Дидактический развивающий "AVK Сундучок логопеда"

Состав:

Мультимедийная система: Регулятор уровня громкости; Выключатель питания системы; Пульт дистанционного управления; два динамика; Встроенный Bluetooth модуль; Поддержка чтения карт памяти. Общая выходная мощность акустической системы 10 Ватт Частотный диапазон акустической системы от 80 до 18 000 Гц Интерфейсы USB вход, TransFlash вход, AUX вход Устройство для инструментов размер ВхШ 15х15 см. Тип обработки гласперленовый Мощность 90 Вт Время обработки инструмента 30 с.

Игровой набор №1 Состав набора: Одноразовые салфетки антисептические 100 шт. Валик 3 шт. Игровой массажер для пальцев 2 шт. Шарик 6 шт. Игровой массажер для головы 2 шт. Игровые массажные щетки 2 шт.

Игровой набор №2 Губной свисток, Зондозаменитель, Металлические постановочные зонды, Деревянный зондозаменитель, Волшебные шарики "Марблс", Разноцветные прищепки, Песочные часы на 2 минуты, Зеркало, Зажим для носа, Муляж рта 54 составляющих набора

Игровой набор №3 Состав набора: Пластиковый парящий шарик 5 шт. Деревянный парящий шарик 2 шт. Дудка язычок 100 шт. Дыхательный набор 1 набор Воздушный ветерок 4 шт. Микрофон караоке 2 шт. Надувные шарики 100 шт. Мыльные пузыри 6 шт. Свечи 6 шт.

Игровой набор №4 Кубик Рубик, Деревянные радужные пирамиды, Мячики с песком, Щипцы с мячиками, Мячики антистресс, Слинки, Деревянная шнуровка, Набор деревянных кубиков Алфавит, Пальцеход, Набор Мешочек угадайка, Набор для конструирования, Сухие сенсорные баночки, Мокрые сенсорные баночки 46 составляющих набора. Игровой набор №5 Набор геометрические фигуры, Деревянное панно часы-календарь, Магнитный набор, Деревянный набор цифр и арифметических знаков 4 составляющих наборaИгровой набор №6. Состав набора: Дудочка 2 шт. Ксилофон 1 шт. Бубенцы-колокольчики 2 шт. Маракас 2 шт. Губная гармошка 3 шт. Материал набора дерево.

Набор игровых материалов включает в себя тетради с заданиями, паки с упражнениями, игровые карточки. Количество тетрадей 5 шт. Количество папок 20 шт. Количество игровых карточек 52 шт.

Рекомендации

Говорящие куклы 4 шт. Пальчиковый тренажер размером ШхВ 67х40,5 см. Материал позволяет работать с контактной лентой

Игровой набор №7 Состав: Картинки и скороговорками, чистоговорками и стихами, Геоконт с альбомом узоров, Разноцветные кружки из цветной контактной ленты, Зажимы на липучках, Комплект Буквы, цифры, знаки на прозрачной основе, Комплект «Волшебная восьмерка», Карточки с рисунками для работы со звуками, Количество карточек в каждом комплекте 616 составляющих набора.

Игровой комплекс на USB-носителе.

При включении проигрывается анимационный ролик. Всё текстовое и звуковое сопровождение на русском языке. Каждое меню игр имеет стилистическое музыкальное сопровождение Звуковой эффект при нажатии кнопки. Иллюстрации и заставки 30 шт. Главное меню представляет собой несколько тематических картинок при нажатии на которые происходит переход к разным разделам комплекса программы. Все картинки имеют подпись с названием раздела. При переходе в раздел, при нажатии на стилизованный значок, предоставляется возможность входа в дополнительное меню управления, которое всплывает с левой стороны экрана. Количество разделов 4 шт. Количество подразделов в каждом разделе 3 шт.

Тематическая картинка №1 снежный человек среди гор. Картинка озвучена дуновением ветра в горах Описание при нажатии на картинку происходит переход к данному разделу, заставка меняется на гору, у которой четыре вершины. На каждой вершине надписи с буквами обозначающие свистящие и шипящие звуки: «Л»; «Р»; «С, З, Ц»; «Ш, Ж, Ч, Щ». При нажатии на нужную вершину появляются облака с выбором упражнения. В каждом упражнении снежный человек показывает, как правильно и неправильно произносить свистящие и шипящие звуки. Количество упражнений в разделе 9 шт.
Тематическая картинка №2 ящерица в пустыне среди кактусов и камней. Описание принцип работы этого раздела основан на общении с использованием микрофона. Речевая активность фиксируется микрофоном и представляется на экране в виде визуализации анимации героев. При нажатии на картинку происходит переход к данному подразделу, картинка меняется на пустыню с указателями. На заднем фоне видны пирамиды, верблюды, пальмы, кактусы и замок. На указателе таблички: «Дыхание»; «Слитность»; «Ритм»; «Тембр». При нажатии на любую табличку появляется другой указатель с табличками, на которых написаны названия упражнений.
Подраздел «Дыхание»:
Игра №1 На фоне пустыни - растение. При использовании микрофона куст двигается слева направо. В зависимости от силы воздушной струи и длительности растение двигается с разной скоростью. На пути у кустарника лежат препятствия в виде камней. Цель игры: растение должно преодолеть все камни и улететь за границы экрана Игра №2 На фоне пустыни кактусы. При использовании микрофона в небе появляются тучи, которые собираются над кактусами и поливают их. Цель игры: полить кактусы чтобы они зацвели
Подраздел «Слитность:
Игра №1 На фоне оазиса и пальм бедуин, который повис на пальме. При использовании микрофона бедуин трясет пальму с которой падают кокосы. Цель игры: набрать в корзину кокосы. Игра №2 На фоне пустыни факир и корзинка со змеей. При использовании микрофона факир начинает играть музыку. Пока он играет из корзины подымается кобра. Когда факир перестает играть кобра забирается обратно в корзину. Цель игры: заставить кобру вылезти полностью, чтоб она танцевала под музыку.
Подраздел «Ритм»:
Игра №1 На фоне пустыни ведется постройка пирамид. При использовании микрофона пирамида собирается блоками. Для того чтобы появился очередной блок пирамиды нужно попадать в заданный ритм. В упражнении 2 разных ритма. Цель игры: построить пирамиду. Игра №2 Вначале упражнения видны закрытые двери гробницы фараона. При использовании микрофона двери открываются для этого нужно попадать в заданный ритм. В упражнении 2 разных ритма. Цель игры: открыть дверь в сокровищницу.
Подраздел «Тембр»:
Игра №1 На фоне пустыни летит ковер самолет с Аладдином. При использовании разного тембра с помощью микрофона, ковер самолет опускается и подымается. Справой стороны окна находится шкала, с возможностью устанавливать указатель. Цель игры: ковер самолет должен подняться к установленному указателю. Игра №2 На фоне пустыни должен быть гейзер. При использовании разного тембра с помощью микрофона, уровень гейзера опускается и подымается. С правой стороны окна находится шкала, с возможностью устанавливать указатель. Цель игры: уровень гейзера должен увеличиться к установленному указателю
Тематическая картинка №3 попугай в джунглях среди деревьев Описание в данном разделе ребенок познакомится с обитателями зеленых джунглей. При нажатии на картинку происходит переход к данному подразделу, заставка меняется на джунгли. По сторонам окна четыре ветки от деревьев с надписями: Звуки, Анализ, Слова, Синтез. При нажатии на любую ветку появляется другая ветвь, на которой написаны названия упражнений.

Подраздел «Звуки»:
Игра №1 На фоне джунглей пигмеи. Вначале упражнения каждый произносит звук «А» с разной интонацией. Цель игры: послушать звук «А» и угадать кто из пигмеев его произнес. Игра №2 На фоне джунглей пигмеи. Вначале упражнения каждый произносит звук «О» с разной интонацией. Цель игры: послушать звук «О» и угадать кто из пигмеев его произнес. Игра №3 На фоне джунглей три горы с пещерами. В начале игры с каждой пещеры воспроизводятся звуки животного с разной тембральной окраской. Цель игры: послушать звук животного и угадать из какой пещеры он прозвучал. Игра №4 На фоне джунглей животные. В начале игры воспроизводятся звуки каждого животного. Цель игры: послушать звук животного и угадать кто его произнес.
Подраздел «Анализ»:
Игра №1 На фоне джунглей дерево. Справа от дерева бегают муравьи с листочками. На листочках располагаются буквы. Сверху дерева располагаются картинки, у которых первая буква в названии соответствует буквам на листочках. Цель игры: перенести все листочки на картинки и понять, что за слово скрывает дерево. Предусмотрена функция для перемещения выбранной буквы по экрану
Игра №2 На фоне джунглей три хижины. Сверху расположены буквы, обозначающие свистящие и шипящие звуки (С, З, Ц, Ш, Ж, Щ, Ч, Л, Р). При выборе буквы появляется картинка. Цель игры: определить в каком месте находится данный звук в слове и перетащить картинку в соответствующую хижину. Предусмотрена функция для перемещения выбранной буквы по экран
Подраздел «Слова»:
Игра №1 На фоне джунглей два трехэтажных домика. На крыше написаны буквы, обозначающие свистящие и шипящие звуки (С, З, Ц, Ш, Ж, Щ, Ч, Л, Р). Между домиками появляется картинка с животными. Цель игры: определить какое животное в каком домике должно жить и переместить его туда. Предусмотрена функция для перемещения выбранной буквы по экрану Игра №2 На фоне джунглей солнечные часы ацтеков. На них должны быть изображены шесть картинок. Справа от часов появляется три картинки. Цель игры: выбрать из трех картинок созвучное слово к картинке, изображенной на часах. После завершения задания часы начинают светиться.
Игра №3 На фоне джунглей дерево и пигмей с листочком, на котором нанесена буква, обозначающая свистящий и шипящий звук (С, З, Ц, Ш, Ж, Щ, Ч, Л, Р). На дереве четыре картинки. Цель игры: найти на какой картинке изображено слово со звуком, отображенным на листочке пигмея.
Подраздел «Синтез:
Игра На фоне джунглей муравейник. Справа от него дерево. На муравейнике бегают муравьи с листочками. На листочках располагаются буквы. За листвой на дереве скрываются животные. Цель игры: определить какое слово можно составить из букв на листочках, и кто скрывается под листочками на дереве. При правильном ответе, листочки открывает животное.
Тематическая картинка №4 кит в океане среди островов и корабля Описание в данном разделе ребенок поможет морякам на океанских просторах. При нажатии на картинку происходит переход к данному подразделу, картинка меняется на океан с островами: Словосочетания, Валентность, Слова. При нажатии на любой остров появляется стилизованный свиток, на котором написаны названия упражнений.
Подраздел «Словосочетания»:
Игра №1 На фоне леса изображены дикие животные. Вначале упражнения каждое животное издает звук. После этого в случайном порядке подается звук животного. Цель игры: определить кто издал звук и найти его. Игра №2 На фоне фермы изображены домашние животные и птицы. Вначале упражнения каждое животное или птица издает звук. После этого в случайном порядке подается звук животного или птицы. Цель игры: определить кто издал звук и найти его. Количество режимов в играх 2 шт.

Подраздел «Валентность»:
Игра №1 В центре окна появляется слово глагол. Под ним появляются картинки. Цель игры: определить к каким картинкам относится глагол и перенести ее в соответствующее окошко. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану
Игра №2 Снизу кнопки с пиктограммами признаков (сладкое, горькое, живое, неживое, съедобное, несъедобное, большое и маленькое). По правому и левому краю показываются шесть картинок. Цель игры: определить какие картинки соответствуют выбранному признаку и переместить в ячейки по центру окна. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану Игра №3 Слева изображен человек определенной профессии. С правой стороны появляются картинки с инструментами. Цель игры: определить какие инструменты относятся к данной профессии и перенести их в специальные ячейки. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану Игра №4 Снизу появляются картинки с животными. Сверху появляется картинка с местом обитания определенных животных. Цель игры: определить какое животное живет в домике (норе, дупле, дворе) и перенести на него соответствующее животное. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану
Подраздел «Слова»:
Игра №1 Изображен склад с ящиками. На каждом ящике изображена картинка. Сверху опускается погрузчик с тремя ящиками. Цель игры: определить какой ящик на складе соответствует признакам на погрузчике и перетащить его. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану Игра №2 На фоне корабля в океане расположены четыре паруса с картинками. Цель игры: определить какая из картинок лишняя и выбрать ее. Если правильно, парус должен сложиться. Игра №3 Изображен причал со складами. Каждый склад подписан (руда, дерево, глина и стекло). Снизу появляются картинки с предметами. Цель игры: определить из чего сделан предмет и перенести его в соответствующий склад. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану Игра №4 Изображен трюм корабля с сундуками, по три штуки справой и левой стороны. По центру появляется картинка. Цель игры: определить признак картинки и перенести ее соответственно к правым или левым сундукам. Предусмотрена функция для перемещения выбранной картинки по экрану
Программный продукт входит в Единый реестр российских программ для электронных вычислительных машин и баз данных Минкомсвязи России

Материал модуля ЛДСП Кромка ПВХ.Размер модуля ДхШхВ 90х58х63 см. Вся коммутация смотана и жестко закреплена в корпусе. Облицовочно-декоративные планки жестко скрепленные с модулем 24 шт. Внутренний размер модуля ДхШхВ 75х50х47см. Внутри модуля технологический отсек для установки оборудования размером ДхШхВ 75х50х8 см. Откидная платформа закреплена в корпус модуля и оснащена подъемным механизмом, который представляет собой газовую пружину с гидравлическим амортизатором, и барными петлями Количество гидравлических амортизаторов 2 шт. Количество барных петель 3 шт. Ручка на откидной платформе. На откидной платформе закреплен пальчиковый тренажер. На лицевой части модуля вырезы для выхода акустической волны, которые расположены симметрично относительно центральной вертикали 2 шт. Радиус выреза 3 см. В лицевую часть модуля встроена мультимедийная система и панель управления акустической системой. На боковых частях железные ручки для переноса комплекса 2 шт. Аппликация на лицевой части модуля