**Введение.**

Цель проекта – Разработать и создать интерактивного игрового робота “Крестики-Нолики” для развития мелкой моторики и логического мышления у детей.

Задачи проекта:

1. Проанализировать проблему и разработать концепцию её решения.
2. Разработать чертежи деталей устройства.
3. Собрать прототип устройства.
4. Разработать программу для игры в “Крестики-Нолики”.
5. Проработать эргономику и безопасность использования детьми, оптимизировать конструкцию для простоты производства и удобной эксплуатации.
6. Изучить вопросы, связанные с массовым производством и целевой группой для предлагаемой игры.

Оценка актуальности решаемой задачи:

Современные дети все более в раннем возрасте начинают взаимодействовать с различными гаджетами, телефоны, игрушки, снабженные речевыми и звуковыми эффектами. Поэтому создать игру, которая бы могла соответствовать современным тенденциям и помочь развиваться ребенку показалась интересной.

Проблема сложности развития мелкой моторики у детей рассматривалась в работе Строгоновой И.А., опубликованной в 2009 г., а также в исследовании Цвынтарного В., опубликованного еще в 1996 г., но и на сегодняшний день эти вопросы остаются актуальны.

С учётом необходимости упрощения процесса тренировки мелкой моторики и внимания у детей дошкольного возраста, и отсутствия в продаже достаточного количества современных игр, позволяющих развивать у ребенка навыки по выполнению несложных, но интересных для него задач, сочтена целесообразной разработка интерактивной игры “Крестики-Нолики”.

Проект отличается своей уникальностью задумки, простотой исполнения и увлекательностью использования детьми.

Разработка проекта «Интерактивная игра “Крестики-Нолики” для развития мелкой моторики и логического мышления у детей» была начата с эскизов деталей, где предусмотрена оригинальность конструкции и её функционал. Далее разработан пакет технологической документации, чертежи деталей и программное обеспечение. В работе над изделием необходимо было иметь ввиду особенности эксплуатации, в том числе безопасность и эргономику конструкции.

Для этого была продумана привлекательная для ребёнка компоновка и простота использования интерактивной игры. Все подвижные элементы конструкции находятся в зоне видимости, что делает игру простой и понятной даже для самых маленьких детей.