Интерактивный стол логопеда, психолога и педагога 3в1 Ссылка на оборудование: <https://dostupnaya-strana.ru/products/interaktivnyi-stol-logopeda-psikhologa-i-pedagoga-3v1>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование оборудования** | **Технические требования** | **Количество** |
| Интерактивный стол логопеда, психолога и педагога 3в1 | **Учебное оборудование** предназначено для обеспечения учебного процесса дошкольников и школьников. Учебное оборудование должно быть пригодно к использованию как одним ребенком, так и группой детей. Учебное оборудование дает детям возможность в развлекательной игровой форме работать в команде, получать положительные эмоции и обучаться.  Учебное оборудование способствует развитию у детей внимания, памяти, логики, речи, воображению, мелкой моторики. Учебное оборудование расширяет знания об окружающем мире формирует первичные навыки и понятия у детей. В игровой форме дети учатся запоминать поставленные задачи, объяснять принятие решений, что значительно повышает качество полученных знаний. Работа на учебном оборудовании способствует развитию у детей социальных и моторных навыков. Учебное оборудование помогает ребенку в более увлекательной, игровой форме осваивать навыки правильного речевого, познавательного и физического развития речи.  Учебное оборудование состоит из:  -  Аппаратно-программной платформы  - *Узла вывода изображения*  - *Устройства контролируемого взаимодействия*  **-** *Комплекса управления ресурсами и организации взаимодействия с пользователем*  -  Методических рекомендаций и инструкций по использованию оборудования  ***Аппаратно-программная платформа*** представляет собой совокупность элементов составных ее частей. Все составные части аппаратно-программной платформы должны быть совместимы на программном и аппаратном уровне и работоспособны, встроены  в аппаратно-программную платформу и должны являться неотъемлемой ее частью. Вычислительный модуль, входящий в состав аппаратно-программной платформы, должен обеспечивать пользователю запись и считывание информации с носителей. Вычислительный модуль должен быть оснащен центральным процессором, модулем оперативной памяти, интегрированной видеокартой, встроенным носителем информации, обеспечивающими стабильную работу всех составных частей аппаратно-программной платформы. Вычислительный модуль должен позволять передавать данные без переходников на периферийные устройства, не имеющие собственного источника питания (не входящие в комплект поставки), через один из разъемов вычислительного модуля. Модуль оперативной памяти должен быть установлен в вычислительный модуль, подключен к слотам для установки модулей оперативной памяти. Вычислительный модуль должен быть оснащен встроенной сетевой картой, встроенным адаптером для подключения к беспроводным сетям. Для обеспечения работоспособности аппаратно-программной платформы вычислительный модуль должен иметь нем менее двух разъемов USB и иметь возможность беспроводного подключения по протоколу IEEE 802.11, встроенные в корпус аппаратно-программной платформы. Вычислительный модуль должен поддерживать возможность управления сенсорной клавиатурой, которая должна обеспечивать пользователю способность для взаимодействия с элементами интерфейса программного обеспечения - лицензионной операционной системы аппаратно-программной платформы посредством управления электронным курсором - указателем.  ***Узел вывода изображения*** должен является одной из составных частей аппаратно-программной платформы и обеспечивать преобразование цифровой информации в понятный человеку вид – визуальные образы, полученной с вычислительного модуля аппаратно-программной платформы и представлять собой жидкокристаллический экран диагональю не менее 32 дюйма. Размер столешницы с монитором не менее 825х520х100 мм. Узел вывода изображения может быть включен пользователем только с помощью технологии remote control unit — электронным устройством для удалённого управления на расстоянии. Узел вывода изображения должен быть вмонтирован в корпус аппаратно-программной платформы и являться неотъемлемой ее частью. Узел вывода изображения должен иметь возможность подключения к вычислительному модулю. Узел вывода изображения должен иметь величину, определяющую количество точек на единицу площади не ниже 1920 х 1080 пикселей. Узел вывода изображения должен функционировать от встроенного источника сетевого напряжения 220 Вольт.  *Устройство контролируемого взаимодействия*является одной из составных частей аппаратно-программной платформы и должно предоставлять функцию для взаимодействия с изображением через узел вывода изображения, полученным с вычислительного модуля аппаратно-программной платформы на активную поверхность узла вывода изображения и формирования пометок на элементах интерфейса операционной системы аппаратно-программной платформы с помощью любого пользовательского средства ввода. Устройство контролируемого взаимодействия должно быть встроено в корпус аппаратно-программной платформы. Устройство контролируемого взаимодействия должно иметь способность подключения к вычислительному модулю. Устройство контролируемого взаимодействия должно позволять одновременное использование с несколькими пользователям в режимах разграничения активной поверхности устройства контролируемого взаимодействия.  ***Комплекс управления ресурсами и организации взаимодействия с пользователем*** является одной из составных частей аппаратно-программной платформыи должно представлять собой лицензионную операционную систему. Комплекс управления ресурсами и организации взаимодействия с пользователем должен быть предусмотрен на вычислительном модуле и позволять исполнять запросы программ, позволять загружать программы в оперативную память и выполнять их, предоставлять стандартизированный доступ к периферийным устройствам, управлять оперативной памятью, позволять распределение между процессами, предоставлять управление доступом к данным на энергонезависимых носителях организованным в той или иной файловой системе, обеспечивать пользовательский интерфейс, иметь возможность сохранения информации об ошибках системы. Комплекс управления ресурсами и организации взаимодействия с пользователем должен быть на Русском языке.  ***Программный комплекс учебного оборудования*** должен представлять собой уни­версальную программную оболочку, которая должна содержать в себе не менее пятисот готовых занятий. Программный комплекс должен давать возможность пользователю формировать свои планы занятий, не обладая специальными знаниями по програм­ми­рованию. Обучающий программный комплекс должен быть прост и понятен в использовании. Он должен быть пригоден к использованию как одним ребёнком, так и группой детей, с участием педагога или без его участия.  Программный комплекс учебного оборудования предназначен для обучения детей от 5 до 10 лет.   Рекомендуемое использование программного комплекса развивающих занятий:  1. Для адаптации детей к новым социальным условиям.  2. Для детей с ограниченными возможностями здоровья (зрение, слух).  3. Для психологической разгрузки детей.  4. Для формирования у детей способностей целеобразования и целеполагания.  5. Для занятий с детьми от 5 до 10 лет по основным областям необходимых ребенку знаний (чтение, счёт, английский язык, музыка, правила дорожного движения, окружающий мир, безопас­ность жизнедеятельности, финансы, информатика).  6. Для формирования у детей конструкторского мышления.  7. Для развития у детей навыков программирования.  8. Для развития мелкой моторики и координации движений рук.  9. Для проведения физкультминуток.  Программный комплекс учебного оборудования должен поддерживать функцию сенсорных систем ввода, осуществляющую одновременное определение координат двух и более точек касания.   Каждое занятие в программном комплексе учебного оборудования должно представлять собой отдельную игру, где дети выполняют определенное задание, а программа оценивает резуль­тат их работы и сообщает о качестве представленного результата.   Комплекс интерактивных обучающих программ должен включать в себя как простые игры-упражнения, так и более сложные. Это позволит учитывать не только игровые потребности детей, но и использовать комплекс для обучающих занятий с ребятами разного уровня развития.  Программы комплекса должны быть просты и удобны в использовании, а работа с ними комфортна как для ребёнка, так и для взрослых, не имеющих специальной подготовки педагогов. Вовлечь детей в познавательную деятельность должны интересные задания, анимация, веселая музыка, ясные четкие инструкции, крупные хорошо узнаваемые изображения. Прог­рам­мы комплекса должны иметь интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. Кроме этого в комплексе для игр должно быть предусмотрено использование функций «Мультискрин» и «Мультитач» с возможностью выбора устройства, нужного в данный момент пользователю: «Компьютер», «Сенсорный стол», «Сенсорная доска», возможностью деления экрана на части при работе с группой детей (от 2 до 4 человек), работой в полно­экранном режиме и выхода из него при последовательном нажатии в опреде­лён­ные места экрана.  **Описание основных разделов программного комплекса учебного оборудования:**   Комплекс должен состоять из девяти определенных по тематике разделов:   1) Раздел «Математика» должен включать в себя игровые упражнения, из которых не менее 7 должны быть направлены на закрепление навыков счёта с определением числа объектов, не менее 1 – на деление числа объектов на равные части, не менее 1 – на нахождение чётных и нечётных чисел, не менее 1 – на расстановку знаков в примере, не менее 15 – на решение примеров и задач с выбором верного ответа или поиском отсутствующего члена арифметического выражения.  2) Раздел «Русский язык» должен включать в себя игровые упражнения, из которых не менее 5 должны быть направлены на нахождение нужных согласно заданию букв, не менее 7 – на запоминание и составление слов из заданных букв, не менее 5 – на нахождение рисунка объекта по его названию, не менее 1 – на нахождение слов, которые должны писаться с большой буквы, не менее 1 – на разгадку ребуса и составление заданного слова, не менее 2 – на составление поговорок и имён,  не менее 1 – на нахождение гласных и согласных букв, не менее 2 – на составление слов из заданных слогов, не менее 1 – на нахождение прописных букв по заданным печатным буквам.   3)  Раздел «Английский язык» должен включать в себя игровые мультизадачные упражнения, из которых не менее 17 должны быть направлены на изучение и          запоминание различных названий объектов, не менее 1 - на изучение и запоминание         названий чисел (их произношение), не менее 1 - на изучение и запоминание стоящих во множественном числе существительных, не менее 6 - на изучение и запоминание частей речи: личных и других местоимений, глаголов, прилагательных, наречий и предлогов.   4) Раздел «Музыка» должен включать в себя игровые упражнения, из которых не менее 13 должны быть направлены на изучение различных музыкальных инструментов (их внешнего вида и звучания), не менее 1 - на изучение жанров музыкальных произведений, не менее 1 - на знакомство с известными композиторами и их произведениями, не менее 9 - на знакомство с нотами, не менее 1 - на сочинение мелодий (например, при помощи клавиш пианино).  5)  Раздел «Правила дорожного движения» должен включать в себя игровые упражнения, из которых не менее 6 должны ознакомить ребёнка с объектами - участниками дорожного движения, не менее 2 – ознакомить с правилами обхода остановившегося транспортного средства, не менее 9 – ознакомить с правилами перехода дороги, не менее 8 – ознакомить с дорожными знаками на городской улице.  6) Раздел «Окружающий мир» должен включать в себя информацию об окружающем нас мире и состоять из шестнадцати тематических разделов, имеющих более двухсот многовариантных заданий и поясняющих плакатов. Их примерное содержание: природа, рукотворный мир, растительный мир, животный мир, вещества, изучение человеком мира, время и календарь, погода и температура, направления и последовательность, человек, профессии, личная безопасность, планета Земля, карта мира, Солнечная система, звёзды.   7)  Раздел «Медицина» должен быть разделен на шестнадцать тема­ти­ческих разделов, включающих в себя пояснительные иллюстрации и игровые упражнения по основам безопасности жизнедеятельности.  Задания раздела должны позна­ко­мить детей с анатомией человека, обучить азам   правильного оказания первой меди­цин­ской помощи себе или другому пострадавшему.  8)  Раздел «Финансовая грамотность» должен включать в себя игровые упражнения. Выполняя их, дети должны узнать: как поку­пается товар и в каких торговых точках; зачем нужны деньги, какие они бывают (монеты, банкноты), научиться определять их стоимость; при­­­об­рести навыки пользования банкоматом.   9) Раздел «Информатика» должен помочь ребёнку изучить азы инфор­матики и состоять из шестнадцати тематических разделов, включающих не менее ста двадцати игровых заданий и трех комплектов многовариантных игр-тренажёров, знакомя­щих детей с азами программирования, порядком подготовки программ и алго­рит­мами. Примерное содержание раздела: цифры и числа, предметы и их свойства, описание предметов, симметрия, сравнение предметов, объекты, координатная сет­ка, действия объек­тов, порядок действий, последовательность событий, мно­жест­ва, операции над множествами, элементы логики, алгоритм, элементы комби­на­то­рики, графы.  Описание игр в составе раздела “Математика”:  - Обучение счёту до 10, развитие у иг­ро­ка внимания и зри­тельного вос­прия­тия. Ребенку следует по свечам, украша­ю­щим торт, со­счи­тать, сколько имениннику ис­пол­нилось лет и кликнуть по соответствующему числу.  - Обучение счёту до 20, развитие у игрока внимания и зри­тельного восприятия.Ребенку следует подсчитать количество возникших на экране объектов и кликнуть по соот­вет­ствую­щему числу.  **-** Обучение пря­мому и обратному счёту до 50, раз­витие у игрока внимания и зритель­ного восприятия.Для проявления на экране картинки следует по­сле­довательно кликать пронумерованные точки (как при прямом, так и при обратном счёте).  **-** Обучение счёту, развитие у игрока внимания, зрительного вос­приятия, логического мышле­ния.Следует подсчитать количество каких-либо де­та­лей у объекта и кликнуть по соот­вет­ст­вую­ще­му числу.  **-** Обучение счёту, развитие у игрока внимания, зрительного вос­прия­тия, логичес­кого мышле­ния.Среди множества объектов следует выбрать два с одинаковым количеством каких-либо приз­наков и кликнуть по ним.  **-** Обучение счёту, развитие у игрока внимания, зри­тель­ного восприятия, логического мыш­ления.Деление поровну между игровыми персона­жами каких-либо объектов: фруктов, игру­шек и т.д.  **-** Изучение чётных и нечётных чисел, развитие у игрока вни­мания, зрительного восприятия.Выбрать среди расположенных на экране чисел чётные (нечётные) и кликнуть по ним.  **-** Обучение счёту, разви­тие у игрока внимания, зрительного вос­приятия, логического мышления.Среди множества объектов необходимо най­ти те объекты, которые имеют одина­ко­вое коли­чест­во каких-либо заданных приз­на­ков.  **-** Научить игрока решению примеров, развитие у него внимания, зри­тельного восприятия, логического мышления.Раскраска многоцветного рисунка. Чтобы опре­де­лить цвет какой-либо его части сле­дует ре­шать примеры на сложение, вычи­тание, умноже­ние, деление.  **-** Научить игрока решению при­меров, развитие у него внимания, логичес­кого мышления.Расстановка знаков сложения, вычитания, умножения или деления в заданном примере, в котором указан ответ.  **-** Научить игрока решению приме­ров, развитие у него внимания, логического мышления.Решение и нахождение пар примеров с оди­наковыми ответами (минимальное коли­чество примеров в задании – 8, макси­мальное - 16).  **-** Научить игрока реше­нию примеров, развитие у него вни­ма­ния, логического мышления.Расстановка в примере чисел, с которыми следует провести указанные арифмети­чес­кие действия, для получения, заданного отве­та.  **-** Научить игрока решению при­ме­ров столби­ком, развитие у него внима­ния.Решение примеров на сложение и вычи­тание столбиком с использованием чисел до 100.  - Изучение календаря, разви­тие у игрока внимания, зрительного вос­приятия, логичес­кого мышления.Расстановка пропущенных в календаре дней месяца.  **-** Научить игрока решению задач, развитие у него внимания, логи­ческого мышления.Выбор чисел для получения, указанного в зада­нии результата.  **-** Научить игрока реше­нию примеров и задач, развитие у него внимания, логического мыш­ления.Решение математических ребусов. Напри­мер: вписать в пустые клеточки квадрата не­достаю­щие числа так, чтобы их сумма в строках, столбцах и диагоналях была оди­на­кова.  **-** Научить игрока решению примеров и задач, развитие у него логи­ческого мыш­ления и сообрази­тельности.Метод подбора чисел для получения ука­занного в задании ответа.  **-** Научить игрока решению примеров и задач, развитие у него внимания, логического мыш­ления.Решение задачи и составление ответа из пред­ло­женных цифр.  **-** Научить игрока решению задач, развитие у него внимания, зрительного восприятия, логи­ческого мышления.Задачи с взвешиванием объектов. Состав­ле­ние ответа из предложенных цифр.  **-** Изучение знаков «>», «<». Решение примеров и сравнение их резуль­татов.  **-** Научить игрока реше­нию примеров, развитие у него внима­ния. Решение примеров и выбор из предла­гаемых правильного ответа.  **-** Научить игрока реше­нию задач, развитие у него вни­мания и зри­тельного восприятия, логи­ческого мыш­ления.Решение задачи по результатам показаний тер­мо­метров и набор ответа на числовом табло.  **-** Научить игрока решению задач, развитие у него вни­мания и зри­тельного восприятия, логи­ческого мышления. Задачи на определение времени. Набор ответа на числовом табло.  **-** Научить игрока решению задач, развитие у него внимания и зрительного восприятия, логического мышления.Задачи на тему приобретения товаров в магазине с использованием указанной в задании денежной суммы.  **-** Научить игрока реше­нию задач, развитие у него внимания и зри­тельного восприятия, логического мышления.Задачи на взвешивание. Например, урав­но­ве­шивание весов с установленным на одну из чаш объектом при помощи гирь.  Описание игр в составе раздела “Русский язык”:  **-** Получение навыка состав­ле­ния слов из букв, развитие у игрока внимания и зрительного вос­приятия.На экране слово – название объекта и его изображение. Буквы из слова «выпадают» и располагаются в произвольном порядке. Нужно поставить буквы на свои места.  **-** Запоминание названий основных цве­тов, развитие у игрока внимания, и зритель­ного восприятия.Игра с запоминанием парных карточек: на одной написано название цвета, на другой нарисован пред­мет, раскрашенный соответствующим цве­том.  **-** Повторение алфави­та, развитие у игрока внимания и зрительного восприятия.На экране алфавитный ряд, в котором пропу­щены буквы. Следует определить недостающие буквы.  **-** Закрепление навыков чтения, развитие у игрока зрительного восприятия.На экране показывается слово – название объекта и набор рисунков, на одном из которых изображен данный объект. Следует кликнуть по изображению объекта.  **-** Получение навыка составле­ния из букв слов, развитие у игрока внимания и зрительного восприятия.Определение названия изображённых объектов. Составление слова из начальных букв названий изображенных объектов.  **-** Определение слов, которые должны писать­ся с большой буквы, развитие у игрока вни­ма­ния и логического мышления.В предложениях необходимо найти слова, кото­рые следует написать с большой буквы.  **-** Составление слова, разви­тие у игрока внимания и логического мыш­ления. Из расположенных в произвольном порядке букв следует составить слово.  **-** Знакомство с ребусами, развитие у игрока внимания, зрительного восприятия и логического мышления.Разгадывание слова по известным в нём бук­вам и картинке. Набор составленного слова при помощи алфавитного табло.  **-** Получение навыка составления из букв слов, развитие у игрока внимания и зрительного восприятия.Узнавание изображённого на картинке объекта и составление из букв его названия.  **-** Закрепление навыков работы с буквами, развитие у игрока внимания и зрительного восприятия.Нахождение изображённых на картинке объек­тов по указанной в задании начальной букве их названия.  **-** Закрепление навыков ра­бо­ты с буквами и правильности написания слов, развитие у игрока внимания и зритель­ного восприятия.Нахождение изображённых на картинке объек­тов по указанной в задании букве, входящей в их названия.  **-** Развитие у игрока скорости чтения, внимания, зрительного восприятия и памяти.Игра с запоминанием соответствующих друг другу карточек: название объекта - его изобра­же­ние.  **-** Знакомство с пого­ворками и их запоминание, развитие у игрока внимания и памяти.Чтобы прочитать поговорку, следует последо­ва­тельно щелкнуть по её частям.  **-** Закрепление навыков работы с буквами, составление имён, разви­тие у игрока памяти.Перемещая расположенные в произвольном порядке буквы, следует составить имя человека.  **-** Закрепление навыков составления слов, развитие у игрока внимания и логи­ческого мышления.Составление названий животных из располо­жен­ных в произвольном порядке частей слов.  **-** Закрепление навы­ков определения гласных и согласных букв, развитие у игрока внимания и памяти.Из расположенных в произвольном порядке букв следует выбрать согласные (гласные).  **-** Закрепление навыков рабо­ты с буквами, составление имён, раз­витие у игрока памяти.Прочитав заданное имя сказочного персонажа, следует составить его на алфавитном табло.  **-** Закрепление навыков работы с буквами, развитие у игрока внима­ния и логического мышления.Каждая буква алфавита «закодирована» - обоз­начена рисунком какого-либо объекта. Исполь­зуя этот алфавит, следует разгадать «зашифро­ванное» слово и составить его на алфавитном табло.  **-** Знакомство с рифмами, развитие у игрока внимания и памяти.Следует определить название нарисованных объектов и составить пары из тех, чьи названия рифмуются.  **-** Закрепление навыков рабо­ты с буквами, развитие у игрока внимания и логического мышления.Определение неизвестных начальных букв в словах.  **-** Закрепление навыков работы с бук­вами и словами, развитие у игрока внима­ния и логического мышления.Выбор согласно заданию нужных букв и состав­ление из них слова на алфавитном табло.  **-** Закрепление навыков работы с буквами и словами, развитие у игрока внимания и логического мышления.Замена буквы в слове для формирования ново­го слова.  **-** Закрепление навыков рабо­ты по состав­ле­нию слов, развитие у игрока внимания и логи­ческого мышления.Получение нескольких слов путём составления общей для них части. Например: *гол*-ова, *гол*-од, *гол*-убь, *гол*-ос.  **-** Знакомство с пропис­ными буквами, развитие у игрока внимания и памяти.Нахождение рукописных букв по заданным пе­чат­ным буквам.  **-** Закрепление навыков ра­боты с буквами и словами, развитие у игрока внимания и памяти.Составление слова при помощи разукрашенных букв.  Описание игр в составе раздела “Английский язык”:  **-** Запоминание названий цветов. Изучение и запоминание названий основных цветов. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий частей  тела человека. Изучение и запоминание названий частей тела. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание наименований членов семьи разной степени родства. Изучение и запоминание названий людей и членов семьи. Звучание названий и их напи­са­ние на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий видов и эле­ментов одежды. Изучение и запоминание названий видов и элементов одежды. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий кухонных принадлежностей. Изучение и запоминание названий посуды и кухонных принадлежностей. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий пищевых про­дук­тов. Изучение и запоминание названий основных пищевых продуктов. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий основных эле­ментов жилья. Изучение и запоминание названий комнат и частей, из которых состоит дом (квартира). Зву­чание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий предметов домашней обстановки. Изучение и запоминание названий мебели и домашних предметов. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий основных объектов, встречающихся на улице. Изучение и запоминание названий зданий и некоторых объектов, находящихся на улице. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий основных транс­порт­ных средств. Изучение и запоминание названий основных транспортных средств. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий времён годы и при­родных явлений. Изучение и запоминание названий времён года и природных явлений. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий ово­щей и фруктов. Изучение и запоминание названий овощей и фруктов. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  - Запоминание названий встре­чаю­­щихся жи­вот­­ных. Изучение и запоминание названий диких и до­машних животных. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  - Запоминание названий птиц. Изучение и запоминание названий диких и домашних птиц. Звучание названий и их напи­сание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий насеко­мых. Изучение и запоминание названий насекомых. Звучание названий и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание названий чи­сел. Изучение и запоминание чисел. Звучание, их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание существительных, стоящих во множественном числе. Изучение и запоминание имён существитель­ных, стоящих во множественном числе. Звуча­ние, их написание на русском и английском язы­ках.  **-** Запоминание место­имений. Изучение и запоминание личных местоимений. Звучание личных местоимений и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание местоимений. Изучение и запоминание указательных место­имений. Звучание указательных местоимений и их написание на русском и английском языках.  **-** Запоми­на­ние местоимений. Изучение и запоминание притяжательных место­имений. Звучание фраз с притяжа­тель­ными местоимениями, их написание на русском и английском языках.  **-** Запомина­ние местоимений. Изучение и запоминание вопросительных место­имений. Звучание фраз с вопросительными мес­то­имениями, их написание на русском и английском языках.  **-** Запоминание глаголов. Изучение и запоминание глаголов. Звучание глаголов и их написание на русском и англий­ском языках.  **-** Запоминание прилага­тель­ных. Изучение и запоминание прилагательных. Зву­чание прилагательных и их написание на рус­ском и английском языках.  **-** Запоминание наречий. Изучение и запоминание наречий. Звучание наречий и их написание на русском и англий­ском языках.  **-** Запоминание предлогов. Изучение и запоминание предлогов. Звучание предлогов и их написание на русском и англий­ском языках.  Описание игр в составе раздела “Музыка”:  **-** Знакомство с внешним видом музыкальных инструментов. Определение среди прочих объектов музыкаль­ных инструментов.  **-** Знакомство с музыкальными инструментами. Запоминание названий музыкальных инстру­мен­тов, прослушивание их звучания.  **-** Знакомство с музыкальными инст­ру­ментами. Сортировка музыкальных инструментов по группам: струнные, духовые, ударные, клавиш­ные и т.д.  **-** Знакомство с музыкальными инструментами. Определение лишнего в данной группе музы­каль­ного инструмента.  **-** Знакомство с музы­каль­ными инструментами. Определение музыкального инструмента по его названию.  **-** Отгадывание загадок на музыкальную тема­тику. Определение музыкального инструмента, о котором говорится в задаваемой загадке.  **-** Запоминание названий и внешнего вида музыкальных инструментов. Игра с парными карточками изображений музы­каль­ных инструментов и их названий.  **-** Запоминание названий и внешнего вида музыкальных инструментов. Выбор названного музыкального инструмента из группы.  **-** Запоминание названий и внешнего вида музыкальных инструментов. Определение названия музыкального инстру­мен­та по его изображению.  **-** Запоминание названий и внешнего вида музыкальных инструментов. Определение соответствия названия музыкаль­ного инструмента его изображению.  **-** Звучание музыкальных инстру­мен­тов. Определение неправильно прозвучавшего музы­кального инструмента.  **-** Звучание музыкальных инстру­ментов. Запоминание очередности звучания музыкаль­ных инструментов.  **-** Развитие слуховой памяти. Запоминание очередности звучания объектов и повторение прозвучавшей мелодии.  **-** Знакомство с разновидностями музыкальных жанров. Изучение (прослушивание и запоминание) жан­ров музыкальных произведений и их классифи­кация.  **-** Знакомство с произведе­ниями известных композиторов. Прослушивание и запоминание всемирно из­вест­ных музыкальных произведений и их авто­ров.  **-** Знакомство с нотами. Изучение названий нот, их обозначения и звуча­ния.  **-** Знакомство с нотами. Изучение нот и их расположения на нотном ста­не.  **-** Знакомство с нотами. Определение длительности звучания ноты, за­по­минание её обозначения на нотном стане.  **-** Знакомство с нотами. Расстановка нот на нотном стане. Расстановка обозначений нот.  **-** Знакомство с нотами. Определение равенства длительности звучания нот по их написанию.  **-** Звучание и написание нот. Игра с парными карточками – нахождение оди­наковых нот.  **-** Знакомство с нотами. Определение названия и обозначения ноты по её расположению на нотном стане.  **-** Нахождение одинако­вых нот. Игра с парными карточками -  нахождение нот с одинаковым звучанием и написанием.  **-** Исполнение мелодий. Запоминание прозвучавших нот. Повторение мелодии на пианино.  **-** Сочинение мелодий. Сочинение мелодий при помощи пианино, их запись и воспроизведение.   Описание игр в составе раздела “Правила дорожного движения”:  **-** Изучение темы «Транспортные сред­ства». Нахождение транспортных средств среди изоб­ражений различных объектов.  **-** Изучение темы «Транс­портные средства, пешеход». Сортировка изображений: транспортные сред­ства и пешеходов.  **-** Изучение темы «Транспортные сред­ства». Знакомство с видами транспортных средств.  **-** Изучение темы «Участники до­рож­ного движе­ния». Деление участников дорожного движения на груп­пы.  **-** Изучение темы «Участники до­рожного движе­ния». Тестирование. Деление участников дорожного движения на группы.  **-** Изучение темы «Правила дорожного движе­ния». Тестирование. Определение правильности и неправильности утверждений, связанных с до­рожным движением.  **-** Изучение темы «Правила дорож­но­го движе­ния». Определение правильности обхода остановив­шего общественного транспорта.  **-** Изучение темы «Правила дорожного движе­ния». Тестирование: ответы на вопросы по изображе­ниям. Определение правильности и неправиль­ности действий пешеходов.  **-** Изучение темы «Светофор». Знакомство с сигналами светофора – разрешаю­щий и запрещающий цвета.  **-** Изучение темы «Светофор». Правила пользования светофором при переходе улицы.  **-** Изучение темы «Свето­фор». Правила пользования светофором для пешехо­дов и транспорта.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки». Составление пазла с изображением дорожного знака.  **-** Изучение темы «До­рож­ные знаки». Раскрашивание дорожных знаков и запоминание их названий.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки». Тестирование по картинкам. Изучение и запо­минание дорожных знаков.  **-** Изучение темы «Правила дорожного движе­ния» Тестирование при помощи игры-ходилки. Пра­вильный и неправильный переход дороги.  **-** Изучение темы «До­рож­ные знаки». Нахождение изображения дорожного знака сре­ди картинок-логотипов.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Игра с запоминанием парных карточек: поиск картинок с одинаковыми дорожными знаками.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Нахождение дорожных знаков, названия кото­рых написаны правильно.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Выбор правильного названия, изображенного до­рож­ного знака.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Выбор изображения к названию дорожного зна­ка.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Определение правильности и неправильности расположения дорожных знаков на перекрестке.  **-** Изучение темы «Светофор».Пользование светофором с включенным тай­ме­ром при переходе улицы.  **-** Изучение темы «Дорожные знаки».Расстановка дорожных знаков на городской ули­це.  **-** Изучение темы «Дорож­ные знаки». Выбор дорожного знака, который должен быть установлен на данном участке городской улицы.  **-** Изучение темы «Дорожные зна­ки».Замена неправильно установленных знаков на городской улице.  Описание игр в составе раздела “Окружающий мир”:  **-** Изучение общих сведений.Изучение понятий: живая и неживая природа, объекты, явления природы и охрана природы.  **-** Объяснение понятия «рукотворный мир».Изучение понятия «рукотворный мир». Зна­ком­ство с предметами рукотворного мира. Природа и рукотворный мир.  **-** Знакомство с расти­тель­ным миром.Изучение процессов размножения и развития растений. Изучение дикорастущих и культурных растений. Знакомство с понятиями: фрукты и овощи, лиственные и хвойные растения, папо­рот­ники, мхи, водоросли. Знакомство с расте­ниями леса, луга, водоёма. Деление грибов на съедобные и несъедобные.  **-** Знакомство с животным миром. Классификация животных: дикие и домашние, млекопитающие, пти­цы, рыбы, насекомые, прес­мы­ка­ю­щиеся, земно­вод­ные, черви, иглокожие, моллюски, паукообразные, рако­об­разные. Знакомство с ареалами обитания: обитатели леса, луга, водоёма. Знакомство с подраз­деле­нием животных по типу питания: хищ­ные, тра­во­ядные и всеядные. Знакомство с понятием   цепи пита­ния?  **-** Усвоение понятия «вещества». Общие сведе­ния.Классификация веществ: твердые, жидкие и газообразные вещества и их отличительные свойства.  **-** Знакомство с методами изучения мира. Знакомство с приборами для изучения природы и науками, изучающими окружающий мир.  **-** Знакомство с понятием «время».Знакомство с понятием времени и единицами его измерения: времена года, месяцы, дни недели, сутки, часы, минуты, секунды.  **-** Знакомство с погод­ными явлениями.Знакомство с погодными явлениями, понятиями метеорология и измерение температуры.  **-** Зна­ком­ство **с о**бщими сведениями об этих поня­тиях. Изучение понятия «направления в простран­ст­ве» и его классификаций: вперёд, назад, нале­во, направо. Знакомство с понятием последо­ва­тельности со­бы­тий.  **-** Знакомство с общими сведениями о физиологии человека. Изучение строения тела человека и его системы органов. Знакомство с понятиями: здоро­вый об­раз жизни, питательные вещества, первая меди­­цинская помощь, эмоции и возраст чело­ве­ка.  **-** Знакомство спрофессиями. Изучение тем: какие бывают профессии, выбор профессии, характерные признаки той или иной профессии.  **-** Знакомство с прави­лами безопасного пове­де­ния.Изучение тем: действия при пожаре или ава­риях, опасности, которые нас окружают (живот­ные, растения и грибы, которые могут быть опасны), правила уличного движения.  **-** Получение общих сведений о пла­нете Земля. Изучение тем: закон всемирного тяготения и притяжение Земли, вращение Земли вокруг сво­ей оси, поверхность Земли, география и карты, пояса освещённости.  **-** Получение общих сведений по географии. Знакомство с картой Земли и условными зна­ка­ми на ней. Знакомство со сторонами горизонта и ориентирование на местности.  **-** Получение общих све­дений по астрономии. Знакомство с темами: что такое Вселенная, звёз­ды и планеты Солнечной системы.  **-** Получение общих сведений по аст­рономии.Знакомство с темами: звёзды и созвездия, их названия и расположение.  Описание игр в составе раздела “Медицина”:  **-** Получить общие све­де­ния об анатомии чело­века. Узнать, как называются части тела человека, ознакомиться с деталями скелета человека и размещением его внутренних органов.  **-** Получить общие сведения о до­маш­ней ап­течке.Получить понятие об основных медицинских пре­паратах и приборах, которые должны хра­нить­ся в домашней аптечке.  **-** Получить **о**бщие сведения об опасных хими­ческих веществах, которые мо­гут находиться дома.Узнать, какие химические препараты нельзя тро­гать; что делать, если химическое вещество по­па­ло на кожу.  **-** Получить **о**бщие сведе­ния о термических ожогах.Познакомиться с предметами быта, которые мо­гут вызвать термический ожог, узнать, при каких обстоятельствах можно его получить. Познако­миться с порядком оказания первой меди­цин­ской помощи при термическом ожоге.  **-** Получить общие све­дения об ушибах. Рассмотреть причины возникновения ушибов. Познакомиться с порядком оказания первой медицинская помощи при ушибах.  **-** Получить общие сведения о сса­динах.Рассмотреть причины возникновения ссадин. Познакомиться с порядком оказания первой медицинская помощи при появлении ссадин.  **-** Получить общие сведе­ния о растяжениях и вывихах.Рассмотреть причины возникновения растяже­ний и вывихов. Познакомиться с порядком ока­за­ния первой медицинской помощи при растя­жении или вывихе.  **-** Получить общие сведения о кровеносной системе человека.Рассмотреть порядок оказания первой медицин­ской помощи при кровотечении и, конкретно, при носовом кровотечении.  **-** Получить общие сведения об угрозах со стороны колотых ран.Рассмотреть объекты, которые могут нанести колотую рану, определить, при каких обстоя­тель­ствах можно получить колотую рану. Позна­комиться с порядком ока­за­ния первой медицин­ской помощи при получении колотой раны.  **-** Получить общие сведения об угрозах со стороны резаных ран.Рассмотреть объекты, которые могут нанести резаную рану, определить, при каких обстоя­тель­ствах можно получить резаную рану. Позна­комиться с порядком ока­за­ния первой медицин­ской помощи при получении резаной раны.  **-** Получить общие сведения об угрозах при обморожении.Рассмотреть условия, при которых может прои­зойти обморожение. Позна­комиться с порядком ока­за­ния первой медицин­ской помощи при об­мо­рожении.  **-** Получить **о**бщие сведения о солнечных и тепловых ударах.Рассмотреть условия, при которых может слу­читься солнечный или тепловой удар. Позна­ко­миться с порядком ока­за­ния первой медицин­с­кой помощи при солнечном или тепловом уда­ре.  **-** Полу­чить общие сведения об угрозахсо стороныкошек и собак**.** Рассмотреть правила поведения при появлении рядом бродячего животного. Ознакомиться с приёмами оказания первой медицинской помо­щи при царапине или укусе животного.  **-** Полу­чить общие сведения об угрозахсо стороныклещей.Изучить внешний вид клеща. Позна­ко­миться с порядком ока­за­ния первой медицин­с­кой помощи при укусе клеща.  **-** Полу­чить общие сведения об угрозах **с**о стороны комаров, ос и пчёл.Изучить внешний вид комара, осы и пчелы. Поз­на­ко­миться с порядком ока­за­ния первой меди­цин­­с­кой помощи при укусе комара, осы или пче­лы.  **-** Полу­чить общие сведения об угрозах орга­нам зрения и дыхания со стороны ино­род­ных тел. Рассмотреть случаи попадания инородных тел в органы зрения и дыхания. Поз­на­ко­миться с порядком ока­за­ния первой меди­цин­­с­кой помощи при попадании инородного тела в дыхательные пути или в глаз.   Описание игр в составе раздела “Финансовая азбука”:  **-** Знакомство с товарами, которые можно купить в продуктовом магазине.Поиск и выбор товара, который игроку поручили купить.  **-** Знакомство с товарами, которые можно ку­пить в магазине.Покупка товара, указанного в задании.  **-** Покупка товаров в продуктовых ма­га­зинах.Пройти по продуктовым магазинам, приобрести товары, указанные в задании, и первым вер­нуть­ся на место старта.  **-** Получениезнаний, необходимых при совер­шении покупок. Выполнение заданий с использованием знаков «>», «<», «=».  **-** Знакомство с деньгами.Знакомство с видами денег - монетами и банк­но­тами и понятием денежного номинала.  **-** Научиться **с**равнивать цену товаров.Научиться определять, какой из товаров доро­же, а какой – дешевле.  **-** Научиться сравнивать суммы денег.Сравнение стоимости отдельных монет и групп монет.  **-** Научиться различать монеты раз­ного номи­нала.Научиться различать группы монет раз­ного но­ми­нала.  **-** Знакомство с денежными банкнотами.Сборка пазлов, использующих в качестве кар­тинок изображения денежных банкнот России.  **-** Приобретение навыков, необходимых при по­купке товаров.Выбор товаров, которые можно купить на ука­зан­ную сумму денег.  **-** Знакомство с ценой и стоимостью товаров.Выполнение игровых заданий с группами това­ров разной цены и стоимости.  **-** Приобретение навыков, необ­ходи­мых при покупке товаров.Покупка товаров на сумму, указанную в задании.  **-** Приобретение навыков, необходимых при покупке товаров.Выбор денежных купюр, нужных для покупки, исходя из их заданного количества и цены това­ров.  **-** Приобретение навыков, необ­ходимых при покупке товаров.Определение цены товара по уплаченным за него денежным купюрам.  **-** Обучение операциям с деньгами.Размен денежной купюры на купюры более мел­кого достоинства.  **-** Обучение операциям с деньгами.Оценка величины сдачи – денежной суммы, получаемой после покупки товара.  **-** Приобретение навы­ков, необходимых при покупке товаров.Определение разности в цене различных това­ров.  **-** Приобретение навы­ков, необходимых при покупке товаров.Выбор и покупка товаров, указанных в задании.  **-** Приобретение навы­ков, необходимых при покупке товаров. Определение денежной суммы, потраченной при покупке указанных в задании товаров.  **-** Приобретение навыков, необходимых при покупке товаров. Определение сдачи при покупке разнообразных товаров.  **-** Приобретение навы­ков, необходимых при покупке товаров. Определение денежной суммы, которая была у покупателя до приобретения товаров.  **-** Операции с деньгами.Поиск одинаковых денежных сумм, состоящих из монет или купюр разного номинала.  **-** Приобретение навыков, необходи­мых при покупке товаров. Закупка товаров на сумму денег, имеющуюся у покупателя.  **-** Знакомство с работой банкомата.Знакомство с основными функциями банкомата и порядком получения денег в банкомате.  **-** Приобретение навыков коммерческой дея­тель­ности.Сделать из полученных продуктов готовый товар и быстрее конкурента продать его по наиболее выгодной цене.   Описание игр в составе раздела “Информатика”:  **-** Закрепление навыков по выполнению ариф­ме­ти­ческих действий.Сравнение чисел и выполнение арифметичес­ких операций,  **-** Знакомство со свойствами предметов. Научиться определять предметы по их призна­кам.  **-** Определение свойств предметов по их признакам.Сортировка предметов по их признакам.  **-** Знакомство с понятием симмет­рии.Определение и сортировка симметричных и несимметричных предметов. Построение сим­мет­рич­ных фигур.  **-** Знакомство со срав­не­нием предметов по их свойствам.Сортировка предметов по их цвету, размеру, весу и виду.  **-** Знакомство с понятие «объект».Сортировка объектов, формирование из них групп и подгрупп.  **-** Знакомство с поня­тиями «координата» и «координатная сетка».Выполнение заданий по определению коорди­нат объекта или его поиска по указанным коор­ди­на­там.  **-** Знакомство с проявлением действий объек­тов. Выполнение идентификации объекта по описа­нию его действий. Определение объектов, име­ю­щих общее свойство.  **-** Изменение объектов при совершении с ними каких-либо действий.Выполнение заданий, связанных с совершением действий над какими-то объектами.  **-** Знакомство с последователь­ностью событий.Выполнение заданий, знакомящих с результа­тами действий, обратимыми и необратимыми дей­ствиями.  **-** Знакомство с понятием «Множество».Выполнение заданий с элементами множеств. Рассмотрение способов задания множеств и подмножеств, составляющих множество.  **-** Знакомство с понятием «Множество».Выполнение заданий по сравнению, пересече­нию и объединению множеств.  **-** Знакомство с понятием «Логика».Выполнение заданий с использованием понятий «Истина» и «Ложь».  **-** Знакомство с понятием «Алгоритм».Выполнение заданий по составлению элемен­тар­ных алго­ритмов.  **-** Знакомство с наукой о комбинациях.Выполнение заданий по комбинированию объек­тов и их свойств.  **-** Знакомство с понятием «Графы».Выполнение заданий по составлению графов и изучению их характеристик.  - Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания персонажу - программируя его перемещения по игровому полю.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю в порядке возрастания или убывания помещенных на поле чисел.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в места размеще­ния чётных или нечётных чисел.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в места размеще­ния чисел, имеющих заданные свойства.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в места размеще­ния гласных или согласных букв.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в места размеще­ния букв в соответствии с порядком их разме­ще­ния в предложенных словах .  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа – по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в места размеще­ния букв в соответствии с обратным порядком их разме­ще­ния в предложенных словах.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания для перемещения персонажа (самолета, катера, автомобиля, космического корабля) по слож­ному маршруту, программируя его перемещение по игровому полю с заходом в заданные места, избегая мест, обозначенных как препятствия на прокладываемом пути.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания персонажу, программируя его линейное переме­ще­ние по игровому полю.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по ломаной линии.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по ломаной линии и выполнение заданной операции.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по ломаной линии и выполнение нескольких заданных операций.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по сложной ломаной линии и выполнение нескольких заданных операций.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания персонажу, программируя его линейное переме­ще­ние по игровому полю с использованием циклического алгоритма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­вом поле по ломаной линии с использованием циклического алгоритма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по ломаной линии с исполь­зованием циклического алгоритма и выполнение заданной операции.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по ломаной линии с исполь­зованием циклического алгоритма и выполнение нескольких заданных операций.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по сложной ломаной линии с использованием циклического алгоритма и выполнение нескольких заданных операций.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на игро­вом поле по сложной ломаной линии и выполнение нескольких заданных операций с использованием циклического алгоритма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по сложной ломаной линии и вы­пол­нение нескольких заданных операций с неодно­крат­ным использованием циклического алгорит­ма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с исполь­зова­нием циклического алгоритма и выполнение заданной операции после достижения финиша.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с исполь­зова­нием циклического алгоритма и выполнение заданной операции по дороге к финишу.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по ломаной линии с исполь­зованием циклического алгоритма и выполнение несколь­ких заданных операций по пути.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по замкнутой ломаной линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма и выпол­нение несколь­ких заданных операций по пути.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по ломаной линии и выполнение нес­коль­ких заданных операций по пути с ис­поль­­зованием циклического алгоритма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по ломаной линии и многократным выполнением нес­коль­ких заданных операций по пути с ис­поль­­зованием циклического алгоритма.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с исполь­зова­нием циклического алгоритма и выполнение програм­м­ируемых операций по дороге к финишу.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с исполь­зова­нием циклического алгоритма и выполнение несколь­ких програм­м­ируемых операций по дороге к финишу.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма и выпол­нение задан­ной операции при встрече с препятствием к достижению цели.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма, выполнение постав­лен­ного задания и запрограммированной   опе­ра­ции при встрече с препятствием к достижению цели.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма, выполнение несколь­ких постав­лен­ных заданий и запрограм­миро­ванн­ых опе­ра­ций при встрече с препятствиями при дос­тижении цели.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по ломаной линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма и запрограм­миро­ван­ных опе­ра­ций при встрече с препятствиями при дос­тижении цели.  **-** Получение навыков по составлению после­дова­тель­ности выполнения операций.  Научиться составлять пошаговые задания пер­со­на­жу, программируя его перемещения на иг­ро­­вом поле по прямой линии с ис­поль­­зованием циклического алгоритма, выполнение несколь­ких постав­лен­ных заданий и програм­миро­вание опе­ра­ций при встрече с препятствиями при дос­тижении цели.  **-** Получение навыков по составлению линей­ного алгоритма.Научиться составлять линейный алгоритм пря­мого пере­ме­щения персонажа по игровому полю.  **-** Получение навыков по составлению линей­ного алгоритма. Научиться составлять линейный алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по ломаной линии.  **-** Получение навыков по составлению линей­ного алгоритма.Научиться составлять линейный алгоритм пря­мого пере­ме­щения персонажа по игровому полю и выполнения по пути заданной операции.  **-** Получение навыков по составлению линей­ного алгоритма.Научиться составлять линейный алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по ло­маной линии и выполнения по пути заданной опе­рации.  **-** Получение навыков по составлению линей­ного алгоритма.Научиться составлять линейный алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по сложной ло­маной линии и выполнения по пути заданной опе­рации.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пря­мого пере­ме­щения персонажа по игровому полю.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по ломаной линии.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма. Научиться составлять циклический алгоритм пря­­мого пере­ме­щения персонажа по игровому полю и выполнения по пути заданной операции.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пе­ре­­ме­­щения персонажа на игровом поле по ло­маной линии и выполнения по пути заданной опе­рации.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по сложной ло­маной линии и выполнения по пути заданной опе­рации.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по сложной ло­маной линии с выполнением по пути нескольких заданных опе­раций.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять алгоритм перемещения персонажа по игровому полю и выполнения в пути нескольких заданных операций с неодно­крат­ным использованием циклического алгорит­ма.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по прямой линии и выполнения по пути заданной опе­рации с удалённым от персонажа объектом.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма. Научиться составлять циклический алгоритм пе­ре­ме­щения персонажа на игровом поле по пря­мой линии и выполнения по пути заданных опе­раций с удаленными от персонажа объектами.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма.Научиться составлять циклический алгоритм пе­ре­ме­щения персонажа на игровом поле по пря­мой линии и выполнения по пути заданных опе­раций с удаленными от персонажа объектами с неодно­крат­ным использованием циклического ал­горит­ма.  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если».Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по прямой линии с выполнением по пути нес­коль­ких заданных опе­раций и исполь­зо­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по ломаной линии с выполнением по пути нес­коль­ких заданных опе­раций и исполь­зо­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по прямой линии с выполнением по пути нес­коль­ких заданных опе­раций и неоднократным ис­поль­­зо­­ванием функ­ции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по прямой линии с многократным выполнением по пути нес­коль­ких заданных опе­раций и неоднократным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле по прямой линии с многократным выполнением по пути группы по­следовательных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа на игровом поле при меняющихся на поле условиях по прямой линии с многократным выполнением по пути группы последовательных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­чес­кого алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа по прямой линии на игровом поле при меняющихся на поле различных условиях с многократным выполнением по пути группы по­сле­довательных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению ветвя­ще­гося алгоритма и использования функции «если». Научиться составлять алгоритм пере­ме­щения персонажа по прямой линии на игровом поле при в неизвестных условиях с многократным выполнением по пути группы по­сле­довательных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­ческого и ветвя­ще­гося алгоритмов с исполь­зованием функции «если». Научиться составлять алгоритм поведения пер­сонажа на игровом поле в неоднозначных усло­виях с многократным выполнением группы по­сле­довательных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­зо­­ванием функции «если».  **-** Получение навыков по составлению цикли­ческого и ветвя­ще­гося алгоритмов с исполь­зованием функции «если». Научиться составлять алгоритм перемещения пер­сонажа на игровом поле по сложному маршруту в неоднозначных усло­виях с много­крат­ным выполнением группы по­сле­дова­тель­ных заданных опе­раций и не­одно­кратным ис­поль­­­зо­­ванием функции «если».     На игровом поле должны отображаться кнопки, при нажатии на которые должно появляться меню, в котором должны отображаться наименования игр и занятий, в меню должны быть расположены кнопки перехода в различные режимы работы программы (компьютер, сенсорный стол, интерактивный экран), в левом верхнем углу должна отображаться кнопка выхода из программы. | 1 шт. |
|  | Техническое задание для дополнительного программного обеспечения, входящего в комплект |  |
| **Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» USB версия** | Специализированное оборудование для организации коррекционно-развивающей работы и развития речевой и коммуникативной сферы у детей с ограниченными возможностями здоровья.  Программно-дидактический комплекс должен быть предназначен для проведения индивидуальных и фронтальных, а также в мини-группах по 2-3 человека, интерактивных занятий и упражнений для профилактики и коррекции всех видов речевых нарушений в логопедических кабинетах образовательных учреждений.  Программно-дидактический комплекс должен включать в себя специально подготовленный набор учебно-коррекционных программ, которые должны быть направлены на помощь детям обучающимся 1-4 классов, имеющим нарушения:  - Речи;  - Задержка речевого развития;  - Нарушение произношения отдельных звуков.  Весь комплекс компьютерной программы должен способствовать формированию и развитию таких компонентов речи, как связная речь, словарный запас, грамматический строй, звукопроизношение.  В программу должен входить:   * Блок занятий на формирование фонематического слуха: Наличие * Блок занятий на звукопроизношение: Наличие * Блок лексико-грамматических категорий: Наличие * Блок на общее развитие: Наличие * Блок для создания пособий: Наличие   Функциональные составляющие:  1. Дыхание, воздушная струя. Упражнения с микрофоном для работы над длительностью и силой воздушной струи, интонационно-ритмической стороной речи, формированием правильного речевого выдоха: Наличие  2. Фонематический слух, звукобуквенный анализ. Для работы над звуковым и слоговым составом слова, определения ударных гласных, нахождения места звука в слове: Наличие  3. Неречевой слух. Для работы над развитием невербального слуха ребенка: Наличие  4. Грамматический строй. Для работы по коррекции агромматизма: Наличие  5. Слоговая структура слова. Для предварительной работы по обучению ребенка чтению: Наличие  6. Звукопроизношение. Для работы по закрепление поставленного звука в речи и дифференциации звуков в слогах и словах: Наличие  7. Связная речь. Для работы над связной речью, составлению монологов и рассказов: Наличие  8. Логика и внимание. Для работы над развитием логики, внимания, мышления и памяти на общеразвивающих групповых или индивидуальных занятиях: Наличие  9. Чтение. Для работы над соединением звуков в слоги, слогов в слова, чтением простых предложений в интерактивной форме: Наличие  10 Блок «Артикуляционная гимнастика» в картинках и стихах. База интерактивных упражнений на развитие артикуляционной, крупной и мелкой моторики: Наличие  11. Блок «Конструктора картинок» - набора из фонов, изображений и символов (буквы, цифры, знаки), позволяющего специалисту самостоятельно формировать наглядные пособия исходя из индивидуальных особенностей детей. Составленные сюжеты можно сохранять как в интерактивном, так и в печатном виде: Наличие  12. Блок «Методические материалы» дополняется специальными материалами для оборудования логопедического кабинета в составе:   * Плакаты с картинками на «проблемные» звуки * Карточки на составление рассказа по сюжетной картинке, предназначенные для работы над связной речью * Карточки по артикуляционной гимнастике * Лексические открытки для обследования и работы с обобщающими понятиями: Наличие   **Комплектация:**   * Программное обеспечение (на флешке): Не менее 1 шт. * Буклет с описанием: Не менее 1 шт. * Карточки «Артикуляционная гимнастика»: Не менее 27 шт. * Карточки «Слушай, называй!»: Не менее 27 шт. * Карточки «Что сначала»: Не менее 27 шт. * Открытки «Звуковые истории»: Не менее 12 шт. * Набор «Лексические открытки»: Не менее 1 шт. | 1 шт. |
| **Мерсибо Плюс (вер. 2)» — программно-дидактический комплекс с играми и упражнениями** | Комплекс должен подходить для подготовки детей к школе в ДОУ, проведения занятий в начальной школе и детском саду (1-2 класс) Программно-дидактический комплекс должен быть предназначен для проведения индивидуальных и фронтальных, а также в мини-группах по 2-3 человека, интерактивных занятий и упражнений.  **Комплекс должен содержать игры и упражнения по шести направлениям:**   * Блок игр по фонематическому восприятию * Блог игр для развития речи * Блок игр для развития чтение * Блок игр для общего развития * Блок игр для развития математических навыков * Программа для создания пособий.   Игры должны подходить для работы с детьми с сохранным интеллектом или с трудностями в развитии речи, психики, здоровья.  Комплекс должен соответствует требованиям современных ФГОС: занятия должны носить игровой характер, привычный детям, программа должна позволять создавать пособия и адаптировать игры к индивидуальным особенностям ребенка.  Комплекс должен работать на любом современном устройстве с операционной системой Windows: Компьютер, ноутбук, интерактивная доска или стол — Подключение к интернету должно быть не обязательным.  **Комплектация:**   * Программное обеспечение (на флешке): Не менее 1 шт. * Буклет с описанием: Не менее 1 шт. |  |