГГц.Оперативная память – не менее 4ГБ Объем SSD накопителя - не менее 120гбВидео – встроенная Аудио –встроеннаяСетевойконтроллер - наличиеБеспроводной сетевой контроллер - наличие Тип экрана – ЖК (LCD)Диагональ – не менее 25 дюймовРазрешение – не менее 1920\*1080Угол обзора – не менее 170 градусовЧастота обновления – не менее 70 гцДинамическая контрастность – не менее 12000000:1Технология устранения мерцания – наличиеТехнология с низким излучением синего света – наличиеИнтеллектуальная регулировка яркости - наличиеПоверхность экрана - матоваяПоддержка мультитач – не менее 10 касанийОперационная система - Windows10, эквивалент недопустим, т.к. планируется интеграция с имеющимся программным обеспечением заказчика.Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения логопедических занятий, Общеразвивающих занятий и создания собственных профильных занятий - Современный обучающий комплекс - наличиеСовременный обучающий комплекс должен представлять собой набор инструментов для эффективного образовательно процесса.Современный обучающий комплекс должен поддерживать работу с операционными системами astralinux, windows, linux, macos. Современный обучающий комплекс должен включать в себя: программный комплекс для тестирования, программное обеспечение для создания и проведения уроков, набор готовых тестов, набор обучающих игр, плеер. * Плеер.

Плеер современного обучающего комплекса должен включать в себя все инструменты, за исключением программного комплекса для тестирования.В плеере одновременно должны загружаться: программное обеспечение для создания и проведения уроков, готовые тесты, обучающие игры.Игры, готовые тесты, программное обеспечение для создания и проведения уроков должны находиться на разных страницах плеера.Переход между страницами должен осуществляться свайпами (от англ. Swipe) или аналогичным щелчком и движением компьютерной мышью.В плеере должна быть реализована возможность отображения не ограниченного числа тестов в плеере, созданных в программном комплексе для тестирования.Плеер должен оптимизироваться под различные устройства, а именно стационарные ПК, интерактивные столы, интерактивные панели, интерактивные доски.Плеер должен воспроизводить тест, созданный в программном комплексе для тестирования.Плеер должен поддерживать работу с форматом .vic.Плеер должен воспроизводить тест в любом оформление, созданным в программном комплексе для тестирования.Плеер должен содержать следующий функционал:Должно быть реализовано музыкальное фоновое сопровождение.Должны быть реализованы следующие возможности музыкального фонового сопровождение:- включение и выключение фонового музыкального сопровождения.Должен быть реализован функционал рисования.Должны быть реализованы следующие возможности функционала рисования:- нанесение поверх окон.- возможность использования как заметок с последующим сохранением.- временное нанесение маркером с последующим автоматическим стиранием через 3 – 15 секунд.- выбор цвета.- выбор маркера.Должен поддерживаться функционал мультитач.Должны быть реализованы следующие возможности функционала мультитач:- поддержка не менее 132 одновременных касаний.Должен поддерживаться функционал вращения экрана.Должны быть реализованы следующие возможности функционала вращения экрана:- вращение экрана на 90 градусов.Должен быть реализован функционал скриншот.Должны быть реализованы следующие возможности функционала скриншот:- скриншот (фотографирование) экрана с последующим сохранением в корневой каталог с программой в папку скриншоты.Должен быть реализован многопользовательский режим.Должны быть реализованы следующие возможности многопользовательского режима:- не менее 7 режимов деления экрана, не включая целый экранsplt_scrn- оптимизация соотношения сторон, при делении экрана.- возможность включить одинаковые приложения в каждом окне.- возможность включить разные приложения в каждом окне.Дизайн плеера должен быть реализован в виде динамического космического пространства.В левом нижнем углу плеера должна располагаться кнопка со значком спутника, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода из плеера, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана. * Набор обучающих игр.

Все игры должны поддерживать режим мультитач. Все игры должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний.* Набор готовых тестов.

Все тесты должны поддерживать режим мультитач. Все тесты должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний.Набор готовых тестов должен включать в себя:не менее 25 интерактивных тестов по обучающим играм, не менее 7 общеобразовательных интерактивных тестов.В каждом тесте должно быть не менее 20 вопросов.* Программное обеспечение для создания и проведения уроков

Должна быть реализована программная среда для создания наглядных уроков. Должна быть реализована возможность создать таблицу.Должна быть реализована возможность создать оформление страницы с помощью цветных заливок, тетрадной клетки или линейки, картинки и различных шрифтов.Должна быть создана база картинок.Должна быть реализована возможность добавить мультимедиа файлы с компьютера, а именно картинки, аудио и видео файлы.Должна быть реализована возможность рисования и создания фигур от руки.Должна быть реализована история изменений.Должна быть реализована возможность сохранения рабочей области в формате .pdf для печати.Должна быть реализована возможность сохранения рабочей области для последующего редактирования в формате .brd.Должна быть реализована возможность клонировать объекты;Должен быть создан конструктор уроков, с помощью которого, можно создавать тематические задания задавая правильные и неправильные ответы к объектам, тексту и картинкам.Должны быть реализованы следующие инструменты программного обеспечение для создания и проведения уроков:- Перо.Должны быть реализованы следующие возможности инструмента перо:Функция рисования;Выбор размера пера;Функция стирания;Заливка области;Создание раскраски.- Текст.Должны быть реализованы следующие возможности инструмента текст:Вставка текстовой информации;Вращение текста;Свободное трансформация размера;Выбор шрифта;Различные цвета шрифта;Размер шрифта;Три варианта шрифта: жирный, курсив, подчеркнутый.* Программный комплекс для тестирования.

Должен поддерживать работу с операционными системами astralinux, windows, linux, macos. Программный комплекс для тестирования должен позволять сохранять файл с историей и результатом тестирования.Файл результата тестирования должен представлять собой сформированный файл формата .jpg.Файл результата тестирования должен содержать следующую информацию: название теста, время выполнения, ФИО тестируемого, общее количество вопросов и количество правильных ответов.Возможности программного комплекса для тестирования:Должен иметь функционал для создания интерактивных тестов.Функционал должен быть разделен на 2 логических шага создания интерактивного теста: создание вопросов и создание карточки теста.В качестве текста вопроса должна быть реализована возможность добавить текстовую информацию и/или картинку.В качестве ответа к вопросу должна быть реализована возможность добавить текстовую информацию и/или картинку.Должна быть поддержка форматов .jpeg, .png.Должна быть реализована возможность добавить не ограниченное количество вопросов.Создание карточки теста должно позволять написать название теста, включить функцию секундомера или таймера, назначить время на таймере, выбрать порядок подачи вопросов (по порядку или в случайном порядке), выбрать иконку для теста, выбрать оформление для теста и сохранить тест.Количество иконок на выбор - не менее 10.Количество оформлений на выбор - не менее 6.Сохранение интерактивного теста должно происходить в формате .vic.Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения занятий по финансовой грамотности - образовательный комплекс по финансовой грамотности– наличиеОбразовательный Комплекс для повышения финансовой грамотности должен быть разработан опираясь на распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.09.2017 № 2039-р «Стратегия повышения финансовой грамотности населения в Российской Федерации на 2017-2023 годы».Образовательный Комплекс для повышения финансовой грамотности должен представлять собой готовое комплексное решение для изучения темы финансов и семейного бюджета для людей в возрасте 6-15 летОбразовательный Комплекс должен оптимизироваться под различные устройства, а именно стационарные ПК, интерактивные столы, интерактивные панели, интерактивные доски.Образовательный Комплекс должен содержать следующий функционал:Должно быть реализовано музыкальное фоновое сопровождение.Должны быть реализованы следующие возможности музыкального фонового сопровождение:- включение и выключение фонового музыкального сопровождения.Должен быть реализован функционал рисования.Должны быть реализованы следующие возможности функционала рисования:- нанесение поверх окон.- возможность использования как заметок с последующим сохранением.- временное нанесение маркером с последующим автоматическим стиранием через 3 – 15 секунд.- выбор цвета.- выбор маркера.- рисование поверх анимационных фильмов и игр.Должен поддерживаться функционал мультитач.Должны быть реализованы следующие возможности функционала мультитач:- поддержка не менее 132 одновременных касаний.Должен поддерживаться функционал вращения экрана.Должны быть реализованы следующие возможности функционала вращения экрана:- вращение экрана на 90 градусов.Должен быть реализован функционал скриншот.Должны быть реализованы следующие возможности функционала скриншот:- скриншот (фотографирование) экрана с последующим сохранением в корневой каталог с программой в папку скриншоты.Должен быть реализован многопользовательский режим.Должны быть реализованы следующие возможности многопользовательского режима:- не менее 7 режимов деления экрана, не включая целый экран (для работы 2х человек, 3х человек, 4х человек одновременно):- оптимизация соотношения сторон, при делении экрана.- возможность включить одинаковые приложения в каждом окне.- возможность включить разные приложения в каждом окне.Дизайн комплекса должен быть реализован в виде интерактивной зеленой тетради по финансовой грамотности с отрисованными деньгами, копилками и главным персонажем.В левом нижнем углу должна располагаться кнопка для открывания меню, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана. Образовательный комплекс должен содержать не менее 4 интерактивных образовательных блоков.Должны быть реализованы образовательные блоки:Введение в финансовую грамотность для людей в возрасте 6-10 лет – наличиеФинансовая грамотность начальный блок для людей в возрасте 6-10 лет – наличиеФинансовая грамотность основной блок для людей в возрасте 8-15 лет – наличиеФинансовая грамотность продвинутый блок для людей в возрасте 10-15 лет – наличиеВ блоке должно содержатся не менее 7 интерактивных уроков. В каждом из уроков должны быть разноплановые задачи:отвечать на вопросы по курсу финансовой грамотности - наличиерешать задачи с расчетами - наличиеработать с графиками - наличиенаходить размены - наличиесчитать суммы и сдачу - наличиеразбираться в признаках подлинности банкнот – наличиеразбираться в ситуациях и историях покупателей, чтобы выбрать правильные действия - наличиерешать кроссворды – наличиерасшифровывать тайные послания – наличиеразгадывать загадки - наличиеСложность заданий должна возрастать постепенно. Задания должны быть озвучены профессиональным диктором, включая не только объяснение условий задач, но и объяснения правильных и неправильных ответов для трудных вопросов. Задания сопровождаются живописными иллюстрациями, нарисованными художником, которые позволяют более полно раскрыть суть поставленной задачи - наличие. Должны быть реализованы элементы, которые являются интерактивными и участвуют в решении поставленной задачи. Должны быть реализованы следующие темы:Расходы и доходы семьи - наличиеСемейный бюджет - наличиеКарманные деньги - наличиеСтоимость товаров и услуг - наличиеСвоё дело изнутри - наличиеОсознанные покупки - наличиеОсторожно, мошенники - наличиеМатематика вокруг нас - наличиеВнимательный покупатель - наличиеПланирование расходов семьи - наличиеНастоящие и фальшивые деньги - наличиеЧто умеют деньги - наличиеОцениваем риски - наличиеДеньги стран мира – наличиеДля закрепления результатов изучения образовательных блоков по финансовой грамотности комплекса должен быть реализован интерактивный комплекс для тестированияКомплекс для тестирования позволяет сохранять файл с историей и результатом тестирования – наличие Комплекс для тестирования позволяет создавать свои собственные тесты используя текст и мультимедиа файлы – наличиеФайл результата тестирования должен содержать следующую информацию: название теста, время выполнения, ФИО тестируемого, общее количество вопросов и количество правильных ответов.Должна быть реализована возможность добавить не ограниченное количество вопросов.Создание карточки теста должно позволять написать название теста, включить функцию секундомера или таймера, назначить время на таймере, выбрать порядок подачи вопросов (по порядку или в случайном порядке), выбрать иконку для теста, выбрать оформление для теста и сохранить тест.Количество иконок на выбор - не менее 10.Количество оформлений на выбор - не менее 6.Сохранение интерактивного теста должно происходить в формате .vic.Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения узко специализированных логопедических занятий - наличиеПрограммное обеспечение должно быть предусмотрено для проведения развивающих и коррекционных занятий.Игры должны быть рассчитаны на детей от 2 до 10 лет.Комплекс должен содержать игры и упражнения по основным темам логопедических и коррекционных занятий с дошкольниками.Звукопроизношение, интерактивная артикуляционная гимнастика:Дыхание, воздушная струя – не менее 8 игрЗвукоподражание – не менее 4 игрЗвукопроизношение - не менее 16 игрФонематическое восприятие:Фонематический слух - не менее 12 игрНеречевой слух - не менее 7 игрСлоговая структура слова - не менее 5 игр Лексико-грамматические категории:Грамматический строй - не менее 6 игрЛексика - не менее 13 игрСвязная речь - не менее 7 игрОбщее развитие:Моторика - не менее 3 игрПодготовка к чтению - не менее 7 игрПредустановленное и активированное программное обеспечение для проведения специализированных логопедических групповых квестов и общеразвивающих квестов в группе до 6 человек- наличиеИнтерактивный квест должен представлять собой программное обеспечение для интерактивных устройств (интерактивные доски, столы, панели) и для персональных компьютеровИнтерактивный квест должен представлять собой интерактивную карту, размеченную по точкам с цифрами от 0 до 82.Цель игры должна быть следующей - правильно отвечая на вопросы квеста, дойти до финиша – отметки 82Перед началом своего хода игрок должен нажать на кнопку кубиков, ему должно выпасть определенно число от 2 до 10 на которые он пойдет вперед, если правильно ответит на вопрос.При неправильном ответе игрок должен оставаться на первоначальной точке.После правильного ответа игрок должен передвинуться на то число точек, которые отображены на кубиках и остаться там, если не попал на экстра точки.Экстра точки – это должны быть такие точки, при которых игроку будут создаваться дополнительные обстоятельства.Должны быть реализованы следующие экстра точки:Пропуск хода – не менее 2 и не более 4 шт.Вернуться назад к месту хода - не менее 1 и не более 3 шт.Перейти вперед на 5 точек - не менее 1 и не более 3 шт.Дополнительный вопрос, чтобы перейти на еще на одну точку вперед - не менее 2 и не более 4 шт.Экстра точки должны размещаться при запуске в случайном порядке.Дизайн интерактивной карты должен быть выполнен в виде 5 островов.На интерактивной карте должны быть размещены различные достопримечательности и ландшафты каждого конкретного региона.На интерактивной карте должны быть размещены и анимированы элементы: Море, волна по берегу – не менее 1 шт.Облака пролетают над картой - не менее 1 шт.Птицы пролетают над картой - не менее 1 шт.Сход лавины в горах - не менее 1 шт.Дождь в пустыни - не менее 1 шт. Извержение вулкана на камчатке - не менее 1 шт.Всплывающий морж - не менее 1 шт. Избушка вручает приз победителю – наличие.Фейерверк после победы игрока - не менее 1 шт.При входе в Интерактивный квест мы должны иметь возможность выбрать количество игроков.Играть могут от 1 до 6 игроков одновременно – наличие.Игроки могут выбрать себе фишки, которыми они будут ходить и написать себе имя – наличие.В игре должна быть фоновая музыка.Количество фоновой музыки – не менее 5 музыкальных дорожек.Возможность добавления собственных музыкальных дорожек в качестве фоновой музыки – наличие.В комплекте должны поставляться квесты:Дошкольная программа – наличие.Квест «Дошкольная программа» должен быть направлен на комплексную подготовку детей к школе по всем основным темам.Количество игр в интерактивном квесте – не менее 150.Количество тестов в интерактивном квесте – не менее 20Количество уровней в каждой игре – не менее 3.Количество уровней в каждом тесте – не менее 3.Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения творческих занятий - наличиеИгра должна представлять собой развивающую программу для детей дошкольного возраста, тренирующую мелкую моторику, внимательность, аккуратность, цветовосприятие. Цель игры – раскрасить изображение анимационного героя и отправить его или в плавание на морское дно, или на прогулку в сказочный лес. При этом должна быть предусмотрена возможность перехода 2D-изображения в 3D-изображения, а также возможность интерактивного взаимодействия ребенка и анимационного героя.После активации программы должен появиться: - анимационный холст для рисования, с анимационного героя, предназначенной для раскрашивания- шесть иконок в форме ведерок с красками, из них 5 с неизменным цветом, 1 с изменяемым цветом- иконка в форме ластика, предназначенная для стирания изображения- три иконки в форме кистей художника различной ширины, предназначенных для раскрашивания изображения с помощью цветового следа разной ширины- иконка в форме баллончика с краской, предназначенная для раскрашивания изображения в форме напыления- иконка с изображением волшебной палочки, предназначенная для перехода в анимационное морское дно- иконка с изображением карты памяти, предназначенная для сохранения разрисованного изображения- иконка с изображением поворотной стрелки, предназначенной для выбора персонажа-раскраски- иконка с изображением стилизованного перекрестия, предназначенной для выхода из программы.После окончания раскрашивания анимационного героя, изображение, с помощью иконки с изображением волшебной палочки, должно отправляться в:1. Интерактивное морское дно, в котором должны присутствовать анимационные герои сказок А.С.Пушкина – русалка, избушка на курьих ножках, ученый кот, богатыри. Анимационные герои должны двигаться и имитировать взаимодействие друг с другом.
2. Сказочный лес, в котором должны присутствовать анимационные герои – белка, сова, кролик. Анимационные герои должны двигаться и имитировать взаимодействие друг с другом.

Для раскрашивания должны быть предусмотрены следующие изображения:1. Черепаха (при интерактивном взаимодействии прячется в панцирь)
2. Плавающий дракон (при интерактивном взаимодействии улыбается и машет лапой)
3. Морской конек (при интерактивном взаимодействии машет плавниками)
4. Рыбка (при интерактивном взаимодействии прячется за экран)
5. Колобок (при интерактивном взаимодействии подпрыгивает)
6. Кот Леопольд (при интерактивном взаимодействии кланяется)
7. Золушка (при интерактивном взаимодействии взмахивает волшебной палочкой)
8. Чебурашка (при интерактивном взаимодействии начинает танцевать)
9. Крокодил Гена (при интерактивном взаимодействии играет на гармошке)

Возможность установки пароля для выхода из программы – наличиеДолжна быть реализована возможность управления с помощью мультитач (интерактивные столы, интерактивные панели).Возможность отправки рисунков на печать (до и после раскрашивания) - наличиеВозможность сохранения раскрашенного изображения – наличиеВозможность объединения нескольких 3D-визуализаторов с выводом изображения на отдельный экран - наличиеКоличество изображений для раскрашивания (рыбки) – не менее 3.Количество цветов для раскрашивания – вся цветовая гаммаСтол дополняется наушниками с микрофоном - наличиеТип микрофона - электретныйНаправленность - всенаправленныйОбласть применения - общение по сетиВид исполнения - настольныйЧувствительность – не менее 60 дБТип подключения – проводноеБеспроводная клавиатура и мышь - наличиеКомплектация - клавиатура и мышьТип беспроводной связи - радиоканалРадиус действия беспроводной связи – не менее 10 мИнтерфейс подключения - USBЦвет - черныйКлавиатура:Конструкция - классическаяЦифровой блок - естьТип - мембраннаяБеспроводная связь - естьКоличество клавиш – не менее 104Мышь:Тип - оптическая светодиоднаяБеспроводная связь - естьДизайн - для правой и левой рукиКолесо прокрутки - наличиеКоличество клавиш – не менее 4Разрешение оптического сенсора – не менее 1600 dpiМФУ - наличиеПодключение по wifi -наличиеТехнология печати - струйныйФормат печати - A4Размещение – настольныйПринтер – наличие, цветнойСканер – наличиеКопир – наличиеЛоток – не менее 60 листовПрофессиональный комплекс логопеда включает в себя инструменты, игры и методики для проведения традиционных логопедических занятий, а именно:1. Настольное пособие

Настольное пособие должно включать не менее 12 наборов карточек и не менее 2 комплекта открыток и наклеек для:проведения артикуляционной гимнастики;активизации глагольного словаря;работы над фонематическим восприятием;развития связной речи;автоматизации сонорных, свистящих и шипящих звуков;выработки четкой дикции;активизации речи малышей и «неговорящих» детейразучивания стишков;Открытки для автоматизации 12 «трудных» звуков в речи.Открытки для обследования словарного запаса и формирования обобщающих понятий – наличие.Два комплекта наклеек для мотивации детей – наличие.Общее количество карточек, открыток и наклеек – не менее 420 шт.1. Тренажёр памяти и внимания

Тренажёр памяти и внимания должен представлять собой серию обучающих игр. Должна быть разработана многоступенчатая методика, многократно ускоряющая усвоение детьми учебного материала, изучаемого в дошкольном и младшем школьном возрасте.В состав игры должно входить:игровое поле – не менее 1 шт,фишки героев – не менее 5 шт,карточки – не менее 30 шт, жетоны пластмассовые – не менее 30 шт, правила игры - наличие.1. Тренажёр Логопедический

Тренажёр Логопедический – это должна быть веселая обучающая игра с понятным каждому ребенку сюжетом и простыми правилами. Она должна помочь сделать речь детей четкой, красивой и выразительной. Методика игры должна позволять целенаправленно работать над автоматизацией любого проблемного звука родного языка. Игра должна быть полезна для устранения существующих дефектов речи и для предупреждения их возникновения.1. Тренажер речевой

Тренажер речевой – это должна быть развивающая настольная игра, которая должна помочь ребенку пополнить словарный запас, а также постепенно научиться строить целые предложения.Сюжет игры должен быть следующим - малышам предстоит совершить увлекательное путешествие на всех видах транспорта по красочному игровому полю, завести новых друзей и доставить герою-имениннику подарок на его день Рождения.В игре должно быть предусмотрено участие взрослого - именно он будет разговаривать от лица всех сказочных героев, встреченных на пути игроков, и задавать вопросы. Речевой тренажер должен быть рассчитан на количество игроков от 2 до 5 и предназначен для детей в возрасте от 4 до 7 лет. Продолжительность одной игровой партии должна быть 20-30 минут.Речевой тренажер должен быть упакован в картонную коробку.В комплекте:Игровое поле – не менее 1 штКубик "1-3" – не менее 1 штФишки героев – не менее 5 штКарточки – не менее 80 штПравила игры - не менее 1 шт.1. Комплект профессиональных логопедических зондов для постановки звуков

Комплект профессиональных логопедических зондов для постановки звуков должен состоять из не мене чем 7 зондов.У зондов должны быть удобные тяжелые ручки.Материал – нержавеющая медицинская сталь.Накатка на ручках зондов – наличие.Зонд для постановки звука Р – наличие.Возможность стерилизации любым способом –наличие. 1. Рабочий журнал логопеда

Рабочий журнал логопеда должно представлять собой вид методического пособия, в котором отражено стремление создать по-настоящему рабочий, т.е. находящийся всегда под рукой и удобный в повседневном использовании помощник-органайзер педагога. Рабочий журнал логопеда должен предназначаться для рационального планирования и решения диагностико-аналитических, коррекционно-развивающих, социально-педагогических, культурно-просветительных, консультативных, и организационно-методических задач профессиональной деятельности учителя-логопеда.Рабочий журнал логопеда для работы в группах общеразвивающей, компенсирующей и комбинированной направленности, логопедических и консультационных пунктах ДОУ, а также в психолого-медико-педагогических консультациях, коррекционно-диагностических, реабилитационных и иных центрах, осуществляющих диагностику, коррекцию и профилактику речевых недостатков у детей дошкольного возраста.1. Массажер для логопедического массажа

Массажер должен состоять из шарика в виде ежика и 2 х пружинных массажных колец из пружины проволоки.Должна быть реализована возможность шариком воздействовать ребенку на пальчики, кисти, ладошки рук, прокатывая его между ними. У ребенка должен повышаться тонус мышц, происходить прилив крови к конечностям. В следствии этого должно происходить улучшение мелкой моторики и чувствительности конечностей ребенка.Должна быть реализована возможность развития мелкой моторики, должно способствовать развитию речи ребенка.Пружинные кольца должны надеваться на пальчики ребенка и прокатываться по ним, массируя каждый пальчик.1. Резиновый муляж ротовой полости для логопедических занятий

Резиновый муляж ротовой полости для логопедических занятий должен быть предназначен для демонстрации ребенку или его родителю, как правильно располагать язык, смыкать зубы, чтобы воспроизвести тот или иной звук. Материал изготовления – латекс.Должен полностью воспроизводить артикуляционный аппарат человека. Должен приводиться в действие надеванием на кисть руки логопеда или ребенка.1. Логопедический мячик

Логопедический мячик должен предназначаться для логопедического массажа ребенка путем прокатывания его по телу. Должен предназначаться для развития моторики рук.1. Артикуляционная гимнастика

артикуляционная гимнастика – это должно быть наглядно-дидактическое пособие, предназначенное для подготовки артикуляционного аппарата ребенка к формированию звуков среднего и позднего онтогенеза. Должна быть реализована возможность использования как в работе с детьми, имеющими речевую патологию, так и с их нормально развивающимися сверстниками для профилактики нарушений звукопроизношения. Каждое упражнение гимнастики должно быть иллюстрировано забавными картинками и описано в четверостишии. Для взрослого, занимающегося с ребенком, должны быть даны методические рекомендации. 1. Комплект логопедических тетрадей

Тетради должны быть для закрепления произношения трудных звуков. Комплект состоит из не менее 8 тетрадей на разные сложные звуки.Цель тетрадей должна быть – помощь логопеду спланировать коррекционную деятельность и привлечь родителей к выполнению домашних заданий с детьми.1. Хрестоматия стихов с трудными звуками

Хрестоматия стихов с трудными звуками должна быть предназначена для развития речи малышаВходят стихи с отработкой трудных звуков и скороговорки – наличиеХрестоматия создана для осмысленного проговаривания слов – наличиеКоличество стихов с отработкой трудных звуков и скороговорок – не менее 135Профессиональное зеркало для специалиста логопеда Зеркало выполнено в едином визуальном стиле, как и столы – наличиеЗеркало имеет встроенную светодиодную подсветку – наличиеЗеркало имеет встроенную закрывающую шторку «сверху-вниз» – наличиеРазмер активной поверхности зеркала –650 мм \* 400 ммОбщий размер профессионального зеркала –450 мм \* 730 ммВысота подставки зеркала – должна быть 45 ммМатериал – МДФ толщиной 16 ммПокрытие профессионального зеркала – белая укрывная эмаль 2 слоя (не считая базового), бесцветный лак 2 слоя. |  |