



ЯРОСЛАВСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
КОЛЛЕДЖ

Государственное профессиональное
образовательное автономное учреждение
Ярославской области

Ярославский педагогический колледж

150029, г. Ярославль, ул. Маланова, д. 14, тел./факс
8(4852) 32-64-14

**Сборник описания оборудования
для инновационного образовательного
комплекса**

Ярославль
2019

Сборник описания оборудования для инновационного образовательного комплекса – Ярославль: ГПОАУ ЯО Ярославский педагогический колледж, 2019. – 83 с.

Составители: Герасимова А.В., Виноградова Е.В.

Рецензенты: Колесова Н.А., Смирнова Е.В.

В Сборнике представлены материалы по описанию инновационного учебно-лабораторного и учебно-производственного оборудования для использования в процессе обучения детей, студентов, слушателей по программам среднего профессионального, дополнительного профессионального и дополнительного образования.

© ГПОАУ ЯО Ярославский педагогический колледж, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Учебно-лабораторное оборудование	5
44.02.01 Дошкольное образование	5
44.02.02 Преподавание в начальных классах	46
Учебно-производственное оборудование	53
44.02.01 Дошкольное воспитание	53
44.00.02. Преподавание в начальных классах	58
49.02.01 Физическая культура	68
Доступная среда	72

Активизация инновационных процессов в образовании региона, интеграция научной, образовательной и практической деятельности субъектов образовательного процесса через внедрение современного оборудования и программного обеспечения, направленных на повышения качества образования субъектов образовательной деятельности, является одной из задач Ярославского педагогического колледжа. В связи с этим, активно идет работа по созданию насыщенной образовательной среды современным мобильным технологическим оборудованием для подготовки студентов и переподготовки педагогов по направлениям Дошкольное образование, Начальное образование, Физическая культура в интеграции формального и неформального образования. В образовательный процесс внедряются smart-технологии, технологии электронного обучения и дистанционные образовательные технологии, соответствующие спросу современного потребителя образовательной услуги с учётом ФГОС, стандартов Ворлдскиллс, профессионального стандарта «Педагог».

УЧЕБНО-ЛАБОРАТОРНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

44.02.01 Дошкольное образование

Интерактивная доска SMART Board

Интерактивная доска - это сенсорный экран, подсоединенный к компьютеру, изображение с которого передается на доску проектор. Достаточно только прикоснуться к поверхности доски, чтобы начать работу на компьютере



На интерактивной доске можно работать так же, как с дисплеем компьютера: это устройство ввода данных, которое позволяет контролировать приложения на компьютере. Если какая-либо программа открыта на компьютере, вы можете работать с ней прямо на интерактивной доске.

Работа с интерактивными досками помогает в организации учебного процесса. Это хороший выбор для тех преподавателей, которые с помощью современных технических и аудиовизуальных средств и интенсивных методов обучения хотят заинтересовать своих слушателей, облегчить усвоение материала. С интерактивными досками можно работать как в большой аудитории, так и в маленьких

группах. Эти современные аудиовизуальные средства обучения помогают разнообразить занятие.

Интерактивные доски могут изменить преподавание и обучение в различных направлениях. Вот три из них:

- 1) Презентации, демонстрации и создание моделей.
- 2) Активное вовлечение учащихся (мотивация и вовлеченность учащихся на занятии может быть увеличена за счет использования интерактивной доски)
- 3) Улучшение темпа и течения занятия.

Документ-камера Smart

Предназначена для демонстрации, изучения и разбора с любыми понятиями, включая самые абстрактные и сложные. Документ-камера SMART идеально сочетается с другими продуктами SMART за счет возможности управления этой камерой непосредственно из урока SMART Notebook™ буквально одним касанием. Изображения с камеры можно легко демонстрировать на

досках SMART Board, интерактивных проекторах LightRaise™ и развивающих учебных центрах SMART Table®.

Создавать более интересные учебные материалы путем простого захвата изображений, видео и аудио с помощью документ-камеры. Например:

преподаватель может с помощью документ-камеры создать видео с научным экспериментом, проведенным в классе, сохранить его и затем продемонстрировать следующему классу, а учащиеся могут



записать демонстрацию презентации и использовать ее для дальнейшего изучения.

Можно изучать и управлять 3D-содержимым файлов SMART Notebook™, просто поместив кубик объединения реальностей (входящий в комплект) под объектив документ-камеры SMART Document Notebook™. Это позволяет учащимся получить практический опыт, который будет интересен каждому, вне зависимости от стиля его обучения, и помогает понять сложные, абстрактные и концептуальные понятия. Так же есть возможность взять объект, например лист с дерева, и показать его всем учащимся, последним гораздо легче проникнуть в суть сложных понятий, таких как фотосинтез. Таким образом, у преподавателя появляются возможности визуального и кинестетического преподавания.

Интерактивная панель

Интерактивный дисплей был специально разработан для использования в учебных классах. Он предлагает воспользоваться великолепно точным управлением с помощью касаний и мощными возможностями программного обеспечения SMART Notebook на



экране 65-дюймового (164,5 см) дисплея.

Входящее в комплект программное обеспечение SMART Notebook принесет в ваши занятия настоящую интерактивность и обеспечит

эффективную совместную работу, как между учащимися, так и в режиме учитель-ученик. А возможность подключить персональные устройства учеников полностью вовлечет их в процесс обучения.

Основные возможности:

- Специальное покрытие стекла значительно снижает трение и позволяет вам легко и комфортно работать не только маркерами, но и пальцами.
- Панель распознает 8 одновременных касаний. До четырех учеников могут одновременно писать, использовать функции мыши или управлять объектами на экране - никакие дополнительные инструменты больше не требуются.
- Дисплей практически не бликует, снижает нагрузку на глаза, обеспечивает лучшую читаемость информации в ярко освещенных помещениях и позволяет повысить степень вовлеченности учащихся в процесс обучения. При необходимости яркость экрана можно регулировать.
- Цифровые чернила SMART Ink: Улучшают читаемость рукописного текста, вводимого поверх приложений видеороликов и веб-сайтов, а также в приложениях MS Office. Надписи чернилами становятся объектами, которые можно перемещать и обрабатывать.

Программное обеспечение SMART Notebook™, ставшее де-факто стандартом в образовании, позволяет преподавателям разрабатывать и проводить интерактивные занятия не прибегая к помощи другого ПО. Все ваши учебные материалы будут у вас под рукой в галерее SMART Notebook™, а заметки, сделанные во время занятий, можно сохранить и использовать после.

Образовательная система EduQuest (ЭдуКвест)

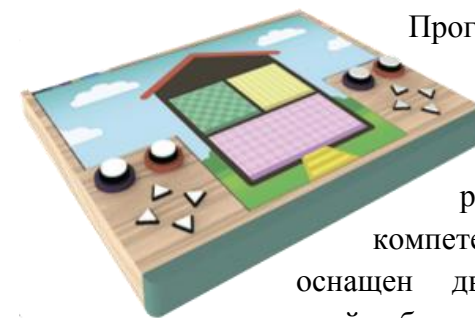
Образовательная система EduQuest рассчитана на детей дошкольного возраста 3 — 5 лет, а также для детей с особыми потребностями. Включает в свой состав мультимедийное программное обеспечение, интерактивный рабочий стол с двумя пультами управления, а также обновленные дидактические материалы и детальные планы уроков.

Интерактивное программное обеспечение EduQuest состоит из десяти основных тематических модулей, включающих в себя 218 заданий, направленных на развитие ключевых когнитивных и коммуникативных компетенций, а так же моторики.



Наличие «Системы управления обучением» (LMS) и «Кабинета преподавателя» позволяет учителям создавать собственные интерактивные задания, а также следить за результатами группы детей и отдельных учеников.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ РАБОЧИЙ СТОЛ EDUQUEST



Программное обеспечение EduQuest состоит из 10 тематических модулей, включающих более 200 заданий, которые направлены на развитие важных когнитивных компетенций, мышления, моторики. Стол оснащен двумя пультами управления для групповой работы.

Интерактивная песочница

Интерактивная песочница – это современный продукт, предназначенный для полноценного и разностороннего развития детей. В интерактивной песочнице как и в обычной основную роль играет песок, только эта песочница оснащена современным оборудованием и программным обеспечением, которое создает на песке эффект дополненной реальности. На занятиях ребенок взаимодействует с природным материалом — песком, и происходит развитие мелкой моторики рук и снятие психоэмоционального напряжения.

Различные направления использования работы интерактивной песочницы:

- изучение цифр и математики, алфавита и цветов, флоры и фауны;
- тактильное управление движением интерактивных изображений;
- строение Земли, изучение рельефа и климата поверхности;
- создание и поведение водных объектов, извержение вулканов;
- построение гор и водоемов.



Возможности и варианты игр в песочнице:

Вулкан - воспроизведение извержения вулкана со звуковым эффектом, при построении горы из песка и прodelывания углубления по центру вершины. Извержение огня и пепла, стекание лавы по склонам горы.

Геометрические фигуры и произвольные фрагменты - построение разнообразных геометрических фигур, автоматическое распознавание высоты и формы, окрашивание фигуры в соответствующие по высоте цвета.

Живое море - построение углублений различных размеров превращающихся в живую воду, соединение их каналами, определение глубины воды темными цветами. Звуковое сопровождение, шум воды, крики чаек.

Картографический ландшафт - определение высот гор и рек, окрашивание проектором в различные цвета соответствующие реальной картографической карте. Определение низин, средних плоскостей, вершин горы.

Дорожное строительство и мосты - возведение мостов и дорог, окрашивание поверхности дорог на определенной высоте в структурный коричневый цвет приближенный к реальному.

Учебно-игровой комплект Пертра



Название происходит от совмещения начальных букв слов perception (восприятие) PER training (упражнение) TRA дословно означает тренировка восприятия. Концепция обращена к возможностям творческого формирования как ребенка, так и самого педагога или психолога. Основная идея концепции М.Фростиг - движение и восприятие являются основными механизмами в развитии ребенка. Комплект предназначен для коррекционной и развивающей работы педагогов-психологов, учителей-дефектологов и учителей-логопедов с детьми

дошкольного и младшего школьного возраста. Способствует обогащению внимания, зрительной, тактильной, кинестетической памяти, речи. Отсутствие жестко заданной игровой последовательности пробуждает фантазию и любопытство детей, содействует творческому развитию.

Комплект «Пертра» состоит из семи наборов игровых средств в чемоданах, двух досок – основ и мобильного стеллажа, в котором они размещены. В комплект поставки также входит инструкция по сборке и методические рекомендации с описанием упражнений и вариантов индивидуальной и групповой работы. В составе каждого чемодана от 100 до 1000 деталей. Содержимое каждого чемодана способствует решению различных развивающих и коррекционных задач.

Доска-основа – деревянное игровое поле с 28 отверстиями, расположенными в 4 ряда по 7 отверстий в каждом. Используется для игры со всеми деталями «Пертра»: отверстия по диаметру совпадают с диаметром выступающих частей любой детали.

На поверхности доски-основы можно укладывать элементы наборов, достраивать начатые узоры, повторять узоры, задавать их зеркальное изображение. Для этого нужно разделить пространство доски пополам (горизонтально, вертикально, по диагонали – в зависимости от задания). Основа может располагаться на большом столе или прямо на ковровом покрытии, на полу. Используется также в качестве крышки для чемодана.

7 игровых наборов:

Игровой набор 1 Konstruktion (пространство на плоскости). В набор входят: комплект пластин с фигурными или прямыми пазами на лицевой стороне и соответствующим рисунком на оборотной стороне машинки с одним и двумя фиксирующими штырьками фигурки людей со штырьками и без штырьков.

Игровой набор 2 Klassifikation (упорядочение элементов). В набор входят: маленькие квадраты, в центре которых изображены геометрические фигуры равнобедренные прямоугольные треугольники большие и малые большие квадраты прямоугольные пластины большие и маленькие деревянные рамки для составления квадратов из разных фигур.

Игровой набор 3 Diskrimination (одинаковое и разное). В набор входят: бусины разных цветов, размеров и форм деревянные стержни разной длины, кубики со сквозными отверстиями, диаметр которых совпадает с диаметром деревянных стержней деталь цепочка с четырьмя отверстиями шнуры.

Игровой набор 4 Relation (пространство и преобразования). В набор входят: деревянные шаблоны разных геометрических форм деревянные пластины со штырем для крепления на доскеоснове воротца с большими и малыми отверстиями резинки с пробками на конце деревянные флажки с конусным штырьком.

Игровой набор 5 Grafomotorik (от каракуль к каллиграфии). В набор входят: деревянные пластины с пазом на лицевой стороне и соответствующим пазу рисунком на оборотной стороне деревянные пластины-направляющие с желобом разноцветные фигурки машинок, ленты магнитный штифт.

Игровой набор 6 Handgeschicklichkeit (от хватания к схватыванию). В набор входят: доска-основа с 280 отверстиями деревянные цилиндры со штырьками для закрепления на доске основе, короткие и длинные штыри цилиндры, прищепки, шайбы и бусины с отверстиями блоки, шнуры, резинки стальные шарики.

Игровой набор 7 (Mathematik). Неокрашенные дощечки с цифрами от 1 до 20 Планки для оценивания длины желтого цвета Набор для построения числового луча Рамки для числового луча Ключ угловой, Стальные шарики Кубики для бросания с точками и

цифрами Разноцветные штырьки с отверстиями в головке Доска результатов (для проверки результатов умножения).

Игровой многофункциональный стол

Многофункциональный стол предназначен для организации разнообразной игровой деятельности детей. Стол является эффективным средством для организации сюжетно-ролевых игр с использованием разнообразных основ ландшафтов, навыков конструктивной деятельности, развития элементарных математических представлений, пространственного восприятия, творческих способностей. Он предназначен для развития логического и алгоритмического мышления. Стол позволяет проводить игры по развитию речи, представлений об окружающем мире, социально-коммуникативных навыков.

Материал: фанера, массив дерева из твердых лиственных пород. Верхняя поверхность: столешница размером 93 х 93 см с бортиком по периметру, рабочая поверхность размером 77 х 77 см углублена на 4 см относительно бортика. Боковые поверхности размером 89 х 57 см с колесами.

Разные варианты комплектации стола, несколько вариантов основ для игр, наличие мест для хранения – все это делает стол



незаменимым пособием для предметно-развивающей среды группы детского сада.

На боковых сторонах №1 и №4 полки двух типов под ящики для хранения деталей, 3 боковые сквозные полки трех типов для хранения рулонных полей, сквозное отверстие у основания для хранения прозрачной панели с выемками для захвата.

Боковая сторона №2 имеет функциональные отверстия для крепления игровых панелей, например, панели «Рисуем ногами».

Боковая сторона №4 имеет 2 фиксированных кармана из фетра. Стол поставляется вместе с прозрачной панелью размером 76x76 см для удобства работы (разглаживания) с рулонными полями.

Стол может быть использован для работы с детьми с особыми образовательными потребностями с учетом их особенностей и возможностей. Рекомендуется использовать для детей от 3 лет.

Набор Фридриха Фребеля



Игровой набор "Дары Фрёбеля" предназначен для воспитателей, психологов, логопедов, дефектологов, родителей, а также студентов и преподавателей педагогических колледжей и вузов. Комплект является составной частью развивающей образовательной среды. Его структура и содержание разработаны в соответствии с принципом реализации ведущей

игровой деятельности в дошкольном возрасте и личностно-ориентированного подхода в развитии и воспитании ребенка.

Возможности комплекта способствуют развитию физических, интеллектуальных и личностных качеств ребенка.

Работа с комплектом создает условия для организации как совместной деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей.

Набор «Дары Фрёбеля» может быть использован для:

- развития социальных и коммуникативных умений;
- сенсорного развития;
- развития мелкой моторики;
- развития познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности;
- формирования элементарных математических представлений;
- развития логических способностей;

Набор научит ребенка сопоставлять предметы по разным признакам: цвету, форме, размеру, материалу, весу и тем действиям, которые можно с ними производить, составлением фигур из фрагментов, конструированием, счетом.

В составе набора 14 модулей и комплект методических пособий (6 книг).



Модуль 1 - Текстильные мячики

Цель: знакомство с цветами, первичное понимание формы, развитие пространственного мышления, развитие мелкой моторики. Возраст 2-3 года.

Игры с мячиком учат ребенка различать цвета и ориентироваться в пространстве.

Модуль 2 - Основные тела

Цель: знакомство с формами и свойствами предметов, развитие исследовательских навыков. Возраст 2-3 года

Модуль знакомит с геометрическими телами и различиями между ними. Шар катится, а куб неподвижен, у него есть ребра.



Модуль 3 - Куб из кубиков

Цель: понимание целого и частей («сложное единство»), развитие творческих способностей, развитие координации; понимание симметрии. Возраст 4-4,5 лет

Ребенок учится творить новое путем преобразования старого.





Модуль 4 - Куб из брусков
 Цель: развитие пространственного мышления, понимание взаимоотношений между различными частями целого, развитие зрительно-моторной координации. Возраст 4-4,5 лет.

Начинать занятие с четвертым даром рекомендуется спустя полгода после знакомства с третьим

Модуль 5 - Кубики и призмы

Цель: знакомство с понятиями квадрата и треугольника, знакомство с объемными формами. Возраст 5 лет

Готовый куб должен по размерам быть равен кубам третьего и четвертого дара.



Модуль 6 - Кубики, столбики, кирпичики

Цель: знакомство с понятиями полуцилиндра, развитие пространственного мышления, развитие воображения. Возраст 5,5-6 лет.

При регулярных занятиях конструированием ребенок к 6-ти годам может построить практически любые объекты, которые знает, как выглядят.

Модуль 7 - Цветные фигуры

Цель: Демонстрация абстракции, подготовка ребёнка к рисованию. Возраст 5 лет.

Используется для демонстрации изображения как заместителя реальных объектов



Модуль 8 – Палочки

Цель: демонстрирует линию и вводит понятие длины. Возраст 4 года

Используется для введения идеи периметра.

Модуль 9 - Кольца и полукольца

Цель: представляет идею кривой. Возраст 5 лет.

Используется для введения идеи края цилиндра.





Модуль 10 – Фишки

Цель: демонстрирует, что линия состоит из точек.
Возраст 5 лет.

Используется для конструирования континуума из конечных объектов.

Модуль 11 - Цветные тела
Цель: Развитие навыков сортировки, сравнения, выполнения по образцу. Возраст 2-3 года

Используется для развития речи, тренировки мелкой моторики.



Модуль 12 – Шнуровка

Цель: Научиться действовать самостоятельно по заданному образцу. Возраст 2-3 года
Последовательное ознакомление ребенка с геометрическими формами поможет в дальнейшем овладеть основами геометрии и математики.

Модуль 13 – Башенки

Цель: Развитие речевых способностей и навыков конструирования. Возраст 4-5 лет.

Способствует развитию логики, творческого воображения



Модуль 14 - Арки и цифры

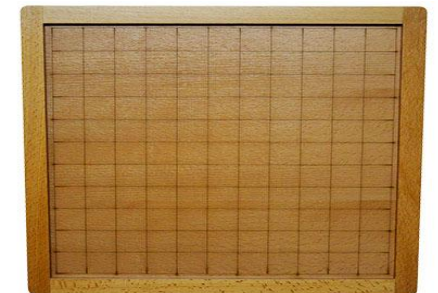
Цель: Развитие сенсомоторных навыков, подготовка руки к письму, развитие творческих способностей. Возраст 4-5 лет

Развивает самостоятельную игровую деятельность ребенка.

Модуль 15 - Доска для игр

Цель: Удобство использования модулей, которые входят в состав набора Фребеля. Возраст от 2-х лет.

Доска для выкладки позволяет максимально комфортно раскладывать материалы из игрового набора Фребеля.



Набор Монтессори

Предназначен для развития сенсорики, логического мышления, математических знаний, счёта и мелкой моторики. Набор состоит из 14 модулей, рекомендуемый возраст 3-5 лет.

Основные принципы:

- самостоятельность;
- свобода в установленных границах;
- естественное психологическое развитие, физическое развитие, социальное развитие.

Набор предназначен для всестороннего развития детей от 3 лет. Развивает мелкую моторику рук; осязательные и сенсорные навыки; логическое мышление; учит счёту.

Состав набора:

Модуль 1

Разнообразные фигуры, которые помогают сенсорному развитию малышей.



Модуль 2

Головоломка развивает мелкую моторику и формирует логические представления



Модуль 3

Комплект из множества разноцветных фигур, который способствует развитию логических способностей.



Модуль 4

Цилиндры, отличающиеся по размеру и цвету, учат детей восприятию.



Модуль 5

Отличающиеся по цвету и количеству прямоугольники способствуют развитию мелкой моторики.



Модуль 6

Набор пирамидок с цифрами позволит ребенку проявить себя в математической деятельности.



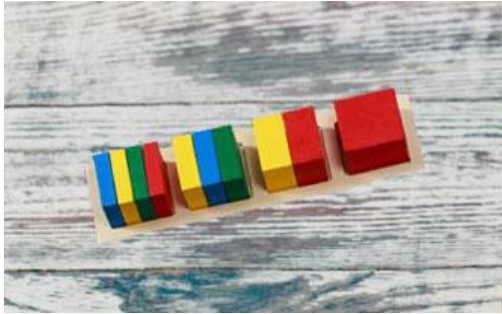
Модуль 7

Разнообразные объемные геометрические объекты формируют представления о цветопередаче.



Модуль 8

Головоломка из 4-х кубов, поэтапно формирует у ребенка логические представления.



Модуль 9

Различные по цветовой гамме пирамидки способствуют развитию мелкой моторики.



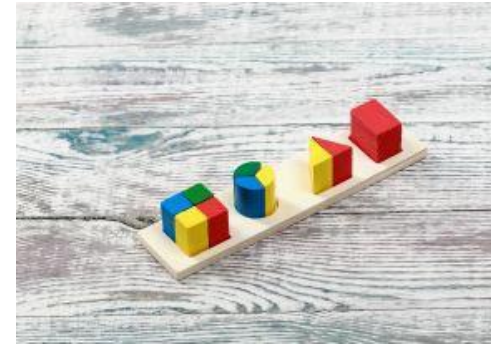


Модуль 10

Счеты, формирующие элементарные математические представления у ребенка.

Модуль 11

Разнообразные по цвету и размеру фигуры развивают фантазию и подготавливают ребенка к исследовательской деятельности



Модуль 12

Комплект из 4-х цилиндров способствует формированию и развитию логических навыков.



Модуль 13

Части фигур, представляющие своего рода головоломку, способствуют развитию исследовательской деятельности.



Модуль 14

Набор объемных треугольников способствует развитию познавательной деятельности.



Станет отличным инструментом работы с детьми в детском саду или школе.

Оборудование для сенсорной комнаты (кабинет психофизиологической разгрузки и проведения коррекционных занятий "Морфей-01")

Представляет собой комплект интерактивного оборудования с аудио- и визуальными элементами, способствующими снятию психофизиологической нагрузки, проведению коррекционных занятий с людьми с ограниченными возможностями.



Включает в себя следующий перечень оборудования:

1. Комплект аудиовизуального оборудования

Светодинамическая тактильная панель "Зима". Учебное оборудование представляет собой информационный тактильный модуль, состоящий из дидактической панели, на которой изображена зима, с накладными декоративными элементами, вызывающими ассоциации с данным временем года: снеговик, снегири, санки, коньки, снежинки, варежки и прочее, и звукового модуля управления

Светодинамическая тактильная панель "Лето". Учебное оборудование представляет собой информационный тактильный модуль, состоящий из дидактической панели, на которой изображено

лето, с накладными декоративными элементами, вызывающими ассоциации с данным временем года: бабочки, трава, солнце, ромашки и прочее.

Светодинамическая тактильная панель "Осень". Учебное оборудование представляет собой информационный тактильный модуль, состоящий из дидактической панели, на которой изображена осень, с накладными декоративными элементами, вызывающими ассоциации с данным временем года: крона дерева, листья, желуди, засушенные плоды и ягоды.

Светодинамическая тактильная панель "Весна". Учебное оборудование представляет собой информационный тактильный модуль, состоящий из дидактической панели, на которой изображена весна, с накладными декоративными элементами, вызывающими ассоциации с данным временем года: капель, подснежники, солнце, скворцы и прочее

Фиброоптический душ (Представляет собой фиброоптические волокна, интегрированные в модуль с системой светодинамической подсветки).

Аудиовизуальная проекционная система (Представляет собой световой проектор с ротатором и аудиосистему).

2. Комплект реабилитационного оборудования

Электронный ручной видеоувеличитель Optic-M. Представляет собой видеокамеру с высоким разрешением, которая настроена с помощью специального объектива так, чтобы обеспечить сфокусированное увеличенное изображение. Вывод изображения осуществляется на экран любого стандартного телевизора или компьютер через TV-тюнер. Электронный видеоувеличитель содержит также дополнительный блок преобразования видеосигнала, с помощью которого можно наблюдать информацию в 4 режимах: нормальное черно-белое изображение, нормальное цветное изображение, черно-белое изображение повышенной контрастности

(позитив), черно-белое изображение повышенной контрастности (негатив). С целью обеспечения максимального упрощения подготовки и включения видеоувеличителя (особенно это важно для людей с ослабленным зрением) конструкция прибора представляет собой единое целое с минимальным набором промежуточных разъемов. С его помощью можно читать газеты, журналы, книги, инструкции к лекарствам, кулинарные рецепты, этикетки, письма, счета и другую печатную продукцию.

Электронный ручной видеоувеличитель ВУ-1 + телевизор (9 дюймов) предназначен для чтения и рассматривания мелких рисунков, печатных текстов слабовидящими людьми с остротой зрения от 0,01 до 0,1 на экране телевизора или компьютера. Подключается к видеовходу любого стандартного телевизора или к компьютеру через TV-тюнер. С его помощью можно читать газеты, журналы, книги, инструкции к лекарствам, кулинарные рецепты, этикетки, письма, счета и другую печатную продукцию).

3. Базовый комплект адаптивной мебели

- Сухой бассейн "Восьмигранник".
- Матрас массажный (представляет собой электрифицированный массажный коврик для снятия мышечного напряжения, улучшения кровообращения).
- Детское бескаркасное кресло.
- Комплект напольных пуфиков для сидения "Алфавит".
- Стол адаптивный для просмотра дидактического материала (представляет собой стол с регулируемым наклоном для просмотра дидактического материала с применением комплекта реабилитационного оборудования).

Данный комплект предназначен для проведения занятий в общеобразовательных, коррекционных и реабилитационных учреждениях с повышенной психофизиологической нагрузкой.

Конструкторы мягкие модули (комплект)



Предназначено для развития внимательности, координации движений, творческого подхода и фантазии. Отдельные элементы игрового модуля можно использовать для различных мероприятий и эстафет. Сооружая различные конструкции и самостоятельно организуя

пространство для игр из разных по форме и цвету элементов, дети формируют фантазию и воображение, закрепляют знания о цвете и размерах предметов. Также мягкие модули отлично развивают координацию движений, моторику и пространственное мышление. Комплекты представляют собой игровой набор (большой конструктор) состоящий из деталей, различной формы, величины и цвета. Возраст: 3-5 лет, 5-7 лет, 7 лет и старше

Пирамидка «Эрудит»



«Эрудит» увлекательная и занимательная игра для малышей. Игра предназначена для умственного развития ребенка, координации его движений. По предложенным картинкам ребенок должен собрать ту или иную фигурку. Также ребенок может придумать

свои фигурки. Головоломка "Пирамидка" состоит из шестнадцати деталей геометрической формы, выполненных из яркой пластмассы. Когда пирамидка разобрана, ее самый большой элемент используется в качестве контейнера для хранения набора. Сборка пирамидки принесет малышу немало удовольствия и будет полезна для его общего развития. Рекомендуемый возраст: от 3 лет. Количество элементов: 16 шт.

Мозаика-пазл Незнайка на воздушном шаре



Игрушка способствует развитию моторики ручек малыша, памяти, логического мышления, концентрации внимания. Мозаика состоит из 48 элементов разрезной картинку. Мозаика не просто позволит собрать картинку, но и даст возможность пересказать сказку в игровой форме, вспомнить сюжет и героев сказки. Малышу, без сомнения, понравится собирать эту картинку. Яркие деревянные элементы изготовлены и раскрашены вручную.

С помощью безопасных красок на водной основе созданы и сенсорные элементы на отдельных частях мозаики, которые важны для развития тактильных ощущений малышей. Рекомендовано для детей от 3-х лет.

Пазл часы Клоун



Предназначены для знакомства с цветами и цифрами, является помощником в обучении определения времени по часам. В процессе игры развивается мелкая моторика, усидчивость, воображение.

Пазл часы Клоун представляет собой деревянный циферблат. В центре изображен веселый клоун с крутящимися

руками, подобно стрелкам часов. По периметру расположены цифровые вкладыши с рукоятками для их удобного извлечения.

Возраст: подойдет для детей от 2-х до 6 лет.

"Магистраль" - настольная 3D игра BONDIBON



«Магистраль» - это увлекательная стратегическая игра 3D для детей от 4 лет и их родителей, способствующая развитию у малышей мелкой моторики, навыков конструирования, пространственного и логического мышления. Она учит ребят

думать, создавать свою стратегию и опережать соперников в достижении цели. Набор состоит из 64 деталей (56 труб 4 цветов и 8 блокираторов 4 цветов), игровое поле и кубик. Все элементы изготовлены из безопасного нетоксичного пластика. В «Магистраль» можно играть вдвоём, троём или четвером.

Суть игры: Перед началом игры необходимо разделить все трубы поровну между участниками. У любого игрока должно оказаться по 14 труб и 2 блокиратора одного цвета. Каждый в свой ход ставит на площадку одну деталь, соревнуясь в построении собственной магистрали от отправной точки. Выигрывает тот, который подключил собранную конструкцию к противоположной стороне игрового поля.

Кубики Зайцева

Кубики Зайцева — это уникальное пособие для обучения чтению, не имеющее аналогов нигде в мире. В отличие от обычных кубиков-азбуки, на гранях кубиков Зайцева изображены не буквы, а склады. Склад — это пара из согласной с гласной, или из согласной с



твердым или мягким знаком, или же одна буква. Например: М-МА-МО-МУ-МЫ-МЭ. Кубики Зайцева отличаются по цвету, размеру и звучанию (для того, чтобы кубики "заговорили" их

наполняют разным содержанием — деревянными палочками, металлическими крышечками, колокольчиками). Таким образом, "метод кубиков Зайцева" затрагивает 3 сенсорные области: слуховую, зрительную и тактильную, что существенно облегчает запоминание букв и обучение чтению. К кубикам Зайцева прилагаются таблицы со складами, с попевками, буклет с методическими рекомендациями по обучению чтению. При обучении чтению по кубикам Зайцева у

детей не портится осанка, поскольку им не надо подолгу сидеть; не портится зрение, поскольку кубики крупные (ребро 5-6 см)

Кубики Зайцева позволяют дать ребенку сразу весь объем, который ему предстоит освоить, в то время как при традиционном обучении чтению, когда материал подается частями, ребенок воспринимает русский язык как нечто необъятное и непосильное для освоения.

С кубиками Зайцева ребенок сначала учится не читать, а "писать" складами по таблицам (указкой) или составлять слова из кубиков.

Кубики Зайцева знакомят ребенка не только со складами, но и со знаками препинания, заглавными и строчными буквами. Обучать чтению по кубикам Зайцева можно детей разных возрастных групп — общий диапазон от рождения до 6 лет, просто малышам разного возраста нужно предлагать разные по сложности задания. Помогает развитию познавательной деятельности, необходимых для школьного обучения навыков.

Кубики Никитина "Сложи узор", "Кирпичики"

Кубики "Сложи узор" это обучающая игра для маленьких фантазеров 1-7 лет. Игрушка гармонично развивает все виды мышления и моторные навыки ребенка.

Игра состоит из кубиков, грани которых окрашены определенным образом в четыре цвета красный-белый, желтый-синий. Цель – сложить из разноцветных кубиков загаданный силуэт. В пособии предложены задания различной сложности: от элементарных дорожек до замысловатых орнаментов.



Кубики "Кирпичики" - игровое

пособие состоит из 8 неокрашенных



деревянных брусков, выполненных в форме кирпича, и блокнота заданий различной сложности. Набор вводит детей в мир моделирования и конструирования, способствует формированию основ технологической грамотности, навыков построения и чтения чертежей.

Первые задания блокнота представлены в аксонометрической проекции, затем конструкции даются в трех проекциях (вид спереди, сверху и сбоку). Игра станет особенно значимой для ребенка, если показать ему настоящие, «взрослые», чертежи, построенные по тем же законам. Работа с пособием позволяет развивать навыки пространственного анализа и синтеза, пространственное воображение, чувство симметрии, формирует способность зрительного контроля за выполнением собственных действий.

Настольная игра-головоломка Цветовой код



Bondibon "Цветовой код" - увлекательная игра, предусматривающая 100 заданий 4 уровней сложности. Нужно сложить плитки таким образом, чтобы воспроизвести композицию из карточки с выбранным заданием. При решении поставленной задачи надо правильно скомбинировать цвета, формы и последовательность расположения плиток. Правильно выполнить задание поможет внимание, логика и терпение. В комплект входят: буклет со 100 заданиями с ответами, 18 прозрачных плиток с цветными фигурами, подставка. Игра развивает логическое мышление и познавательные способности, концентрацию внимания, тренировку памяти, фантазию и мелкую моторику рук.

Настольная игра-головоломка Квадриллион



Игра головоломка – учит подмечать детали и одновременно охватывать все изображение. Развивает пространственное мышление, умение анализировать, составлять логические цепочки и просчитывать шаги наперед.

В состав игры входит 60 заданий 5 уровней сложности, 4 магнитные платформы собираются

вместе в любом порядке, создавая различные игровые поля. У деталей игрового поля 11 возможных вариантов соединения. Но обратите внимание: у всех заданий из буклета решение только одно. Цель игры – заполнить получившееся поле 12 разноцветными деталями самой причудливой формы. Одна деталь может располагаться сразу на двух частях игрового поля. Белые и чёрные точки остаются открытыми. Все задания имеют единственное решение!

Настольная игра Радуга Bondibon

Игра - легко и быстро научит малышей различать цвета и расширит их словарный запас. Игра имеет 3 уровня: первый предназначен для детей в возрасте около 3 лет, которые только начинают изучать названия цветов; второй и третий отлично развивают зрительную память, внимание,



усидчивость. Малыши учатся отличать цвета радуги и укладывать карточки с рисунками на соответствующее цветное поле на таблице. Дети постарше стараются запомнить, а потом отгадать, какая

картинка закрыта на поле, указанном кубиком. Картинка такого же цвета, что и поле. В третьем варианте игры карточки закрываем, не обращая внимания на цвет картинок и полей. Кому удастся запомнить, где лежит какая картинка? Издание игры в синей коробке – постарше, здесь на картинках представлены рисунки предметов. Игра в белой коробке – с картинками в виде фотографий предметов и кратким описанием в инструкции зрительного восприятия цветов человеком. Возраст и проков: 3-10.Количество игроков: 1-6

Тактильная Дорожка



Специально разработана для развития моторики, тактильных ощущений, координации движения и равновесия. Тактильная дорожка представляет собой 7 модулей, которые наполнены различными покрытиями и элементами.

Перебирая босыми ногами по камушкам, жестким, мягким или же гладким покрытиям, можно испытать разнообразие тактильных ощущений. Элементы с наполнениями можно выстраивать в единую дорожку, менять их местами, или же использовать каждый по отдельности, обучая ребенка в игровой форме отличать различные модули на ощупь.

Для удобной эксплуатации, хранения и транспортировки в комплект входит удобная небольшая тележка, куда можно складировать все модули (Размер 520*320*60 мм). Дорожка будет полезна детям, пожилым людям и людям с ограниченными возможностями, ее можно установить в сенсорной комнате или же в детских дошкольных и образовательных учреждениях для

организации реабилитационно-развивающих занятий. На поверхности каждого модуля находятся следующие различные тактильные материалы и покрытия:

- Металлическое покрытие с рифленой поверхностью.
- Покрытие из ковровина «Искусственная трава».
- Покрытие из ковровина с мягким ворсом.
- Покрытие из ковровина с жестким ворсом.
- Покрытие из мелких камней.
- Пластмассовая поверхность «Елочка».
- Резиновая поверхность.

Напольное покрытие "ОРТО" для детей, 16 штук



Предназначено для воздействия на рефлексогенные зоны стопы детей и взрослых. Коврики рекомендуется использовать как в домашних

условиях, так и в детских дошкольных учреждениях с инструктором. набор из 16 пазлов 25x25 см на выбор из 8 типов массажной поверхности: камни мягкие, камни жесткие, шипы, шишки, трава мягкая, трава жесткая, ёлочка, камешки "первый шаг".

Комплект для профилактики плоскостопия

Комплект для профилактики плоскостопия предназначен для организации занятий и подвижных игр с целью профилактики деформация стопы у детей дошкольного возраста.

Механизм воздействия предложенного в комплекте оборудования заключается в предупреждении общей мышечной гипотонии и чрезмерной статической нагрузки, приводящих к нарушениям мышечного тонуса сводов стопы. В состав комплекта входят: массажные коврики и дорожки с различным рифлением и разной степенью жесткости воздействующей



поверхности, выполненные из различных материалов (дерево, ПВХ, резина, пластик). Массажные коврики могут быть использованы в качестве «дорожек здоровья», на физкультурных занятиях, в подвижных играх, эстафетах, в самостоятельной двигательной деятельности дошкольников. Возраст: 2-3, 3-4, 4-5, 5-6, 6-7 лет. Количество детей: 1-2 комплекта на ДОО. Состав комплекта: наборы из 8-ми массажных ковриков размером 25х25см с различной конфигурацией и жесткостью элементов воздействующей поверхности – не менее 4 наборов; набор из 4-х массажных «кочек» полусфер - не менее 2-х наборов; коврик массажный размером не менее 180х40см; коврик из трех частей с фиксированным расположением изображений следов ладоней, ступней, «мысочков», «пяточек» и «коленей»; набор из 5-ти тактильных дорожек с пятью кирпичиками-подставками в количестве не менее 10 штук.

Игровое оборудование для организации сюжетно-ролевых игр (комплект)

Комплект предназначено для организации игр детей, их социальной адаптации и формирования социально-бытовых навыков, а также проведения развивающих игр с использованием предметов ежедневного обихода. В состав комплекта должна входить универсальная стойка со сменными вывесками, которая в зависимости от стоящей педагогической задачи может быть трансформирована в прилавок магазина, аптеку, поликлинику, кафе, парикмахерскую, салон красоты, театр или цирк. В процессе игры дети не только получают опыт общения и взаимодействия в группе, но и станут активными участниками игрового процесса, проявляя фантазию и творческие способности, смогут примерить на себя различные социальные роли. Количество детей, на которое рассчитан комплект: 1 группа. Целевые возрастные группы: 3–4, 4–5, 5–6, 6–7 лет.



Целевые образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно эстетическое развитие, физическое развитие. Виды деятельности: игровая, двигательная, коммуникативная, познавательно-исследовательская, трудовая.

Примерный перечень атрибутов к сюжетно ролевым играм:



Игровая зона ДОКТОР

В комплекте: кушетка
1000*450*320, стол 600*400*600,
табуретка 300*300*340, стеллаж
300*400*700

Игровой комплект "Медкабинет" (5 элементов)

Мягкий игровой комплект. В комплекте идут медицинский колпак и фартук для того, кто выбрал для себя роль врача или медсестры.

Пациент же во время приема может удобно расположиться на мягкой кушетке. Игра помогает детям освоить коммуникативные навыки, обогатить речь, развить воображение и фантазию.

В комплекте: угловой стол 50x50x80 см; банкетка d=40x30 см; лежанка 50x100x40 см; фартук; медицинский колпак.

Игровой набор "Парикмахер"

Набор "Парикмахер" создан для сюжетно-ролевых игр в детском саду или школах развития и позволит мальчикам и девочкам по очереди побыть стилистом и его благодарным клиентом.

Симпатичный набор легко укладывается в изящный саквояж парикмахера, который также можно использовать в игре.

Предлагаемый комплект включает:

- фен парикмахера;
- насадки для фена (2 шт.);
- плойка для завивки волос;
- халатик парикмахера;
- расческа с ручкой и массажная щетка;
- зеркальце с ручкой;
- ножницы для стрижки и ножницы для филировки.

Игровой набор "Скорая помощь"



В набор входят 22 предмета: очки, грелка; шприц; капельница; флакон; ампулы; печать; штатив; лоток; шапочка; халатик; налобный рефлектор; ножницы-зажим; таблетки; отоскоп; пинцет; фонендоскоп; градусник; молоточек; тонометр; стаканчик; пробирка.

Конструктор "Универмаг" из мягких модулей



Из мягких разноцветных деталей этого конструктора дети смогут собрать модель современного магазина, узнать о профессиях продавца и кассира, о том, что такое торговля и как правильно совершать покупки.

Для детей от 3-х лет. Развивает логику, тактильные ощущения, способствует разностороннему обучению и развитию коммуникативных способностей.

"Торговая лавка" с тележкой, с аксессуарами

Минимагазин - отличный набор, с которым можно открыть собственный магазин дома и играть в любимые игры в любое время. В набор входит касса, весы, товары, прилавок, тележка, аксессуары и сканер с



подсветкой, издает звук считывания товара.

Интерактивная касса для детей "Мой магазин"

Комплект включает непосредственно кассу со встроенным действующим калькулятором и микрофоном, весы для продуктов, сканер для считывания штрих-кодов, корзину для покупок, бумажные купюры, пластиковые монетки, банковскую карту.

Игрушка дополнена звуковыми эффектами, копирующими звучание настоящей кассы. Аппарат снабжен функцией считывания товара с помощью сканера. Во время игры ребенок может внести товары в кассу, посчитать их общую стоимость при помощи встроенного калькулятора, принять у покупателя деньги и выдать ему сдачу.

Набор детской посуды с подносом на 6 персон

Красивый набор детской посуды. Детская посуда выполнена из пластмассы и абсолютно безопасна. Маленькая хозяйка с удовольствием будет играть с ней.



Игровой набор "Кушать подано"

В игровой набор Кушать подано входит: яйцо на подставке, солонка с крышечкой, баночка с паштетом, тарелочка, ложка, чашка, блюдце, чайная ложка, вилка, нож, хлеб, сыр, колбаса, лист салата, помидор и лимон. Эти части бутерброда можно прикрепить друг к другу с помощью липучек. Всё это располагается на подносе.

Набор "Механик" (в коробке)

Набор Механик создан специально для мальчишек, которые хотят почувствовать себя настоящими механиками.

В наборе есть все необходимое для маленьких мастеров. Все аксессуары располагаются на удобной тележке. Игрушка из высококачественного пластика абсолютно безопасна для малышей.

В наборе: тележка механика, тиски, плоскогубцы, гаечный ключ, отвертка, каска, 4 винта, 4 гайки, два уголка, 3 панельки с тремя отверстиями и три с четырьмя. Возраст от 3 лет.

Развивающий центр «Столярный стол»

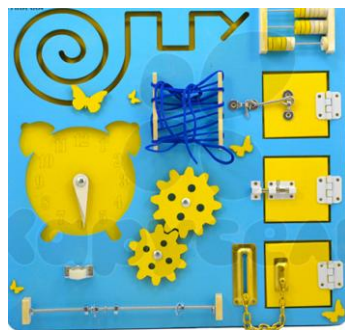


В набор входят: двусторонняя столешница с четырьмя ножками, молоток-гвоздодер, отвертка, гаечный ключ, линейка-уголок с нанесенной разметкой, пила, рукоятка тисков, и 28 деталей для сборки конструкций: 4 штифта, 6 болтов с гайками, большой брусок с отверстиями с резьбой, 4 квадратных бруска с отверстиями с резьбой, 7

дощечек разной формы с отверстиями. Набор выполнен из экологически чистого, безопасного для здоровья материала - дерева. Его детали окрашены в яркие, приятные глазу цвета краской без фенола. Набор подходит для индивидуальных и групповых игр. Для детей от 3-х лет.

Тактильное развивающее оборудование (комплект)

Определение различных текстур и материалов, а также их разграничение упорядочивают мышление. В связи с этим огромную популярность получило тактильное оборудование. Тактильные панели для детей могут использоваться как в сенсорных, так и в игровых комнатах в детских садах и специализированных учреждениях.



Основное назначение – стимуляция ощущений и развитие мелкой моторики развитие сенсорики. Положительно влияет на способность говорить. Подобные устройства позволяют разнообразить процесс обучения, стимулируют зрительное восприятие и запоминание цветов и форм. Для развития двигательных рефлексов (манипулирование, хватание, удерживание) используются следующие виды панелей:

- настенные или двухсторонние (настольные в виде пирамидки)
- деревянное панно с размещенными на нем фигурами из различных материалов, отличающихся по цвету и форме
- сенсорные дорожки — напольные элементы с выпуклостями и впадинами из разных текстур
- акустические тактильные панели с частями, которые издают отличные друг от друга звуки
- фиброоптические — с зеркальными и световыми элементами
- модули с задвижками и замками
- тактильные мешочки или ячейки, в которые кладутся различные предметы
- лабиринты и балансировочные доски, где нужно проводить шариками по желобам.

Панель развивает осязательные навыки, идеальна для людей с ослабленным зрением. Для удобства использования многие тактильные панели крепятся к стене, но есть и напольные двухсторонние портативные модели.



Интерактивный пол



Интерактивный пол – это виртуальная обучающая игровая площадка. Проекционная система создает на поверхности динамическое изображение, которое реагирует на любой жест или движение. Так ученики любого возраста и возможностей могут изучать

столицы мира, правила дорожного движения, играть на виртуальных музыкальных инструментах или учить алфавит в игровой форме - в буквальном смысле, пробегая по полу или проводя руками над изображением. Изображение проецируется на поверхность, а в данном случае – на пол, система захвата фиксирует движения человека, который находится непосредственно в области проекции, затем весь процесс взаимодействия изображения и человека контролирует программное изображение. Вследствие работы этих компонентов получается видео картинка, которая уже в реальном времени реагирует на все жесты, движения и прикосновения человека. При использовании интерактивного пола можно запрограммировать любой необходимый для определенных целей эффект. Интерактивный пол для учебных заведений это: эффективный способ развития для детей, способствует адаптации ребенка к новым условиям, позволяет в игровой форме познавать мир

Интерактивная доска Smart



Представляет собой крупный сенсорный экран, который работает вместе с проектором и компьютером. Принцип работы доски основывается на инновационной технологии DVIT™. Она может стать эффективным инструментом для проведения презентаций, семинаров или обычных учебных занятий. Практична и удобна в использовании. Главной особенностью является возможность тактильного обучения, поэтому такой доской могут пользоваться даже дети с ограниченными возможностями.

Система для голосования SMART Response LE

Предназначена для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, а также для работы с детьми с ограниченными когнитивными функциями и нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Пульты управления SMART Response LE имеют интуитивно понятный интерфейс, крупные яркие кнопки и легко различимые символы, что делает процесс работы с ними простым и быстрым. LCD-экран пульта показывает до 3х строк текста: это может быть вопрос, информация о том, отправлен ли ответ, а также результаты тестирования. Кроме того, на экране содержится информация о заряде батареи и наличии сетевого соединения. Можно использовать вопросы со следующими типами ответов: “Да / Нет”, “Истина / Ложь”, “Выбор единственного правильного из нескольких вариантов ответа”.

Система голосования SMART Response состоит из ресивера, пультов дистанционного управления и программного обеспечения.

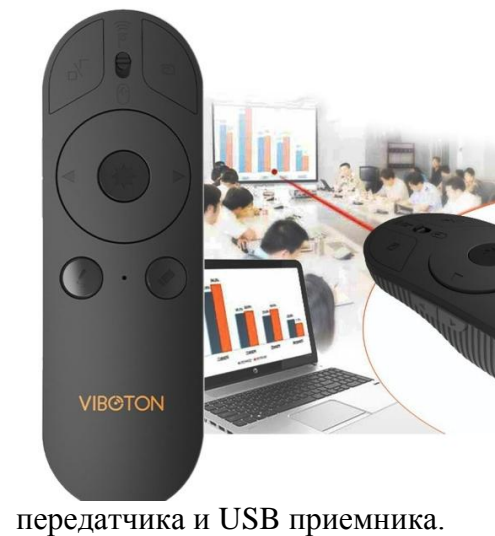


Программа SMART Response интегрируется в программное обеспечение SMART Notebook. С её помощью можно:

- экономить время при подготовке опросов, тестов и контрольных работ благодаря интуитивно понятному интерфейсу и шаблонам вопросов;
- импортировать вопросы из своих собственных тестов, созданных в программах Microsoft Word или Excel;
- пользоваться готовыми тестами, доступными на образовательном портале SMART;
- дифференцировать вопросы по сложности;
- добавлять изображения и мультимедийные файлы к своим вопросам;
- добавлять спонтанные вопросы прямо во время урока, чтобы проверить степень усвоения учебного материала;
- распечатать подготовленный тест и использовать его в качестве раздаточного материала при отсутствии интерактивной доски или экрана и проектора;

- проводить опрос в анонимном режиме;
- отслеживать количество ответивших и управлять темпом опроса;
- просматривать и оценивать результаты по круговой диаграмме или гистограмме сразу по завершении опроса, в том числе вместе с учащимися, и изменять ход урока при необходимости;
- создавать список класса, изучать результаты опроса и экспортировать их из автоматического интегрированного табеля в файл Microsoft Excel с помощью “Инструментов учителя”.

Беспроводной презентатор



Беспроводной презентатор в форме ручки с встроенной лазерной указкой с функцией перелистывания страниц. Радиус действия - до 15 м. Данный пульт является прекрасным помощником в PowerPoint презентациях. Пульт можно использовать в качестве переключателя/перемотки при слайд-шоу и лазерной указки. Состоит из двух частей:

передатчика и USB приемника.

Электронный флипчарт SMART karr 42



Интерактивная маркерная доска SMART karr 42 это простая и современная альтернатива маркерным доскам и флипчартам, Доска SMART karr, позволит вам в одно касание сохранить ваши записи и поделиться ими с коллегами или учениками. С данной интерактивной доской вы можете использовать обычные

маркеры сухого стирания. До 250 человек одновременно могут подключиться к контенту на доске с помощью Premium-версии приложения SMART karr, которое совместимо с операционными системами Android и iOS. Просто повесьте доску на стену или стойку и подключите питание - так просто - Вы сразу сможете начать работу с ним. Все записи, на котором можно в одно мгновение передать всем заинтересованным лицам на их компьютеры, планшеты, смартфоны. Просто отсканировав QR-код с Smart karr, и получайте доступ ко всему, что происходит на доске.

Комплект для исследования состояния окружающей среды "Экознайка"

Пособие предназначено для выполнения практических работ по экологии, биологии и химии, а также для работы над исследовательскими проектами в средней школе. Комплект представляет собой мини-лабораторию, сопровождаемую авторским учебным пособием и укомплектованную в чемоданчик, удобный для работы в полевых условиях. Включает в себя портативную приборную базу (термометр электронный со щупом, рН-метр

электронный, кондуктометр), наборы химических реактивов, лабораторной посуды, печатных материалов, необходимых для проведения количественных, полуколичественных и качественных исследований воды, воздуха, осадков, снежного покрова, почвы.

В учебном пособии, входящем в комплект, приведены методические рекомендации по проведению работ: "Измерение температуры, кислотности, минерализации", "Определение цветности воды", "Исследование прозрачности (мутности) воды", "Исследование запаха воды", "Исследование жесткости воды", "Исследование воды на наличие синтетических поверхностно-активных веществ (СПАВ)", "Измерение содержания растворенного кислорода в воде", "Измерение содержания железа в воде", "Исследование содержания хлоридов в воде", "Исследование осадков в виде дождя", "Исследование осадков в виде снега", "Исследование почвенного покрова".



Теллурий.
Комплект лабораторного оборудования
Комплект предназначен для проведения демонстрационных экспериментов и практических работ

при изучении системы «Солнце-Земля-Луна» в курсах географии, астрономии, природоведения.

Прибор стоит на круглой массивной металлической подставке. В отверстии в центре подставки прочно закреплен основной стержень с гнездом для лампы и защитным кожухом диаметром 150 мм. В боковой части подставки имеется разъем для подключения сетевого кабеля. Между лампой с кожухом и подставкой на основном стержне горизонтально закреплена металлическая шина с ручкой для вращения системы на одном конце и отверстиями с резьбой на другом конце. При помощи винтов в эти отверстия закреплен диск диаметром 200 мм с обозначением времен года, равноденствия и солнцестояния. Над диском установлено крепление для размещения вращающейся модели Луны диаметром 40 мм на телескопическом стержне длиной 300 мм. Поверх крепления установлена металлическая основа для модели Земли – Глобуса диаметром 140 мм. Линза Френеля диаметром 170 мм.

УЧЕБНО-ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

44.02.01 Дошкольное воспитание

Мобильный тренажерный комплекс по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма на базе автофургона



Мобильный тренажерный комплекс представляет собой цельнометаллический фургон с боковой и задними дверями на базе коммерческого автофургона с тремя пассажирскими местами. Комплекс оснащен специализированным учебно-

тренажерным оборудованием и наглядными пособиями для проведения учебно-тренировочных и методических мероприятий по безопасности дорожного движения и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.

Основные преимущества комплекса перед стандартным учебным оборудованием и наглядными пособиями:

Мобильность – возможность передвижения комплекса на базе автофургона и охвата целевой аудитории в районных и городских масштабах. Радиус доступа комплекса в удаленные населенные пункты для проведения выездных мероприятий по пропаганде безопасности дорожного движения ограничивается только наличием безопасных автомобильных дорог.

Возможность быстрого развертывания – конструкция фургона и учебного оборудования позволяет производить развертывание комплекса в короткие сроки силами персонала, не имеющего

специальной подготовки. Исключена необходимость использования услуг квалифицированных рабочих или помощи извне.

Автономность – развертывание комплекса возможно не только на специально подготовленных площадках и пришкольной территории, но и на любой ровной поверхности. Также комплекс может эксплуатироваться за пределами населенных пунктов на выездных мероприятиях без доступа к местной сети электропитания (в комплект оборудования включен генератор).

Универсальность и гибкость – комплект оборудования комплекса составлен таким образом, чтобы позволить преподавательскому составу формировать программу занятий и мероприятий максимально эффективно как в кратком ознакомительно-игровом виде для детей дошкольного и младшего школьного возраста, так и в виде углубленного изучения и закрепления знаний для детей старшего школьного возраста.



Наглядность и привлекательность – использование игровых элементов, демонстрационных материалов, а также современных интерактивных технологий максимально упрощают проведение занятий, привлекая интерес целевой аудитории и значительно улучшая восприятие и усваивание учебного материала.

Оборудование комплекса позволяет проводить занятия для детей дошкольного и школьного возраста.

LEGO® Education WeDo™ 2.0 active



Базовый набор WeDo 2.0, ПО и Стартовые проекты WeDo 2.0 представляют собой готовое образовательное решение, поощряющее любопытство учеников и развивающее их навыки научной деятельности, инженерного

проектирования, конструирования и программирования. Основные цели обучения:

- Исследование, моделирование и конструирование решений.
- Вовлечение учеников в изучение предметов естественно-научного цикла с помощью практико-ориентированного подхода.
- Развитие базовых навыков программирования и алгоритмического мышления.
- Развитие навыков совместной работы, коммуникативных и презентационных компетенций, умения аргументированно представить свою точку зрения.
- Развитие критического мышления, навыков поиска решений поставленных задач.
- Использование научного подхода при изучении физических явлений и законов.

Детская цифровая лаборатория "Наураша"



Мультимедийный герой Наураша помогает маленькому исследователю с помощью настоящих датчиков познакомиться с различными явлениями в игровой увлекательной форме. Области знаний: окружающий мир, безопасность жизнедеятельности, начало робототехники. Цель: пробудить интерес в ребенке к исследованию окружающего мира и стремление к новым знаниям. Задачи: формировать целостную картину мира и расширять кругозор; развивать познавательно-исследовательскую и продуктивную деятельность; развивать восприятие, мышление, речь, внимание, память.

Сферы применения в образовательной деятельности:

- познавательное развитие
- речевое и развитие мышления
- социально-коммуникативное развитие
- применение в лабораторной деятельности на уроках природоведения и естествознания.
- применение в проектной деятельности

Способы работы с лабораторией

- Работа педагога с группой детей (возможность разбивать на подгруппы);

- Дети проводят эксперименты самостоятельно или парами. Часть заданий построена на сравнении показателей, полученных в ходе проведения эксперимента.
- Возможность работы в «свободном режиме»: педагог реализует собственную программу с помощью Цифровой Лаборатории;
- Возможность настройки индивидуальной последовательности заданий внутри игры;
- Возможность повторить эксперимент.

Цифровая лаборатория состоит из восьми сцен, посвященных разным темам (по количеству датчиков): температура, свет, звук, магнитное поле, электричество, сила, пульс, вкус. Датчики выполнены в виде божьих коровок и подключаются непосредственно к компьютеру. Дополнительное оборудование находится в тематическом лотке.



44.00.02. ПРЕПОДАВАНИЕ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Лабораторный комплекс SenseDisc® Environment (Окружающая среда)

Предназначена для изучения и проведения научных исследований в полевых условиях. Это эффективное устройство, рассчитанное на работу более 150 часов, позволит увлекательно провести любые учебные практические занятия.

В составе оборудования имеются как встроенные, так и съемные измерительные датчики. К последним относятся: датчик УФ-излучения, уровня pH и звука, света, относительной влажности, растворенного кислорода, температуры. Всего 7 разъемов для 7 внешних датчиков, (Датчик УФ-излучения, Датчик уровня pH, Датчик уровня звука, Датчик света, Датчик относительной влажности, Датчик растворенного кислорода, Датчик температуры).



Лаборатория SenseDisc Environment управляется посредством специального программного обеспечения SenseDisc iLab и сенсорного дисплея. Внутренняя

память устройства составляет 4 Мб.

Каждая лаборатория поставляется в комплекте с:

- набором сопутствующих каждому датчику измерительных устройств и преобразователей;

- методическим пособием с вариантами лабораторных работ и опытов;
- USB-кабелем и сетевым адаптером для зарядки и подключения устройства к компьютеру;
- диском с программным обеспечением SenseDisc iLab;
- сумкой для хранения и переноски лабораторий.
- Программное обеспечение цифровой лаборатории
- Обеспечивает широкий выбор предустановленных шаблонов для экспериментов.
- Интерфейс в виде множества папок с отрывными листами, стиль отображения может задаваться самостоятельно.
- Функция полного согласования статистики и данных.
- Сохранение настроек для создания шаблона эксперимента.
- Сохранение результата эксперимента и создание проигрываемого файла.
- Уникальный операционный интерфейс, обеспечивающий легкость управления.

Электронный микроскоп

Цифровой биологический микроскоп предназначен для изучения прозрачных микропрепаратов и исследования непрозрачных предметов по методу светлого поля. Он отлично подойдет для обучения школьников и студентов – изображение не нужно рассматривать в окуляре, оно в режиме реального времени выводится на ЖК-монитор. Качественная оптика обеспечивает яркое и контрастное изображение. С помощью такого микроскопа можно быстро и продуктивно проводить практические и лабораторные работы по биологии, ботанике и другим наукам, требующим микроскопических исследований. Высокое качество изображения

обеспечивается использованием только стеклянных оптических элементов, на которые нанесено многослойное просветляющее покрытие. Это позволяет обеспечить максимальную яркость, контрастность изображения и отсутствие искажений по всему полю зрения. Микроскоп позволяет получать оптическое увеличение в диапазоне от 40 до 400 крат, а цифровой зум позволяет получать увеличение до 1600 крат.



Микроскоп воспринимает изображение микропрепаратов с помощью 2 Мпикс камеры и выводит его на ЖК-монитор диагональю 3,6" (9,1 см) в реальном времени. Это облегчает групповую работу с микроскопом – изображение сразу же видят все

присутствующие, так же микроскоп снабжен револьверной головкой для объективов, что позволяет изменять используемое увеличение в процессе работы за несколько секунд. Для этого понадобится только повернуть револьверную головку вокруг оси.

В микроскоп встроены два осветителя, которые обеспечивают достаточную освещенность микропрепаратов даже при работе в темном помещении. Осветители могут быть включены как вместе, так и по отдельности, их яркость регулируется, что позволяет подобрать оптимальные условия освещенности для каждого микропрепарата. Также, микроскоп комплектуется диском с диафрагмами и пятью цветными фильтрами. Наличие верхнего

осветителя дает возможность изучать непрозрачные объекты в отраженном свете. Это позволит рассмотреть микроструктуру таких привычных и обыденных вещей как лист бумаги, монета и т. д.

Особенности:

- Стеклянная просветленная оптика
- Возможность сохранять изображения на карту памяти
- Увеличение от 40 до 1600 крат
- Цифровая камера 2 Мпикс в комплекте
- Съёмный ЖК-дисплей с диагональю 3,6" (9,1 см) и матрицей Мпикс КМОП
- Встроенные верхний и нижний светодиодные осветители
- Позволяет исследовать прозрачные и непрозрачные объекты
- Встроенный диск с диафрагмами и пятью цветными фильтрами
- Набор для опытов в комплекте

Электромеханический конструктор LEGO Education Machines and Mechanisms 9686 Технология и основы механики

Предназначен для изучения принципов действия и устройства машин, которые встречаются в повседневной жизни. Набор подходит в качестве практического инструмента при изучении технологии, математики и физики. В комплект также входит бесплатный комплект учебно-методических материалов. Позволяет изучать на основе практической деятельности работу различных механизмов и основные физические принципы. У ребят формируется интерес к естественным наукам в ходе игры, они учатся экспериментировать и делать предположения. Благодаря данному комплекту учащиеся получают представление о силе тяжести, ускорении, законе сохранения энергии и многом другом. Также стоит отметить, что конструктор можно использовать в группе, что развивает коммуникативные навыки и формирует лидерские качества. Сборка не составит труда, так как в комплекте есть подробные инструкции. Также все полученные результаты фиксируются в тетрадь, таким образом, пополняя практические знания о мире. Кроме того, набор дает возможности проявить свои творческие способности, так как дети могут строить уникальные, придуманные ими самими модели.



Особенности:

Большое количество деталей; Для детей от 8 лет;

Работа в парах;

Изучение основных физических законов;

Сборка моделей по инструкции и самостоятельная.

Цифровая лаборатория Архимед

Регистраторы или измерительные интерфейсы цифровых лабораторий Архимед предназначены для работы с программным обеспечением MultiLab. Программное обеспечение MultiLab - идеальный инструмент для практического обучения и обеспечивает отображение данных в виде графиков, таблиц или показаний шкал приборов. Позволяет получать данные от устройств Nova5000, USBLink в режиме реального времени (онлайн). MultiLab позволяет программировать и хранить журналы экспериментов, включающие в себя одновременно инструкции по проведению эксперимента, его



настройки и шаблоны ученических отчетов. Мультимедийные возможности программы, позволяют сопровождать полученные данные синхронизированными видео- и аудиоматериалами в формате график (или прибор, или гистограмма)+таблица+фильм.

управление регистрацией данных простое и интуитивно понятное. MultiLab имеет полную совместимость с такими программными приложениями, как WORD и EXCEL. Особый интерес в составе ПО MultiLab для образовательного процесса на уроке физики представляет видеоанализатор движения, который способен преобразовывать видеозапись любого движения в набор данных. Мировая практика показывает, что чаще всего программные продукты такого типа не имеют совместимости с программами для анализа и обработки данных натурального эксперимента и стоят

отдельных средств. В MultiLab совмещена возможность видеонализа и натурального экспериментирования.

В комплекте цифровой лаборатории Архимед 4.0:

- Регистратор данных USBLink
- Набор датчиков по физике (индивидуальный для конкретной школы или региона как по составу, так и по количеству комплектов)
- Программное обеспечение MultiLab для настольного компьютера
- Справочное пособие и лабораторный практикум с описанием учебных экспериментов

Лаборатория «Юный химик»

Юный химик — это домашняя лаборатория с необходимым оборудованием для проведения более чем 120 экспериментов по химии. Во время опытов ребенок узнает: как сделать гейзер, вулкан из кока-колы, невидимые чернила, приготовить духи.



Для проведения экспериментов требуется помощь взрослого. В комплект входят пинцет, мерная ложка, воронка, пипетка, магнит, увеличительное стекло, термометр, веревка, резиновая лента, 2 воздушных шарика, штатив для пробирок, 3

пробирки, цветные светофильтры, фломастер, шкала значений pH, индикаторная бумага для определения pH, трубочка, подставка, 6 соломинок, 2 формы для мыла, набор для мыльных пузырей, пластилин, кусок мыла, флакон с глицерином, контейнер с желатином, контейнер с двууглекислым натрием, контейнер с

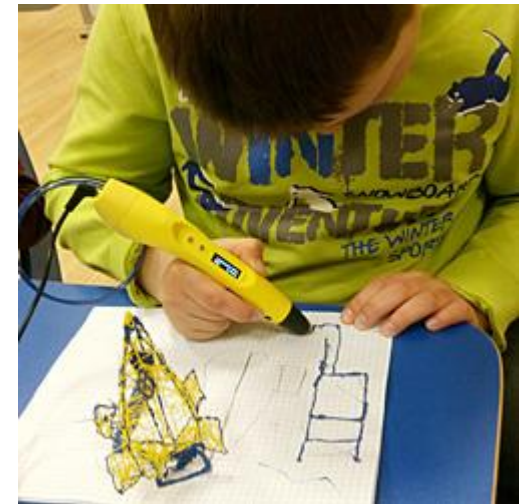
карбонатом кальция (известняком) и брошюра с подробными описаниями опытов на русском языке.

3D ручки

3D ручка – это инструмент, способный рисовать в воздухе. Волшебство, подумаете вы, но нет, всего лишь очередной технологический прорыв в области 3D моделирования.

Гаджет, которому суждено навсегда изменить представление о том, что такое «рисование», ведь теперь вы сможете рисовать не на бумаге, а в пространстве! С его помощью вы сможете не только практиковаться в рисовании и экспериментировать в создании художественных шедевров, но и определенно сможете решить множество проблем бытового характера.

Принцип работы горячей 3D ручки предельно прост. В отличие от обычных приспособлений для письма и рисования, вместо чернил заправляется пластиковая нить. Большинство ручек, доступных на розничном рынке, используют обычный полимерный пруток, который покупается для принтеров, работающих по технологии послойного наплавления.



Маленькие дети в возрасте до 7-8 лет учатся играя. С помощью 3D легче познавать основы геометрии, хорошо прививается пространственное мышление. В этот период можно рисовать объёмные игрушки, с которыми дети потом играют. Первые поделки можно дарить в качестве сувениров друзьям, бабушке,

родителям. Это доставляет детям радость. Подвигает их на творчество, исходя из вкусовых предпочтений взрослого. В этом возрасте можно использовать 3Дручки, которые оснащены безопасными керамическими наконечниками и силиконовыми насадками. Но всё равно необходимо, чтобы при работе присутствовал взрослый и контролировал процесс.

Для детей более старшего возраста 9-12 лет открываются новые возможности. Можно использовать более сложное и совершенное оборудование, которое рисует более прочными видами пластика. При помощи 3Дручки дети могут творить, делать не просто сувениры, а рисовать настоящие скульптурки, создавать украшения, полезные и милые вещицы для себя. При помощи этого устройства можно освоить витражную технику.

Мобильный компьютерный класс

Мобильный компьютерный класс это – удобное и доступное решение для образовательных учреждений. Мобильный компьютерный класс позволяет в течение нескольких минут развернуть в любом помещении беспроводную локальную сеть компьютеров и начать занятия. Такое решение дает возможность применения информационных технологий в любых помещениях и на любых уроках.



В состав мобильного компьютерного класса входят:

- Мобильная телега-сейф для ноутбуков с системой подзарядки и источником бесперебойного питания, трансформируемая в стол учителя — 1 шт.
- Точка беспроводного доступа (максимальная скорость передачи не менее 300 Мб) – 1 шт.
- Манипулятор-мышь — 21 шт.
- Ноутбук преподавателя (15.6, 4 ядра, 2,16 ГГц, 500 Гб, 4096 мб, Win 10) -1шт.
- Ноутбуки учеников (15.6, 2 ядра, 1,6 ГГц, 500 Гб, 4096 мб, Win 10) – 20 шт.
- Программное обеспечение для дистанционного управления компьютерами учеников.

Лицензионной операционной системы Windows мобильный класс комплектуется специальной программой для управления работой мобильного класса. Эта программа очень проста в использовании и позволит учителю управлять любым из 20 ноутбуков класса так, как будто это его собственный компьютер. При помощи этой программы учитель, например, сможет:

- видеть на экране своего ноутбука изображения экранов мобильных ПК учащихся;
- транслировать изображение своего экрана на экраны учащихся;
- создавать любые тесты с помощью мастера тестов;
- отправлять тестовые задания на любой ноутбук и собирать ответы в специальной папке;
- блокировать клавиатуру и мышь любого из ноутбуков;
- запускать, либо наоборот – запрещать запуск приложений на ноутбуках учащихся;
- блокировать доступ к определенным интернет-сайтам;

- производить перезагрузку и удаленное выключение любого мобильного ПК класса

49.02.01 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

Оборудование для командных игр

Шашки – шахматы гигантские

Любимая игра в новом формате. Огромные шашки и поле для боя - увлекательная интеллектуальная игра, для взрослых и детей. Изготовлены из прочных и мягких материалов ПВХ, рассчитанных на длительный срок, создавая по-настоящему веселое настроение.



ГУСЕНИЦА - командный мобильный аттракцион, используется для проведения спортивно - развлекательных мероприятий, корпоративных праздников.

Командное состязание для 2-х и более команд. Перемещаясь внутри мелким шагом команда должна опередить команду соперника. Одна гусеница рассчитана на 4-5 человек



Оригинальный аттракцион канат-сосиска

представляет собой надувной канат для перетягивания, состоящий из 12-ти "сосисок".

ГИГАНТСКИЙ МЯЧ можно использовать в самых разных играх и занятиях, включая новые варианты давно любимых игр. Несколько слов в предостережение: не играйте с гигантским мячом вблизи острых предметов, поскольку большие размеры делают его более уязвимыми для прокола. В гигантский мяч можно играть на любой площадке, но лучше всего подойдет площадка с травяным покрытием. Диаметр мяча 110 см



АТТРАКЦИОН ЛОДОЧКА. В игре участвуют трое участников одной команды влезают в отверстия "Лодочки", надевают ремни на плечи и бегут, стремясь опередить противника.

Мега полоса препятствий - большая длинная дорожка с массой препятствий, в виде всевозможных элементов



Аттракцион туннель используется для веселых соревнований, игр, проведения мероприятий. Основная задача - проползти сквозь туннель на скорость, можно кувырком, можно спиной вперед или просто пробежать - настолько это покажется "простым".



Аттракцион «Беличье колесо» предназначен для использования на воде, земле, снегу, путем перемещения ног по поперечным баллонам. «Беличье колесо» может использоваться как качели, либо как кольцо для гигантского мяча





Мегабоулинг огромными кеглями и мячом- хорошая затея для использования на мероприятиях спортивной тематики, использоваться стационарно в парке, на корпоративном мероприятии или массовом празднике на выезде. Игровой аттракцион, рассчитанный на

различный возраст участников.

Аттракцион «Тянучка» действует по методу перетягивания каната. «Тянучка» - аттракцион на проверку силы и ловкости для двоих участников соревнования.



ДОСТУПНАЯ СРЕДА

учебно-лабораторное оборудование

Тактильно информационный терминал

Тактильно-сенсорный терминал с установленным программным обеспечением, адаптированным для использования людьми с ограниченными возможностями здоровья.



Предназначен для использования в качестве информационного носителя.

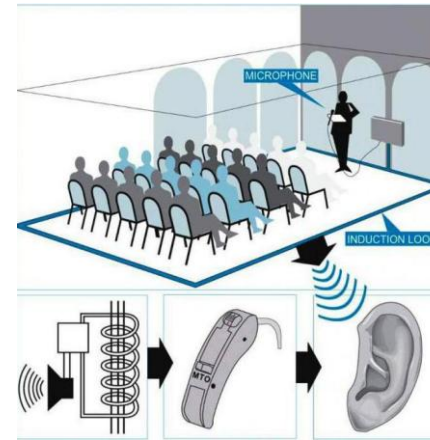
Конструкция предусматривает удобный и беспрепятственный доступ к сенсорному экрану людей на инвалидных колясках. Программное обеспечение позволяет создать удобные

условия для пользователя с ограниченными возможностями разных категорий.

Для слабовидящих пользователей – изменение контрастности и цветовых режимов, увеличение шрифта и размера данных. Для слабослышащих – встроенная индукционная система.

Для инвалидов-колясочников – перемещение интерфейса в удобную зону экрана.

СТАЦИОНАРНАЯ СИСТЕМА ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ СЛАБОСЛЫШАЩИХ



Индукционные системы служат для передачи голоса или иного аудиосигнала с микрофона непосредственно в слуховые аппараты или звуковые процессоры системы кохлеарной имплантации учащихся:

- когда не удобно использовать индивидуальные FM-системы – в библиотеке, у

кабинете директора, в спортзале, в деканате, и т.д.,

- при необходимости обеспечить трансляцию выступления в крупных аудиториях, актовых залах без выдачи индивидуальных FM-приемников;

В крупных и общественных помещениях (актовые и концертные залы, большие аудитории, холлы, коридоры, и пр.) размещаются стационарные информационные панели, которые подсоединяются к громкой связи зала (микрофону, звукоснимающему оборудованию, микшерному пульту), и обеспечивают значительный радиус передачи речи, музыки (до 700 кв.м.).

ПОРТАТИВНЫЕ ВИДЕОУВЕЛИЧИТЕЛИ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ВИДЕОУВЕЛИЧИТЕЛИ (ПОРТАТИВНЫЕ)

Использование видеоувеличителей является самым современным способом чтения для слабовидящих людей. С их помощью человек сможет прочесть даже самый мелкий и неразборчивый шрифт. В зависимости от сферы применения могут различаться в размерах и возможностях.



ЭЛЕКТРОННЫЕ ВИДЕОУВЕЛИЧИТЕЛИ (СТАЦИОНАРНЫЕ)

Использование видеоувеличителей является самым современным способом чтения для слабовидящих людей. С их помощью человек сможет прочесть даже самый мелкий и неразборчивый шрифт. В зависимости от сферы применения могут различаться в размерах и возможностях.



Звуковой маяк

Предназначены для воспроизведения заранее записанных на устройство аудиосообщений с целью информирования незрячих и слабовидящих учащихся и посетителей учебного заведения. Помогают ориентироваться в здании (например, информация о местонахождении, препятствиях), узнавать важную информацию.

Сообщения записываются в память устройства в зависимости от потребностей учреждения, могут проигрываться как при нажатии на кнопку (по команде оператора, при самостоятельном нажатии учащегося или посетителя), или автоматически при срабатывании датчика движения.



Звуковой маяк с резервным питанием и датчиком движения



Звуковой маяк с резервным питанием и датчиком движения



Звуковой маяк для улицы и больших помещений

Программируемая клавиатура

IntelliKeys USB - сенсорная панель, функционирующая как интеллектуальная, программируемая клавиатура, которая позволяет людям с совершенно разными ограниченными возможностями пользоваться компьютером. IntelliKeys – универсальная



увеличенная клавиатура, которая подключается к любому компьютеру с помощью кабеля USB. Она позволяет пользователям с физическими, визуальными, или познавательными

нарушениями легко напечатать, набирать числа, управлять курсором и выполнять команды меню. Накладки для ввода чисел букв, перемещения курсора можно вставлять в IntelliKeys для непосредственного использования. Клавиатура делает доступной также обширную область функций веб-браузеров. Специальные наклейки в соответствии с конкретными потребностями пользователя могут также быть созданы и напечатаны с помощью программы Overlay Maker 3. Во многих компьютерных программах для детей уже включена поддержка использования сенсорной панели IntelliKeys.

IntelliKeys имеет много встроенных функций для облегчения ее использования людьми с ограниченными возможностями (особенно людьми, страдающими ДЦП). так же в комплекте есть Сменные панели (с раскладкой для набора текста, для работы с программами, в Интернете), используя которые ребенок сможет обучаться чтению и математике, запускать популярные образовательные и развлекательные программы.



Программа экранного доступа и увеличения

SuperNova Magnifier & Screen Reader — программа экранного доступа с функцией экранного увеличения, поддержкой речевого выхода, а также возможностью ввода/вывода текста посредством шрифта Брайля. Magnifier & Screen Reader совмещает в себе все доступные возможности серии программного обеспечения SuperNova.

Функциональные возможности:

- Возможность экранного увеличения до 60 крат без потери качества
- Возможность разделения экрана — 4 варианта
- Экранная курсор-лупа
- Цветовые режимы: 24. Цветовые схемы позволяют использовать компьютер людям с различными проблемами цветоразличения и восприятия цветов
- Встроенная поддержка работы на нескольких мониторах
- Синтезатор речи, который выполняет аудиоозвучивание каждого документа, интернет-страницы, заголовка. Наличие регулятора громкости и скорости воспроизведения
- Наличие курсора Dolphin, который обеспечит возможность работать с компьютером без использования обычной мыши
- Моментальный перевод текста с Брайля и на Брайль. Восприятие экрана через подключённый дисплей Брайля
- Поддержка Microsoft Office, всех браузеров, Adobe Reader, Skype, Windows Media Player и других приложений
- Наличие встроенного «Помощника», который поможет новым пользователям без труда освоить программу



Принтер брайля:



Принтеры Брайля позволяют незрячим и слабовидящим людям не только печатать текст рельефно-точечным шрифтом, но и конвертировать обычный текст в текст, написанным с помощью азбуки Брайля. Для людей с полной либо сильной потерей зрения чтение точечно-рельефного шрифта является основным средством получения информации после аудио-носителей. Брайлевские принтеры способны воспроизводить на бумаге не только текст, но и изображения, а также комбинировать их. Для незрячего человека это является отличным подспорьем в развитии образного мышления и воображения.

Читающая машина SmartReader с монитором и встроенным аккумулятором



Читающая машина SmartReader в комплекте с монитором 13.3 дюйма и встроенным аккумулятором представляет собой уникальное компактное устройство для чтения, распознавания и воспроизведение текста вслух с помощью синтезатора речи. Положите

текст перед ним, откиньте ручку с камерой и нажмите кнопку - в течение нескольких секунд SmartReader начнет воспроизводить текст через динамики пользователю. Преимущества читающей машины SmartReader:

- Удобная панель управления с тактильными кнопками
- Монитор 13.3 дюйма

- Встроенный аккумулятор обеспечивающий непрерывную работу устройства в течение 6 часов
- 28 цветовых режимов
- Режим Книга для сохранения и чтения нескольких страниц
- Режим Таблица позволит вам легко читать документы с таблицами
- Аудио-и видео подсказки
- Регулировка громкости и скорости воспроизведения
- Озвучивание как женским, так и мужским голосом
- Поддерживает более 20 языков
- Возможность подключения наушников
- Возможность подключения компьютера и монитора через DVI и HDMI разъем

