

**Кировское областное государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»**

**«Детский технопарк «Кванториум»**



**Проектная карта**

**«Могучий сфинкс» - интерактивная игрушка для детей**

 *(название проекта для приказа, которым он будет утвержден)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Ф.И.О детей в проекте***  | ***ФИО*** | ***Образовательная организация*** | ***Класс/ группа*** | ***Контакты (электронная почта, тел.)*** |
| Минин Константин Андреевич | ДТ «Кванториум» в г. Кирове | **6** |  |
| Ивашкин Артём Олегович | **6** |  |
| Жданов Максим Дмитриевич | **5** |  |
| ***Актуальность****Опишите конкретные проблемы. Почему проект так важен и нужен. Обоснуйте для чего он создается.* | Планшетные компьютеры и смартфоны прочно вошли в повседневную жизнь. Наряду со взрослыми, до 90% детей также регулярно пользуются этими устройствами. Зачастую родители, не зная, как развлечь малыша, или просто из-за отсутствия времени дают ему смартфон или включают мультики. Но наряду с несомненной пользой, они несут детям и колоссальный вред. Отсюда разработка полезных развивающих игр и игрушек для ребят дошкольного возраста является актуальной задачей. |
| ***Цель****В цели должна прослеживаться ценность проекта, желаемый результат деятельности, достигаемый при реализации проекта в заданных условиях.* | Разработка робота, который поможет родителям отвлечь ребят дошкольного и младшего школьного возраста от смартфона и поиграет с ними в простую и развивающую игру. |
| ***Задачи****Прописываем от 3 до 5 важных шагов, которые помогают достичь поставленной цели.* | 1. Продумать внешний вид устройства, способ оформления, декоративные элементы.
2. Собрать устройство в соответствии с задумкой.
3. Написать программу, проверить ее работоспособность, отладить программу, исправить ошибки в работе робота.
4. Провести апробацию изделия на целевой аудитории. Задокументировать проект.
 |
| ***Краткое описание проекта*** *Краткое описание сути проекта.* | Разработанное устройство представляет собой интерактивную игрушку для детей дошкольного и младшего школьного возраста, направленную на знакомство ребят с буквами алфавита и позволяющую организовать веселую игру по отгадыванию загадок. Пользователю предстоит прослушать загадку, постараться отгадать ответ, выложить с помощью кубиков с буквами его на специальном табло сфинкса и проверить правильность ответа. В игре предусмотрено пять загадок и шесть букв. |
| ***Этапы выполнения*** ***проекта****Прописываются промежуточные шаги по выполнению проекта.* | **Этап** | **Сроки выполнения каждого этапа** | **Результат**  |
| 0. Распределение ролей в команде и фронта работ | до 10 сентября 2022 г. | Каждый участник команды знает, чем ему предстоит заняться |
| 1. Поиск аналогов, определение их достоинств и недостатков | до 25 сентября 2022 г. | Список существующих аналогов разрабатываемого устройства с указанием их достоинств и недостатков |
|  2. Отбор идей для устройства, определение внешнего вида и функциональных возможностей.  |  до 25 октября 2022 г.  | Результатом является рисунок устройства с описанием его функциональных возможностей |
|  |  3. Подбор необходимого оборудования на основе функциональных возможностей устройства |  до 30 сентября 2022 г. | По результатам этапа получено описание функциональных возможностей и эскиз внешнего вида разрабатываемого устройства. |
|  |  4. Сборка устройства, подключение электронных компонентов, создание внешнего облика с помощью скульптурного пластилина. |  до 25 октября 2022 года | Конструкция устройства готова |
|  | 5. Программирование устройства: подбор букв, слов и загадок, запись загадок, загрузка в контроллер. | до 1 ноября 2022 года | Прототип работающего устройства |
|  | 6. Тестирование и отладка устройства, апробация на младших обучающихся Кванториума | до 30 ноября 2022 г. | Устройство работает стабильно, получена обратная связь от ребят |
|  | 7. Подготовка презентационного материала | до 30 ноября 2022 г. | Презентационный материал (презентация и видео), отражающий суть нашего проекта |
|  | 8. Презентация проекта потенциальному партнеру | декабрь 2022 г. | Успешное выступление перед партнером в рамках Конкурсного мероприятия, а также возможное дальнейшее развитие проекта с партнерской поддержкой |
| ***Результаты****Предпосылки к дальнейшему развитию (информационные письма партнерам, участие в конкурсах или иных мероприятиях, модернизация и т.п)* | В ходе работы над проектом у нас получилась интересная развивающая игрушка. Мы считаем, что робот «Сфинкс» понравится ребятам, а игра с роботом будет способствовать развитию мышления ребят и формированию навыков чтения, а также быстро познакомит их с буквами и поможет освоить навык составления простых слов из букв. |
| ***Приложения*** *Ссылка на файлы.**(фотографии, схемы, таблицы, эскизы и т.д.). Прописать путь сетевого диска.* | <https://drive.google.com/drive/folders/1dxSEoL-qG7qrRp7lwJws1S6IfYyAge-m?usp=share_link> <https://youtu.be/kgGKHhldTxM>  |

Разработал: педагог ДО \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ФИО

Проверил: заведующий по проектному проектированию \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Поплаухина Р.М.

Согласовал: заместитель директора

по учебной работе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сметанина Ю.В.