

## Консультация

### Часть II

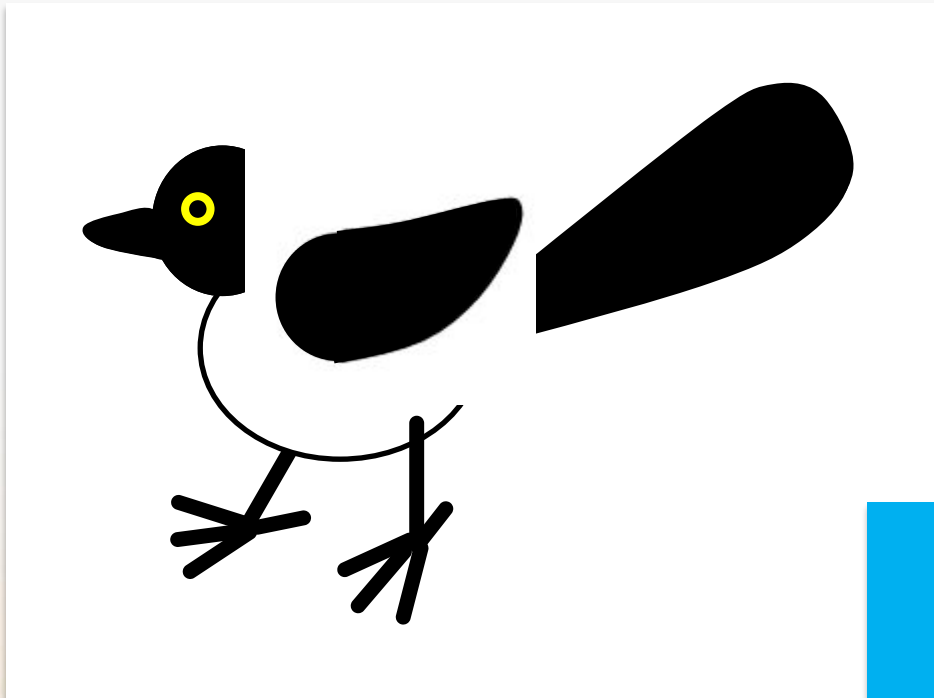
# Использование анимированных алгоритмов рисования и лепки в ООД с детьми дошкольного возраста.

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.

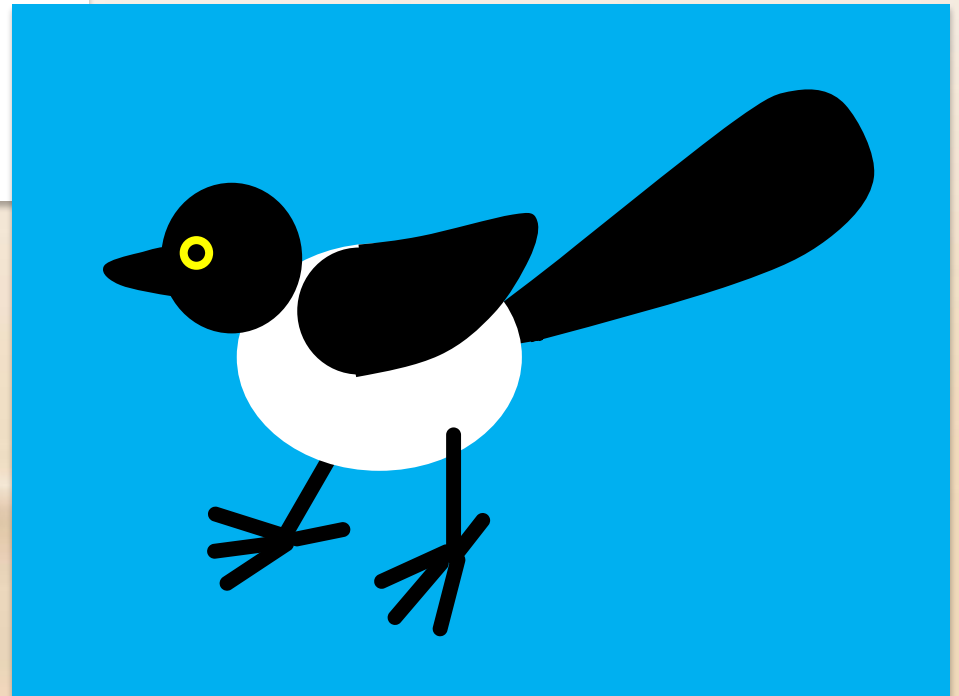
- **Этап формирования.** Анимированный алгоритм сопровождает реальный показ способа изображения педагогом, с целью систематизации получаемой информации и установления связи между анимацией и серией изобразительных действий. Педагог комментирует показ, активизируя внимание детей с помощью вопросов.
- **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.

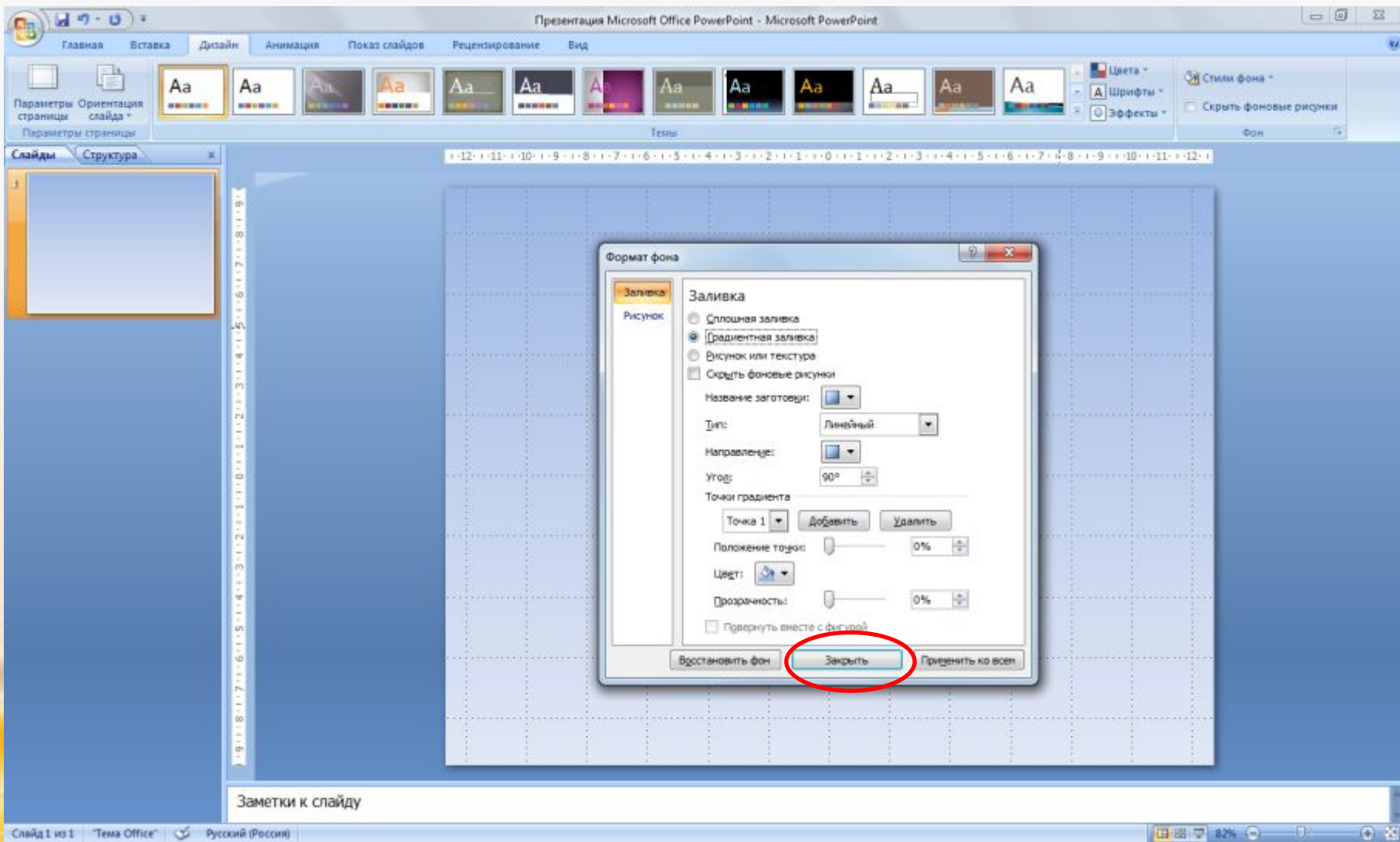
## Алгоритм рисования сороки гуашью



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



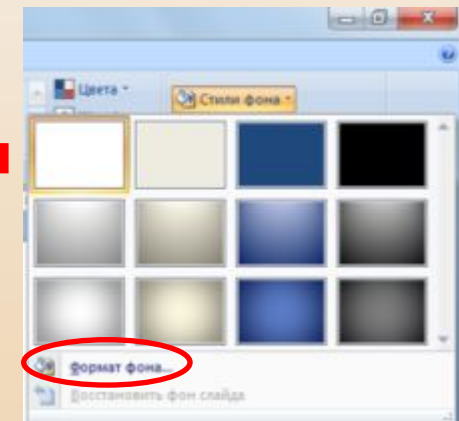
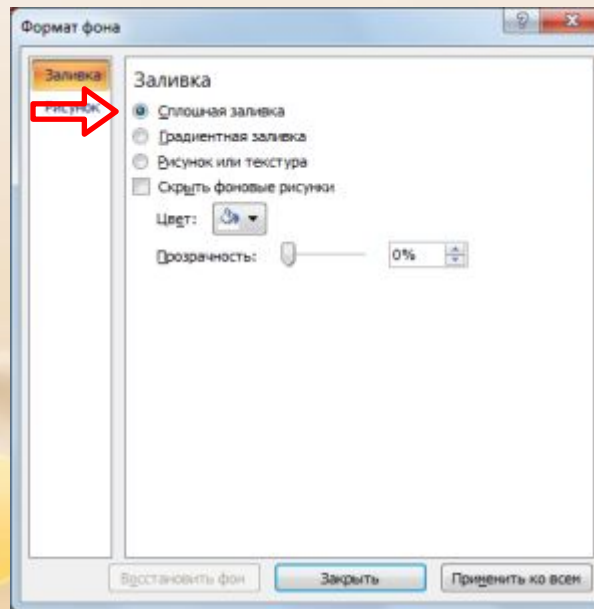
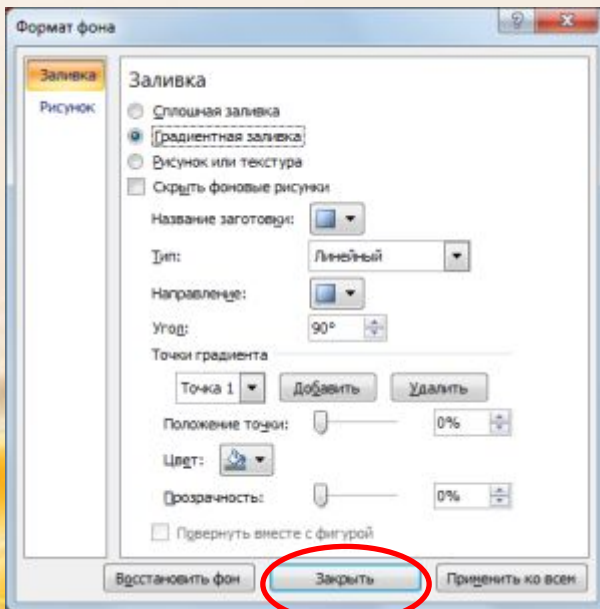
1. Создать слайд, залить фон в соответствии с замыслом (оставить белым, если планируется рисование на белой бумаге).



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

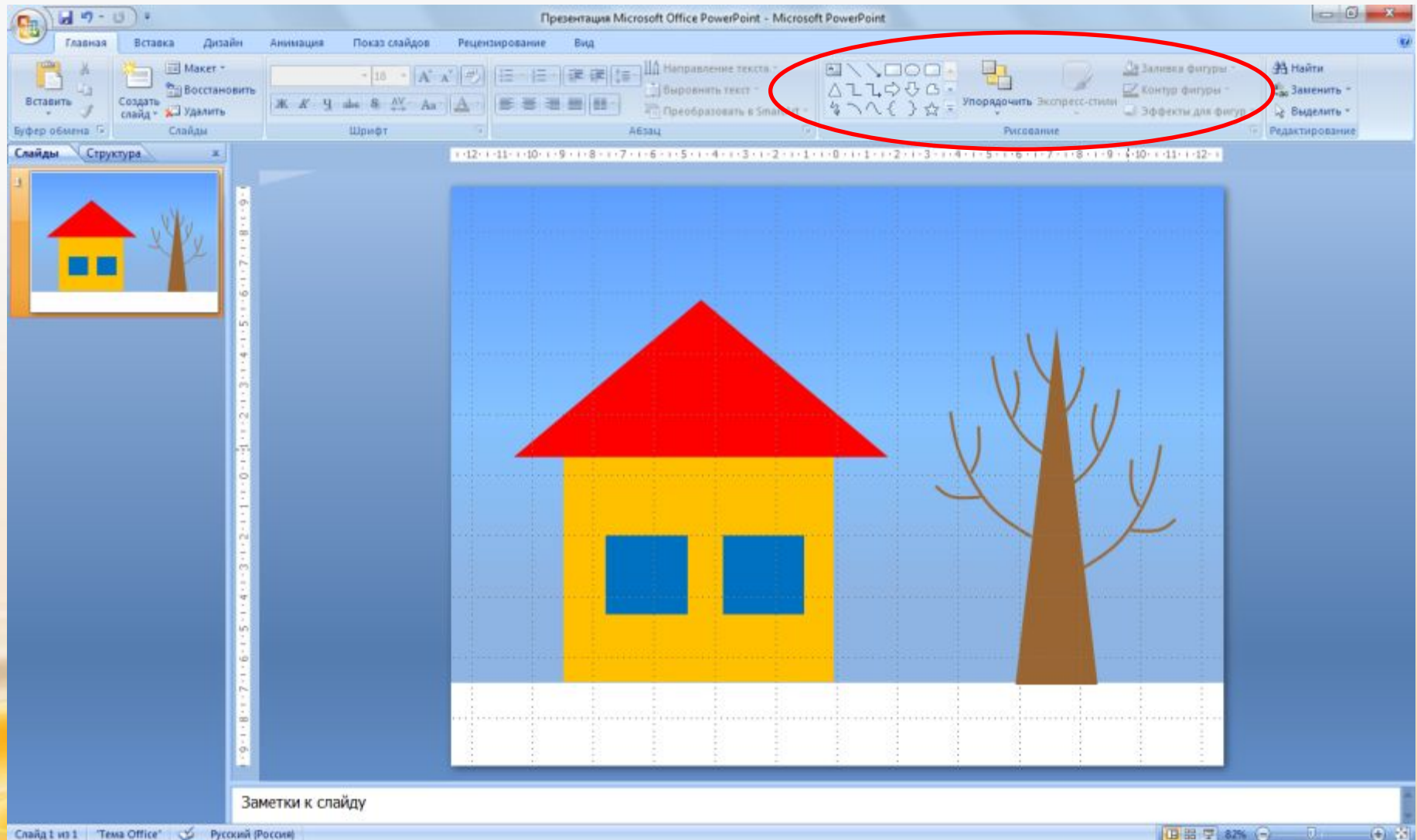


1. Создать слайд, залить фон в соответствии с замыслом (оставить белым, если планируется рисование на белой бумаге).

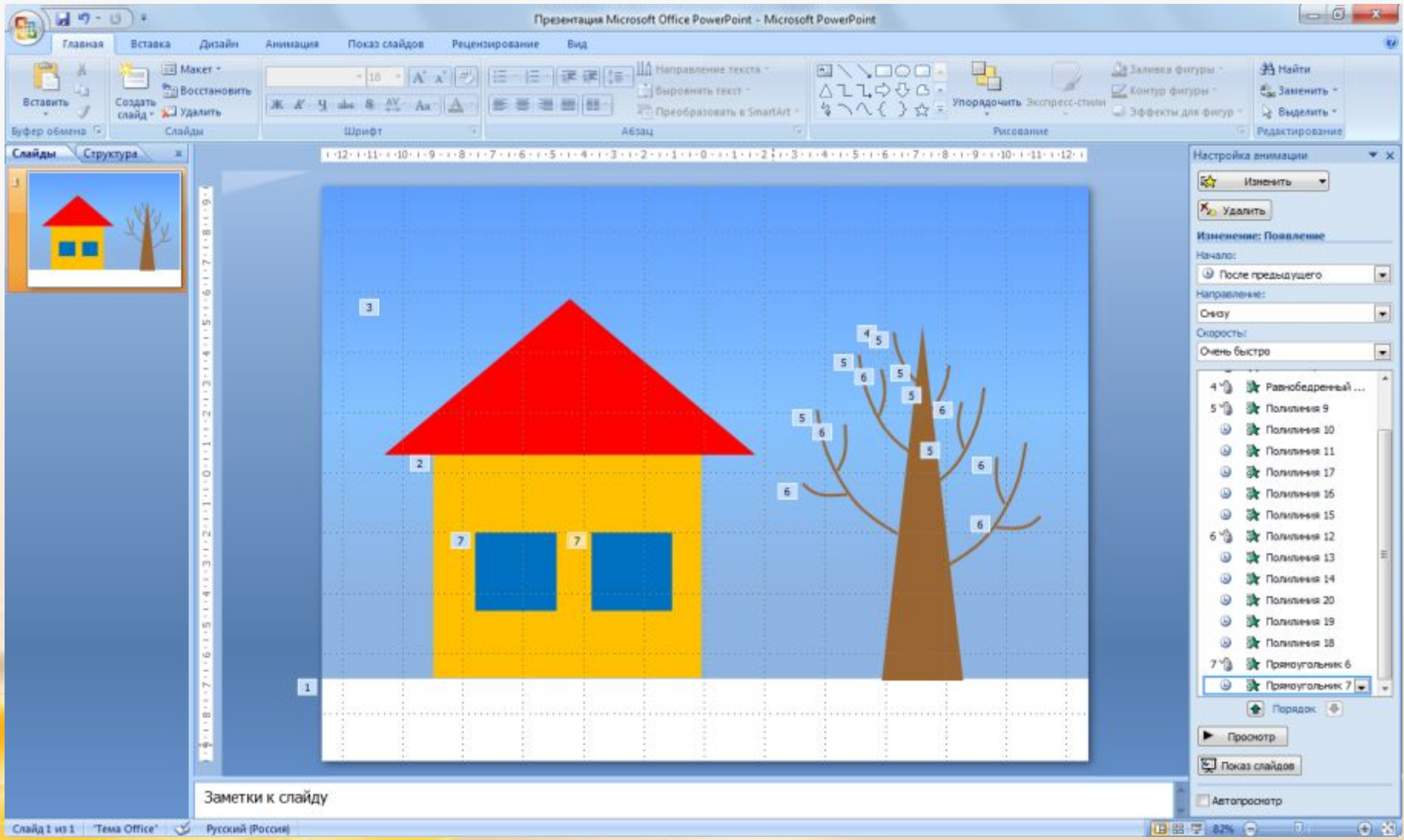


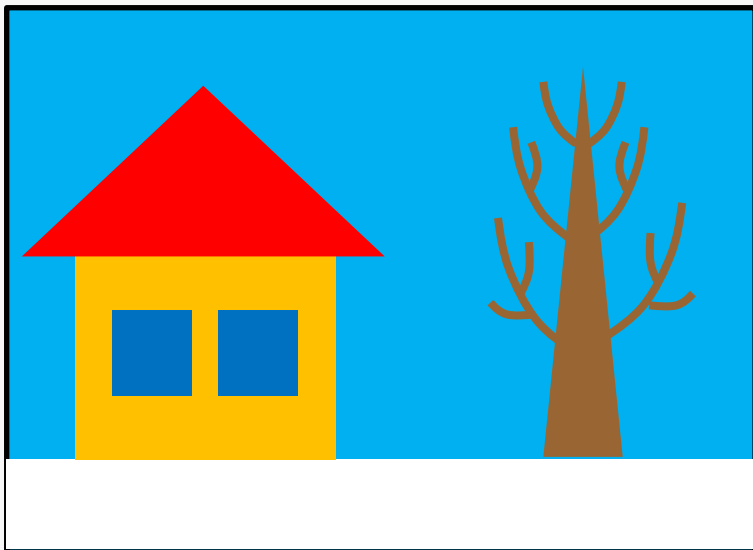


## 2. Создать изображение из фигур и линий, используя группу задач «Рисование»



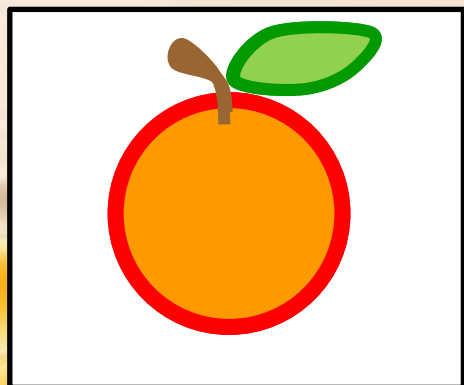
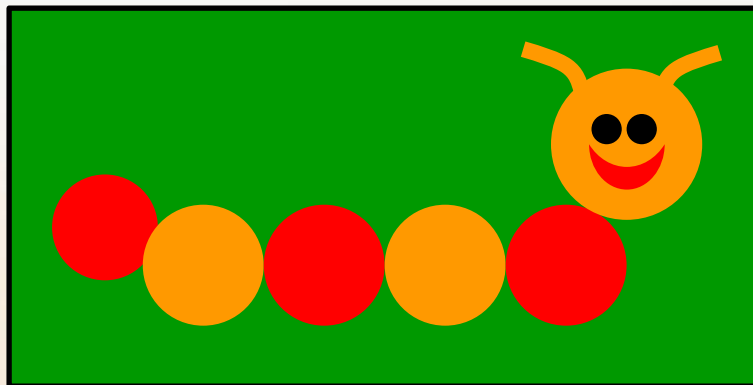
(Анимация – Настройка анимации – Добавить эффект – Вход (выбор эффекта) – Настройка начала (по щелчку, с предыдущим, после предыдущего), направления и скорости эффекта)





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.

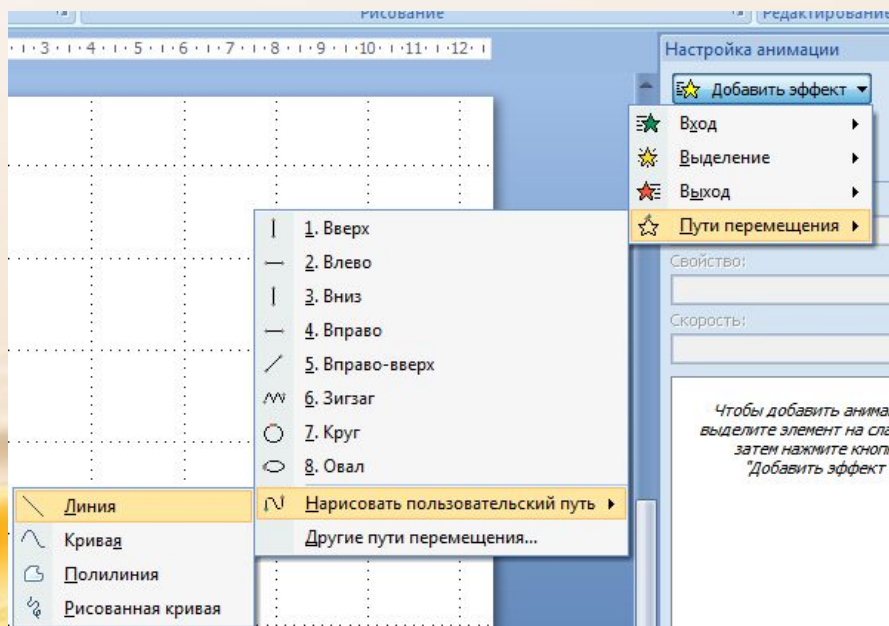


## Для анимации алгоритмов лепки подходят эффекты входа:

- «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...**