

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
организация дополнительного профессионального образования
«Центр развития образования» городского округа Самара

Методические рекомендации
«Создание печатных дидактических материалов с
помощью цифровых сервисов и искусственного
интеллекта»

Самара
2026

Методические рекомендации посвящены возможностям создания печатных дидактических материалов для детей дошкольного возраста и цифровым средствам, с помощью которых данные материалы могут быть разработаны педагогом.

Методические рекомендации предназначены для использования педагогами, работающими с детьми дошкольного возраста.

Составитель: Румянцева Елена Александровна, начальник отдела цифровой трансформации и проектной деятельности МБОУ ОДПО ЦРО г.о.Самара.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.1. Виды печатных дидактических материалов.....	4
1.2. Рабочие листы.....	5
1.3. Создание карточек-пятиминуток с заданиями.....	6
1.4. Создание ребусов	9
1.4.1. Правила разгадывания ребусов	9
1.5. Создание лабиринтов.....	21
1.6. Пазл как дидактический материал в работе с детьми дошкольного возраста	24
1.6. Раскраски как дидактический материал для детей дошкольного возраста	27
Использованные источники	34

1.1. Виды печатных дидактических материалов

Печатные дидактические материалы — это учебные пособия, разработанные для помощи в обучении и закреплении знаний.

В детском саду для обучения и развития детей используют различные печатные дидактические материалы. Вот некоторые из них:

1. Учебные пособия и книги с иллюстрациями для чтения и рассматривания.
2. Рабочие тетради и прописи для развития мелкой моторики и навыков письма.
3. Раздаточные материалы: карточки с заданиями, картинками, вопросами для индивидуальных и групповых занятий.
4. Пазлы и разрезные картинки для развития логического мышления и мелкой моторики.
5. Настольные игры с правилами и заданиями для обучения счёту, чтению, развитию речи и других навыков.
6. Плакаты и таблицы с информацией о природе, животных, временах года, цифрах, буквах и т. д.
7. Раскраски с заданиями на дорисовывание, обведение контуров и другие графические упражнения.
8. Иллюстративные материалы для ознакомления с окружающим миром, профессиями, культурой и традициями.
9. Материалы для проведения занятий по аппликации, лепке, рисованию с инструкциями и шаблонами.
10. Методические рекомендации для воспитателей с примерами занятий и упражнений.

1.2. Рабочие листы

Рабочий лист (лист с заданиями) – это вид дидактического материала на печатной основе, позволяющий организовать деятельность воспитанников в детском саду по конкретной теме.

Рабочий лист чаще всего разрабатывается:

- ✓ На одно конкретное занятие.
- ✓ На одну конкретную тему, под четкие цель и задачи.
- ✓ Для конкретной группы детей.
- ✓ Содержит 1-2 листа формата А4.
- ✓ Задания красиво оформлены, привлекают внимание.

Разработать рабочий лист можно в текстовом редакторе (Word) или в программе для создания презентаций (Power Point).

Алгоритм разработки рабочего листа

1. Сформулировать цель работы с данным листом: чему дети научатся (что освоят) в процессе работы с листом.
2. Подобрать задание согласно возрасту и возможностям детей.
3. Оформить задания: подобрать качественные иллюстрации (картинки), сформулировать инструкцию для работы, распечатать лист.
4. Приготовить необходимые инструменты для работы (карандаши, ножницы, клей и пр.) и раздать детям листы с заданиями для выполнения.

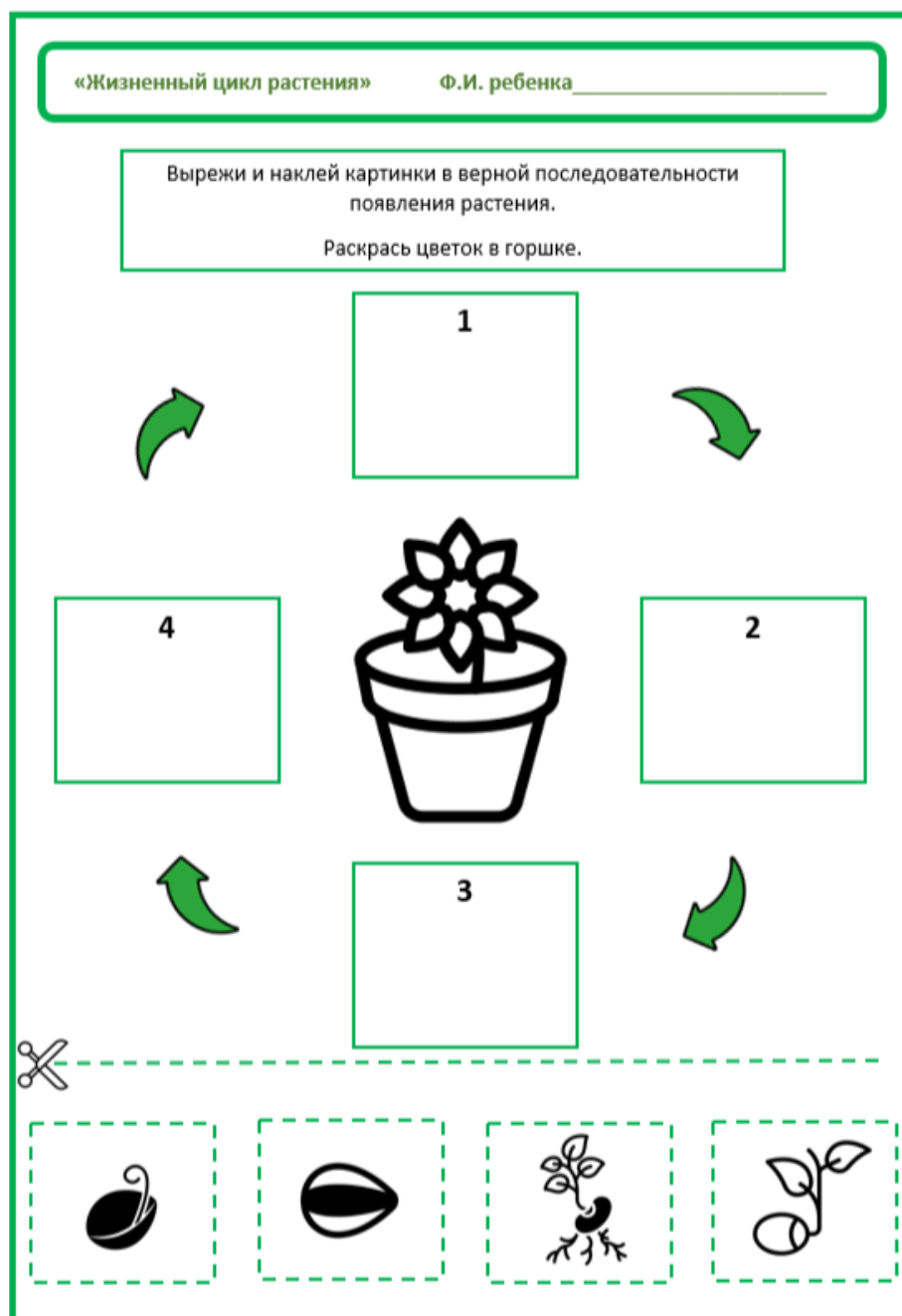


Рисунок 1. Пример рабочего листа (карточки с заданием)

1.3. Создание карточек-пятиминуток с заданиями

Карточка-пятиминутка в детском саду — это короткий дидактический материал с заданиями для детей, рассчитанный на 5 минут активной работы.

Основные характеристики

Длительность: 5 минут (отсюда название).

Формат: обычно лист бумаги (А5 или А4) с 2–4 заданиями.

Цель: быстро активизировать мышление, повторить пройденное, развить конкретные навыки.

Частота применения: ежедневно или несколько раз в неделю.

Для чего используют

Карточки решают сразу несколько педагогических задач:

- ✓ закрепляют знания по текущей теме;
- ✓ развивают внимание, память, логику;
- ✓ тренируют мелкую моторику (если есть графические задания);
- ✓ учат действовать по инструкции;
- ✓ помогают быстро проверить понимание материала у всей группы;
- ✓ вносят разнообразие в режим дня.

Типы заданий (примеры)

Логика и математика: «найди лишний предмет», «сосчитай и соедини», «продолжи ряд».

Речь и грамота: «назови слова на букву...», «подбери рифму», «составь предложение по картинке».

Окружающий мир: «соедини животное и его жилище», «найди сезонные предметы».

Графика: «обведи по точкам», «проведи линию, не отрывая карандаш», «заштрихуй фигуру».

Внимание и память: «найди отличия», «запомни и повтори последовательность».

Как применяют на практике

В начале занятия — как «разогрев» для включения в тему.

В середине — как перерыв между длительными видами деятельности.

В конце — как рефлексия или закрепление.

В режимных моментах (например, пока дети ждут прогулки).

Преимущества

Экономия времени: не требуют долгой подготовки.

Гибкость: можно адаптировать под любую тему и возраст.

Индивидуализация: дают возможность работать с детьми разного уровня (например, разные карточки для новичков и тех, кто справляется лучше).

Наглядность: результаты видны сразу, что помогает педагогу корректировать обучение.

Таким образом, карточки-пятиминутки — это удобный инструмент для педагогов, позволяющий в игровой форме развивать ключевые навыки дошкольников без перегрузки.

БОЛЬШЕ. МЕНЬШЕ. РАВНО.

> < =

Сравни количество предметов, впиши в кружочки нужный знак.


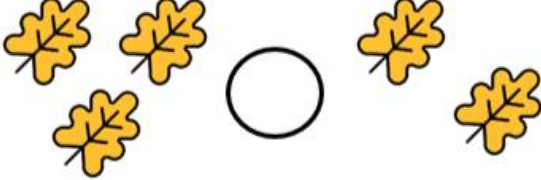
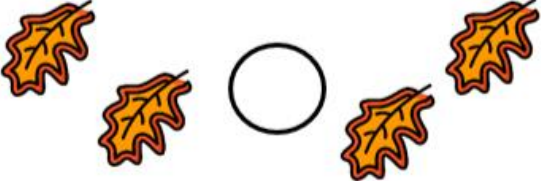
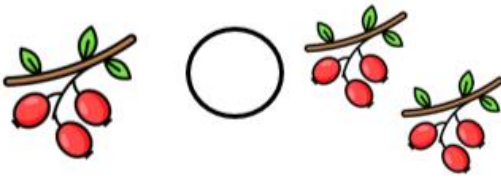
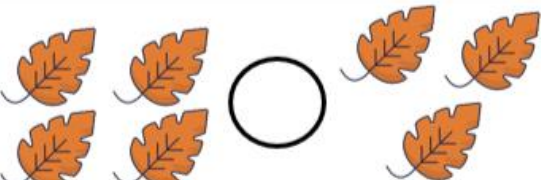
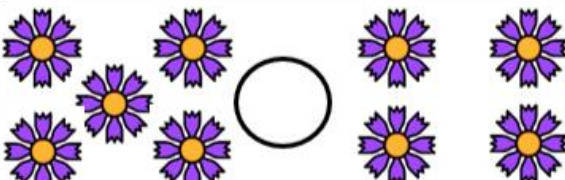
	
	
	

Рисунок 2. Пример карточки-пятиминутки

1.4. Создание ребусов

Генератор ребусов «Квестодел» (Доступ по ссылке: <https://kvestodel.ru/generator-rebusov>)

В этом генераторе ребусов можно автоматически создать ребус, зашифровав там слово или фразу на русском языке. В текстовое поле можно вводить только русские буквы, пробелы и тире. При генерации ребуса вы можете изменять его сложность. С увеличением сложности добавляются новые изображения и новые способы составления ребуса (все возможные способы присутствуют уже на 3-ем уровне, и дальше, при увеличении сложности, добавляются только изображения). По умолчанию ребус составляется без учёта пробелов, то есть фраза шифруется как единое целое. Вы можете это изменить и шифровать слова по отдельности. В этом случае каждое новое слово в ребусе будет начинаться с новой строки. При необходимости вы также можете увеличить или уменьшить максимальную ширину ребуса (холста, на котором он будет нарисован). После создания ребуса вы можете скачать его как картинку.

1.4.1. Правила разгадывания ребусов

Чтобы разгадать ребус нужно знать основные правила разгадывания ребусов.

В ребусе могут оставаться незашифрованные буквы. Их нужно читать так, как есть. Если возле картинки нет ни запятых, ни букв, ни цифр, то вместо картинки нужно подставить название картинки (то, что там изображено).

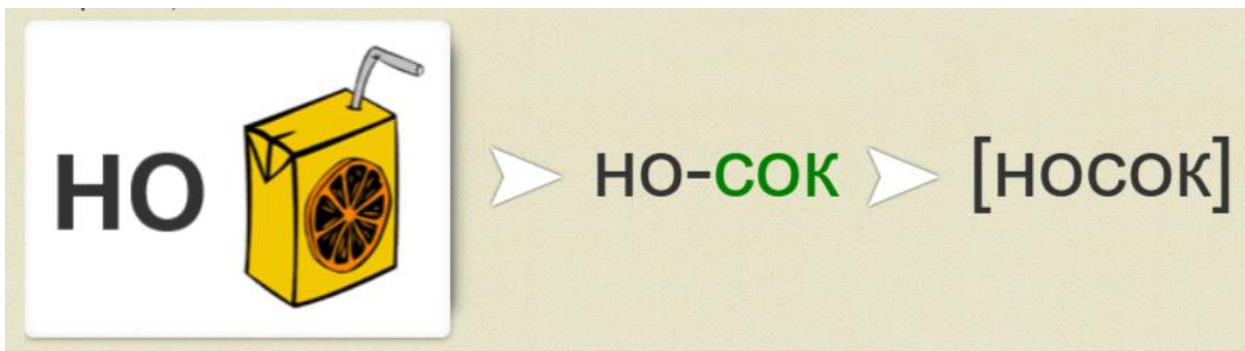


Рисунок 3.

Запяые возле картинки означают, что из названия картинки нужно удалить столько букв, сколько стоит запяых. Если запяые находятся слева от картинки, то удалять нужно, начиная с начала слова, если справа - то с конца.



Рисунок 4.

Перечёркнутые под картинкой буквы означают, что из названия картинки нужно эти буквы удалить.



Рисунок 5.

Если под картинкой перечёркнуты цифры, то удалить нужно буквы, располагающиеся в слове под этими номерами.



Рисунок 6.

Если возле перечёркнутых под картинкой букв стоят другие буквы, то нужно в названии картинки эти, стоящие рядом, буквы вставить вместо перечёркнутых букв. То же самое означают буквы со знаком равно (=) между ними (нужно буквы, что слева от знака равно, заменить теми, что справа). В обоих случаях количество заменяемых и заменяющих букв может быть разным.

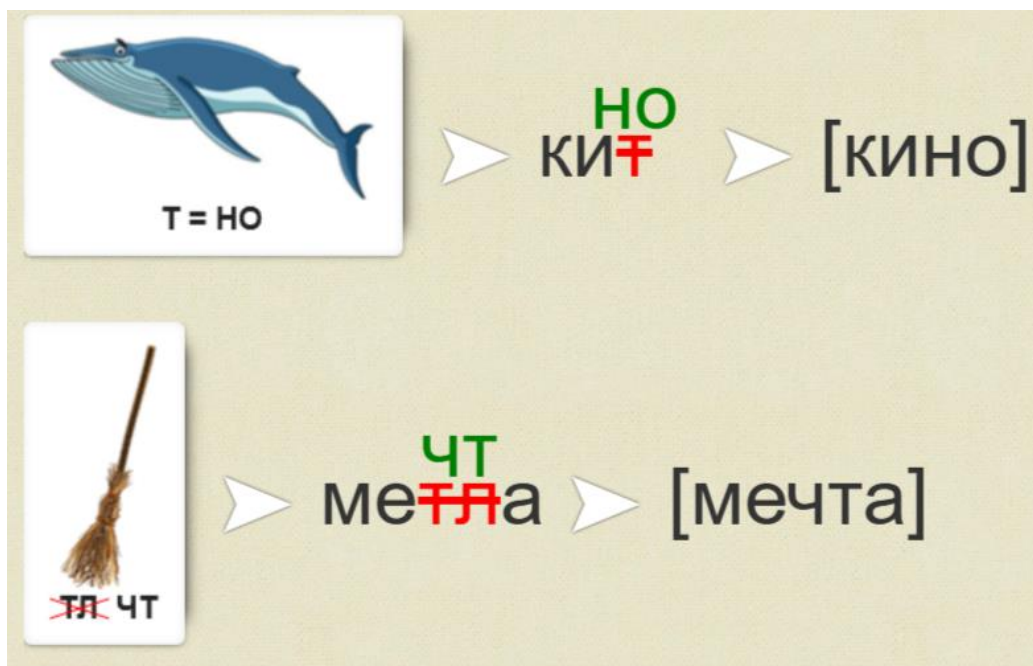


Рисунок 7.

Если под картинкой вместо буквы зачеркнута цифра, или знак равенства стоит между цифрой и буквой, то заменять нужно буквы, располагающиеся в названии картинки под этими номерами.

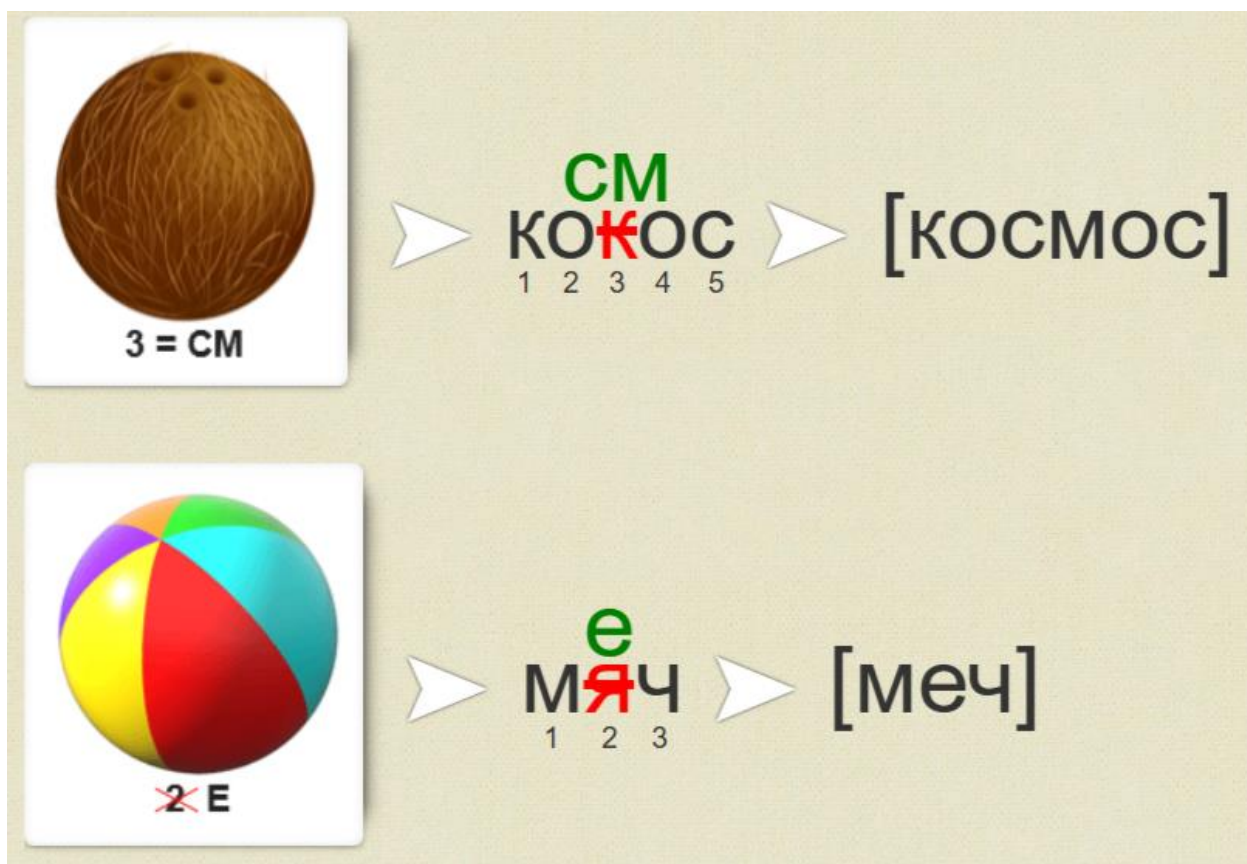


Рисунок 8.

Если между буквами стоят две стрелки, направленные в противоположные стороны, то в названии картинки эти буквы нужно поменять местами.



Рисунок 9.

Если направленные в противоположные стороны стрелки стоят между цифрами, то менять местами нужно буквы, располагающиеся в названии картинке под этими номерами.



Рисунок 10.

Если под картинкой написаны только цифры, то из названия картинке нужно взять буквы, располагающиеся там под этими номерами.



Рисунок 11.

Если под картинкой написаны буквы и перед ними стоит знак плюс (+), то эти буквы нужно вставить в название картинке. Вставлять может потребоваться как в начало или конец слова, так и куда-то в его середину.



Рисунок 12.

Перевернутый вверх ногами рисунок означает, что название картинки следует читать задом наперёд.

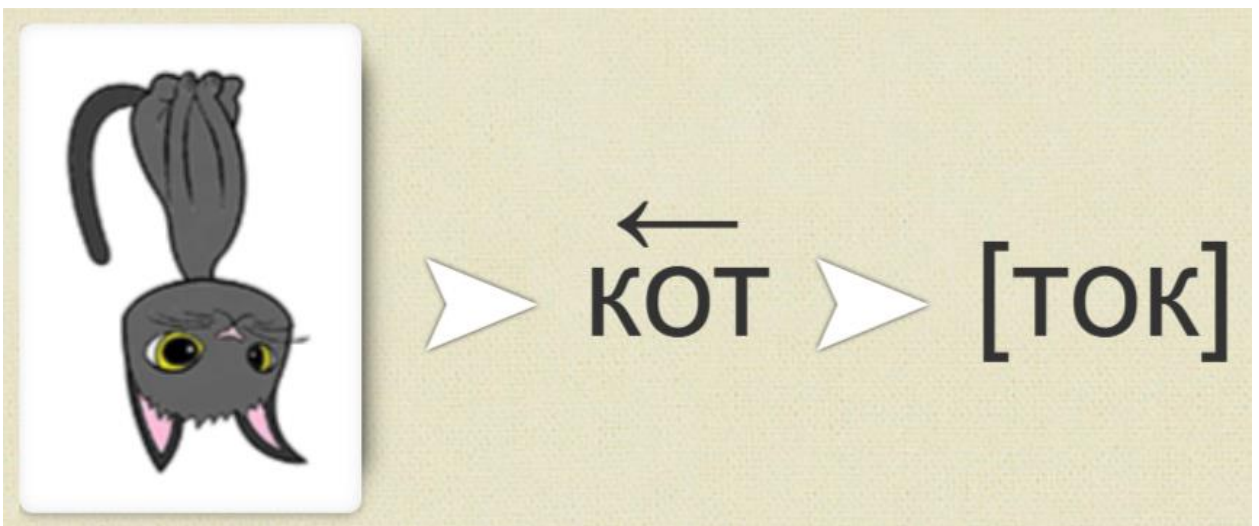


Рисунок 13.

Если одни буквы стоят на других буквах, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «на».

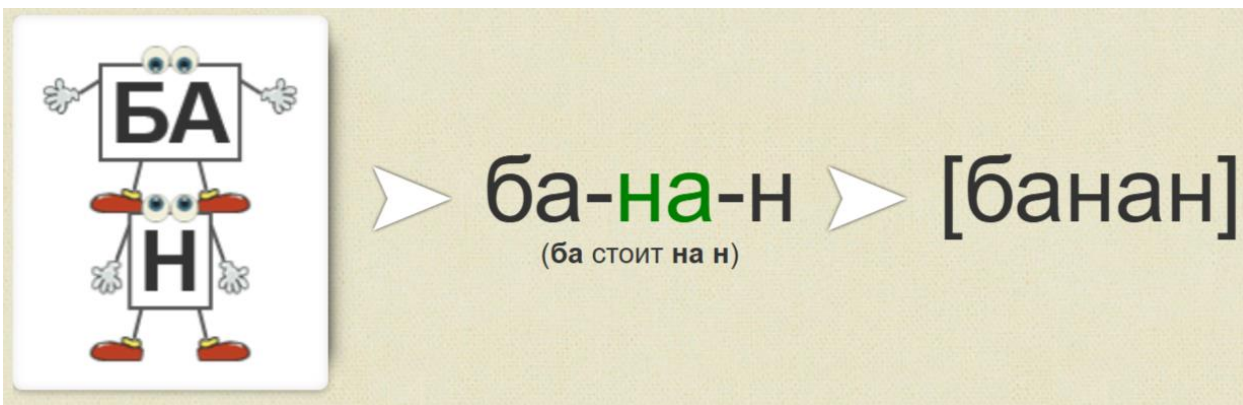


Рисунок 14.

Если одни буквы стоят под другими буквами, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлоги «над» или «под».

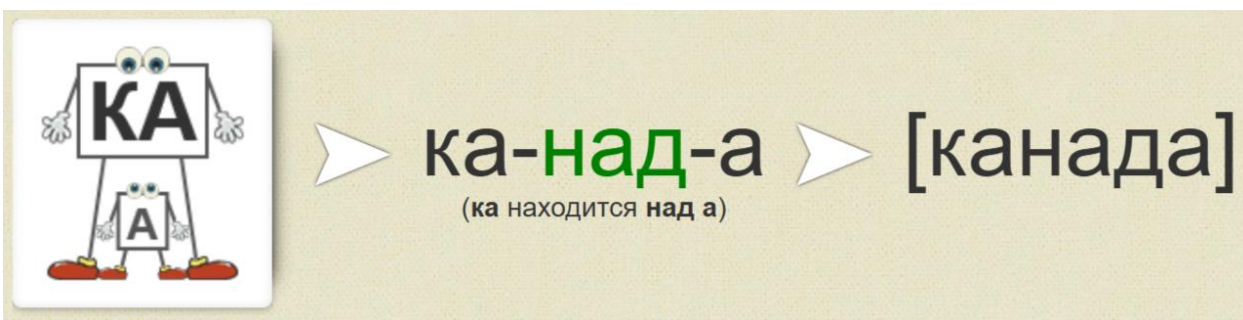


Рисунок 15.

Если буквы стоят вместе и держатся за руки, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «с» или союз «и».



Рисунок 16.

Если держащиеся за руки буквы одинаковые, то это может означать, что читать нужно только одни из них, добавив впереди слово «пара».



Рисунок 17.

Если одни буквы каким-либо образом держат другие буквы, то где-то по смыслу нужно подставить предлоги «с» или «у».

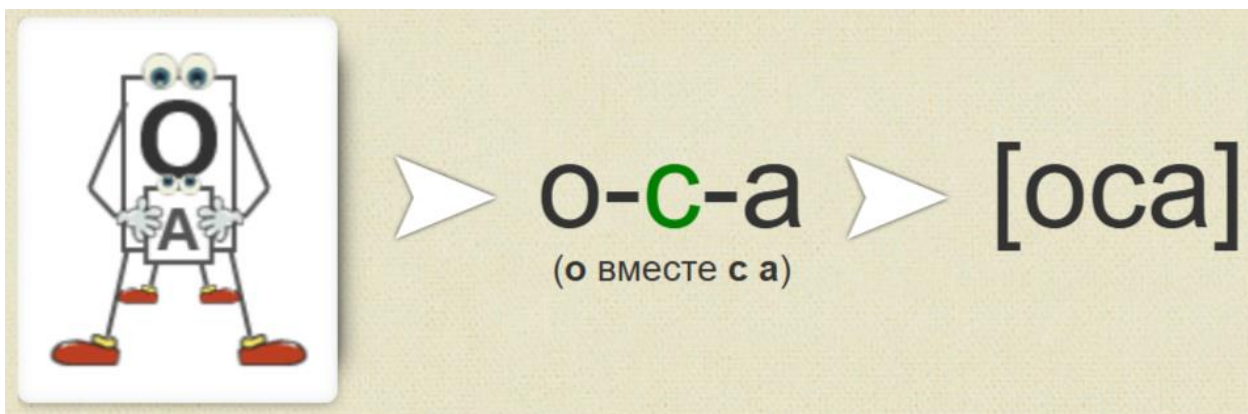


Рисунок 18.

Если одна буква прислонена к другим буквам, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлоги «к» или «у».

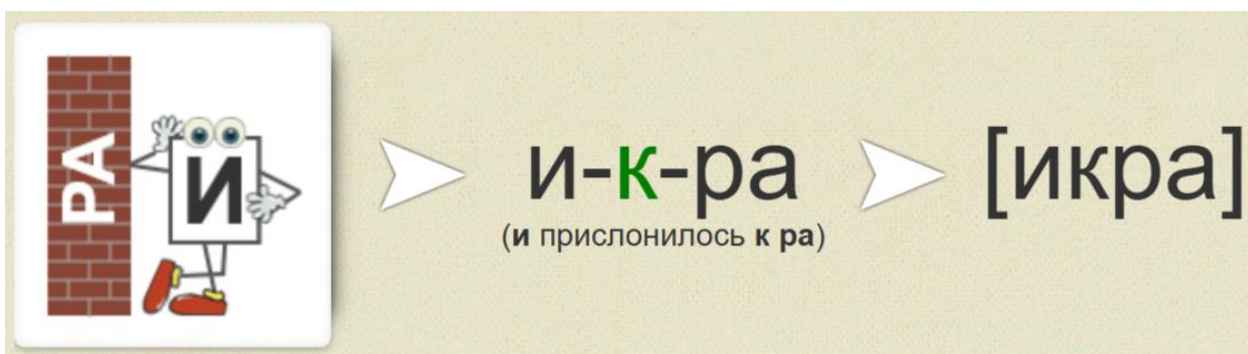


Рисунок 19.

Если одни буквы уходят от других букв, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «от».



Рисунок 20.

Если одни буквы идут к другим буквам, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «к».



Рисунок 21.

Если одни буквы гонятся за другими буквам, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «за».

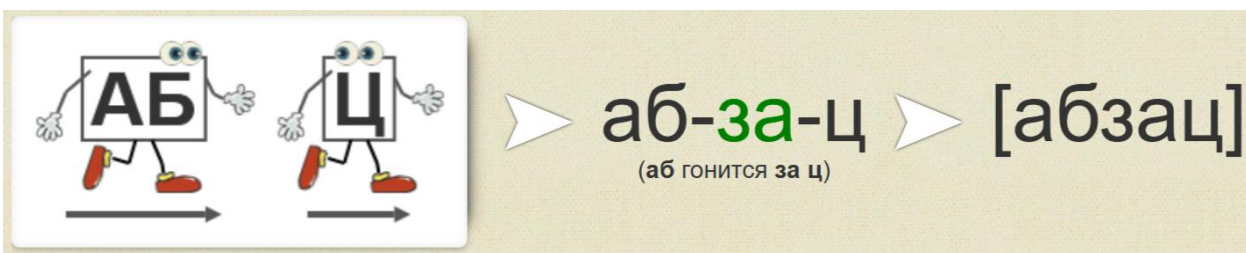


Рисунок 22.

Если одни буквы идут по другим буквам, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «по».

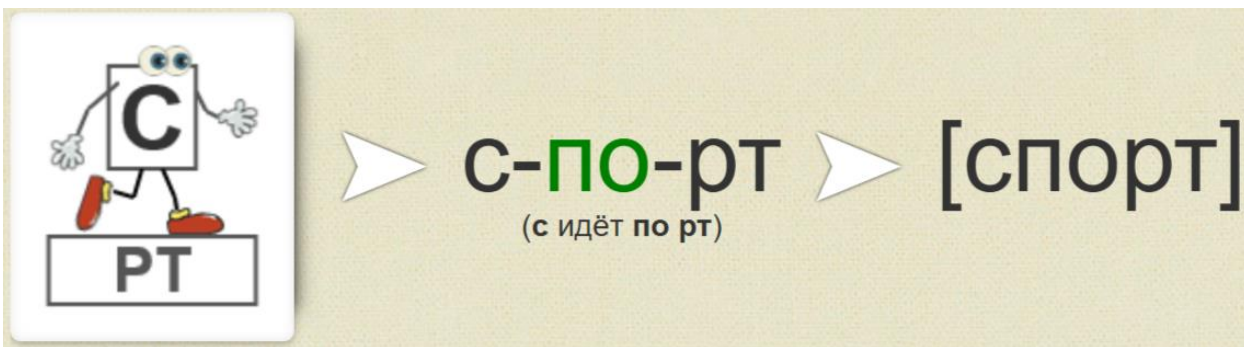


Рисунок 23.

Если одни буквы находятся за другими буквами, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «за».

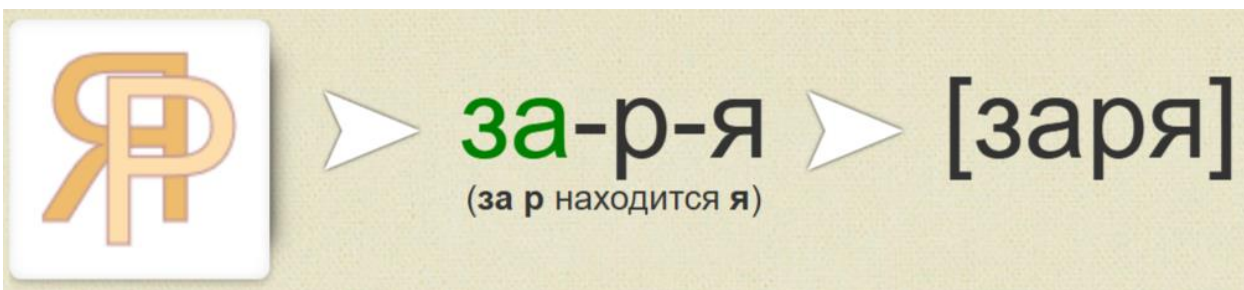


Рисунок 24.

Если внутри буквы находятся другие буквы, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «в».



Рисунок 25.

Если по какой-либо букве написана другая буква, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «по».

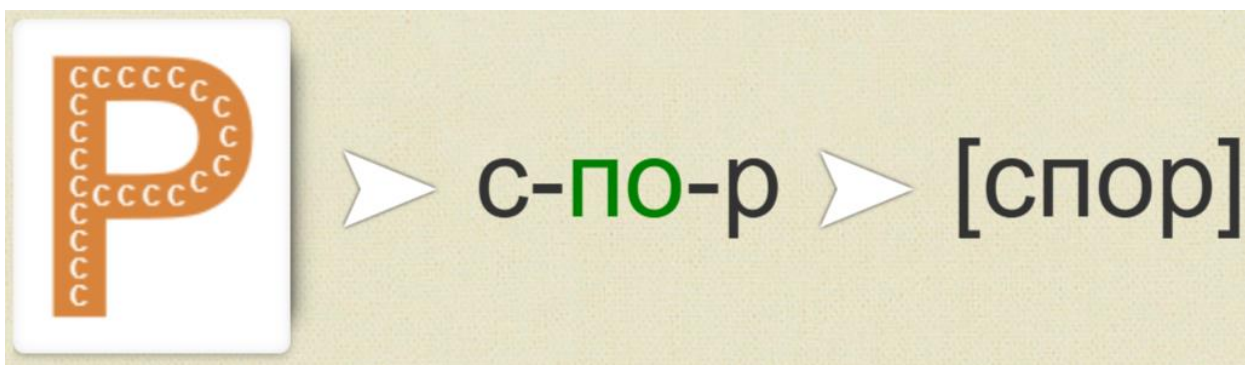


Рисунок 26.

Если буква состоит из другой буквы, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «из».

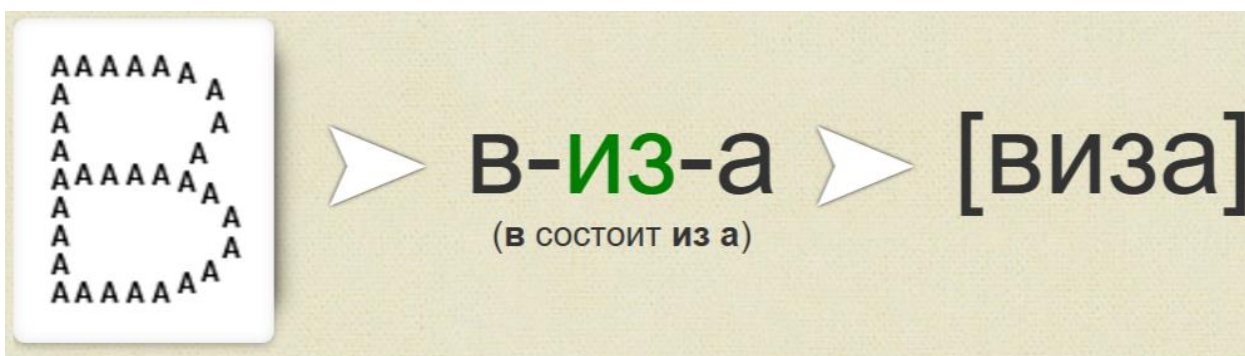


Рисунок 27.

Если одни буквы умножаются (\times •) или делятся ($- / : \div$) на другие буквы, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «на».



Рисунок 28.

Если одна буква делится ($- / : \div$) на два, то это означает, что перед этой буквой нужно подставить «пол» (т.е. половина).

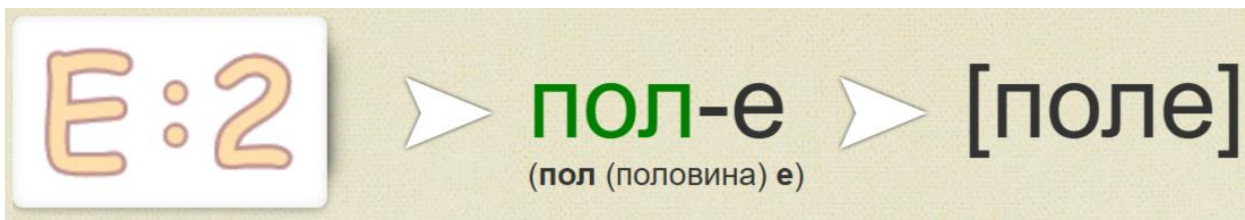


Рисунок 29.

Если одни буквы прибавляются (+) к другим буквам, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «к» или союз «и».

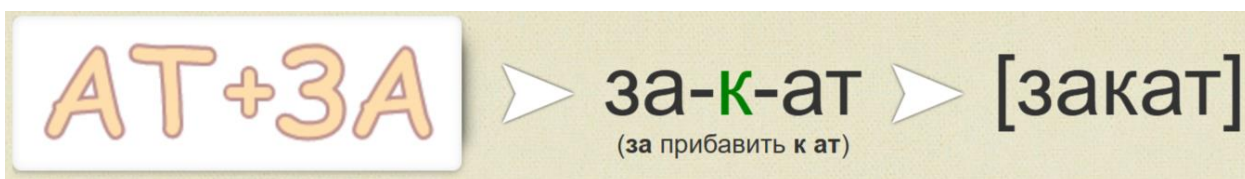


Рисунок 30.

Если одни буквы отнимаются (-) от других букв, то это означает, что где-то по смыслу нужно подставить предлог «от».



Рисунок 31.

Перечеркнутые буквы означают, что перед ними нужно подставить отрицание «не».

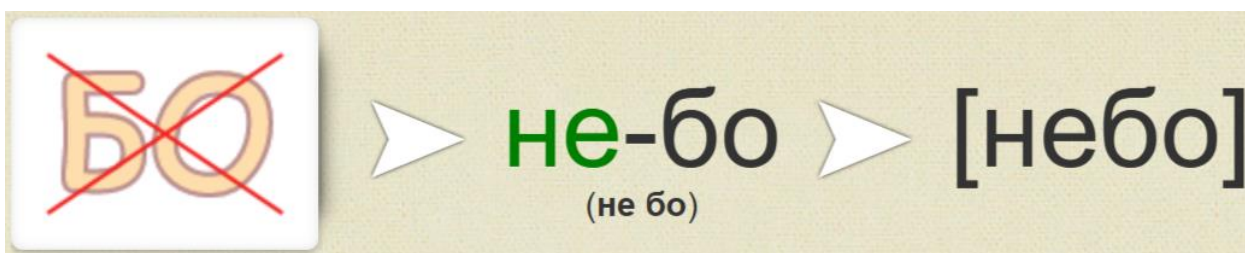


Рисунок 32.

Если между буквами стоит знак неравенства (\neq), то это означает, что между ними нужно подставить отрицание «не».

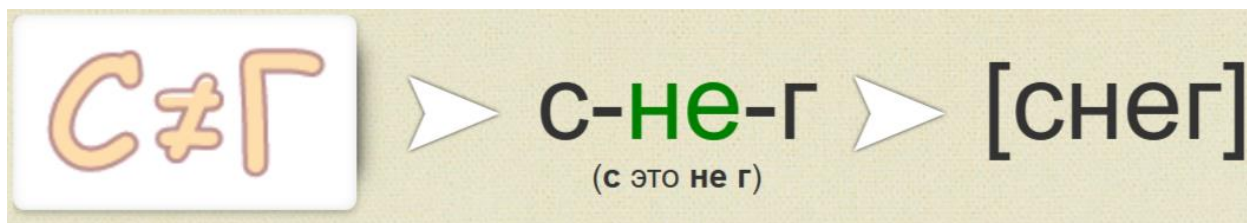


Рисунок 33.

1.5. Создание лабиринтов

Лабиринт — это дидактическое задание в печатной (или иной визуальной) форме, представляющее собой схему со сложной системой путей, тупиков и препятствий, где требуется найти непрерывный маршрут от начальной точки («вход») до конечной («выход»).

Создание лабиринтов доступно на сайте по ссылке:
<https://plottersvg.ru/generator-puzzle>

Ключевые развивающие функции

Внимание и концентрация

Ребёнок учится удерживать в фокусе сложную визуальную задачу, последовательно анализировать варианты путей, замечать тупики и возвращаться к точке выбора. Это тренирует произвольное внимание — способность сознательно направлять и удерживать фокус.

Пространственное мышление

- ✓ ориентация на плоскости: различение «лево-право», «вверх-вниз»;
- ✓ мысленное вращение и прогнозирование маршрута;
- ✓ понимание перекрывающихся линий (где «сверху», где «снизу»);
- ✓ оценка длины пути и альтернативных дорог.

Мелкая моторика и подготовка к письму

Проведение линии по узким дорожкам:

- ✓ укрепляет кисть и пальцы;
- ✓ развивает координацию «глаз – рука»;
- ✓ учит держать карандаш/ручку под нужным углом;
- ✓ формирует плавность и точность движений, необходимых для письма.

Логика и планирование

- ✓ анализ условий (где старт, где выход, какие есть препятствия);
- ✓ перебор вариантов и отсеивание тупиков;
- ✓ построение цепочки действий («если пойду сюда, то попаду в ловушку»);
- ✓ поиск кратчайшего или единственно возможного пути.

Память и зрительное восприятие

- ✓ запоминание уже пройденных участков;
- ✓ удержание в уме общей конфигурации лабиринта;
- ✓ различение тонких деталей (узкие повороты, ложные выходы).

Эмоционально-волевая сфера

- ✓ терпение и усидчивость: не бросить задание на середине;
- ✓ преодоление фрустрации при ошибках;
- ✓ радость от достижения цели и уверенность в своих силах;
- ✓ целеустремленность: движение от старта к финишу несмотря на сложности.

Речевые и социальные навыки (при совместной работе)

- ✓ обсуждение стратегии с взрослым или сверстником;

- ✓ формулирование гипотез («попробую пойти налево»);
- ✓ принятие помощи и обратная связь.

Как варьировать сложность

Младший дошкольный возраст (3–4 года): простые лабиринты с широкими дорожками, минимумом тупиков, яркими образами (зверушки, машинки).

Средний возраст (4–5 лет): лабиринты с перекрёстками, парой ложных путей, несложными петлями.

Старший дошкольный возраст (5–7 лет): многоветвевые лабиринты, задания с дополнительными условиями (собрать предметы по пути, пройти по стрелкам), лабиринты-схемы с опорой на план.

Методические рекомендации

Начинайте с устных проб: попросите ребёнка показать пальцем путь, не проводя линию.

Используйте карандаш и ластик: это снижает страх ошибки.

Хвалите за попытки и настойчивость, а не только за результат.

Постепенно увеличивайте сложность, чтобы сохранять зону ближайшего развития.

Комбинируйте с сюжетной игрой: «Помоги зайчику добраться до морковки».

Таким образом, лабиринты — это не просто развлечение, а многофункциональный дидактический инструмент, который гармонично готовит ребёнка к школьному обучению, развивая одновременно интеллект, моторику и волю.

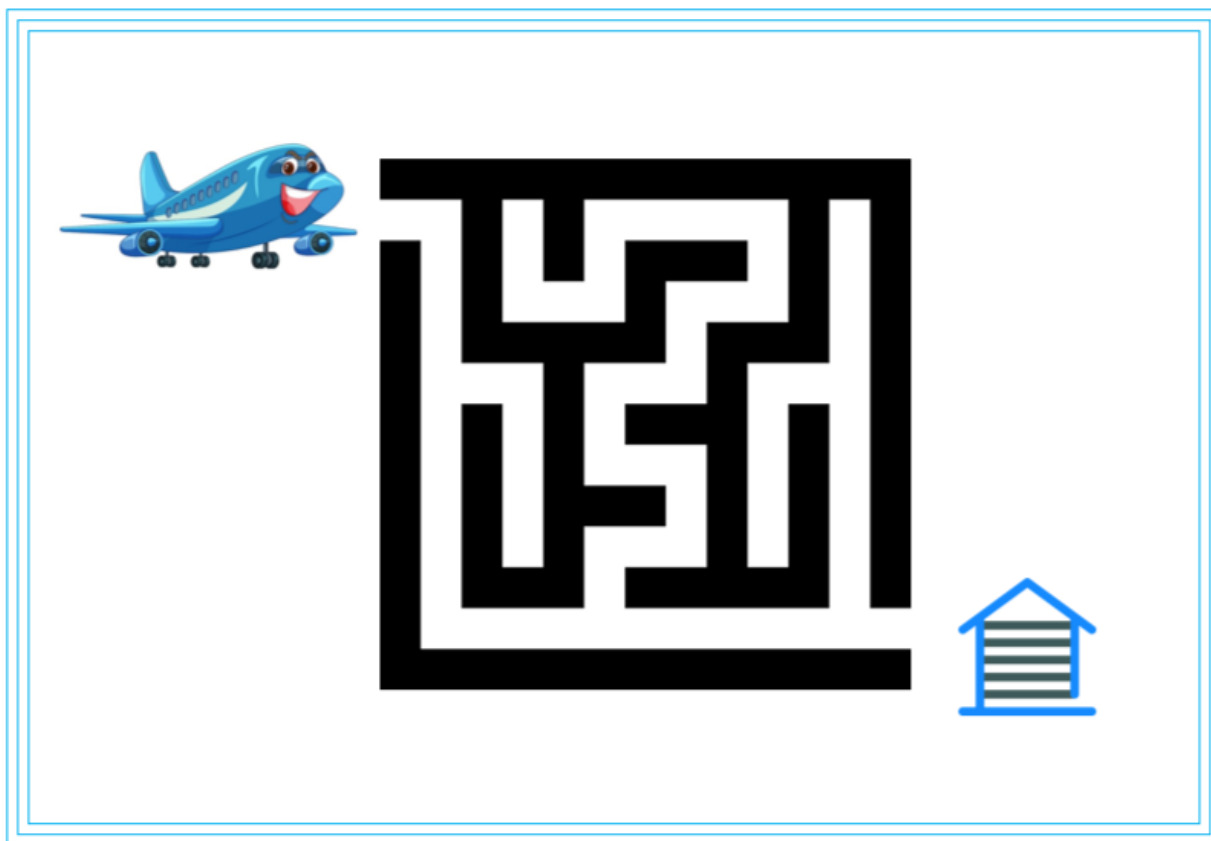


Рисунок 34. Пример лабиринта

1.6. Пазл как дидактический материал в работе с детьми дошкольного возраста

Пазлы — эффективный дидактический материал для развития детей дошкольного возраста. Они способствуют формированию когнитивных, моторных и социальных навыков, а также расширяют кругозор. В педагогике пазлы используются как инструмент для решения образовательных и воспитательных задач.

Развивающие аспекты пазлов

1. Развитие моторики и координации

Тренировка мелкой моторики пальцев, что важно для подготовки к письму и рисованию.

Совершенствование зрительно-моторной координации: ребёнок учится точно перемещать детали, совмещая их с другими элементами.

2. Логическое и пространственное мышление

Формирование умения анализировать форму, цвет и размер деталей, сопоставлять их для создания целостной картинки.

Развитие пространственного воображения: ребёнок учится представлять объект в уме, даже если не видит его полностью.

Обучение стратегическому планированию: определение последовательности сборки, выбор ключевых элементов (например, углов и краёв).

3. Память и внимание

Необходимость удерживать в памяти общую картину и детали изображения.

Концентрация внимания на поиске подходящих фрагментов и их правильном расположении.

4. Эмоциональное и социальное развитие

Воспитание усидчивости, терпения и настойчивости при решении сложных задач.

Развитие самостоятельности: ребёнок учится принимать решения и доводить дело до конца.

В групповых играх — формирование коммуникативных навыков, умения работать в команде.

5. Расширение знаний об окружающем мире

Знакомство с разнообразием предметов, животных, профессий через тематические пазлы.

Возможность использовать пазлы для изучения букв, цифр, цветов.

Таблица 1. Виды пазлов для детей дошкольного возраста

Возраст	Характеристики пазлов
2-3 года	Пазлы-вкладыши с тематикой «больше-меньше», «съедобное-несъедобное».
3-5 лет	Пазлы с 6–40 деталями, включая сюжетные изображения, животных с простой детализацией. Возможность использования книг-пазлов.
5 лет и старше	Пазлы из 50–250 деталей с более сложной детализацией и менее контрастными цветами.

Методические рекомендации по использованию пазлов в работе с детьми

- ✓ Начинать с простых вариантов, постепенно увеличивая сложность.
- ✓ Использовать наглядные подсказки (образец картинки) на начальных этапах, затем убирать их для самостоятельного решения.
- ✓ Обсуждать с ребёнком процесс сборки: задавать вопросы о форме, цвете деталей, прогнозировать результат.
- ✓ Организовывать групповые игры для развития коммуникативных навыков.
- ✓ Выбирать пазлы с учётом интересов ребёнка (любимые мультфильмы, животные, сказки).

Пазлы можно адаптировать для решения различных образовательных задач, например, использовать их для изучения тем по окружающему миру или развития математических представлений.

Примеры игр:

«Собери картинку» - обучение соединению частей в целое, развитие моторики и внимания.

«Сказочный пазл» - закрепление знаний о сказках, развитие речи и познавательного интереса.

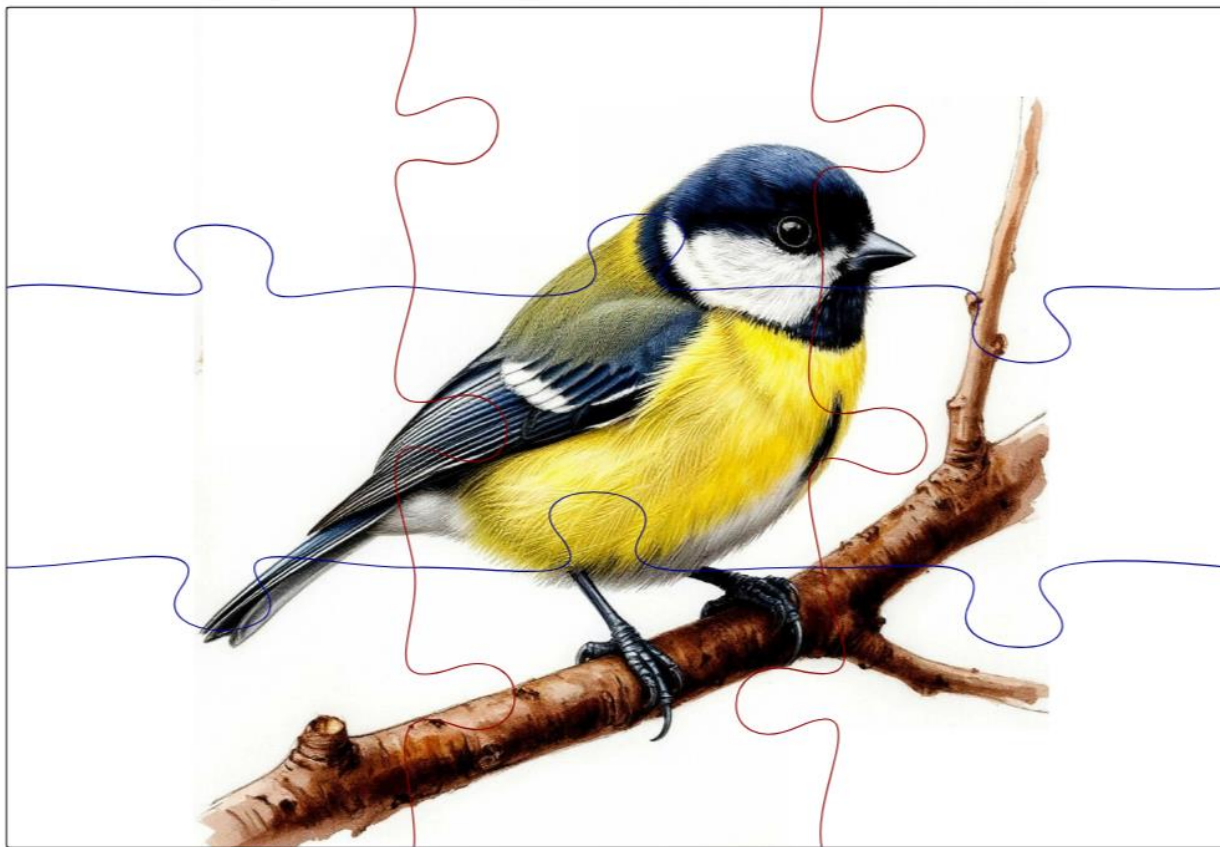


Рисунок 35. Пример пазла

Для автоматического создания пазлов можно использовать онлайн-сервисы, например, «Генератор пазлов» <https://plottersvg.ru/generator-puzzle>

1.6. Раскраски как дидактический материал для детей дошкольного возраста

Раскраски — простой, доступный и многофункциональный инструмент развития детей 3–7 лет. Их педагогическая ценность выходит далеко за рамки «просто рисования»: они комплексно воздействуют на когнитивные, моторные и эмоционально-личностные сферы ребёнка.

Основные дидактические функции

Развитие мелкой моторики и графомоторных навыков

- ✓ Тренировка захвата карандаша/кисти.
- ✓ Контроль силы нажима.
- ✓ Координация «глаз – рука».
- ✓ Подготовка к письму (проведение линий, штриховка, заполнение контура).

Формирование цветовосприятия и цветового словаря

- ✓ Узнавание и называние основных цветов.
- ✓ Освоение оттенков («светло-синий», «тёмно-красный»).
- ✓ Понимание контраста и сочетаемости цветов.
- ✓ Связь цвета с реальным объектом (например, «трава – зелёная», «солнце – жёлтое»).

Познавательное развитие

- ✓ Закрепление знаний о формах, размерах, пропорциях.
- ✓ Расширение кругозора через темы раскрасок (животные, транспорт, профессии, сезоны).
- ✓ Развитие внимания и усидчивости (завершение задачи).
- ✓ Тренировка памяти (вспоминание, каким цветом раскрашивался объект ранее).

Речевое развитие

- ✓ Обогащение словаря (названия предметов, действий, признаков).
- ✓ Составление простых предложений по рисунку («Я раскрашиваю красное яблоко»).
- ✓ Диалог со взрослым о сюжете и цветах.

Социально-эмоциональное развитие

- ✓ Самовыражение через цвет и стиль раскрашивания.
- ✓ Умение следовать правилам (раскрашивать в пределах контура).
- ✓ Опыт достижения результата и гордости за работу.
- ✓ Снижение тревожности и релаксация.

Виды раскрасок по дидактической направленности

Классические контурные

- ✓ Чёрные контуры на белом фоне.
- ✓ Минимум деталей, крупные формы.
- ✓ Универсальны для любых возрастов.

Обучающие

- ✓ С цифрами, буквами, геометрическими фигурами.
- ✓ Для знакомства с понятиями «больше/меньше», «слева/справа».
- ✓ С заданиями («Раскрась все круги синим»).

Тематические

- ✓ По сезонам (осень, зима, весна, лето).
- ✓ По праздникам (Новый год, День рождения).
- ✓ По сказкам и мультфильмам.
- ✓ Профессии, транспорт, природа.

Развивающие восприятие

- ✓ «Найди и раскрась» (поиск объектов среди хаоса линий).
- ✓ «Что лишнее?» (раскрасить только нужные предметы).
- ✓ Лабиринты и соединяющие линии.

Терапевтические

- ✓ Раскраски на выражение эмоций («Раскрась своё настроение»).
- ✓ Антистресс-рисунки с мелкими деталями (для старших дошкольников).

Методические рекомендации по использованию раскрасок

Выбор материала

Для 3–4 лет: крупные контуры, простые формы, 3–4 цвета.

Для 5–7 лет: более мелкие детали, сложные сюжеты, палитра из 6–8 цветов.

Бумага плотная, чтобы не рвалась и не просвечивала.

Инструменты

Фломастеры (плюсы: быстрое заполнение, чёткий контур).

Цветные карандаши (плюсы: контроль нажима, штриховка).

Кисти и гуашь/акварель (плюсы: развитие моторики кисти).

Мелки (плюсы: удобны для больших форматов и тактильных ощущений).

Организация деятельности

Начинать с 5–10 минут, постепенно увеличивая время.

Обсуждать рисунок до и после раскрашивания («Кто это? Какого цвета?»).

Хвалить за старание, а не за «правильность» цвета.

Разрешать творческие отклонения (например, синее солнце).

Дифференциация заданий

Для детей с гиперактивностью: короткие задания, яркие цвета.

Для застенчивых: раскраски с любимыми персонажами, совместная работа.

Для одарённых: дополнительные элементы для самостоятельного дорисовывания.

Ограничения и предостережения

Не использовать слишком мелкие детали для младших дошкольников (риск разочарования).

Избегать токсичных материалов (проверять маркировку «0+» или «3+»).

Контролировать позу ребёнка (спина прямая, локти на столе).

Не принуждать: если ребёнок устал, сменить деятельность.

Вывод

Раскраски — это не просто развлечение, а многофункциональный дидактический ресурс, который:

- ✓ развивает ключевые навыки подготовки к школе;
- ✓ поддерживает познавательный интерес;
- ✓ способствует эмоциональной регуляции;
- ✓ позволяет индивидуализировать обучение.

Их эффективность зависит от грамотного подбора тематики, сложности и методов включения в образовательный процесс.

Самостоятельно создать раскраску можно с помощью специализированных онлайн-ресурсов или с помощью нейросети.

Пример запроса к нейросети для рисования раскраски *«нарисуй: страница детской книжки-раскраски, черные контурные рисунки, толстые четкие линии, без затенения, белый фон, простые формы, минимум деталей, мультяшный стиль, слон, для дошкольников»*.

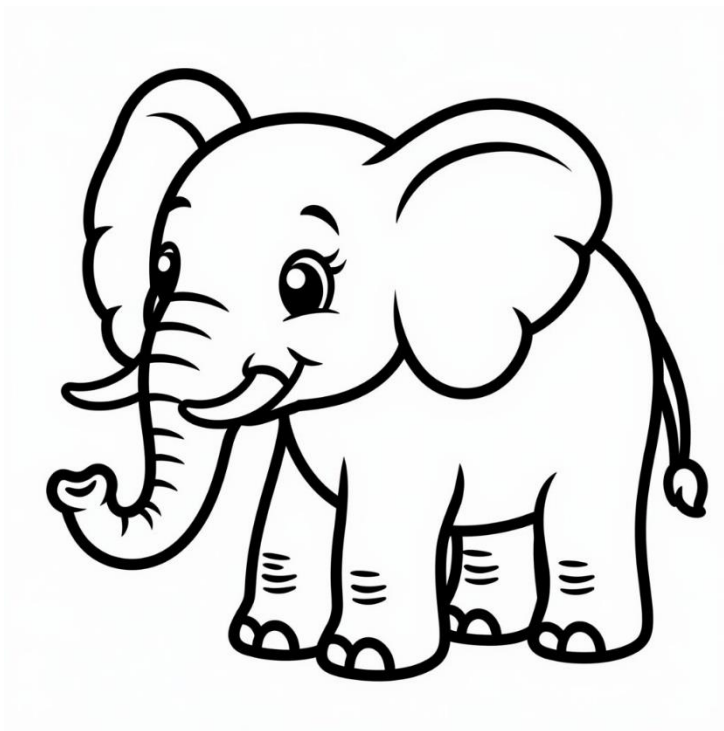


Рисунок 36. Пример раскраски, нарисованной нейросетью Яндекс по запросу

Чтобы раскраска стала более интересной и развивающей для ребёнка, можно включить элементы игры и творчества. Вот несколько идей:

Скрытые предметы: нарисуйте небольшие снежинки, следы животных или звёздочки, спрятанные среди деревьев или снега. Предложите ребёнку найти их перед началом раскрашивания.

Разгадывайте загадки: добавьте короткие загадки рядом с животными или предметами. Например, «Хвост пушистый, шерсть белоснежная, прыг-прыг, ловко убегает...» (ответ — зайчик).

Продолжение истории: придумайте короткую историю, начинающую рассказ на рисунке («Однажды кот Пушок решил пойти погулять...»). Пусть ребёнок сам придумает продолжение и дополнит рисунок деталями.

Следы животных: нарисуйте цепочку следов разных животных (например, зайца, белки). Предложите малышу соединить точки карандашом, следуя указанным цифрам или буквам алфавита.

Цветовая игра: поставьте цветные метки рядом с объектами на раскраске и попросите малыша закрасить именно теми цветами, которые указаны (например, ёлочка зелёная, небо голубое).

Дополнительные задания: дайте ребенку задание дорисовать недостающие детали, например, дерево без ветвей, дом без окон или еще одного героя на раскраске.

Вырезаем и клеим: если раскраска большая, предложите малышам вырезать некоторые объекты (птичек, фигурки животных) и приклеивать их поверх рисунка.

Фантазия с декорациями: вместе с ребёнком добавьте вырезанные снежинки, еловые ветки, бумажные шарики, наклейки, создавая объёмный эффект.

Использованные источники

1. Нейросеть Гига чат от Сбера. – URL: <https://giga.chat/>
2. Яндекс. Нейросеть . – URL: browser://neuro-editor/
3. Страница «Генератор пазлов» – URL: <https://plottersvg.ru/generator-puzzle>
4. Страница «Генератор лабиринтов» – URL: <https://plottersvg.ru/maze-generator>
5. Сайт «Квестодел». Раздел «Генератор ребусов» – URL: <https://kvestodel.ru/generator-rebusov>