**Техническое задание**

**Предмет закупки: поставка профессионального комплекса психолога – дефектолога и профессионального комплекса логопеда для МАДОУ детский сад №32 "Солнечный" (региональной проект "Содействие занятости женщин-создание условий дошкольного образования для детей в возрасте до трех лет")**

Поставляемый товар должен быть новым товаром, товаром, который не был в употреблении, в ремонте, в том числе, который не был восстановлен, не были восстановлены потребительские свойства. Товар не должен иметь повреждений, вмятин, трещин, разрывов.

Поставляемый товар должен быть свободным от любых прав и притязаний 3-х лиц по качеству, количеству и комплектности, соответствующим условиям технического задания, в заводской упаковке, исключающей возможность порчи Товара при его транспортировке и хранении, без механических, химических и прочих повреждений.

ОКПД 2 32.99.53.130

**Срок поставки:** в течение 30 календарных дней после дня подписания договора.

**Место поставки: Республика Башкортостан, г.Ишимбай, ул.** **ул. Стахановская, д. 8а**

**Характеристики:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование | Характеристики | Количество |
| 1 | Профессиональный комплекс психолога - дефектолога | Назначение: для специалистов психологов и дефектологов.  Оснащен: специализированным оборудованием, программным обеспечением и методическими пособиями.  **Состав комплекса:**   1. **Профессиональный стол психолога - дефектолога**   Стол психолога - дефектолога состоит из 2х частей (стол специалиста и стол – рабочее место ученика) – наличие  Стол психолога - дефектолога предусматривает возможность установки в ряд или напротив – наличие  Опора (ножка) стола специалиста и стола – рабочего места ученика выполнена в форме буквы «Л» с рейкой устойчивости – наличие  При установке столов напротив друг друга для синхронизации рабочего места специалиста и ученика ножки (опоры) столов формируют перевёрнутую букву «А» и стандартную букву «М» - наличие  Материал опоры стола – массив Березы толщиной не менее 27 мм  Высота стола специалиста – должна быть 78,2 см  Размер стола специалиста – не более 150 см\*65 см и не менее 145 см\*60 см  Высота стола – рабочего места ученика на выбор 55 см или 78,2 см - наличие  Размер стола - рабочего места ученика - не более 150 см\*66,3 см и не менее 145 см\*65 см  Материал столешницы – массив Березы толщиной не менее 22 мм  Покрытие – 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 психолога - дефектолога –наличие  Материал тумбы - Массив Березы толщиной не менее 15 мм  Тип тумбы – подкатная на 4х колесах  Ручки – отсутствуют, сделана фрезеровка на верхней центральной части фасада каждого ящика.  Количество ящиков – должно быть 2 шт  Количество ящиков на замке - должно быть 2 шт  Высота тумбы - должно быть 527 мм  Глубина тумбы - должно быть 550 мм  Ширина тумбы - должно быть 430 мм  Покрытие тумбы – белая лессирующая эмаль не менее 2 слоя (не считая базового), бесцветный лак не менее 2 слоя.   1. **Стол - Рабочее место ученика** должно быть со встроенной интерактивнойпанелью под наклоном 15 градусов, расположенной в левой части стола и встроенной панелью для рисования песком, расположенной в правой части стола.   Встроенная панель для рисования песком имеет светодиодную подсветку – наличие  Встроенная панель для рисования песком имеет специальную крышку для создания ровной рабочей поверхности для проведения традиционных занятий психолога - дефектолога – наличие  Тип подключения подсветки – розетка 220 В  Размер встроенной панели для рисования песком – не менее 749 мм \* 644 мм  Встроенная интерактивная панель под наклоном 15 градусов представляет собой сенсорный мультитач экран со встроенным компьютером, предустановленным и активированным специализированным программным обеспечением, позволяющим проводить как специализированные, так и общеразвивающие занятия с детьми.  Встроенная интерактивная панель под наклоном 15 градусов должна иметь характеристики:  Процессор – IntelPentiumN3500 или эквивалент с частотой не менее 1,6ГГц.  Оперативная память – не менее 4ГБ  Объем SSD накопителя - не менее 120гб  Видео – встроенная  Аудио –встроенная  Сетевой контроллер - наличие  Беспроводной сетевой контроллер - наличие  Тип экрана – ЖК (LCD)  Диагональ – не менее 25 дюймов  Разрешение – не менее 1920\*1080  Угол обзора – не менее 170 градусов  Частота обновления – не менее 70 гц  Динамическая контрастность – не менее 12000000:1  Технология устранения мерцания – наличие  Технология с низким излучением синего света – наличие  Интеллектуальная регулировка яркости - наличие  Поверхность экрана - матовая  Поддержка мультитач – не менее 10 касаний  Операционная система - Windows10, эквивалент недопустим, т.к. планируется интеграция с имеющимся программным обеспечением заказчика.  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения специализированных занятий,  Общеразвивающих занятий и создания собственных профильных занятий - Современный обучающий комплекс - наличие  Современный 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.   1. **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 экран  splt_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.   1. **Набор обучающих игр.**   Все игры должны поддерживать режим мультитач.  Все игры должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний.   1. **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.   1. **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.   1. **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 - Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео - наличие  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно содержать игры и анимированные фильмы на тему финансовой грамотности для детей дошкольного возраста  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно оптимизироваться под различные устройства, а именно стационарные ПК, интерактивные столы, интерактивные панели, интерактивные доски.  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно 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):  splt_scrn  - оптимизация соотношения сторон, при делении экрана.  - возможность включить одинаковые приложения в каждом окне.  - возможность включить разные приложения в каждом окне.  Дизайн интерактивного программного обеспечения со встроенными обучающими видео должно быть реализован в виде динамического космического пространства.  В левом нижнем углу должна располагаться кнопка со значком спутника, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана.  Должны быть разработаны следующие игры:  Игра 1 - Игра должны быть нацелена на визуальное знакомство и запоминание внешнего вида всех номиналов денег РФ, включая монеты и банкноты. В основе должны быть механика игры «Найди пару». В начале игры карточки должны ненадолго переворачиваются лицом вверх, а затем обратно – «рубашкой» к игроку. Карточки нужно переворачивать попарно, и если изображения на них одинаковые – номинал банкноты или монеты озвучивается и карточки исчезают. Цель игры должны быть перевернуть все одинаковые карточки. Данная игра должна способствовать улучшению кратковременной памяти.  В начале игры должно быть пошаговое обучение. По мере прохождения уровней сложность должна возрастать из-за увеличения количества карточек. Должна быть возможность выбрать сложность изначально. Должна быть возможность ограничить присутствующие на карточках номиналы, выбрав только «монеты», «банкноты» или «вместе». По завершении самого сложного уровня игроку должна вручать виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 2 - Игра должна помочь закрепить пройденный материал в уроке о номиналах денег. Цель игры должна быть классификация денежных средств по критерию «монет» и «банкнот». Игроку должно предстоять жестами сортировать возникающие по центру деньги, отправляя монеты в копилку, а банкноты – в кошелек. Игра должна продолжаться пока не заполнится полностью прогресс-бар. Изначально у игрока должно быть пять звездочек. В случае неправильного ответа, у него должна отниматься одна звездочка; при потере всех звездочек игра должна заканчиваться. По завершении игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 3 - Игра должна быть направлена на игровое обучение в сравнении одиночных номиналов, а также их сумм между собой. Персонаж игры – должен быть отрисован фокусник по имени Коля Копейкин, который утверждает, что может запутать даже самых внимательных мальчиков и девочек. В руках у него должно быть две шляпы, на дне каждой из которых находится случайный набор монет и/или банкнот (от 1 до 3 каждой стороны). Он должен спрашивать: «Где сумма больше?» или «Где сумма меньше?», и игрок должен выбрать соответствующий правильный вариант. В случае правильного ответа набор с каждой стороны меняется. Игра должна иметь настройки как по выбору сложности, так и по присутствующим номиналам.  Выбор сложности игры по количеству монет/банкнот в шляпах должен быть такой:   * Легкая – по 1 монете или банкноте в шляпах * Средняя – по 2 монете и/или банкноте в шляпах * Сложная – по 3 монете и/или банкноте в шляпах   Выбор типа игры по номиналу должен быть такой:   * 1 вариант: рубли (только монеты) * 2 вариант: рубли и копейки (только монеты) * 3 вариант: рубли (только банкноты) * 4 вариант: рубли (монеты и банкноты) * 5 вариант: все деньги   После 10 правильных ответов игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 4 - В данной игре дети должны более подробно изучить работу с суммами денежных средств. Механика игры должна быть реализована посредством специальных денежных весов, которые им предстоит уравновесить. Весы должны иметь две чаши, на каждой из которых находится определенные суммы денег, неравные друг другу. Игроку предстоит добавлять монеты и/или банкноты из боковой части, где они расположены по номиналу путем перетаскивания на ту чашу весов, в которой денег меньше. Сумма денег на обоих чашах весов должна отображаться и изменяться при внесении средств, а сама чаша смещаться в направлении равновесного положения, тем самым указывая, что игрок двигается в верном направлении.  Игра должна иметь настройки как по сложности, так и по присутствующим в игре номиналам.  Выбор сложности игры должен быть таким:   * Легкая – Разница на весах небольшая, достаточно одного действия для того, чтобы уравновесить весы (при правильном выборе номинала). * Сложная – Разница на весах такая, что достаточно как минимум 3 действия для того, чтобы уравновесить весы (при правильном выборе номинала).   Выбор типа игры по номиналу должен быть таким:   * только монеты * только банкноты * все вместе   По мере усвоения материала дети должны иметь возможность переходить к более сложным вариантам игры, где суммы исчисляются тысячами.  В игре должна присутствовать функция подсказки, позволяющая существенно упростить процесс игры. Нажав кнопку «Подсказка», банкноты и монеты, которые уже добавить нельзя, должны перестать быть активными и стать темными, символизируя, что выбирать их не нужно.  Игра 5 - Данная игра должна состоять из трех частей: «Информация», «Собери банкноту», «Найди размен».  В разделе «Информация» должна быть возможность осмотреть банкноты и монеты РФ с обеих сторон и узнать, что на них изображено. При нажатии на выделенные элементы голос диктора должен озвучивать их название, сообщая краткую информацию и историческую справку.  В разделе «Собери банкноту» игроку должно предстоять проверить, насколько хорошо он запомнил внешний вид банкнот. Случайно выбранная банкнота должна разделяться на 6 частей, которые предстоит соединить, восстановив первоначальный вид. После завершения 3 банкнот игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  В разделе «Найди размен» игроку должно быть необходимо правильно указать размен для нескольких банкнот. На выбор должно даваться 3 варианта, только один из которых правильный. Игра, должна позволять путем практики запомнить правильный размен для каждой из банкноты. После 5 правильно выбранных разменов игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 6 – должна быть разработана игра - симулятор банкомата. Все элементы управления должны располагаться на экране банкомата. Банкомат должен общаться с игроком голосом диктора, подробно рассказывая и объясняя логику его работы, помогая игроку взаимодействовать с ним. Сначала диктор должен рассказать, как и для чего люди используют банкомат, после чего игрок должен самостоятельно проделывать разные операции: придумывает пин-код, который нужно будет потом ввести для снятия наличных, вносит и снимает наличные. Все это время на экране должен присутствовать и кошелек с наличными, с которым взаимодействует игрок наряду с банкоматом, жестами перетаскивая наличные. После того, как ребенок обучится принципу работы банкомата на собственном опыте, ему должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 7 – должен быть разработан симулятор предпринимательской деятельности, донесенный на простом примере работы частной пекарни. Дети своими руками должны делать выпечку и раскрашивать ее, а затем на ярмарке люди должны покупать их, оценивая каждый раз по-разному. Игра должна состоять не менее чем из 3 локаций.  Выбор локаций должен происходить по очереди: магазин – пекарня – ярмарка.  Локация «Магазин»: так как для начала предпринимательской деятельности нужно сырье – его ребенок должен купить в супермаркете строго в соответствии с рецептом выпечки. Далее он должен расплатиться самостоятельно на кассе самообслуживания, предварительно отсканировав каждый из продуктов.  Локация «Пекарня»: далее должен следовать процесс приготовления выпечки в последовательности рецепта. Все должно начинаться с замешивания теста, за которым следует его раскатывание, вырезание формочек, выпекание и раскраска. Прохождение каждого из этих этапов должно помочь ребенку оценить свои трудозатраты, а также проявить свои творческие способности при раскрашивании печенья глазурью.  Локация «Ярмарка»: мы должны переместится на новогоднюю ярмарку, где люди подходят и покупают произведенные печенья. Они протягивают банкноты, которые надо забрать и положить в кошелек на соответствующее место в кошельке справа на экране. Стоимость печенья должна генерироваться случайным образом, чтобы каждый раз результат отличался, и дети чувствовали, что от их усилий зависит результат их предпринимательской деятельности.  После продажи всей выпечки должен появляться экран с итогами, где отображаются показатели предпринимательской деятельности, а диктор объясняет каким образом считается прибыль.  Игра 8 – должна быть создана игра, где дети обучаются принципам покупок в магазине. Из множества предметов формируется список случайно выбранных 10 товаров, которые необходимо найти среди полок магазина в 3 разных отделах: холодильный, фруктовый и хлебный. Постепенно перетаскивая нужные продукты в корзину, игрок должен вычеркивать продукты из списка покупок. Когда все продукты найдены, должна загореться кнопка «Купить», и игрок переходит к кассе самообслуживания. Для начала необходимо просканировать каждый из продуктов на сканере, после чего из кошелька нужно жестами перенести в приемник для денежных средств необходимую сумму. Когда игрок справился с заданием, ему должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Должны быть разработаны следующие обучающие анимационные фильмы:  Обучающий анимационный фильм 1 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «История денег». Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен раскрывать тему истории и эволюции денег. Должно быть продемонстрировано:  - как изначально люди обменивались всем, что у них было в быту: соль, шкуры диких животных, орудия труда и камни.  - потом использование ракушек, костей и других одинаковых предметов для обмена на товары.  - определение цены товаров на примерах.  - недостатки текущих видов.  - первые монеты.  - первые банкноты.  - пластиковые карты.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 30 секунд.  Обучающий анимационный фильм 2 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «номиналы денег».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен ответить на вопросы детей «какие бывают деньги?». Должно быть продемонстрировано:  - Виды денег. Монеты и банкноты. Их номиналы.  - Объяснение значения «номинал денег».  - Номинал денег и стоимость товаров.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 00 секунд.  Обучающий анимационный фильм 3 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «хранение денег».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему хранения и накопления денег. Должно быть продемонстрировано:  - Получение денег.  - Варианты хранения денег.  - Хранение в банке.  - Специфика работы банковских карт.  - Пин-код и его значение.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 45 секунд.  Обучающий анимационный фильм 4 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «заработка и покупки товаров».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему покупки товаров и работы, за которую можно получить вознаграждение. Должно быть продемонстрировано:  - Различные профессии.  - Финансовое вознаграждение за свой труд.  - Интерактивный опрос с профессией и работой родителей.  - Вещи, которые нельзя купить.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 30 секунд.  Обучающий анимационный фильм 5 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «семейного бюджета».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему семейного бюджета и его формирования. Должно быть продемонстрировано:  - Краткое изложение предыдущих видео.  - Определение трат по типу «хочу» и «надо». Наглядное демонстрация какой тип покупок относится к конкретному типу.  - Возможности для накопления на крупные покупки.  - Тема уважения к труду родителей.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 2 минуты 10 секунд.  Предустановленное и активированное Интерактивное методическое пособие психолога  – наличие  Интерактивное методическое пособие психолога  Интерактивное методическое пособие психолога должно представлять собой набор инструментов, интегрированных в сенсорную панель стола психолога  Интерактивное методическое пособие должно включать инструменты для работы психолога - дефектолога и логопеда ДОУ и школы.  Включены интерактивные методики для детей, подростков и взрослых, которые можно трансформировать в традиционный формат – наличие  Все методики, включенные в состав, имеют возможность автоматической аналитики результатов и их печать – наличие  Наличие текстовых результатов по каждой методики с возможностью их печати – наличие  Должны быть интегрированы следующие методики в интерактивном формате на сенсорной панели стола психолога:  Личностный опросник Кеттелла, адаптированный модифицированный детский вариант (CPQ) - наличие  Методика Голланда (Дж. Голланд) - наличие  Методика Йовайши - наличие  Тест Айзенка (Г. Айзенк) - наличие  Многофакторная личностная методика Кеттелла. Форма С. - наличие  Многофакторная личностная методика Кеттелла (юношеский вариант 14 PF) - наличие  Определение выраженности склонности к риску (опросник Г. Шуберта) - наличие  Опросник Д. Кейрси - наличие  Уверенность в себе (Тест Райдаса) - наличие  Тест смысложизненных ориентаций (СЖО) - наличие  Методика Е.П. Ильина и П.А. Ковалева - наличие  Опросник оценки проявлений свойств нервной системы (СНС) - наличие  СМИЛ - наличие  СМИЛ сокращенный - наличие  Модифицированый опросник для идентификации типов акцентуаций характера у подростков - наличие  Тест акцентуаций - наличие  Методика исследования некоторых ведущих психических особенностей больных неврозами (опросник по Л.Г. Первову) - наличие  Опросники: эмоциональная сфера личности  Шкала самооценки личностной тревожности (Спилбергер) - наличие  Методика диагностики уровня школьной тревожности (Филлипс) - наличие  Методика «Индекс жизненного стиля» (LSI) - наличие  Опросник Басса – Дарки - наличие  Тест индивидуальной тревожности человека как индивида, субъекта деятельности и личности - наличие  Шкала личностной тревожности - наличие  Анкета оценки нервно-психической устойчивости педагога - наличие  Опросники: мотивация и воля - наличие  Определение уровня мотивации достижения успеха (А. Мехрабиан) - наличие  Определение уровня мотивации аффилиации (А. Мехрабиан - наличие  Опросник для изучения ведущих мотивов профессиональной деятельности - наличие  Шкала самоконтроля - наличие  Опросник для определения выраженности стремления к самозащите и уровня мотивации избегания неудачи - наличие  Определение выраженности стремления к риску и уровня мотивации достижения цели и успеха - наличие  Карта профессиональных интересов - наличие  Опросник профессиональной готовности - наличие  Тест - опросник уровня субъективного контроля - наличие  Опросники: состояния личности - наличие  Шкала самооценки ситуативной тревожности (Спилбергер) - наличие  Тест дифференциальной самооценки функционального состояния (САН) - наличие  Шкала оценки нервно-психического состояния - наличие  Шкала депрессии - наличие  Клинический опросник для выявления и оценки невротических состояний - наличие  Методика измерения психического «выгорания» в профессиях системы «человек-человек» - наличие  Опросник для оценки уровня социально-психологической адаптации учителя средней школы - наличие  Методика диагностики уровня эмоционального выгорания - наличие  Опросник для оценки острого физического утомления - наличие  Опросник для оценки острого умственного утомления - наличие  Измерение степени выраженности сниженного настроения - субдепрессии - наличие  Определение состояния фрустрации - наличие  Диагностика уровня социальнойфрустрированности - наличие  Измерение родительских установок и реакций (опросник PARY) - наличие  Тест межличностных отношений (Лири) - наличие  Оценка способов реагирования в конфликте (Тест К. Томаса) - наличие  Тест эмпатийного потенциала личности - наличие  Тест «Групповая мотивация» - наличие  Тест - опросник родительского отношения - наличие  Тест «Подростки о родителях» (ПоР) - наличие  Шкалы развития - наличие  Тест структуры интеллекта - наличие  Экспертная оценка уровня развития - наличие  Многофакторное исследование развития (Шкала развития Экспертной системы Лонгитюд) - наличие  Речевая карта (исследование развития устной и письменной речи) - наличие  Школьный тест умственного развития - наличие  Проективные методы - наличие  Проективный тест детской тревожности «Выбери нужное лицо» - наличие  Проективная методика для диагностики школьной тревожности - наличие  Цветовой проективный тест отношений - наличие  Цветовая проективная социометрия - наличие  Тест цветовых предпочтений - наличие  Обработка данных пакета цветовых методов для группы - наличие  Характерный ранговый ряд - наличие  Проективные рисуночные тесты - наличие  Методики смежных областей - наличие  Анамнез - наличие  Карта индивидуального сопровождения - наличие  Сенсомоторные методы - наличие  Теппинг-тест (ТТ) - наличие  Тесты на сенсомоторную реакцию - наличие  Реакция на движущийся объект и тест отмеривания времени - наличие  Тремор статический и динамический - наличие  Таблицы Шульте - наличие  Тест Струпа - наличие  Специальные исследовательские методы - наличие  Прайминг-эффект - наличие  Прайминг-диагностика - наличие  Структура потребностей - наличие  Имплицитный ассоциативный тест - наличие  Модифицированный Струп-тест - наличие  Модифицированная методика "Сигнал" - наличие  Методики исследования перцептивной защиты - наличие  ПЗ (перцептивная защита) – Прайминг - наличие  ПЗ (перцептивная защита) – Проявляющиеся слова - наличие  ПЗ (перцептивная защита) – Ассоциативный эксперимент - наличие  ПЗ (перцептивная защита) – Падающие слова - наличие  Исследование особенностей научения - наличие  Фи-феномен (М. Вертгеймер) – наличие  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения специализированных групповых квестов и общеразвивающих квестов в группе до 6 человек- наличие  Интерактивный квест должен представлять собой программное обеспечение для интерактивных устройств (интерактивные доски, столы, панели) и для персональных компьютеров  Интерактивный 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 82  Перед 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 наэкстра 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 Интерактивныйквест 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 интерактивномквесте – не менее 150.  Количество тестов в интерактивномквесте – не менее 20  Количество уровней в каждой игре – не менее 3.  Количество уровней в каждом тесте – не менее 3.  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения творческих занятий - наличие  Игра 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 – наличие  Должна быть реализована возможность управления с помощью мультитач (интерактивные столы, интерактивные панели).  Возможность отправки рисунков на печать (до и после раскрашивания) - наличие  Возможность сохранения раскрашенного изображения – наличие  Возможность объединения нескольких 3D-визуализаторов с выводом изображения на отдельный экран - наличие  Количество изображений для раскрашивания (рыбки) – не менее 3.  Количество цветов для раскрашивания – вся цветовая гамма   1. **Рабочее место специалиста**   Специалист должен иметь возможность удаленно (со своего рабочего места – стола специалиста) управлять занятием ученика, а именно:  Включать, выключать, контролировать ход работы в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Создавать занятия в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Останавливать и/или помогать в решение задач в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Специалист имеет возможность вести административную деятельность, не связанную с использованием специализированного программного обеспечения с использованием любых офисных программ и/или интернета – наличие.  Тип экрана на рабочем месте - ЖК  Размер экрана на рабочем месте - не менее 19.5 дюймов  Разрешение экрана на рабочем месте - не менее 1920 x 1080  Поверхность экрана на рабочем месте - Матовая  Тип подсветки экрана на рабочем месте -Светодиодная  HDMI кабель - наличие  Беспроводная клавиатура и мышь - наличие  Комплектация - клавиатура и мышь  Тип беспроводной связи - радиоканал  Радиус действия беспроводной связи – не менее 10 м  Интерфейс подключения - USB  Цвет - черный  Клавиатура:  Конструкция - классическая  Цифровой блок - есть  Тип - мембранная  Беспроводная связь - есть  Количество клавиш – не менее 104  Мышь:  Тип - оптическая светодиодная  Беспроводная связь - есть  Дизайн - для правой и левой руки  Колесо прокрутки - наличие  Количество клавиш – не менее 4  Разрешение оптического сенсора – не менее 1600 dpi  МФУ - наличие  Подключение по wifi -наличие  Технология печати - струйный  Формат печати - A4  Размещение – настольный  Принтер – наличие, цветной  Сканер – наличие  Копир – наличие  Лоток – не менее 60 листов  Профессиональный комплекс должен включать в себя инструменты, игры и методики для проведения традиционных занятий психолога - дефектолога, а именно:   1. Альбом для рисования   Количество альбомов – не менее 4 шт  Формат – А4  Количество листов в альбоме – не менее 20  Тип скрепления – спираль   1. Карандаши цветные   Количество комплектов – не менее 2 шт  Количество карандашей одном комплекте – не менее 18 шт  Количество цветов одном комплекте – не менее 18 шт  Форма корпуса – шестигранная   1. Коррекционно-развивающий комплект   Должен быть направлен на развитие тактильного восприятия и различения с усложнением в виде когнитивной нагрузки (счет, выстраивание числовых последовательностей).  Должен быть рекомендован для индивидуальной работы с детьми от 5 лет.  Комплект предполагает проведение упражнений, как при полном сенсорном контроле, так и при условно-изолированном тактильном канале - наличие.  Задача комплекта должна быть следующей - изоляция зрительного и слухового каналов в процессе выполнения заданий для анализа тактильных ощущений и усиление концетрации внимания через сенсорный дефицит.  Занятия с комплектом должны быть направлены на развитие мышления через тактильное восприятие.  В состав комплекта должен входить сборник упражнений, где предлагаются подробно описанные задания для разного возраста и разного уровня развития детей.  Упражнения существенно активизируют мозговую деятельность, улучшают память, произвольное внимание, межполушарное взаимодействие - наличие.  Выполнение упражнений должны способствовать:  • Развитию тактильных ощущений и сенсорно-моторной координации;  • Тренировке памяти;  • Улучшению процессов концентрации, распределения и переключения внимания, развитию произвольного внимания в целом;  • Тренировке мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации);  • Улучшению контроля за результатом деятельности: навыков самостоятельного поиска и исправления допущенных ошибок;  • Повышению самооценки ребенка.  В комплекте:  сборник упражнений - наличие,  стимульный материал - наличие,  22 пластины из органического стекла с симметричным и хаотичным расположением отверстий - наличие,  матрица с 11 ячейками для пластин - наличие, шумоизоляционные наушники - наличие,  мягкие очки для глаз - наличие.   1. Пособие для развития слухового восприятия   Пособие для развития слухового восприятия должно представлять из себя набор из шумовых коробочек. Внутри каждой коробочки должен быть наполнитель – шумовой элемент.  Коробочки разбиты на пары по звуку - наличие.  На нижней части каждой коробочки есть цветовой маркер (метка) - наличие.  Одинаково звучащие коробочки имеют цветовые маркеры одного и того же цвета - наличие. Коробочки выполнены из многослойной березовой фанеры - наличие. Каждая коробочка оснащена ручкой - наличие. В комплект входит ящик из массива дерева для хранения коробочек - наличие.  В комплекте не менее 12 деревянных парных ящичков.   1. Тактильные мешочки   Тактильные мешочки можно использовать для изучения счета, цвета, а также для развития тактильного восприятия и других навыков - наличие.  На каждом мешочке есть специальные точки, которые облегчают чтение цифр - наличие.  Материал - 100% хлопок,  Цвета: голубой, желтый, красный, зеленый -наличие  Наполнитель из гигиеничных пластиковых гранул – наличие.   1. Пособие альтернативной коммуникации   Представляет собой теоретические основы альтернативной системы коммуникации с помощью карточек и сочетает в себе принципы прикладного анализа поведения, представления о нормальном языковом и речевом развитии, а также методические разработки в области дополнительной и альтернативной коммуникации.  В книге должны быть представлены подробные инструкции по применению системы общения при помощи обмена карточками.  Руководство начинается с описания принципа пирамиды в обучении, на основе которого разработаны все занятия PECS - наличие.  Описание каждого из шести этапов обучения целенаправленному общению включает обоснование, шаги обучения, ответы на часто задаваемые вопросы, полезные советы и образцы таблиц для записи данных - наличие. | 1 |
| 2 | Профессиональный комплекс логопеда | Назначение: для специалистов, работающих в логопедическом направлении  Состав: оснащён специализированным оборудованием, программным обеспечением и методическими пособиями:   1. **Профессиональный стол логопеда**   Стол логопеда состоит из 2х частей (стол специалиста и стол – рабочее место ученика) – наличие  Стол логопеда предусматривает возможность установки в ряд или напротив – наличие  Опоры (ножки) столов выполнены в современном дизайне для визуального облегчения конструкции, а именно:  Опора (ножка) стола специалиста и стола – рабочего места ученика выполнена в форме буквы «Л» с рейкой устойчивости – наличие  При установке столов напротив друг друга для синхронизации рабочего места специалиста и ученика ножки (опоры) столов формируют перевёрнутую букву «А» и стандартную букву «М» - наличие  Материал опоры стола – Массив Березы толщиной не менее 27 мм  Высота стола специалиста – должна быть 75 см  Размер стола специалиста – не более 150 см\*65 см и не менее 145 см\*60 см  Высота стола – рабочего места ученика на выбор 55 см или 75 см - наличие  Размер стола - рабочего места ученика - не более 150 см\*66,3 см и не менее 145 см\*65 см  Материал столешницы – Массив Березы толщиной не менее 22 мм  Покрытие – 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 –наличие  Материал тумбы - Массив Березы толщиной не менее 15 мм  Тип тумбы – подкатная на 4х колесах  Ручки – отсутствуют, сделана фрезеровка на верхней центральной части фасада каждого ящика.  Количество ящиков – должно быть 2 шт.  Количество ящиков на замке - должно быть 2 шт.  Высота тумбы - должно быть 527 мм  Глубина тумбы - должно быть 550 мм  Ширина тумбы - должно быть 430 мм  Покрытие тумбы – белая лессирующая эмаль не менее 2 слоя (не считая базового), бесцветный лак не менее 2 слоя.  В комплекте мобильное профессиональное зеркало для специалиста логопеда – наличие  Зеркало выполнено в едином визуальном стиле, как и столы – наличие  Зеркало имеет встроенную светодиодную подсветку – наличие  Зеркало имеет встроенную закрывающую шторку «сверху-вниз» – наличие  Размер активной поверхности зеркала – не менее 650 мм \* 400 мм  Общий размер профессионального зеркала – не более 450 мм \* 730 мм  Высота подставки зеркала – должна быть 45 мм  Материал – МДФ толщиной не менее 16 мм  Покрытие профессионального зеркала – белая укрывная эмаль не менее 2 слоя (не считая базового), бесцветный лак не менее 2 слоя.   1. **Стол - Рабочее место ученика** должно быть со встроенной интерактивной панелью под наклоном 15 градусов, расположенной в левой части стола и встроенной панелью для рисования песком, расположенной в правой части стола.   Встроенная панель для рисования песком имеет светодиодную подсветку – наличие  Встроенная панель для рисования песком имеет специальную крышку для создания ровной рабочей поверхности для проведения традиционных логопедических занятий – наличие  Тип подключения подсветки – розетка 220 В  Размер встроенной панели для рисования песком – не менее 749 мм \* 644 мм  Встроенная интерактивная панель под наклоном 15 градусов представляет собой сенсорный мультитач экран со встроенным компьютером, предустановленным и активированным специализированным программным обеспечением, позволяющим проводить как логопедические, так и общеразвивающие занятия с детьми.  Встроенная интерактивная панель под наклоном 15 градусов должна иметь характеристики:  Процессор – Intel PentiumN3500 или эквивалент с частотой не менее 1,6ГГц.  Оперативная память – не менее 4ГБ  Объем SSD накопителя - не менее 120 гб  Видео – встроенная  Аудио –встроенная  Сетевойконтроллер - наличие  Беспроводной сетевой контроллер - наличие  Тип экрана – ЖК (LCD)  Диагональ – не менее 25 дюймов  Разрешение – не менее 1920\*1080  Угол обзора – не менее 170 градусов  Частота обновления – не менее 70 гц  Динамическая контрастность – не менее 12000000:1  Технология устранения мерцания – наличие  Технология с низким излучением синего света – наличие  Интеллектуальная регулировка яркости - наличие  Поверхность экрана - матовая  Поддержка мультитач – не менее 10 касаний  Операционная 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 - наличие  Современный обучающий комплекс должен представлять собой набор инструментов для эффективного образовательно процесса.  Современный обучающий комплекс должен поддерживать работу с операционными системами astra linux, windows, linux, mac os.  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.   1. **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 экран  splt_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.   1. **Набор обучающих игр.**   Все игры должны поддерживать режим мультитач.  Все игры должны поддерживать не менее 132 одновременных касаний.   1. **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.   1. **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.   1. **Программный комплекс для тестирования**.   Должен поддерживать работу с операционными системами astra linux, windows, linux, mac os.  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 - Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео - наличие  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно содержать игры и анимированные фильмы на тему финансовой грамотности для детей дошкольного возраста  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно оптимизироваться под различные устройства, а именно стационарные ПК, интерактивные столы, интерактивные панели, интерактивные доски.  Интерактивное программное обеспечение со встроенными обучающими видео должно 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):  splt_scrn  - оптимизация соотношения сторон, при делении экрана.  - возможность включить одинаковые приложения в каждом окне.  - возможность включить разные приложения в каждом окне.  Дизайн интерактивного программного обеспечения со встроенными обучающими видео должно быть реализован в виде динамического космического пространства.  В левом нижнем углу должна располагаться кнопка со значком спутника, при нажатии на который, должны всплывать кнопки для выхода, перехода в многопользовательский режим, отключения звука, рисования, создания скриншота и поворота экрана.  Должны быть разработаны следующие игры:  Игра 1 - Игра должны быть нацелена на визуальное знакомство и запоминание внешнего вида всех номиналов денег РФ, включая монеты и банкноты. В основе должны быть механика игры «Найди пару». В начале игры карточки должны ненадолго переворачиваются лицом вверх, а затем обратно – «рубашкой» к игроку. Карточки нужно переворачивать попарно, и если изображения на них одинаковые – номинал банкноты или монеты озвучивается и карточки исчезают. Цель игры должны быть перевернуть все одинаковые карточки. Данная игра должна способствовать улучшению кратковременной памяти.  В начале игры должно быть пошаговое обучение. По мере прохождения уровней сложность должна возрастать из-за увеличения количества карточек. Должна быть возможность выбрать сложность изначально. Должна быть возможность ограничить присутствующие на карточках номиналы, выбрав только «монеты», «банкноты» или «вместе». По завершении самого сложного уровня игроку должна вручать виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 2 - Игра должна помочь закрепить пройденный материал в уроке о номиналах денег. Цель игры должна быть классификация денежных средств по критерию «монет» и «банкнот». Игроку должно предстоять жестами сортировать возникающие по центру деньги, отправляя монеты в копилку, а банкноты – в кошелек. Игра должна продолжаться пока не заполнится полностью прогресс-бар. Изначально у игрока должно быть пять звездочек. В случае неправильного ответа, у него должна отниматься одна звездочка; при потере всех звездочек игра должна заканчиваться. По завершении игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 3 - Игра должна быть направлена на игровое обучение в сравнении одиночных номиналов, а также их сумм между собой. Персонаж игры – должен быть отрисован фокусник по имени Коля Копейкин, который утверждает, что может запутать даже самых внимательных мальчиков и девочек. В руках у него должно быть две шляпы, на дне каждой из которых находится случайный набор монет и/или банкнот (от 1 до 3 каждой стороны). Он должен спрашивать: «Где сумма больше?» или «Где сумма меньше?», и игрок должен выбрать соответствующий правильный вариант. В случае правильного ответа набор с каждой стороны меняется. Игра должна иметь настройки как по выбору сложности, так и по присутствующим номиналам.  Выбор сложности игры по количеству монет/банкнот в шляпах должен быть такой:   * Легкая – по 1 монете или банкноте в шляпах * Средняя – по 2 монете и/или банкноте в шляпах * Сложная – по 3 монете и/или банкноте в шляпах   Выбор типа игры по номиналу должен быть такой:   * 1 вариант: рубли (только монеты) * 2 вариант: рубли и копейки (только монеты) * 3 вариант: рубли (только банкноты) * 4 вариант: рубли (монеты и банкноты) * 5 вариант: все деньги   После 10 правильных ответов игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 4 - В данной игре дети должны более подробно изучить работу с суммами денежных средств. Механика игры должна быть реализована посредством специальных денежных весов, которые им предстоит уравновесить. Весы должны иметь две чаши, на каждой из которых находится определенные суммы денег, неравные друг другу. Игроку предстоит добавлять монеты и/или банкноты из боковой части, где они расположены по номиналу путем перетаскивания на ту чашу весов, в которой денег меньше. Сумма денег на обоих чашах весов должна отображаться и изменяться при внесении средств, а сама чаша смещаться в направлении равновесного положения, тем самым указывая, что игрок двигается в верном направлении.  Игра должна иметь настройки как по сложности, так и по присутствующим в игре номиналам.  Выбор сложности игры должен быть таким:   * Легкая – Разница на весах небольшая, достаточно одного действия для того, чтобы уравновесить весы (при правильном выборе номинала). * Сложная – Разница на весах такая, что достаточно как минимум 3 действия для того, чтобы уравновесить весы (при правильном выборе номинала).   Выбор типа игры по номиналу должен быть таким:   * только монеты * только банкноты * все вместе   По мере усвоения материала дети должны иметь возможность переходить к более сложным вариантам игры, где суммы исчисляются тысячами.  В игре должна присутствовать функция подсказки, позволяющая существенно упростить процесс игры. Нажав кнопку «Подсказка», банкноты и монеты, которые уже добавить нельзя, должны перестать быть активными и стать темными, символизируя, что выбирать их не нужно.  Игра 5 - Данная игра должна состоять из трех частей: «Информация», «Собери банкноту», «Найди размен».  В разделе «Информация» должна быть возможность осмотреть банкноты и монеты РФ с обеих сторон и узнать, что на них изображено. При нажатии на выделенные элементы голос диктора должен озвучивать их название, сообщая краткую информацию и историческую справку.  В разделе «Собери банкноту» игроку должно предстоять проверить, насколько хорошо он запомнил внешний вид банкнот. Случайно выбранная банкнота должна разделяться на 6 частей, которые предстоит соединить, восстановив первоначальный вид. После завершения 3 банкнот игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  В разделе «Найди размен» игроку должно быть необходимо правильно указать размен для нескольких банкнот. На выбор должно даваться 3 варианта, только один из которых правильный. Игра, должна позволять путем практики запомнить правильный размен для каждой из банкноты. После 5 правильно выбранных разменов игроку должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 6 – должна быть разработана игра - симулятор банкомата. Все элементы управления должны располагаться на экране банкомата. Банкомат должен общаться с игроком голосом диктора, подробно рассказывая и объясняя логику его работы, помогая игроку взаимодействовать с ним. Сначала диктор должен рассказать, как и для чего люди используют банкомат, после чего игрок должен самостоятельно проделывать разные операции: придумывает пин-код, который нужно будет потом ввести для снятия наличных, вносит и снимает наличные. Все это время на экране должен присутствовать и кошелек с наличными, с которым взаимодействует игрок наряду с банкоматом, жестами перетаскивая наличные. После того, как ребенок обучится принципу работы банкомата на собственном опыте, ему должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Игра 7 – должен быть разработан симулятор предпринимательской деятельности, донесенный на простом примере работы частной пекарни. Дети своими руками должны делать выпечку и раскрашивать ее, а затем на ярмарке люди должны покупать их, оценивая каждый раз по-разному. Игра должна состоять не менее чем из 3 локаций.  Выбор локаций должен происходить по очереди: магазин – пекарня – ярмарка.  Локация «Магазин»: так как для начала предпринимательской деятельности нужно сырье – его ребенок должен купить в супермаркете строго в соответствии с рецептом выпечки. Далее он должен расплатиться самостоятельно на кассе самообслуживания, предварительно отсканировав каждый из продуктов.  Локация «Пекарня»: далее должен следовать процесс приготовления выпечки в последовательности рецепта. Все должно начинаться с замешивания теста, за которым следует его раскатывание, вырезание формочек, выпекание и раскраска. Прохождение каждого из этих этапов должно помочь ребенку оценить свои трудозатраты, а также проявить свои творческие способности при раскрашивании печенья глазурью.  Локация «Ярмарка»: мы должны переместится на новогоднюю ярмарку, где люди подходят и покупают произведенные печенья. Они протягивают банкноты, которые надо забрать и положить в кошелек на соответствующее место в кошельке справа на экране. Стоимость печенья должна генерироваться случайным образом, чтобы каждый раз результат отличался, и дети чувствовали, что от их усилий зависит результат их предпринимательской деятельности.  После продажи всей выпечки должен появляться экран с итогами, где отображаются показатели предпринимательской деятельности, а диктор объясняет каким образом считается прибыль.  Игра 8 – должна быть создана игра, где дети обучаются принципам покупок в магазине. Из множества предметов формируется список случайно выбранных 10 товаров, которые необходимо найти среди полок магазина в 3 разных отделах: холодильный, фруктовый и хлебный. Постепенно перетаскивая нужные продукты в корзину, игрок должен вычеркивать продукты из списка покупок. Когда все продукты найдены, должна загореться кнопка «Купить», и игрок переходит к кассе самообслуживания. Для начала необходимо просканировать каждый из продуктов на сканере, после чего из кошелька нужно жестами перенести в приемник для денежных средств необходимую сумму. Когда игрок справился с заданием, ему должна вручаться виртуальная грамота с поздравлениями.  Должны быть разработаны следующие обучающие анимационные фильмы:  Обучающий анимационный фильм 1 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «История денег». Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен раскрывать тему истории и эволюции денег. Должно быть продемонстрировано:  - как изначально люди обменивались всем, что у них было в быту: соль, шкуры диких животных, орудия труда и камни.  - потом использование ракушек, костей и других одинаковых предметов для обмена на товары.  - определение цены товаров на примерах.  - недостатки текущих видов.  - первые монеты.  - первые банкноты.  - пластиковые карты.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 30 секунд.  Обучающий анимационный фильм 2 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «номиналы денег».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен ответить на вопросы детей «какие бывают деньги?». Должно быть продемонстрировано:  - Виды денег. Монеты и банкноты. Их номиналы.  - Объяснение значения «номинал денег».  - Номинал денег и стоимость товаров.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 00 секунд.  Обучающий анимационный фильм 3 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «хранение денег».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему хранения и накопления денег. Должно быть продемонстрировано:  - Получение денег.  - Варианты хранения денег.  - Хранение в банке.  - Специфика работы банковских карт.  - Пин-код и его значение.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 45 секунд.  Обучающий анимационный фильм 4 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «заработка и покупки товаров».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему покупки товаров и работы, за которую можно получить вознаграждение. Должно быть продемонстрировано:  - Различные профессии.  - Финансовое вознаграждение за свой труд.  - Интерактивный опрос с профессией и работой родителей.  - Вещи, которые нельзя купить.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 1 минуты 30 секунд.  Обучающий анимационный фильм 5 – должен быть создан обучающий анимационный фильм на тему «семейного бюджета».  Обучающий анимационный фильм должен быть создан с использованием современной графики и анимации, «motion» дизайна, современных персонажей в стиле мультипликационного реализма. Обучающий анимационный фильм должен в простой форме раскрывать тему семейного бюджета и его формирования. Должно быть продемонстрировано:  - Краткое изложение предыдущих видео.  - Определение трат по типу «хочу» и «надо». Наглядное демонстрация какой тип покупок относится к конкретному типу.  - Возможности для накопления на крупные покупки.  - Тема уважения к труду родителей.  Для каждой части фильма должно быть понятное и развернутое объяснение. Весь анимационный фильм быть озвучен профессиональным диктором. Продолжительность анимационного фильма – не менее 2 минуты 10 секунд.  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения узко специализированных логопедических занятий - наличие  Программное 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 игр  Звукоподражание – не менее 4 игр  Звукопроизношение - не менее 16 игр  Фонематическое восприятие:  Фонематический слух - не менее 12 игр  Неречевой слух - не менее 7 игр  Слоговая структура слова - не менее 5 игр  Лексико-грамматические категории:  Грамматический строй - не менее 6 игр  Лексика - не менее 13 игр  Связная речь - не менее 7 игр  Общее развитие:  Моторика - не менее 3 игр  Подготовка к чтению - не менее 7 игр  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения специализированных логопедических групповых квестов и общеразвивающих квестов в группе до 6 человек- наличие  Интерактивный квест должен представлять собой программное обеспечение для интерактивных устройств (интерактивные доски, столы, панели) и для персональных компьютеров  Интерактивный 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 82  Перед 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 20  Количество уровней в каждой игре – не менее 3.  Количество уровней в каждом тесте – не менее 3.  Предустановленное и активированное программное обеспечение для проведения творческих занятий - наличие  Игра 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:  - 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.  - 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:  - Черепаха (при интерактивном взаимодействии прячется в панцирь)  - Плавающий дракон (при интерактивном взаимодействии улыбается и машет лапой)  - Морской конек (при интерактивном взаимодействии машет плавниками)  - Рыбка (при интерактивном взаимодействии прячется за экран)  - Колобок (при интерактивном взаимодействии подпрыгивает)  - Кот Леопольд (при интерактивном взаимодействии кланяется)  - Золушка (при интерактивном взаимодействии взмахивает волшебной палочкой)  - Чебурашка (при интерактивном взаимодействии начинает танцевать)  - Крокодил Гена (при интерактивном взаимодействии играет на гармошке)  Возможность установки пароля для выхода из программы – наличие  Должна быть реализована возможность управления с помощью мультитач (интерактивные столы, интерактивные панели).  Возможность отправки рисунков на печать (до и после раскрашивания) - наличие  Возможность сохранения раскрашенного изображения – наличие  Возможность объединения нескольких 3D-визуализаторов с выводом изображения на отдельный экран - наличие  Количество изображений для раскрашивания (рыбки) – не менее 3.  Количество цветов для раскрашивания – вся цветовая гамма  Стол - Рабочее место ученика дополняется наушниками с микрофоном - наличие  Тип микрофона - электретный  Направленность - всенаправленный  Область применения - общение по сети  Вид исполнения - настольный  Чувствительность – не менее 60 дБ  Тип подключения – проводное   1. **Рабочее место специалиста**   Специалист имеет возможность удаленно (со своего рабочего места – стола специалиста) управлять занятием ученика, а именно:  Включать, выключать, контролировать ход работы в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Создавать занятия в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Останавливать и/или помогать в решение задач в любой интегрированной предустановленной программе на столе - рабочем месте ученика – наличие  Специалист имеет возможность вести административную деятельность, не связанную с использованием специализированного программного обеспечения с использованием любых офисных программ и/или интернета – наличие.  Тип экрана на рабочем месте - ЖК  Размер экрана на рабочем месте - не менее 19.5 дюймов  Разрешение экрана на рабочем месте - не менее 1920 x 1080  Поверхность экрана на рабочем месте - Матовая  Тип подсветки экрана на рабочем месте - Светодиодная  HDMI кабель - наличие  Беспроводная клавиатура и мышь - наличие  Комплектация - клавиатура и мышь  Тип беспроводной связи - радиоканал  Радиус действия беспроводной связи – не менее 10 м  Интерфейс подключения - USB  Цвет - черный  Клавиатура:  Конструкция - классическая  Цифровой блок - есть  Тип - мембранная  Беспроводная связь - есть  Количество клавиш – не менее 104  Мышь:  Тип - оптическая светодиодная  Беспроводная связь - есть  Дизайн - для правой и левой руки  Колесо прокрутки - наличие  Количество клавиш – не менее 4  Разрешение оптического сенсора – не менее 1600 dpi  МФУ - наличие  Подключение по wifi -наличие  Технология печати - струйный  Формат печати - A4  Размещение – настольный  Принтер – наличие, цветной  Сканер – наличие  Копир – наличие  Лоток – не менее 60 листов  Профессиональный 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» детей  разучивания 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 шт  Кубик "1-3" – не менее 1 шт  Фишки героев – не менее 5 шт  Карточки – не менее 80 шт  Правила 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 малыша  Входят стихи с отработкой трудных звуков и скороговорки – наличие  Хрестоматия создана для осмысленного проговаривания слов – наличие  Количество стихов с отработкой трудных звуков и скороговорок – не менее 135 | 1 |

**Заказчик:** муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №34 "Солнечный" общеразвивающего вида города Ишимбая муниципального района Ишимбайский район Республики Башкортостан

Заведующий: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / О.А.Стручалина /

М П