



## КОМПЛЕКС ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ И ОБУЧАЮЩИХ ИГР «ВОЛШЕБНАЯ ПОЛЯНА»

Описание, рекомендации, методические указания

- ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
- УСТАНОВКА, АКТИВАЦИЯ И ЗАПУСК
- ФУНКЦИИ



Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) сегодня являются неотъемлемой частью современного образования. Информатизация системы образования предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности: во многом это связано с обновлением научной, методической и материальной базы обучения и воспитания. Одним из важных условий обновления является использование новых информационных технологий, ведь ИКТ обладают мощными инструментами для работы с любым видом информации, они создают феноменальную среду для развития и обучения детей разного возраста, и в том числе детей с ОВЗ.

Суть интерактивного обучения – вовлечение детей в процесс познания. Интерактивные технологии направлены на формирование у ребёнка новых качеств и умений:

- ▶ активизируется индивидуальная интеллектуальная активность каждого ребёнка;
- ▶ происходит развитие психических познавательных процессов: восприятия, внимания, памяти, разных видов мышления;
- ▶ развиваются межличностные отношения, дети учатся преодолевать коммуникативные барьеры в общении (скованность, неуверенность);
- ▶ создаётся ситуация успеха;
- ▶ формируются условия для самообразования и саморазвития личности каждого ребёнка.

Комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» является мощным, современным инструментом педагога для решения образовательных задач, позволяет на 100% использовать интерактивное оборудование, дают возможность использовать готовые качественные, современные и интересные для ребёнка игры-занятия.

*Все занятия и игры созданы совместно с практикующими педагогами и методистами. Программы прошли тщательное тестирование в образовательных учреждениях.*

## УПРАВЛЕНИЕ В ПРОГРАММЕ

Управление в программе «Волшебная поляна» реализовано несколькими способами: **тач или управление мышью.**

**ТАЧ** — при помощи прикосновений пальцев или стилусов к экрану интерактивного устройства



**УПРАВЛЕНИЕ МЫШЬЮ** — привычный способ управления для персональных компьютеров или ноутбуков





«Волшебная  
поляна»

Программное обеспечение «Волшебная поляна» предназначено для установки на любой вид компьютерного оборудования, удовлетворяющего необходимым системным требованиям. Для активации программы используется уникальный лицензионный ключ.

Эффективнее всего использовать программу «Волшебная поляна» на интерактивном оборудовании с функцией **Мультитач** (поддерживающей возможность управления при помощи касаний пальцев).

Функция **Мультитач** подразумевает распознавание жестов при касании сенсорного экрана (перелистывание, масштабирование, вращение, перемещение), а также возможность использования устройства двумя и более пользователями одновременно.



Компьютер,  
ноутбук



Планшет  
на ОС Windows



**РЕКОМЕНДОВАНО**



Интерактивная  
доска



Интерактивный  
проектор

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ УСТРОЙСТВ

### Минимальные Технические характеристики компьютера:

Процессор Intel® Core™ i3 и выше (допустимы аналоги).

Видеокарта Intel® HD 4000 и выше.

Оперативная память не менее 4 Гб.

Свободное место на жёстком диске не менее 600 мб.

Рекомендованное разрешение экрана 1280x720 и выше.

Операционная система Microsoft® Windows 7 и выше.

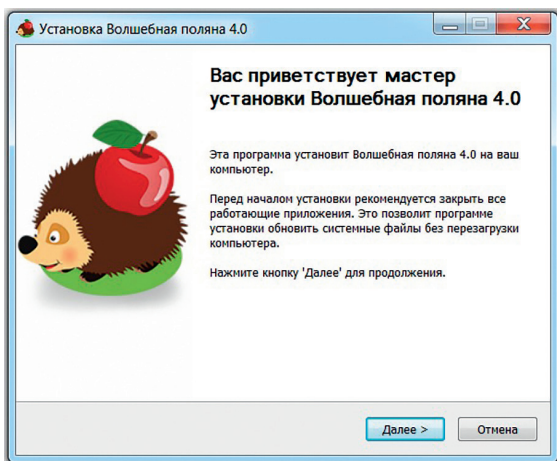
Подключение к Интернет (для однократной активации продукта и загрузки бесплатных обновлений).

**ВНИМАНИЕ!** Возможны затруднения при запуске программы при наличии на компьютере вредоносных программ, повышенной активности антивирусных и других защитных программ. Разработчик не несёт ответственности за невозможность запуска программ из-за действия (бездействия) третьих программ, установленных на компьютере пользователя.

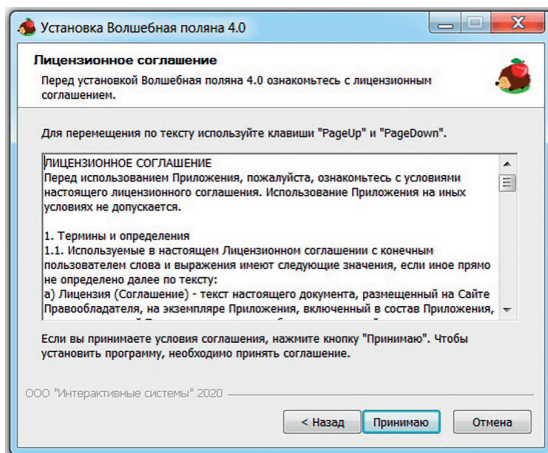


1. Запустите установочный файл, выбрав нужную иконку:
2. Следуйте подсказкам в окне установки. При отсутствии на персональном компьютере необходимых вспомогательных программ или драйверов вам будет предложено установить эти программы, следуйте подсказкам в окне установки:

## ШАГ 1

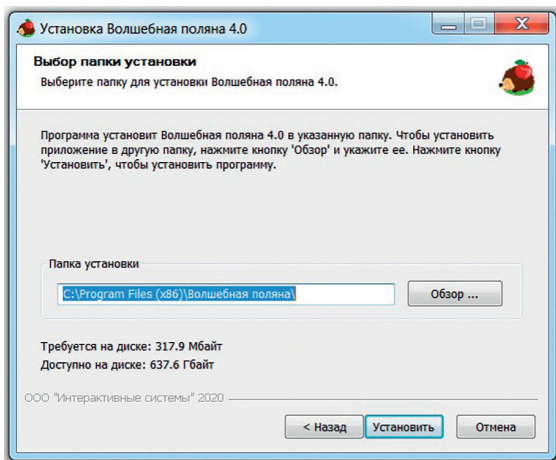


## ШАГ 2

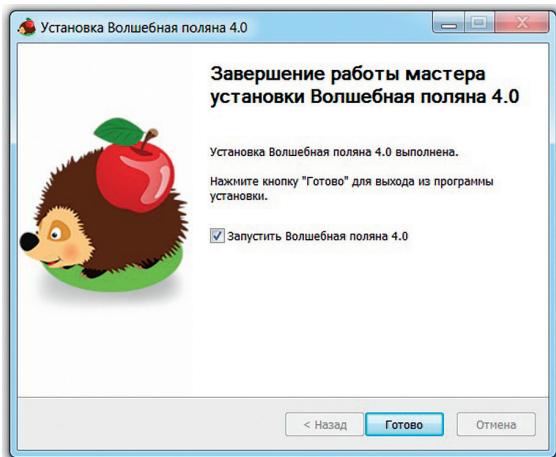




### ШАГ 3



### ШАГ 4



Комплекс интерактивных развивающих и обучающих игр «Волшебная поляна» – это универсальная программная оболочка, которая содержит в себе множество готовых игр (приложений). Каждая игра вариативна и позволяет педагогу адаптировать её в зависимости от образовательных задач.



Комплекс игр прост и понятен, его можно использовать для обучения как одного ребёнка, так и группы детей, с участием педагога или без его участия.

Игры (приложения) поделены на три блока:



«Волшебная поляна» предназначена для детей дошкольного возраста и начальных классов (от 2,5 лет).

**Использование:**

1. Для адаптации детей к новым социальным условиям (малыши от 2,5 лет).
2. Для детей с ограниченными возможностями здоровья.
3. Для психологической разгрузки детей (сенсорные комнаты).
4. Для проведения физкультурминуток.
5. Для занятий с детьми по основным областям знаний.
6. Для развития творческих способностей.

**БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»**

**«Пазлы»**

**ЗАДАЧИ:**

Развитие пространственного восприятия, логического, наглядно-образного мышления и воображения.

**ОПИСАНИЕ:**

Классические квадратные пазлы с возможностью выбора уровня сложности. Игра включает в себя картинки, соответствующие тематическому планированию.

Есть 4 уровня сложности – «разбить» изображение можно на заранее заданное количество квадратов (2x2, 3x3, 4x4, 6x6).

В игре предусмотрен редактор для педагога, который имеет возможность добавления любой картинки с компьютера или флэш-накопителя.

Картинку можно отредактировать под необходимый размер и использовать в игре; неиспользуемые картинки можно удалять.

При нажатии на кнопку с изображением «?» появляется подсказка. Также подсказкой служит метка на элементе пазла (цифра 1).

При правильном выполнении задания появляется визуальный эффект.

Собранная картинка остаётся на экране до момента нажатия кнопки «Выход» (это даёт возможность обсудить с детьми изображение на картинке).

**УПРАВЛЕНИЕ:**

Необходимо перемещать по экрану элементы пазла в соответствующие ячейки.





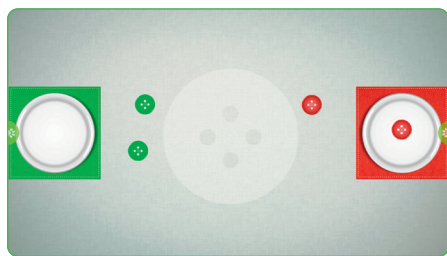
## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Пуговки»

## ЗАДАЧИ:

Развитие мелкой моторики, координации, умения находить и сортировать предметы по их наиболее характерным признакам (форма, цвет, величина); развитие наблюдательности, находчивости; воспитание выдержки; обучение счёту, сопоставление совокупностей, содержащих равное и неравное.

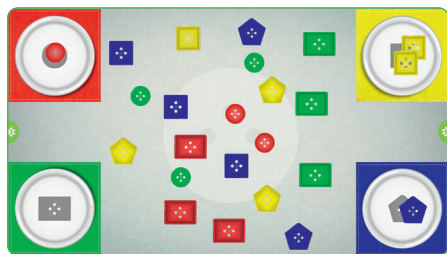
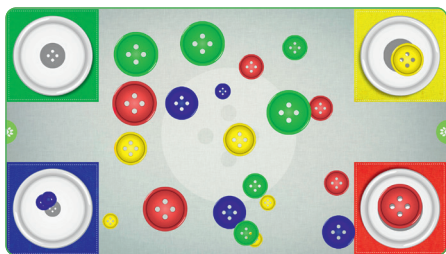


## ОПИСАНИЕ:

В этой игре необходимо сортировать пуговицы. Большое разнообразие режимов игры позволяет выполнять множество разных заданий:

- сортировка пуговиц по цвету,
- сортировка пуговиц по размеру,
- сортировка пуговиц по форме,
- свободный режим, позволяющий моделировать любые задания на сопоставление, счёт, запоминание.

Есть возможность выбора 4 уровней сложности (легко, просто, средне, сложно).



## УПРАВЛЕНИЕ:

Для переключения режима игры необходимо переместить кнопку выбора вниз или вверх. Необходимо перемещать по экрану предметы на соответствующие места (ящики, коробочки).



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



### «Квакушки»

**ЗАДАЧИ:** Обучение счёту. Развитие быстроты и ловкости движений.

#### ОПИСАНИЕ:

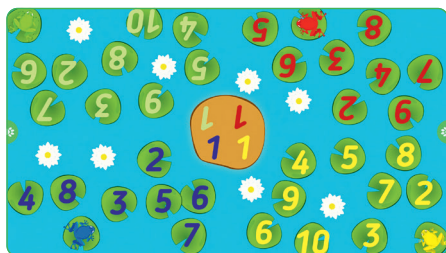
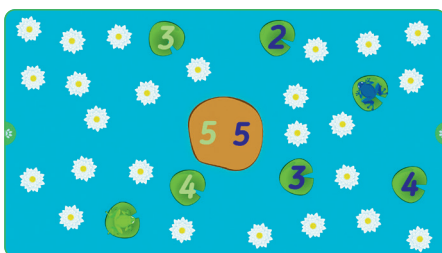
В этой игре необходимо выстраивать траекторию прыжка лягушки при помощи перемещения пальца (пера, курсора) по интерактивной поверхности.

Цель игры привести лягушку (лягушек) из начальной точки (водяная лилия) в конечную точку (островок).

Для того, чтобы лягушка совершала перемещение, необходимо выстраивать траекторию по лилиям с цифрами.

#### НАСТРОЙКИ ИГРЫ ПОЗВОЛЯЮТ:

- Выбрать количество игроков от 1 до 4.
- Выбрать последовательность отображаемых в игре цифр (от 1 до 5, от 5 до 1, от 1 до 10, от 10 до 1).
- Выбрать режим отображения всех цифр, только чётных цифр и только нечётных цифр.



#### УПРАВЛЕНИЕ:

Для переключения режимов игры необходимо переместить кнопки выбора вниз или вверх. Необходимо нажать на лягушку и перемещать палец (перо, курсор) по экрану до выбранной лилии с цифрой.



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Забавные фигуры»

## ЗАДАЧИ:

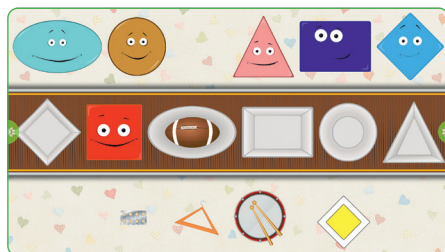
Развитие пространственного восприятия, логического, наглядно-образного мышления и воображения.

## ОПИСАНИЕ:

По сюжету игры необходимо запаковать подарки на фабрике перед их отправкой адресату. По конвейеру двигаются коробочки разной формы.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ:

1. **Фигуры.** Необходимо выбрать крышку определённой формы и переместить её на коробку с подарками соответствующей формы.
2. **+Цвета.** Необходимо выбрать крышку определённой формы и цвета, переместить её на коробку с подарками соответствующей формы и цвета.
3. **+Предметы.** Необходимо сопоставить форму предмета с формой коробки, переместить предмет в коробку и закрыть крышкой соответствующей формы.



**УПРАВЛЕНИЕ:** Для переключения режима игры необходимо переместить кнопку выбора вниз или вверх. Необходимо перемещать по экрану крышки коробок и предметы на соответствующие места.





## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Весёлые шарики»

### ЗАДАЧИ:

Обучение счёту. Развитие быстроты и ловкости движений.

### ОПИСАНИЕ:

В игре необходимо накачивать шарики насосом. Клоун произносит цифру от 1 до 10 в случайном порядке. Необходимо нажать на насос соответствующее цифре количество раз. Если нажатий больше, то шарик лопаётся и нужно начинать всё сначала. Режимы игры позволяют выбирать количество игроков (шариков) от 1 до 4.



### УПРАВЛЕНИЕ:

Для переключения режима игры необходимо переместить кнопку выбора вниз или вверх. Чтобы накачать шарик, необходимо нажимать на насос.



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Разложи по местам»

**ЗАДАЧИ:**

Развитие умения находить предмет по его наиболее характерным признакам; развитие наблюдательности, находчивости; учить детей описывать предмет, не называя его; воспитание выдержки.

**ОПИСАНИЕ:**

По сюжету игры необходимо разложить предметы по местам их хранения:

- инструменты – в ящик для инструментов;
- лекарственные препараты – в аптечку;
- швейные принадлежности – в специальную коробочку;
- игрушки – в ящик для игрушек;
- посуду – в корзину для посуды;
- вещи – в сумку для вещей.

Режимы игры позволяют задавать уровни, где выбираются используемые предметы.



**УПРАВЛЕНИЕ:** Для переключения режима игры необходимо переместить кнопку выбора вниз или вверх. Необходимо перемещать по экрану предметы на соответствующие места (ящики, коробочки).



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Времена года»

### ЗАДАЧИ:

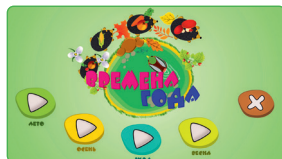
Формирование знаний о сезонных изменениях в природе. Развитие наблюдательности.

### ОПИСАНИЕ:

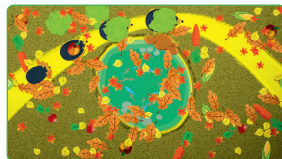
Игра содержит 4 сюжета, которые происходят летом, осенью, зимой и весной. Анимация переходов между сюжетами демонстрирует сезонные изменения в природе. Детям предлагается поучаствовать в игре и выполнить задания. Летом необходимо помочь ёжикам собрать съедобные грибы и ягоды, при этом, когда ребёнок выбирает несъедобный гриб, то ёжик его отбрасывает. Осенью предлагается собрать урожай (фрукты и овощи), которые спрятаны под листвой (дуб, берёза, осина, клён). Зимой нужно помочь снеговика найти под снегом ёлочные игрушки. Весной – растопить снег, чтобы подснежники смогли вырасти.

### УПРАВЛЕНИЕ:

**Лето** – необходимо нажимать на грибы и ягоды для их сбора.



**Осень** – необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану для того, чтобы убрать листья, нажимать на фрукты и овощи для их сбора.



**Зима** – необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану для того, чтобы расчистить снег, нажимать на ёлочные игрушки для их сбора.



**Весна** – необходимо нажимать на талый снег и дожждаться момента, когда он растает (уменьшится и исчезнет), после чего появится подснежник.



**БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»****«Конструктор»****ЗАДАЧИ:**

Развитие у детей необходимых умений и навыков конструирования; знаний о предметах, отображаемых в конструктивной деятельности, об их внешнем виде, структуре, об основных частях, их форме, пространственном расположении, относительной величине.

**ОПИСАНИЕ:**

Игра содержит в себе набор геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, ромб и набор картинок-макетов.

В центре экрана находится круглая панель управления, на которой отображаются картинки-макеты, кнопки для переключения этих картинок, кнопки отображения фигур.

Панель управления можно перемещать по экрану.

С фигурами можно производить следующие действия: менять размер (увеличение, уменьшение), перемещать по экрану, вращать на 360 градусов, выбирать цвет.

Для того, чтобы удалить фигуру, необходимо переместить её за пределы экрана.

В игре предусмотрено несколько режимов:

**1. Свободный режим.**

Свободная игра позволяет использовать набор геометрических фигур для любых задач. Можно изучать фигуры, сравнивать их по форме, цвету, размеру, перемещать по экрану, накладывать друг на друга, компоновать и считать.

**2. Легко.**

Необходимо собрать предмет точь-в-точь, как на картинке-макете, используя геометрические фигуры.

**3. Сложно.**

В этом режиме на картинке-макете изображен предмет, необходимо представить, из каких геометрических фигур можно собрать данный предмет, выбрать необходимые фигуры и выполнить задание.



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»

### УПРАВЛЕНИЕ:

Для переключения режима игры необходимо переместить кнопку выбора вниз или вверх.

На круглой панели управления находятся кнопки переключения картинок-макетов (стрелочки), кнопки выбора геометрических фигур (кнопки с изображением геометрических фигур), кнопки выбора цвета геометрических фигур (кнопка в форме цветка с разноцветными лепестками около каждой геометрической фигуры).



Для того чтобы использовать фигуру, необходимо перетащить её из области на панели управления в любую часть экрана. Панель управления можно вращать и перемещать по экрану в любое место.

Для увеличения/уменьшения и вращения фигур можно использовать специальные кнопки, отображаемые около фигур, также вращение и увеличение/уменьшение можно выполнять при помощи 2 пальцев рук.

Для того, чтобы удалить геометрическую фигуру с экрана, необходимо её переместить за пределы экрана.



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Обжорки»

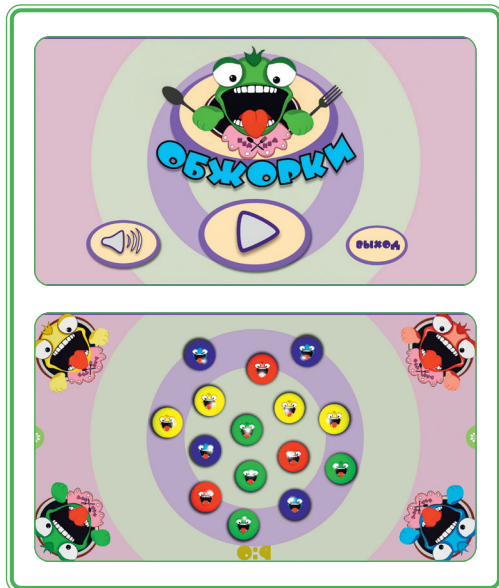
**ЗАДАЧИ:**

Обучение детей дифференцированию однородных предметов различных цветов, развитие быстроты и ловкости движений.

**ОПИСАНИЕ:**

Необходимо переместить леденец определённого цвета в рот «обжорки» соответствующего цвета. Если леденец не совпадает по цвету с «обжоркой», то «обжорка» не станет его проглатывать.

Несколько режимов игры позволяют играть на скорость – детям предложено как можно быстрее выполнить задание, а именно: накормить всех «обжорок»; играть командой – каждый ребёнок перемещает леденец определённого цвета.



**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо перемещать по экрану леденцы в рот «обжоркам».





## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Футбол»

### ЗАДАЧИ:

Развитие целеустремлённости, быстроты и ловкости движений.

### ОПИСАНИЕ:

Импровизированный детский футбол с возможностью командной игры (до шести игроков одновременно), управление осуществляется при помощи перемещения игроков по экрану. Цель игры – набрать наибольшее количество очков (голов).



**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо перемещать игроков по полю так, чтобы игроки касались мяча.



## БЛОК «ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ»



## «Микробики»

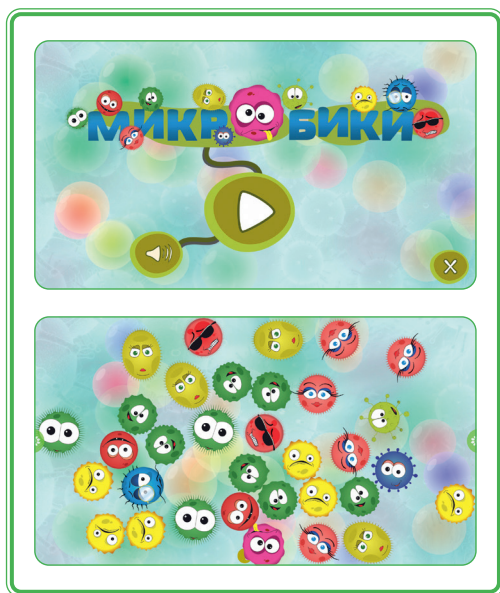
**ЗАДАЧИ:**

Обучение детей дифференцированию однородных предметов различных цветов, распознавание эмоций, развитие быстроты и ловкости движений.

**ОПИСАНИЕ:**

В игре необходимо «лопнуть» всех микробиков, различного цвета и типа (разные эмоции), которые перемещаются по экрану.

Несколько режимов игры позволяют играть на скорость – детям предложено как можно быстрее выполнить задание («лопнуть» всех микробиков); играть командой – одни участники «лопают» микробиков, а другие их добавляют на экран, выполнять задания по «лопанью» микробиков определенного типа (эмоции, цвет).

**УПРАВЛЕНИЕ:**

Необходимо нажимать на микробика для того, чтобы лопнуть его. Для того, чтобы добавить микробика на экран, необходимо нажать в свободную зону экрана.



## БЛОК «ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»

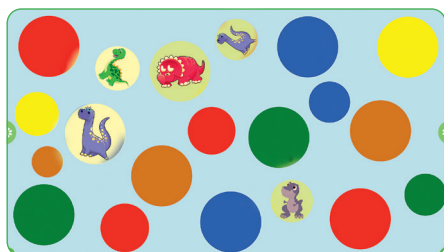


### «Водная раскраска»

**ЗАДАЧИ:** Развитие творческих способностей.

**ОПИСАНИЕ:**

Имитация популярных детских водных раскрасок.



**УПРАВЛЕНИЕ:**

Для раскрашивания необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану. Картинки переключаются нажатием на кнопки со стрелками.



## БЛОК «ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»



### «Волшебная раскраска»

#### ЗАДАЧИ:

- Совершенствовать умение соотносить по цвету;
- Формировать умение кодировать/декодировать информацию (соотносить цвет с соответствующим значком или цифрой);
- Развивать произвольность поведения, развивать двигательный контроль, точность движений;
- Воспитывать стремление выполнить задание до конца;
- Воспитывать чувство прекрасного.

#### ОПИСАНИЕ:

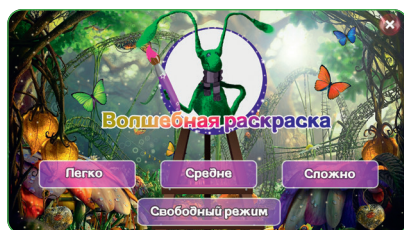
Игра состоит из трех уровней сложности и свободного режима.

На первом уровне сложности необходимо раскрасить изображение в соответствии с цветом, заданным для каждого фрагмента (соотнести появляющийся цвет с нужной краской на палитре и перенести цвет на соответствующий фрагмент изображения). На втором уровне сложности цвета закодированы символами. Необходимо раскрасить фрагменты изображения в соответствии с цветом, закодированным символом.

На третьем уровне сложности цвета закодированы цифрами.

Необходимо раскрасить фрагменты изображения в соответствии с цветом, закодированным цифрой.

В свободном режиме необходимо произвольно выбрать и перенести цвет на каждый фрагмент изображения.



#### УПРАВЛЕНИЕ:

Необходимо нажать на желаемый цвет в шарике, чтобы кисть раскрашивала этим цветом. Затем кисть с краской нужного цвета необходимо перенести на объект, который планируется раскрасить, и нажать на него.



## БЛОК «ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»



### «Рисование светом»

#### ЗАДАЧИ:

Развитие творческого мышления.

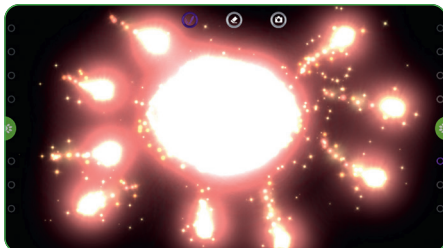
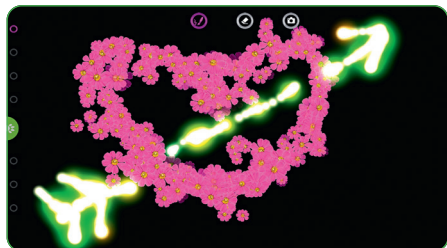
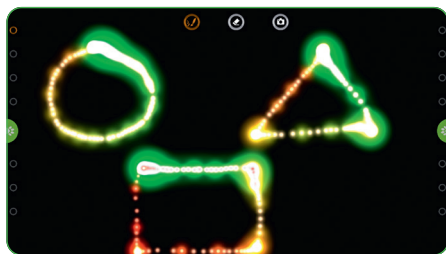
#### ОПИСАНИЕ:

При прикосновении к экрану появляются светящиеся фонарики (молнии, цветы и прочие эффекты).

Эффекты позволяют рисовать на экране различные геометрические фигуры, буквы, цифры, необыкновенные картины.

Световые картины можно сохранять в формате .jpg.

Эффекты меняются при нажатии на кнопки, расположенные слева и справа.



Всего 14 эффектов.

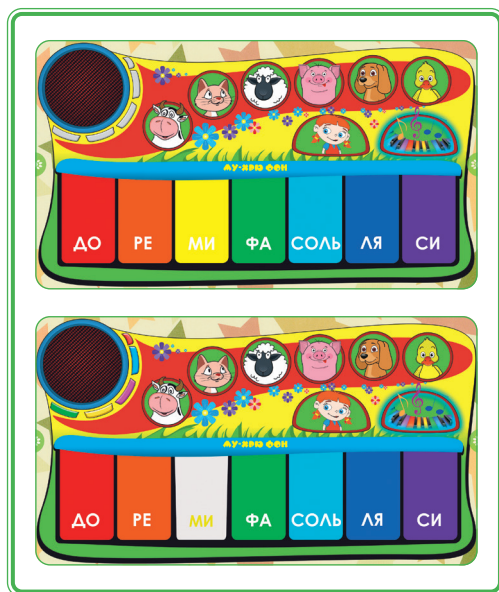
**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану.

**БЛОК «ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»****«Детский синтезатор» (Му-хрю фон)****ЗАДАЧИ:**

Знакомство детей с нотами, звуками животных, развитие творческих способностей.

**ОПИСАНИЕ:**

Синтезатор состоит из 7 клавиш (до, ре, ми, фа, соль, ля, си), имеющих цвета радуги, и 8 кнопок, при нажатии на которые имитируются звуки животных (корова, кошка, овца, свинья, собака, утка), звучит пианино и голос девочки. В зависимости от выбранной кнопки при нажатии на клавиши воспроизводится звук, соответствующий ноте. Есть возможность прослушать названия нот. При нажатии на кнопку звук будет повторяться на одной и той же ноте, пока не нажать на соответствующую ноте клавишу.



**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо нажимать на кнопки и клавиши.





## БЛОК «ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»



### Угадай по звуку

#### ЗАДАЧИ:

- Расширять запас общих представлений;
- Учить распознавать живые и неживые объекты в соответствии со звуками, которые они издают;
- Развивать произвольное внимание;
- Развивать оперативную и долговременную опосредованную слуховую и зрительную память;
- Развивать произвольность поведения и двигательный контроль, точность движений;
- Воспитывать стремление выполнить задание до конца.

#### ОПИСАНИЕ:

Игра состоит из трех уровней сложности (для 3, 4, 5 лет). Каждому возрастному уровню соответствуют 3 категории для распознавания. Необходимо услышать звук, узнать и назвать, какой объект может его издавать.



**УПРАВЛЕНИЕ:** После называния объекта нужно водить пальцами/курсором/стилусом по экрану, чтобы открыть объект, спрятанный за тематическим фоном. Для повторения звука нужно нажать на кнопку с нотами в левом верхнем углу, для перехода к следующей загадке – расчистить экран целиком.



## БЛОК «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗГРУЗКА»



### «Эффекты»

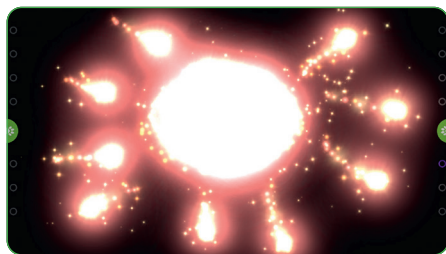
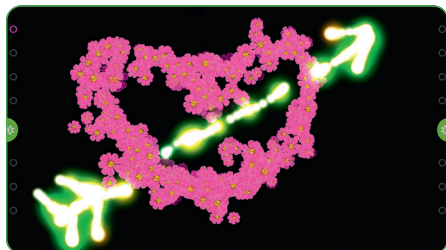
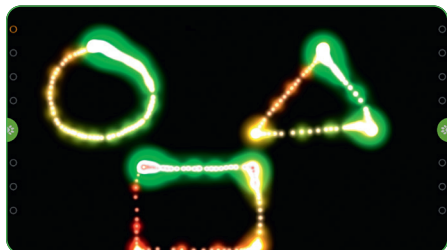
**ЗАДАЧИ:** Психологическая разгрузка.

**ОПИСАНИЕ:**

При прикосновении к экрану появляются светящиеся фонарики (молнии, цветы и прочие эффекты).

Эффекты позволяют рисовать на экране различные геометрические фигуры, буквы, цифры, необыкновенные картины.

Эффекты меняются при нажатии на кнопки, расположенные слева и справа.



Всего 16 эффектов.

**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану.



## БЛОК «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗГРУЗКА»



### «Аквариум»

**ЗАДАЧИ:** Психологическая разгрузка.

**ОПИСАНИЕ:**

Экран превращается в большое озеро, в котором плавают рыбки. При прикосновении к экрану наблюдается эффект волн по воде, который сопровождается звуковыми эффектами. Рыбки приплывают к месту прикосновения на экране.



**УПРАВЛЕНИЕ:** Необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану.



## БЛОК «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ РАЗГРУЗКА»



## «Волшебники»

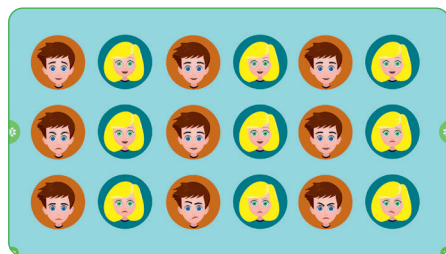
**ЗАДАЧИ:**

Развитие творческих способностей. Психологическая разгрузка.

**ОПИСАНИЕ:**

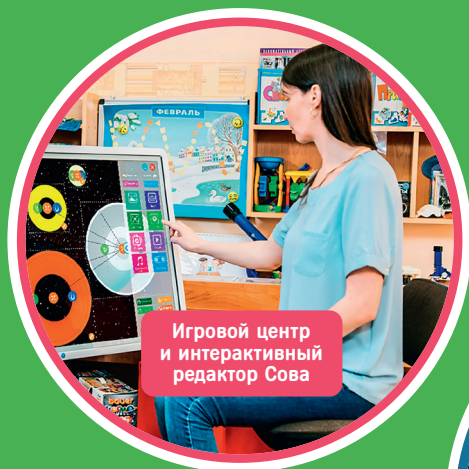
Имитация популярных детских водных раскрасок.

В игре предусмотрены картинки, позволяющие ребёнку «превращать» пасмурный день в солнечный, зиму в лето, осень в весну, ночь в день, хмурые лица в весёлые.

**УПРАВЛЕНИЕ:**

Для раскрашивания необходимо перемещать курсор/палец/стилус по экрану. Картинки переключаются нажатием на кнопки со стрелками.

Программу «Волшебная поляна» также отлично дополняют:



Игровой центр  
и интерактивный  
редактор Сова



Комплекс игр для развития  
инженерного мышления  
«Инженерная школа»



Интерактивный  
комплекс  
«Страна Чудес»



Тренажер по изучению  
правил дорожного движения  
«Безопасность: ПДД»

По вопросам приобретения лицензий на программное обеспечение  
вы можете обращаться в отдел продаж:

**[ikt@systemekb.ru](mailto:ikt@systemekb.ru)**

По всем техническим вопросам вы можете обращаться  
в наш отдел поддержки:

**[sos@systemekb.ru](mailto:sos@systemekb.ru)**

Со всеми вашими идеями и предложениями  
вы можете обращаться в отдел маркетинга:

**[pr@systemekb.ru](mailto:pr@systemekb.ru)**

Сайт компании «Интерактивные системы»:

**[www.systemekb.ru](http://www.systemekb.ru)**

Телефон: +7 (343) 288-52-95