

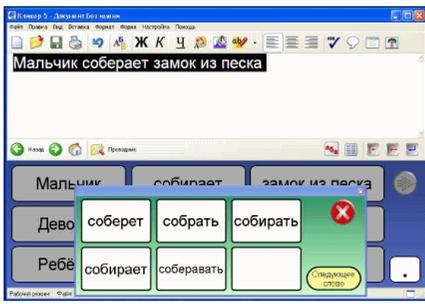
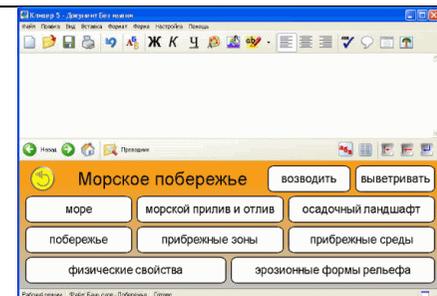
№ п/п	Наименование и технические характеристики оборудования	Изображение	Цена за комплектацию (15+1)
1	<p>1) Мобильная телега- сейф для ноутбуков-1шт. Тележка-хранилище с системой подзарядки и источником бесперебойного питания</p> <p>2) Точка беспроводного доступа – 1 шт.</p> <p>3) Источник бесперебойного питания – 1 шт. Мощность, ВА: 525 Количество розеток, шт: не менее 4</p> <p>4) Сетевой фильтр – 4 шт.</p> <p>5) Манипулятор-мышь</p> <p>6) Ноутбук преподавателя Установленная ОС Windows 8 Диагональ экрана 15.6"/ Разрешение экрана не менее 1366x768 Количество ядер процессора 2 Частота процессора не менее 2200 МГц Размер оперативной памяти не менее 4096 Мб Объем жесткого диска не менее 500 Гб</p> <p>7) Ноутбуки учеников Установленная ОС Windows 8 Basic Диагональ экрана 15.6" / Разрешение экрана не менее 1366x768 Количество ядер процессора 2 / Частота процессора не менее 2100 МГц Размер оперативной памяти не менее 2048 Мб Объем жесткого диска не менее 320 Гб</p> <p>8) Программное обеспечение для дистанционного управления компьютерами учеников. На все рабочие станции установлено специализированное русифицированное программное обеспечение для дистанционного управления компьютерами класса. Программа позволяет учителю управлять экранами компьютеров учеников. Программа позволяет просматривать экраны учащихся по выбору. Программа позволяет транслировать экран учительского компьютера на экраны учащихся. Программа обеспечивает возможность дистанционной настройки параметров и перезагрузки ученических компьютеров. Серверная часть.</p>		390000,00
2	<p>Офисное программное обеспечение Microsoft OfficeProPlus 2010 Офисное программное обеспечение предусматривает: Программу для работы с электронными таблицами; Программу для работы с электронной почтой; Программу для работы с презентациями; Текстовый редактор; Программа для хранения заметок; Возможность создания электронных презентаций, в том числе, портативных, с расширенными возможностями переходов, поддержкой анимации, аудио и видеоматериалов; Язык макропрограммирования; Лицензия без ограничения срока использования; Полная поддержка русского языка.</p>		
	<p>Программное обеспечение для начальной школы. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)</p>		

3 Живое Слово. Кликер 5. Универсальная учебная среда для обучения чтению и письму. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)

Мультимедийная среда Кликер-5 предназначена, в первую очередь, для учеников и учителей начальной школы и предоставляет прекрасные возможности для развития способностей ребенка. Это и правописание (с автоматической проверкой орфографии), и математика, и чтение, не говоря уже об изучении иностранного языка (в данной среде выбран английский, хотя заложены и возможности для любых других языков).

Интерактивность позволяет ребенку осваивать предмет, в то же время повышая интерес к еще более глубокому его изучению. Эта интерактивность проявляется и в самостоятельной работе ребенка, и проверке его знаний, и возможности создавать свои проекты.

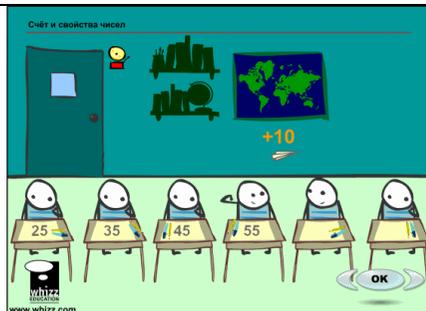
Мультимедийность здесь является средством, позволяющим заинтересовать учащегося: создание «говорящих» кнопок, возможность составлять не только предложения, озвучивать задания, но и вставлять различные видео- и звуковые клипы (в форматах MP3 и MPEG) – все это способствует быстрому усвоению материала. Разумеется, возможности программы не исчерпываются лишь только «заданиями»: учащиеся могут создавать свои «звуковые книги» с иллюстрациями, любые проекты, связанные с окружающим миром, причем для этой цели возможна вставка как собственных файлов, так и гиперссылок на источники в Интернете. С помощью Кликера учитель и ученик может создавать собственные мультимедийные коллекции.



5 Мат-Решка. Математический он-лайн тренажер. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)

Удобная среда обучения математике для начальной школы, предоставляющая возможность каждому ребёнку изучать математику в соответствии с его способностями. Мат-Решка предлагает ученику индивидуальную траекторию занятий, которая учитывает интересы ребёнка, его сильные и слабые стороны. Тренажёр будет полезен как сильным учащимся, так и детям с особыми образовательными потребностями. Тренажер Мат-Решка содержит уроки и тесты, каждый из которых представляет маленький интерактивный мультфильм. Учебный процесс Мат-Решке объединяет ученика, учителя и родителей. Каждый из них имеет в системе собственный раздел. Ученик в своем разделе может не только выполнять задания и проходить тестирование, но и просто "отдохнуть" – поиграть в образовательные игры, посоревноваться с другими пользователями системы, а также получить сведения о своих успехах в виде красочно оформленных отчетов.

Родитель получает доступ к статистике работы своего ребенка, его оценкам, времени работы по каждой теме и описанию уроков, которые будут предложены системой ребенку в ближайшее время. Учитель получает доступ к статистике работы по всем учащимся его школы, а также комментарии об успехах каждого ребенка и рекомендации по оптимизации дальнейшего режима занятий. Удобные таблицы и диаграммы наглядно демонстрируют всё течение учебного процесса по каждому ученику или каждому классу в целом (средняя отметка за упражнения, средний результат тестов, количество времени, проведенное учеником в системе за неделю, за текущий учебный год, в определенную дату за всю историю использования системы, а также сведения об уровне, достигнутом учеником по каждой из тем, входящей в учебный план).



6 **ПервоЛого. Интегрированная творческая среда. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)**

Интегрированная творческая среда на базе языка Лого для начального школьного и внешкольного образования. Минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок, акцент на управлении мышью – все эти элементы простого и дружелюбного интерфейса программы способствуют быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером.

В ПервоЛого можно создавать проекты, даже не умея читать и считать – как очень простые, состоящие из картинки и текста или звука, так и весьма сложные, включающие в себя различные запрограммированные объекты, роль которых исполняет черепашка. Написать программу в ПервоЛого очень просто: вся последовательность команд собирается, словно из кубиков, из элементарных действий, представленных в виде понятных и наглядных картинок-пиктограмм.

ПервоЛого предоставляет учащемуся все мультимедиа- и интернет-возможности – можно опубликовать сделанную работу в Интернете вместе со всем ее динамическим содержанием. Учителю ПервоЛого позволяет в полном объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий в рамках занятий по обучению грамоте и развитию речи, навыков общения и творческих способностей детей. Ребенку, освоившемуся в ПервоЛого, не составит труда перейти к работе в ЛогоМирах - со всеми ранее созданными им проектами.



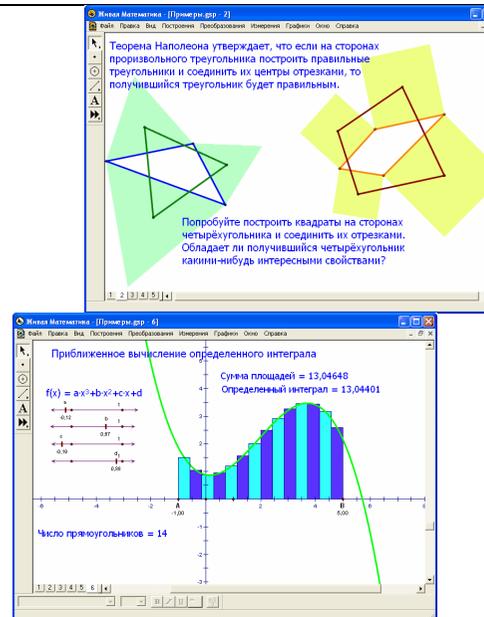
7 **Живая Математика. Учебно-методический комплект. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)**

Компьютерная система интерактивного моделирования, исследования и анализа широкого круга задач при изучении геометрии, стереометрии, алгебры, тригонометрии, математического анализа.

Компьютерная проектная среда для работы с геометрическими чертежами исключительно простая в освоении. Позволяет создавать красочные, легко варьируемые и редактируемые чертежи, осуществлять операции над ними, а также проводить измерения геометрических величин. Использование программы в преподавании геометрии обеспечивает развитие деятельности учащегося по таким направлениям, как анализ, исследование, построение, доказательство, решение задач, головоломок и даже рисование. Автоматическая анимация точек позволяет создавать своеобразные математические мультфильмы.

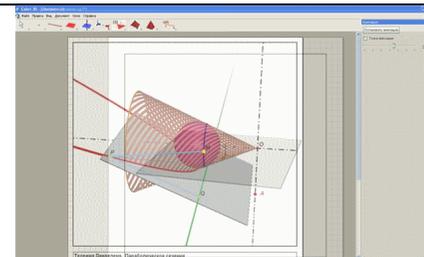
Можно обнаруживать закономерности в наблюдаемых геометрических явлениях, формулировать теоремы для последующего доказательства, подтверждать уже доказанные теоремы.

Использование рекурсии в построениях обеспечивает качественно новый уровень создания и визуализации геометрических объектов.



8 **Интерактивная Стереометрия. Калибры 3D. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)**

Виртуальный конструктор для поддержки школьного курса стереометрии позволяет простыми и интуитивно понятными действиями создавать трехмерные динамические графические объекты и модифицировать их.



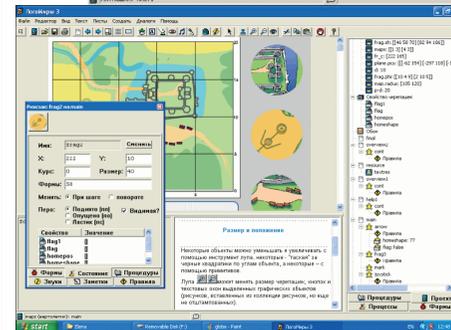
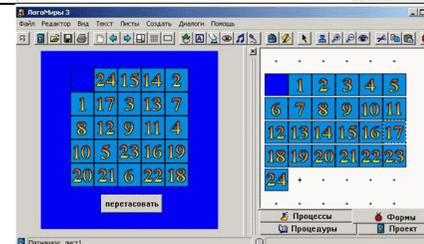
9 **ЛогоМиры. Интегрированная творческая среда. (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)**

Простой и наглядный язык программирования Лого был создан группой разработчиков из Массачусетского технологического института под руководством профессора С. Паперта в 60-х годах прошлого века специально для использования в образовании. Современные Лого-среды – это многофункциональные инструментальные творческие среды, позволяющие не только программировать, но и реализовывать сколь угодно сложные проекты по различным темам – от простейших рисунков и презентационных роликов до комплексных моделей физических и биологических процессов.

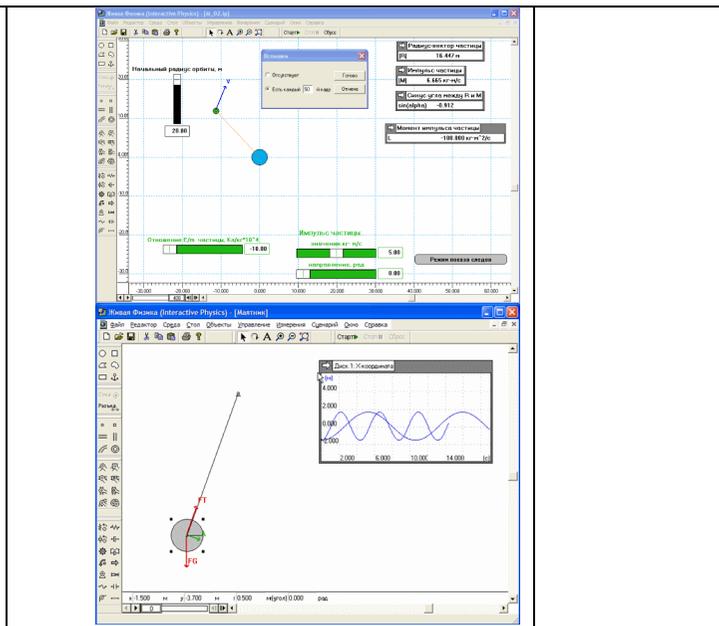
Язык Лого не нужно выучивать заранее – учащиеся осваивают его поэтапно, по мере работы в Лого-среде: рисуют картинки и оживляют их, превращая рисунки в мультфильм; добавляют текст, записывают звуки и музыку (с микрофона или играя сами на виртуальном пианино), вставляют цифровое видео или музыку; добавляют управляющие кнопки; публикуют созданный проект в Интернете.

Полнота входящего в состав программы **ЛогоМиры** языка программирования и разнообразие инструментов позволяет содержательно использовать программу при изучении любого предмета. Например:

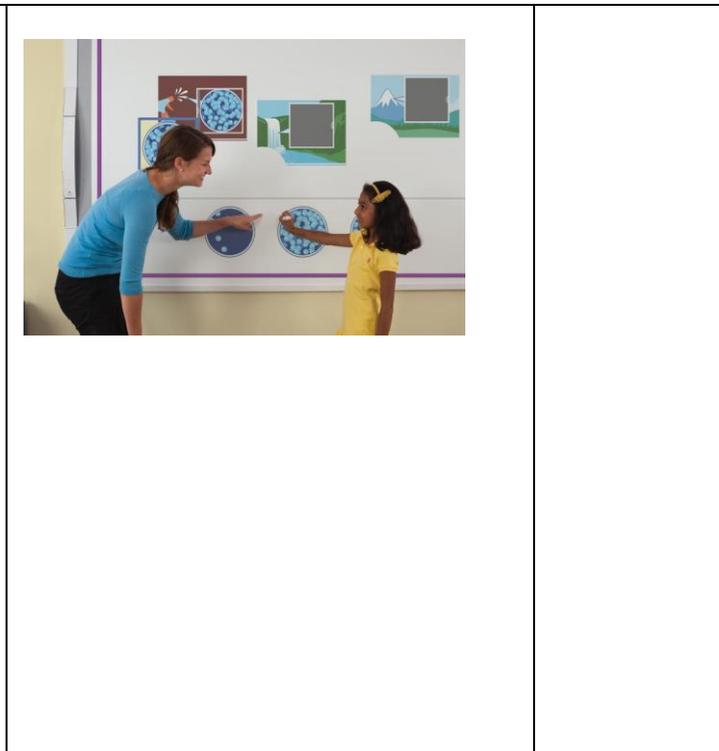
- **на уроках физики или биологии** школьник создаст в *ЛогоМирах* действующую модель того или иного явления и изучит его, "играя" с параметрами;
- **на уроках гуманитарного цикла** *ЛогоМиры* помогут сделать свою энциклопедию или презентацию;
- **на уроках информатики или после школы** школьники с удовольствием разработают компьютерную игру, "живую" открытку или собственный фильм.



<p>10</p>	<p>Компьютерная проектная среда Живая Физика (Лицензия на класс - 15 рабочих мест)</p> <p>Предоставляет возможности для интерактивного моделирования движения в гравитационном, электростатическом магнитном или любых других полях, а также движения, вызванного всевозможными видами взаимодействия объектов.</p> <p>Программа Живая Физика позволяет изучать школьный и вузовский курс физики, усваивать основные физические концепции и сделать более наглядными абстрактные идеи и теоретические построения (такие как, например, напряженность электростатического или магнитного поля). При этом нет необходимости использовать сложное в налаживании, громоздкое, дорогостоящее, а иногда даже опасное оборудование.</p> <p>В УМК входят:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Программа Живая Физика со встроенной русскоязычной справочной системой и комплекты компьютерных экспериментов, содержащие несколько сотен готовых физических задач и моделей экспериментальных установок. 2. Живая Физика 4.0. Руководство пользователя. Содержит все необходимые пользователю сведения об установке и инструментарию программы, о способах разработки и проведения собственных экспериментов, а также о вычислительном методе, лежащем в основе работы программы. >> 3. Комплект компьютерных экспериментов. Методические рекомендации.
-----------	--



<p>11</p>	<p>Интерактивная доска MimioBoard™ предлагает учащимся более простой и универсальный способ обучения. Она имеет хорошо продуманную конструкцию, исключительно небольшой вес, проста в установке, позволяет стирать надписи без увлажнения и подходит для использования в условиях классных комнат.</p> <p>Интерактивная доска MimioBoard идет в комплекте с превосходным программным обеспечением для уроков MimioStudio™ – освоить его не составляет никакого труда, поэтому учитель немедленно включается в работу. Также предусмотрена возможность беспроводного подключения и легкая интеграция со всеми продуктами MimioClassroom™. Времени тратится меньше, а пользы больше.</p> <p>Весь набор функций и минимум усилий на освоение</p> <p>Это полнофункциональное решение включает в себя программное обеспечение MimioStudio, с помощью которого можно легко создавать увлекательные уроки. Интуитивно понятное программное обеспечение MimioStudio встроено во все устройства MimioClassroom, так что Вы сможете без труда использовать новые технологии в своем классе. Возможность беспроводного подключения и легкая интеграция со всеми продуктами MimioClassroom обеспечивает гибкость и удобство. Быстрая и простая установка экономит время и деньги. Поверхность, очищаемая без увлажнения, может использоваться и как обычная маркерная доска.</p> <p>Передовые технологии для единственной цели: совершенствовать способы обучения.</p> <p>Почему руководители любят MimioBoard</p>
-----------	--



	<p>Полнофункциональное программное обеспечение и изысканный дизайн. Интуитивно понятное программное обеспечение позволяет учителям разрабатывать эффективные уроки с самого первого дня использования. Прочная конструкция означает, что учителю не придется тратить время на ремонт. Почему учителя любят MimioBoard</p> <p>Ученики проявляют больший интерес и увлеченность учебным процессом. Единое, интуитивно понятное программное обеспечение практически не требует временных затрат на освоение. Возможность беспроводного подключения избавляет учителя от необходимости постоянно находиться возле компьютера, а также от беспокойства о том, что можно споткнуться о провод.</p>		
12	<p>Почему бы не преподавать с помощью белой доски, одновременно перемещаясь по классу?</p> <p>Полностью интегрирована в программное обеспечение MimioStudio и систему MimioTeach.</p> <p>Когда в ходе урока ваши ученики увлекаются, вы хотите быть в движении. С помощью беспроводного планшета MimioPad™ вы можете управлять интерактивной белой доской с любого места в классе. Он поставляется в комплекте с беспроводным приемником USB, который автоматически связывается с системой MimioTeach. Это значит, что оба продукта используют простые панели инструментов и меню MimioStudio.</p>		
13	<p>Документ-камера MimioView</p> <p>полностью интегрирована в программное обеспечение MimioStudio и систему MimioTeach, что позволяет с легкостью считывать изображения и использовать их в своих уроках.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Настройка камеры не требует усилий — просто подключите камеру к порту USB своего компьютера, чтобы считывать изображения. • Забудьте о других источниках питания и сетевых шнурах. • Добавляйте аннотации к изображениям, конвертируйте их в файлы или сохраняйте для использования в будущем. • Проводите презентации, пока учащиеся остаются на своих местах. <p>Снимайте фото или видео с помощью камеры MimioView.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Снимайте объемные предметы и плоские документы. • Приближайте изображение предметов и считывайте изображения под углом с помощью изогнутого рычага камеры. • Автофокусировка изображений выполняется с помощью одной кнопки. • Выравнивайте документы по удобному прямому краю основания камеры для идеального размещения демонстрируемых объектов. 		

14	<p>Проектор Hitachi RX 94 – 1шт.</p> <p>Технология мультимедийного проектора LCD (жидкокристаллическая матрица). Яркость мультимедийного проектора 2700 AnsiLm. Контрастность мультимедийного проектора 2000:1. Разрешение мультимедийного проектора 1024x768 (XGA). Срок службы лампы 4000 часов</p>		
15	<p>Принтер лазерный формата А4</p>		
16	<p>Акустическая система. Выходная мощность системы не менее Вт (RMS) 2 x 20 , Материал корпуса дерево; Масса не более 5 кг. В комплекте должно быть настенное крепление.</p>		
17	<p>Экран настенный рулонный - размер не менее 160x160 см.,</p>		

*Комплектации мобильных классов (20+1), (25+1) по запросу