

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

(дополнительная общеразвивающая программа)

«ПЕСОЧНАЯ АНИМАЦИЯ»

**Алгоритмы создания образов
при рисовании песком**

Разработчик: Полубоярова А.В.,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Алгоритм – описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.

Алгоритм—понятное и точное предписание исполнителю выполнить конечную последовательность команд, приводящих от исходных данных к искомому результату.

Свойства алгоритма:

1. Дискретность (от лат. Discretus–разделенный, прерывистый) – это свойство предполагает, что любой алгоритм должен состоять из последовательности шагов, следующих друг за другом.
2. Детерминированность (от лат. Determinate – определенность, точность) - это свойство указывает, что любое действие в алгоритме должно быть строго и недвусмысленно определено и описано для каждого случая.
3. Результативность (конечность) алгоритма - исполнение алгоритма должно закончиться за конечное число шагов.

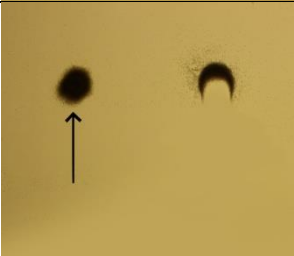
Формы представления алгоритмов: словесная запись, графическая форма (рисунки, пиктограммы, схемы, блок-схемы), программа, таблица.

При реализации дополнительной общеобразовательной программы «Песочная анимация» в основном используется графическая форма алгоритмов. Алгоритм изображается в виде последовательности связанных между собой рисунков, каждый из которых соответствует выполнению одного или нескольких действий.

Алгоритмы вооружают учащихся средствами управления своим мышлением и практическими действиями, то есть формируют необходимые качества личности как субъекта собственной учебной деятельности. Этот вид обучения создает необходимые предпосылки для подготовки учащихся к творческой деятельности, так как в процессе алгоритмизации дети овладевают методами деятельности, в том числе мыслительной. Алгоритмизация увеличивает вес самостоятельной работы учащихся и способствует совершенствованию управления учебным процессом.

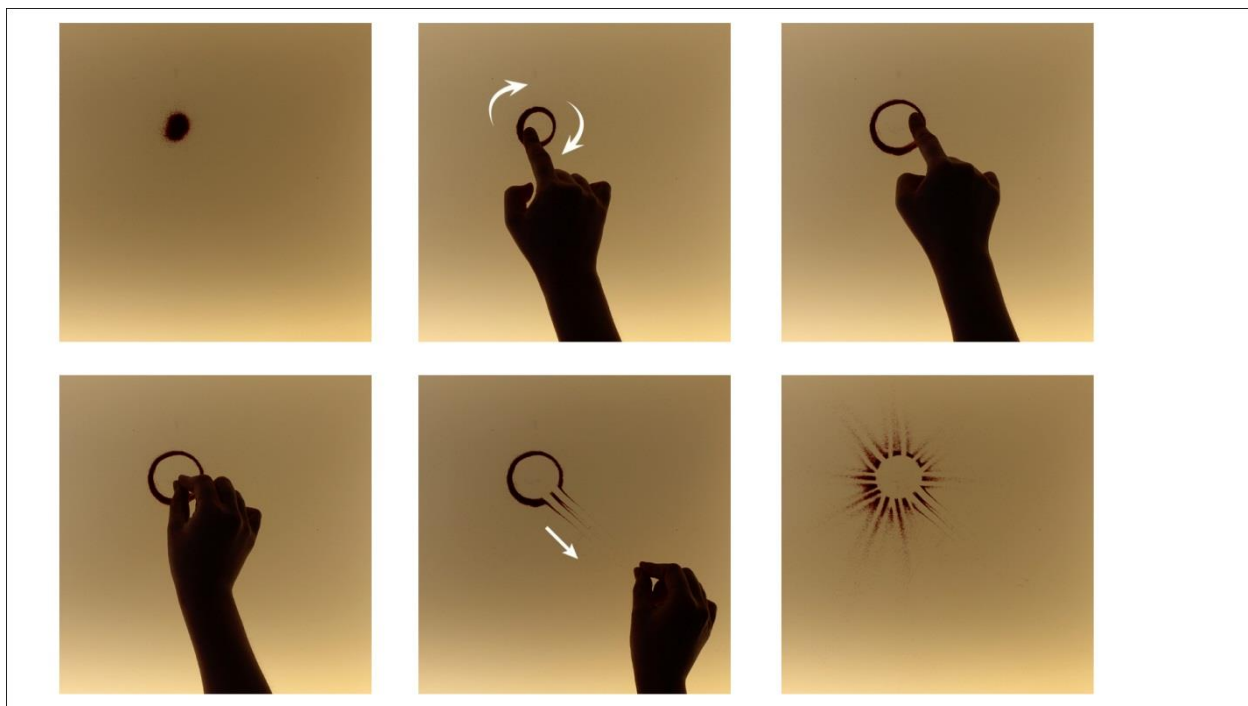
Алгоритмы создания образов применяются, начиная со 2 полугодия первого года обучения, когда учащиеся уже знакомы с приемами рисования в технике песочная анимация. С их помощью организуется самостоятельная работа детей в творческих мастерских, при работе над проектами.

Алгоритм создания образа «Звездочет»

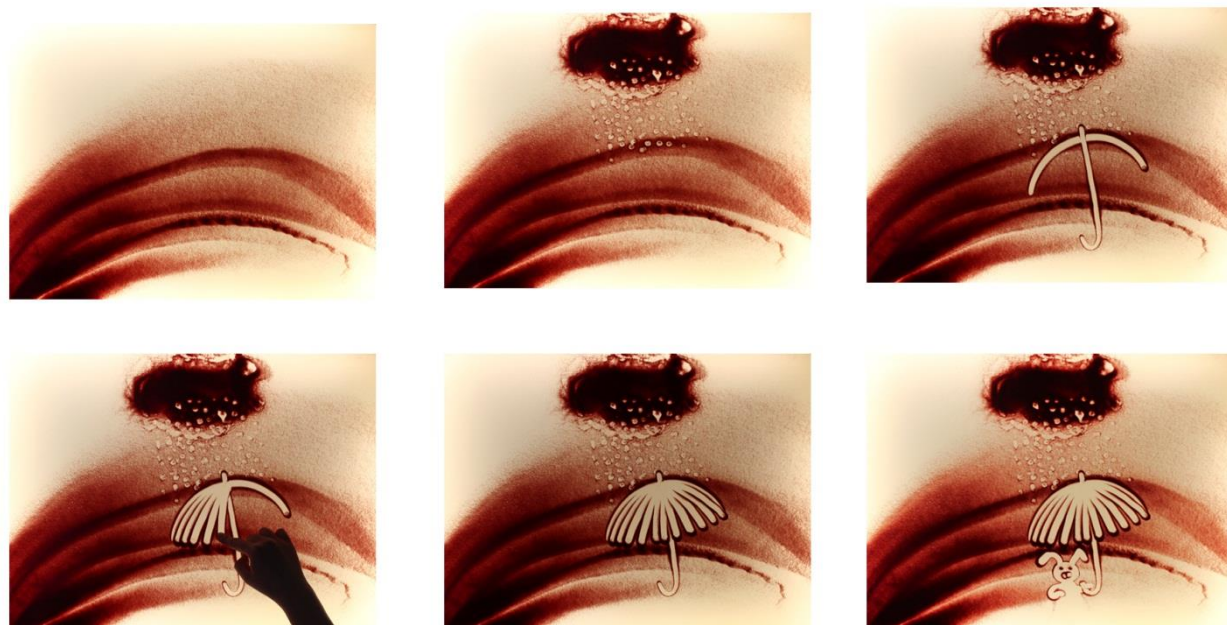
№ п/п	Читай	Делай	У тебя должно получиться
1	Жил был звездочет	берем в кулачок песок и рисуем круг	
2	У него были кудрявые волосы,	по верхней грани круга пальцем, совершая круговые движения, рисуем спираль	
3	добрые глаза,	берем щепотку песка и ставим точку, а затем, снизу надавив на точку, получаем глазик	
4	любопытный нос	делаем точку, но давим на нее сверху, отводя палец чуть в сторону	
5	и приветливая улыбка.	берем щепотку песка, но не ставим точку, а рассыпая ее по чуть - чуть, делаем линию	
6		затем на получившуюся линию слегка надавливаем с краев	
7	И вот, что у нас вышло.	сравни свой рисунок	

№ п/п	Читай	Делай	У тебя должно получиться
8	Звездочет носил колпак, украшенный звездочками и такой же замечательный плащ.	берем песок в кулачок, рисуем колпак и плащ в форме колокольчика, засыпаем их и ставим точки пальчиками	
9	У Звездочета были ловкие и умелые руки.	<i>берем песок в кулачок, рисуем руки и там где должны быть ладошки сыпем чуть больше песка, затем изображаем ладошки, пальцем круговыми движениями делаем кружок и из его центра двигаем пальцы в сторону</i>	 

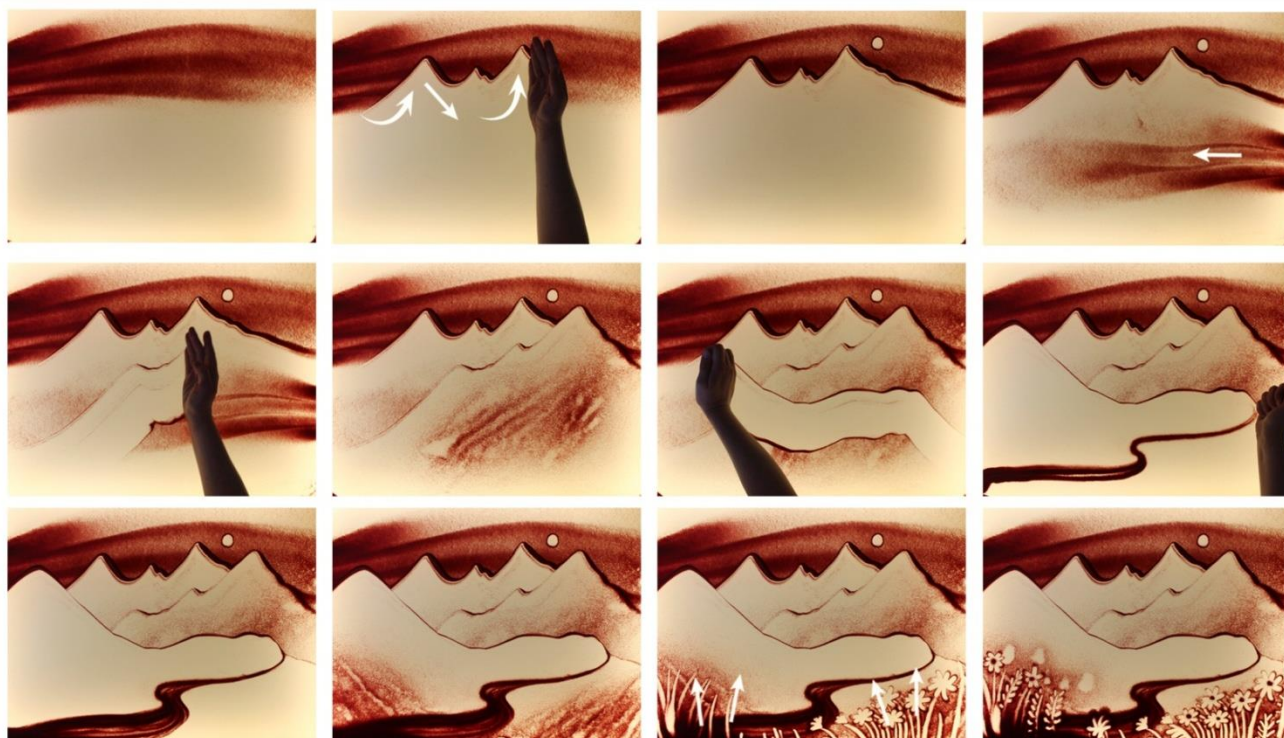
Алгоритм создания образа «Солнце»



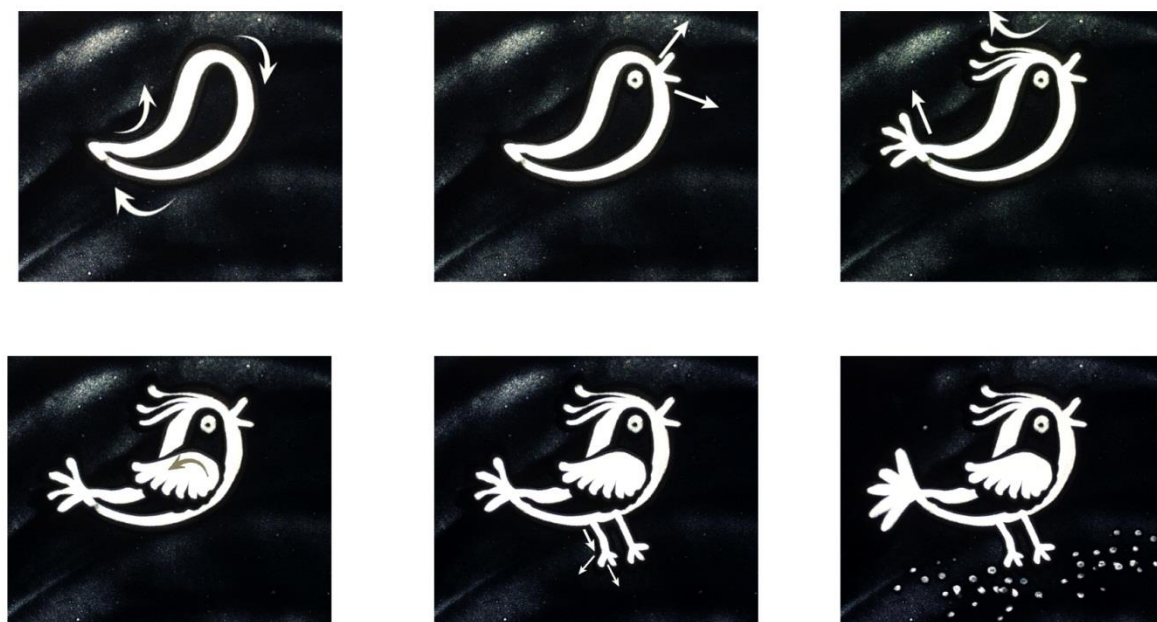
Алгоритм создания образа «Дождик»



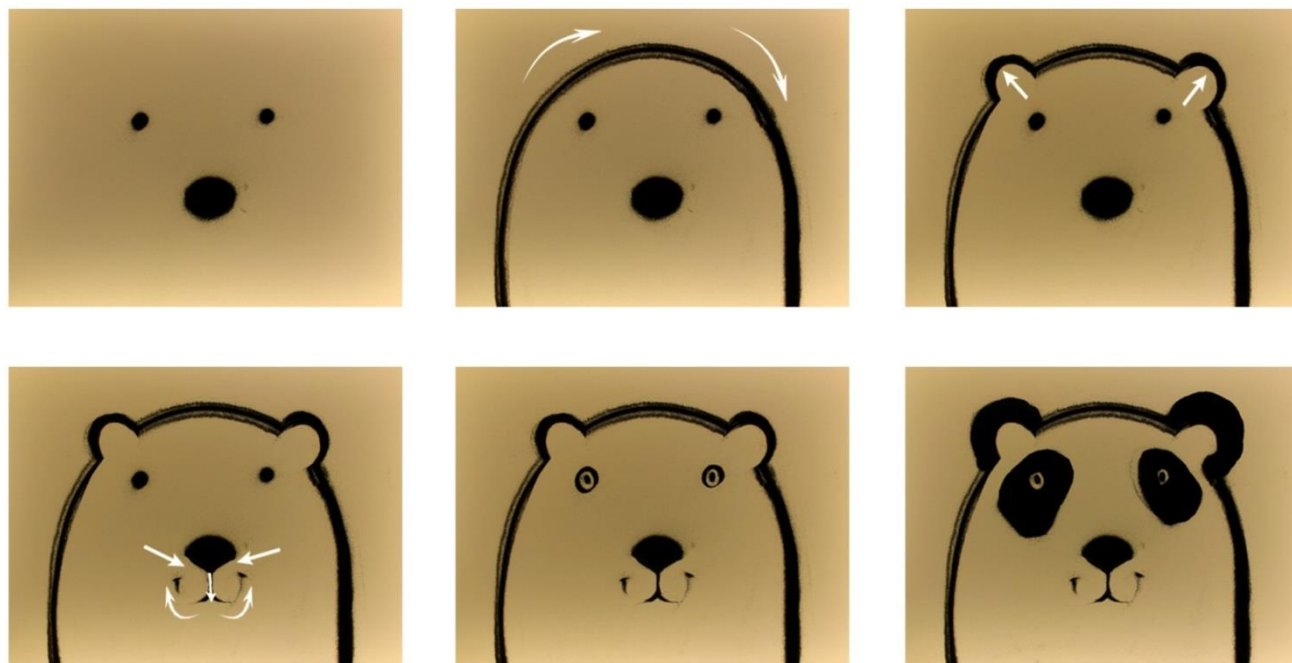
Алгоритм создания образа «Горы»



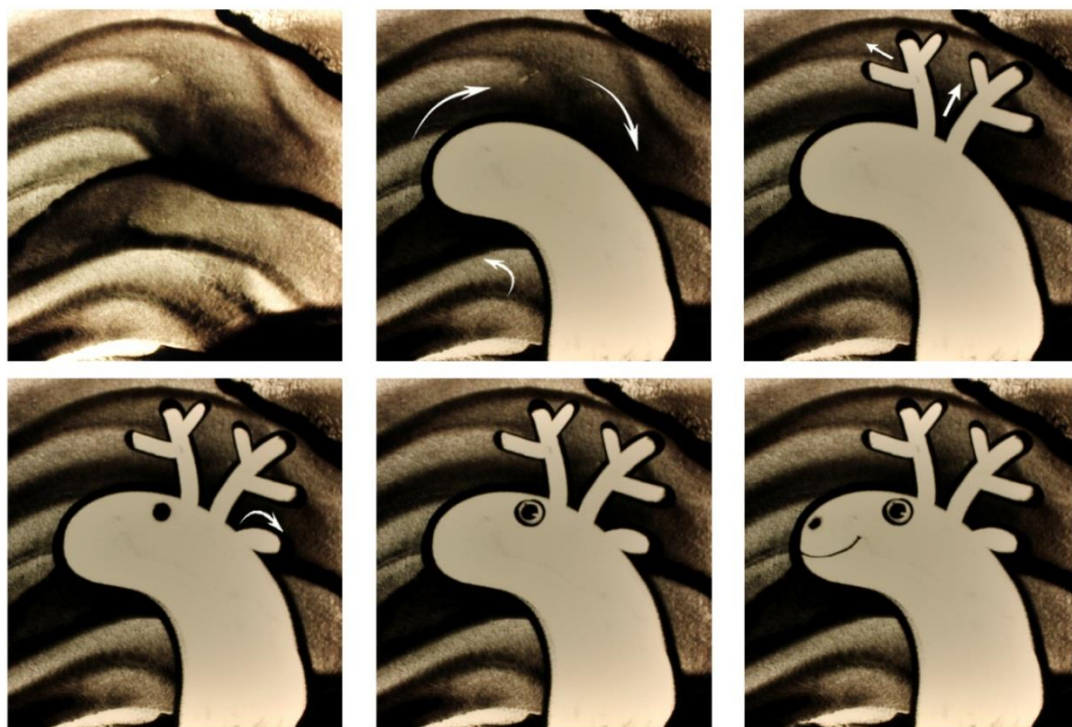
Алгоритм создания образа «Птичка»



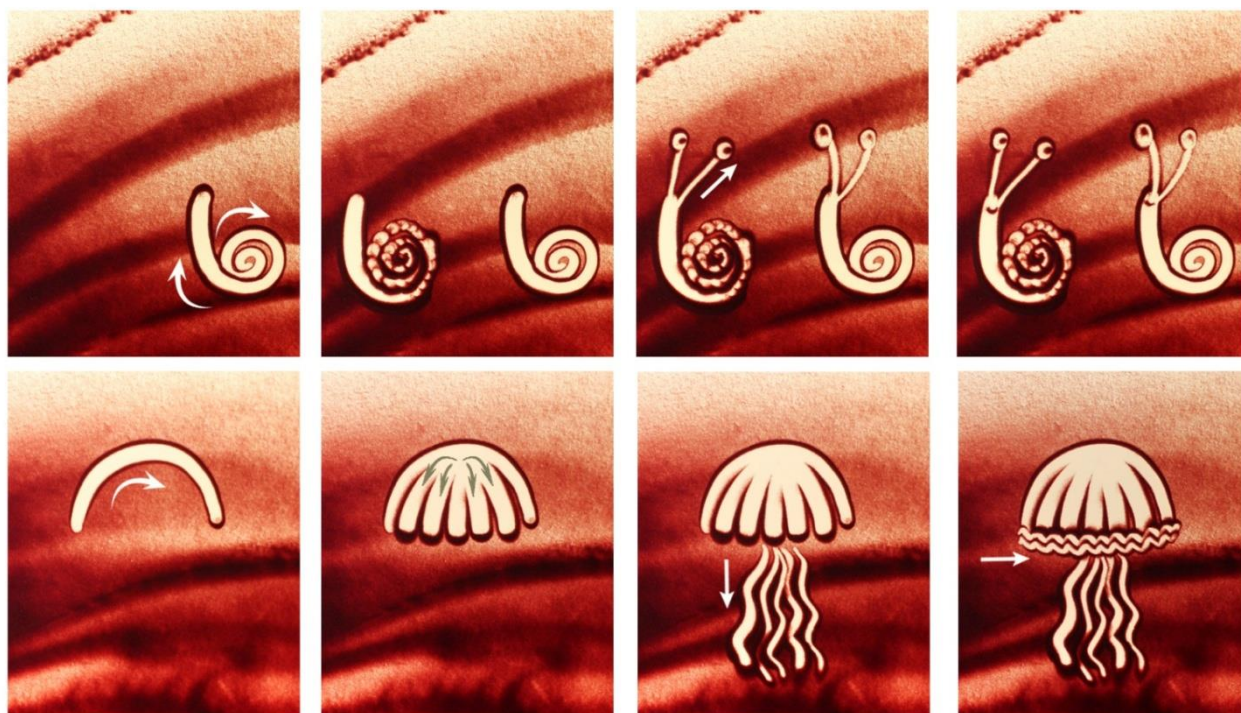
Алгоритм создания образа «Панда»



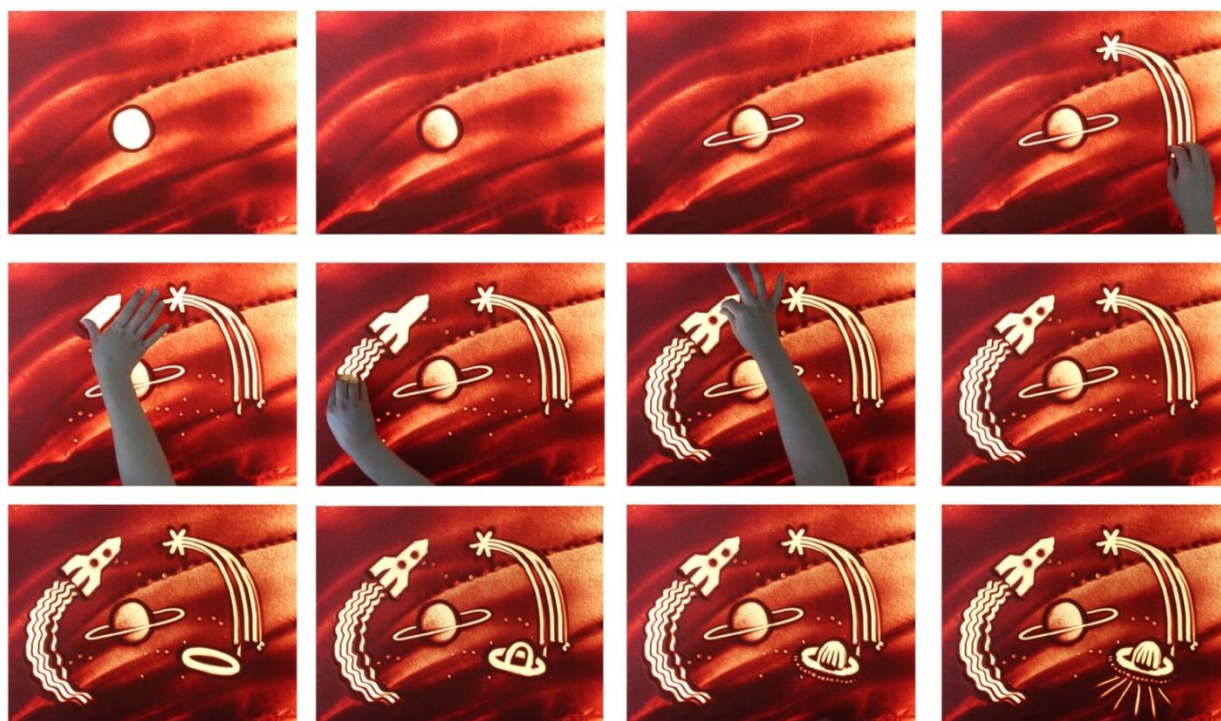
Алгоритм создания образа «Олень»



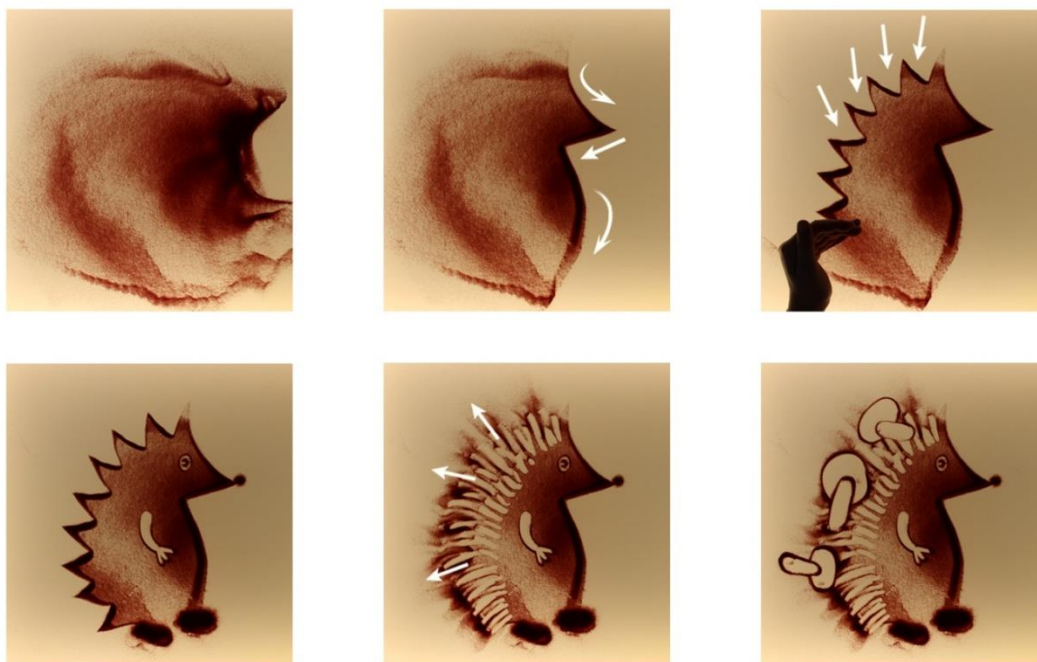
Алгоритм создания образов «Улитка», «Медуза»



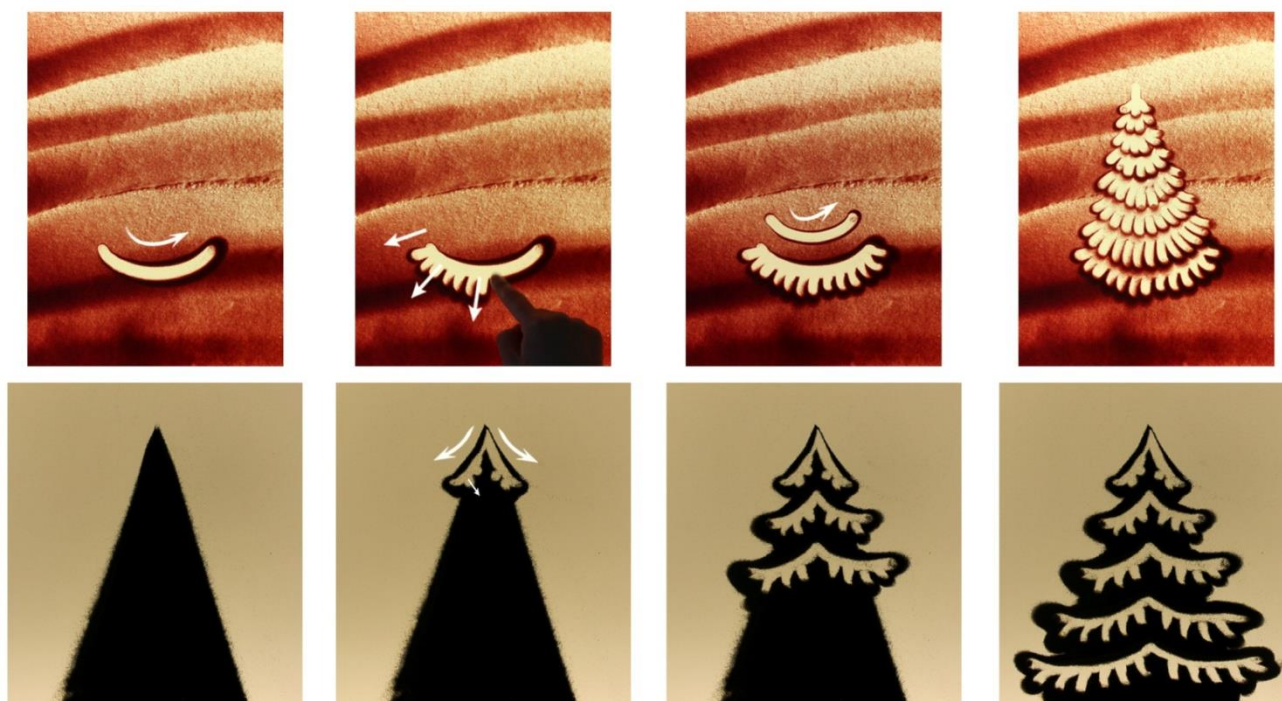
Алгоритм создания образа «Космос»



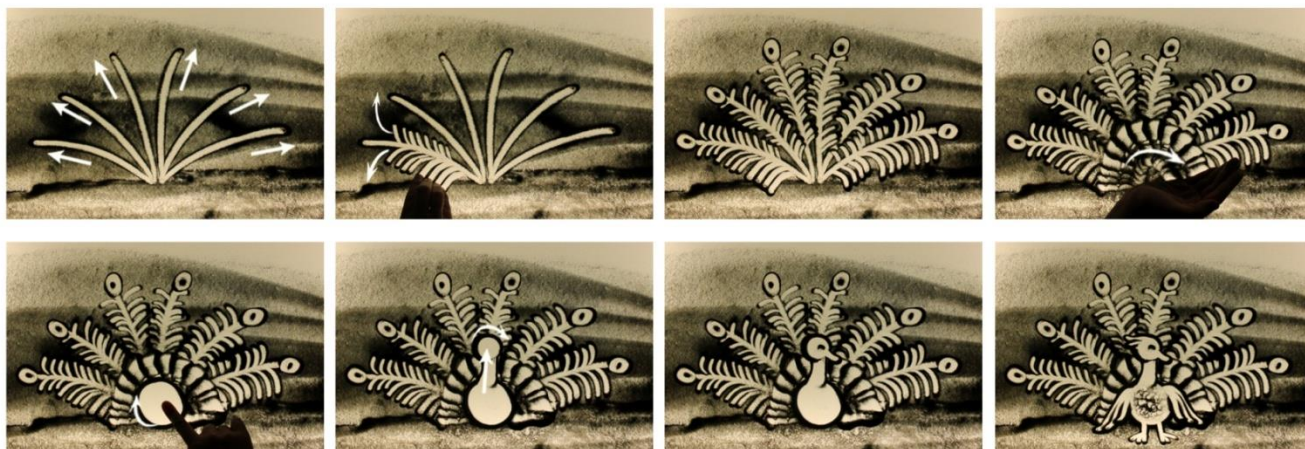
Алгоритм создания образа «Ёжик»



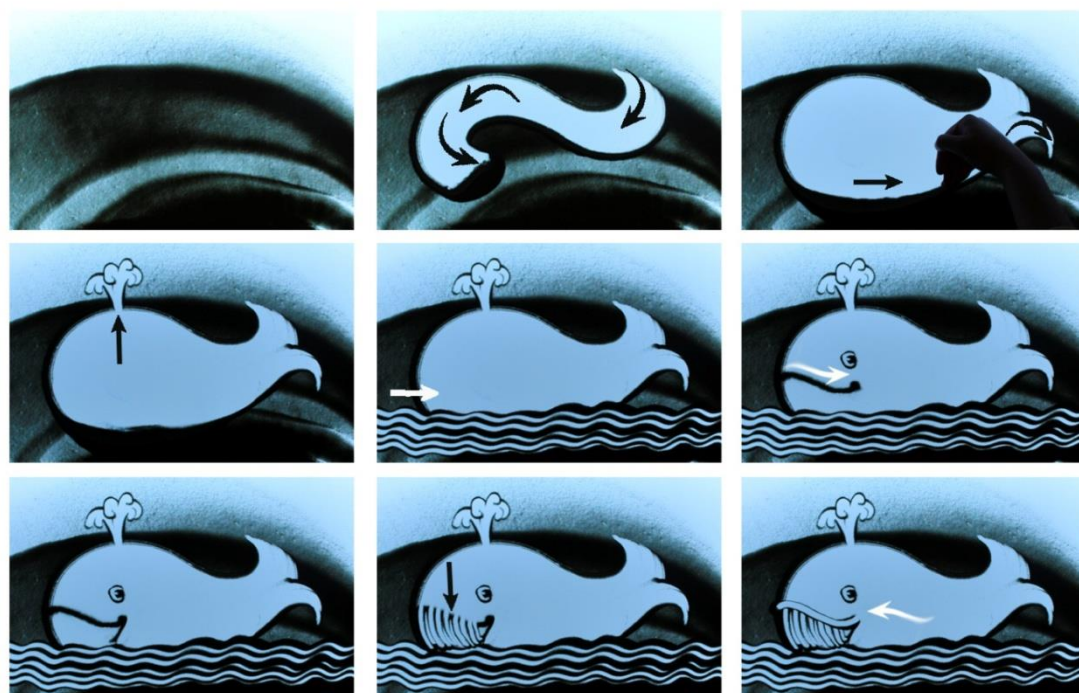
Алгоритм создания образа «Ёлка»



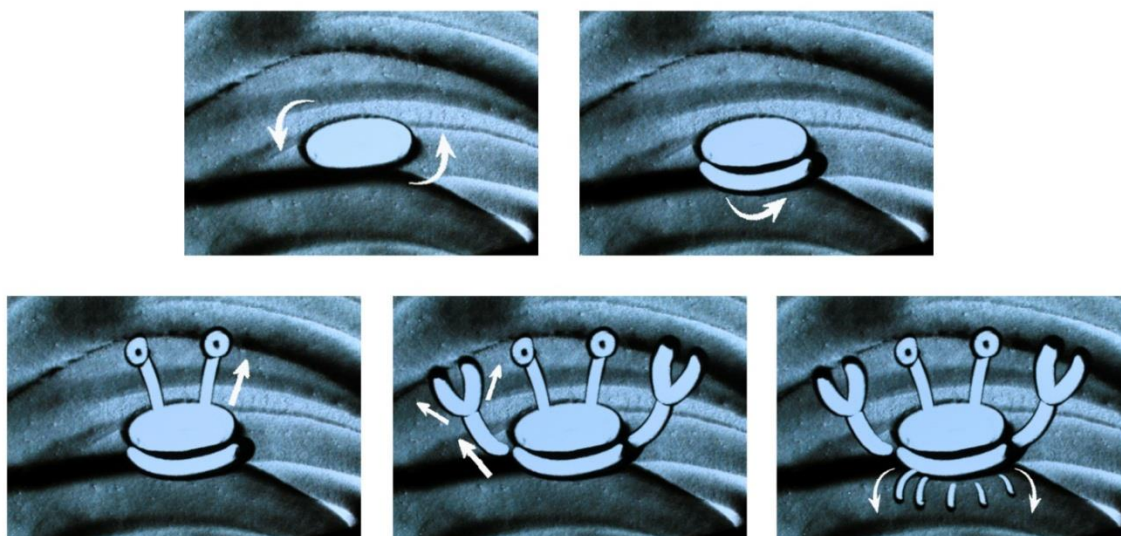
Алгоритм создания образа «Павлин»



Алгоритм создания образа «Кит»



Алгоритм создания образа «Краб»



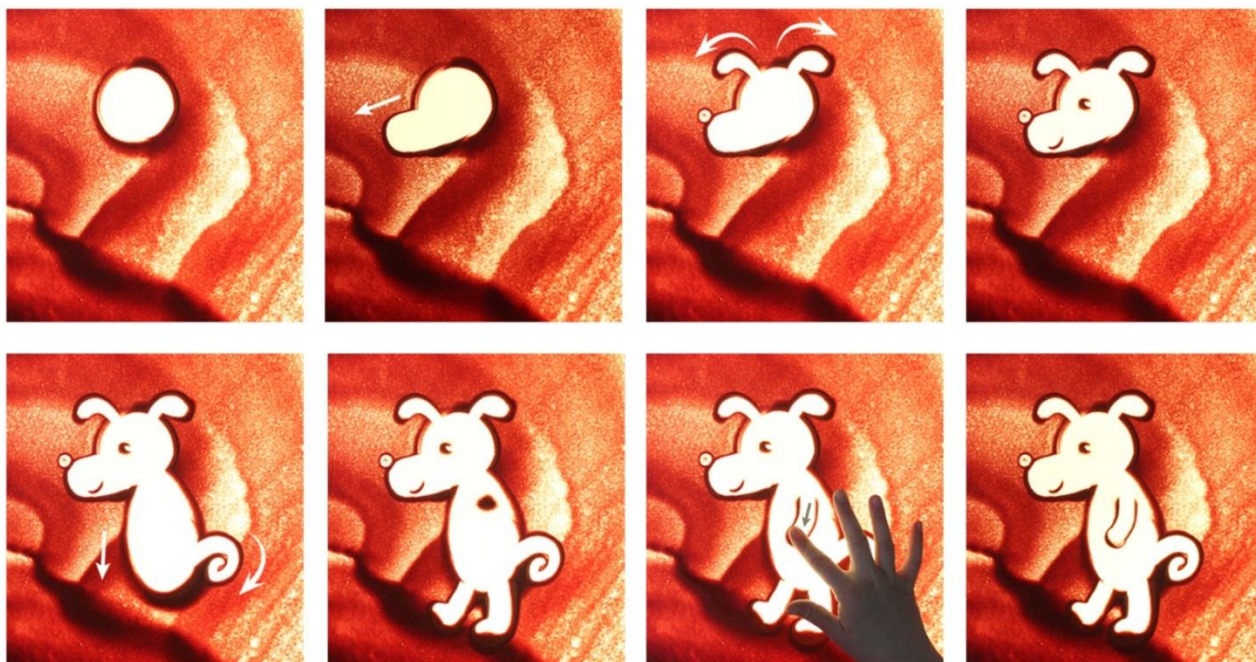
Алгоритм создания образа «Морской конек светлый»



Алгоритм создания образа «Морской конек темный»



Алгоритм создания образа «Собака»



Алгоритм создания образа «Портрет в профиль»



Алгоритм создания образа «Портрет в фас»

