

## Консультация

### Часть II

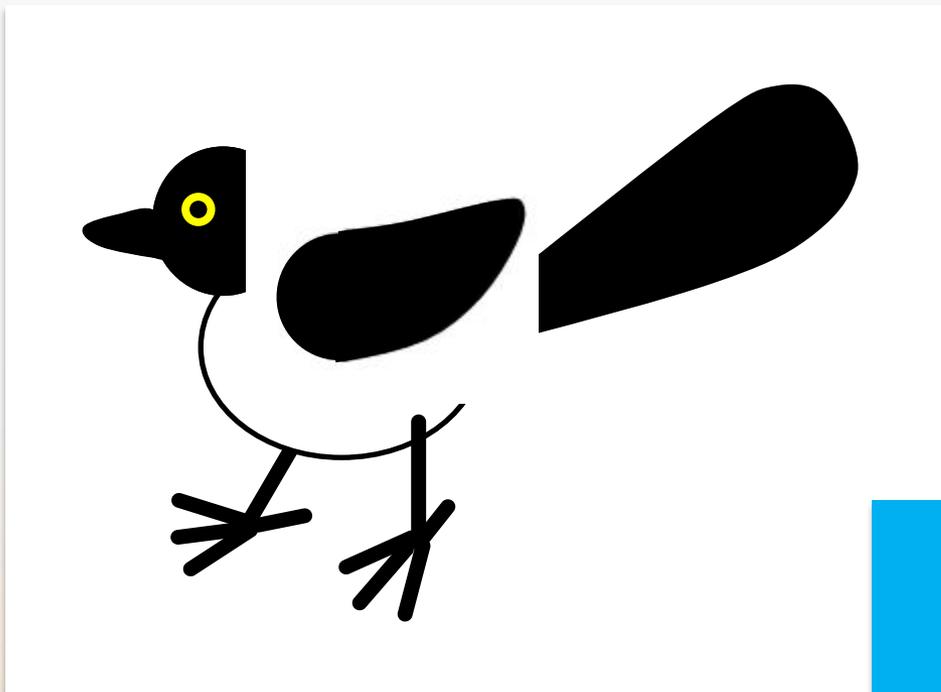
# Использование анимированных алгоритмов рисования и лепки в ООД с детьми дошкольного возраста.

Руководитель СМВ  
педагог дополнительного образования  
НРМ ДОБУ «ЦРР – д/с «Родничок»  
Павлючик Марина Владимировна.

Методика использования анимированного алгоритма зависит от того, на каком **этапе овладения способами лепки и рисования** находятся дети.

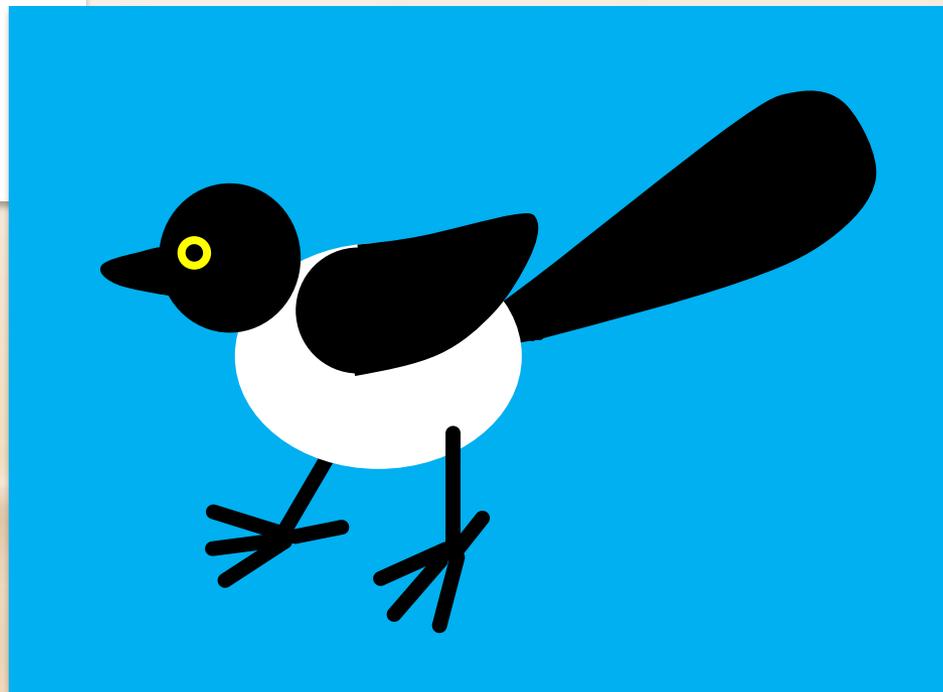
- **Этап формирования.** Анимированный алгоритм сопровождает реальный показ способа изображения педагогом, с целью систематизации получаемой информации и установления связи между анимацией и серией изобразительных действий. Педагог комментирует показ, активизируя внимание детей с помощью вопросов.
- **Этап закрепления.** Анимированный алгоритм сопровождается комментариями педагога и предвосхищающими вопросами, частичным (реальным) показом способов изображения отдельных элементов.
- **Этап уточнения и обобщения.** Анимированный алгоритм используется в качестве подтверждения верных высказываний детей о последовательности, способах и приемах изобразительной деятельности. Комментирование алгоритма осуществляют дети.
- **Когда дети уже владеют достаточно точными и обобщенными способами изображения анимированные алгоритмы не используются.**

## Алгоритм рисования сороки цветными карандашами



При разработке анимированных алгоритмов учитывается техника выполнения изображения, предполагаемая программным содержанием занятия, так как способы и последовательность выполнения работы, например, цветными карандашами и гуашью отличаются.

Алгоритм рисования  
сороки гуашью



# Разработка анимированных алгоритмов рисования (лепки) изображений простой формы из фигур и линий



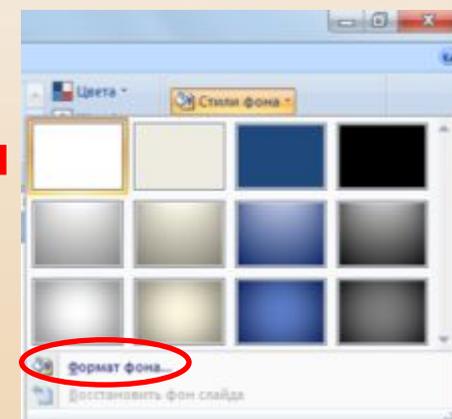
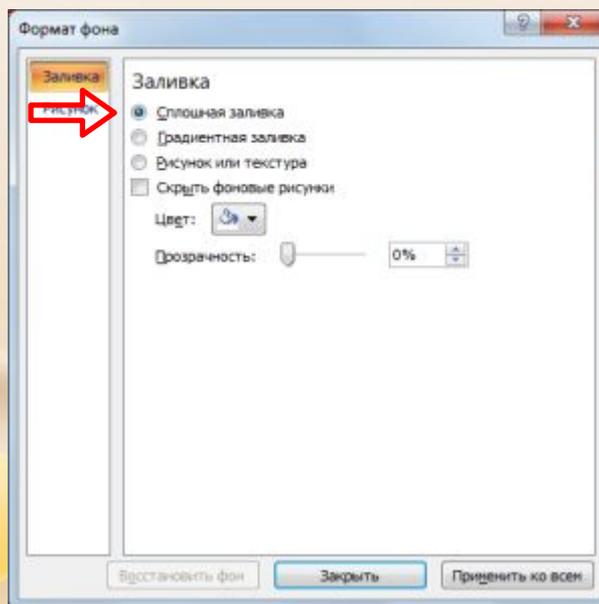
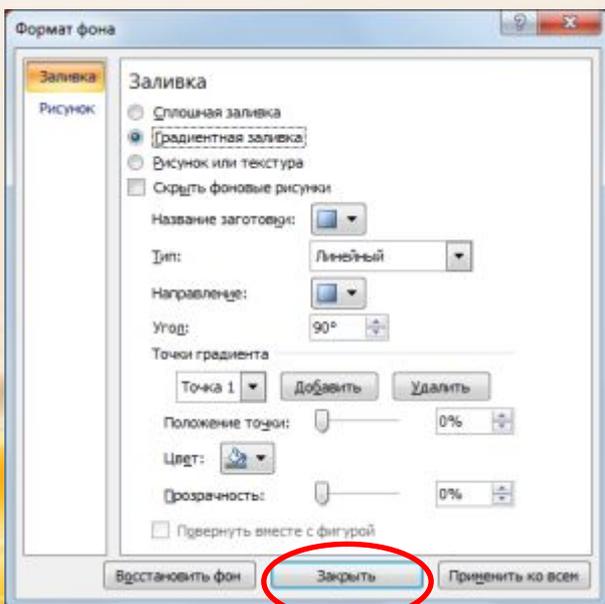
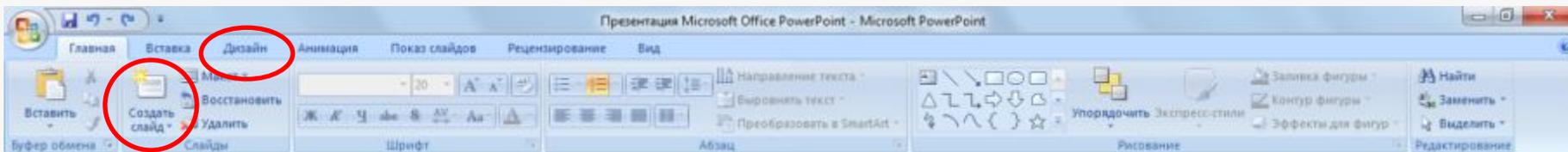
1. Создать слайд, залить фон в соответствии с замыслом (оставить белым, если планируется рисование на белой бумаге).

The screenshot displays the Microsoft PowerPoint 2010 interface. The 'Format Background' dialog box is open, showing the 'Fill' tab. The 'Gradient fill' option is selected. The 'Type' is set to 'Linear', and the 'Angle' is 90 degrees. The 'Close' button at the bottom of the dialog is circled in red. The background of the slide is a light blue grid.

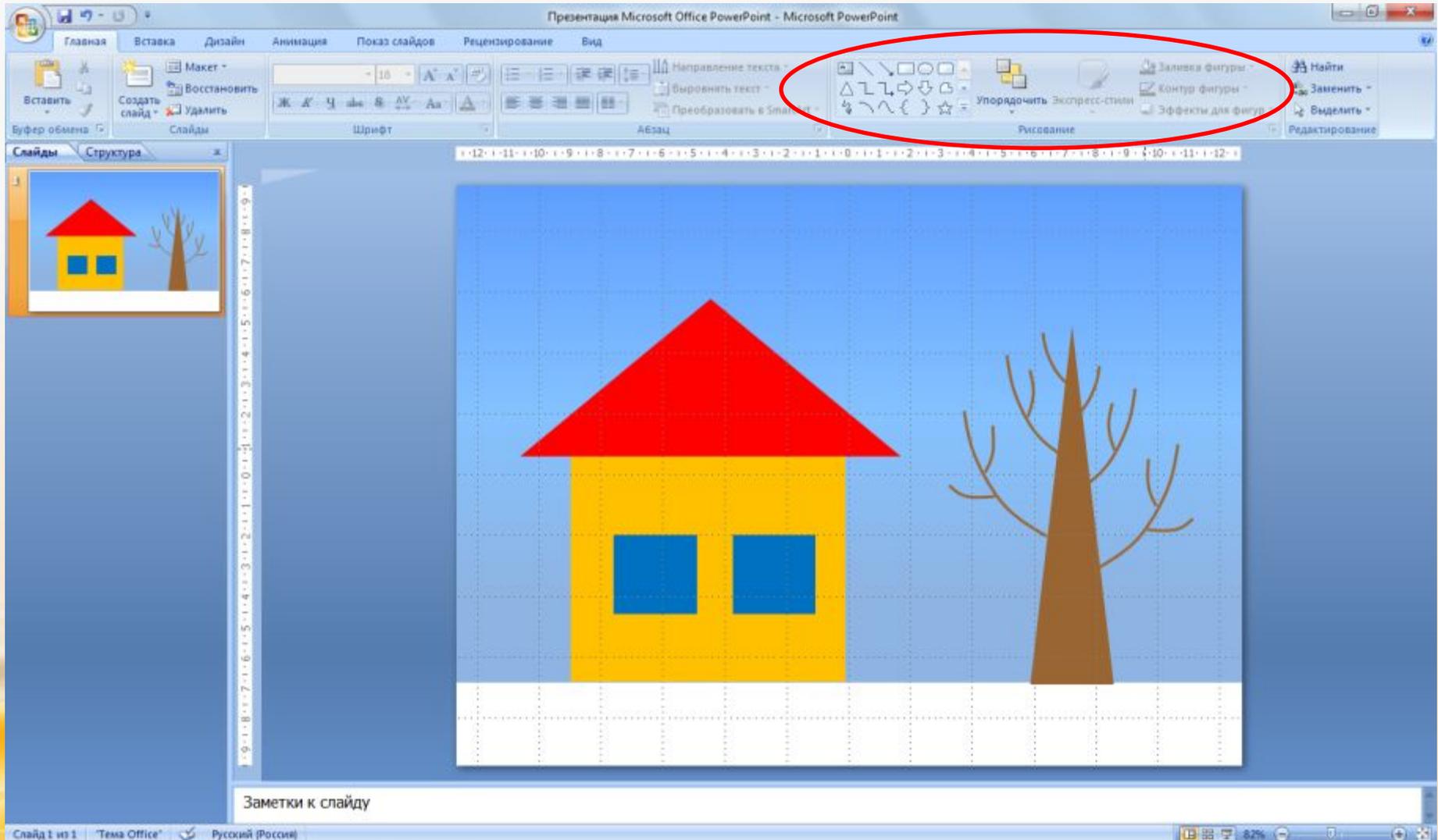
# Разработка анимированных алгоритмов рисования (лепки) изображений простой формы из фигур и линий



1. Создать слайд, залить фон в соответствии с замыслом (оставить белым, если планируется рисование на белой бумаге).

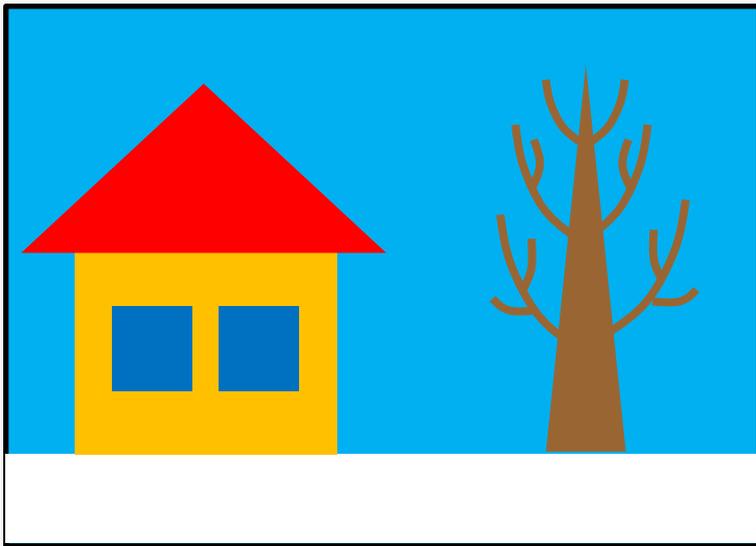


## 2. Создать изображение из фигур и линий, используя группу задач «Рисование»



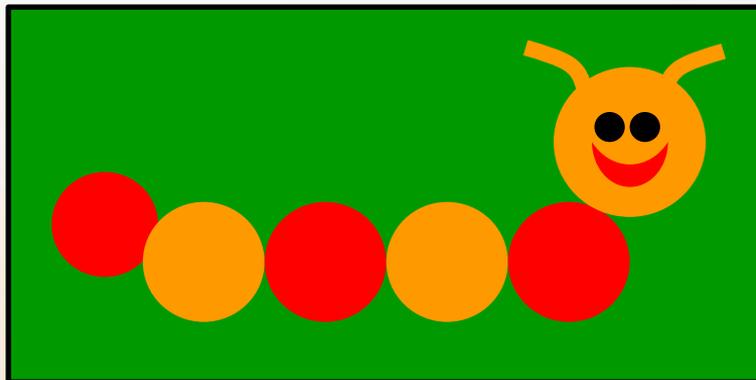
### 3. Настроить анимацию фигур в нужной последовательности (Анимация – Настройка анимации – Добавить эффект – Вход (выбор эффекта) – Настройка начала (по щелчку, с предыдущим, после предыдущего), направления и скорости эффекта)

The screenshot displays the Microsoft PowerPoint 2010 interface. The main slide features a graphic of a yellow house with a red roof and two blue windows, and a brown tree with green foliage. The graphic is composed of several numbered shapes: 1 (ground), 2 (house body), 3 (roof), 4 (tree trunk), 5 (tree branches), 6 (tree leaves), and 7 (windows). The 'Настройка анимации' (Animation Settings) task pane is open on the right, showing the 'Изменить' (Change) tab. The 'Изменения: Появление' (Changes: Appear) section is active, with 'Начало: После предыдущего' (Start: After previous) selected. The 'Направление: Снизу' (Direction: From bottom) and 'Скорость: Очень быстро' (Speed: Very fast) options are also visible. The 'Панель задач' (Task pane) on the right lists the animation sequence: 4 (Равнобедренный...), 5 (Полигона 9, 10, 11, 17, 16, 15), 6 (Полигона 12, 13, 14, 20, 19, 18), and 7 (Прямоугольник 6, Прямоугольник 7). The 'Прямой просмотр' (Direct preview) and 'Показ слайдов' (Show slides) buttons are at the bottom of the task pane. The status bar at the bottom indicates 'Слайд 1 из 1' (Slide 1 of 1), 'Тема Office' (Office theme), and 'Русский (Россия)' (Russian (Russia)).

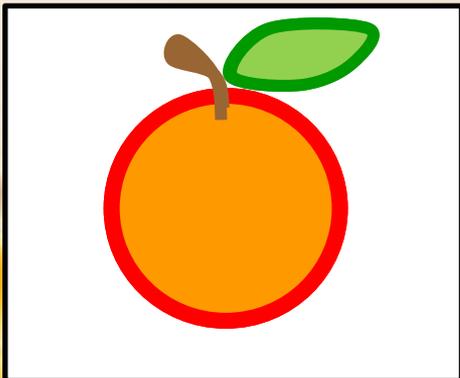


Для анимации алгоритмов рисования подходят эффекты входа:

- «Появление», направление появления должно повторять непосредственно изобразительное действие (полоса снега – слева, ствол дерева – сверху, ветки – в направлении от ствола);



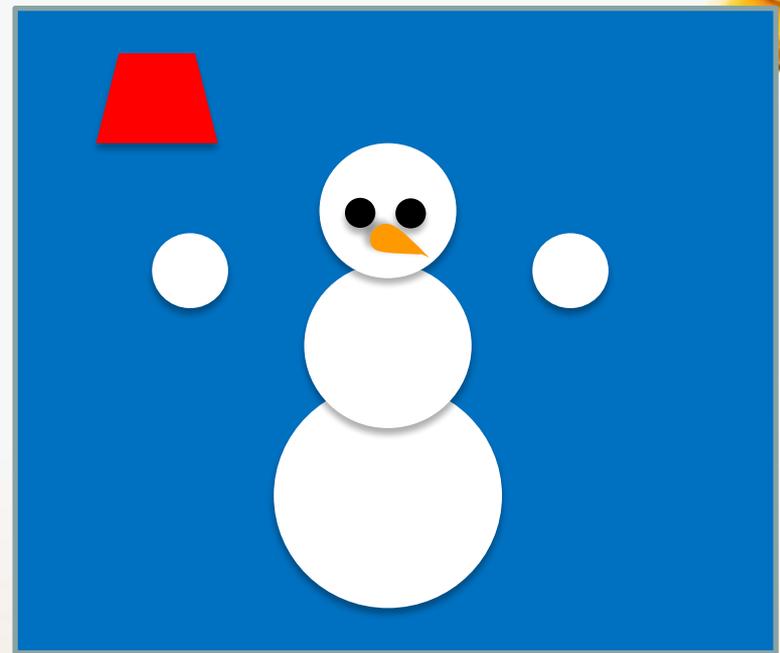
- «Увеличение» подходит для анимации кругов.



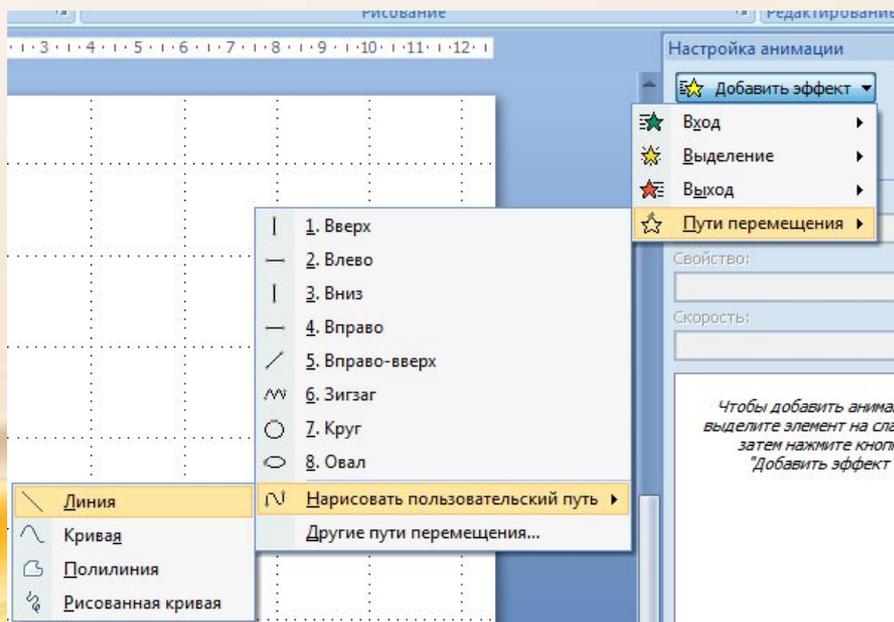
- «Часовая стрелка» подходит для анимации контура фигур.
- «Появление» и «Выцветание» для анимации заливки фигуры.

## Для анимации алгоритмов лепки подходят эффекты входа:

- «Скачок вверх» (основные комки снеговика)
- «Появление снизу» (комочки-ручки)
- «Появление сверху (ведро)
- «Спираль» (нос и глаза)
- Другие эффекты, имитирующие вход из вне



Также в анимации алгоритмов лепки целесообразно использовать **эффекты перемещения** (ведро, руки): Добавить эффект – Пути перемещения – Нарисовать пользовательский путь – Линия – навести курсор на фигуру, нажать на левую кнопку мыши, «протянуть» линию к месту перемещения, при необходимости скорректировать направление после просмотра эффекта.



**Продолжение  
следует...**

