

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АРЫ-ТОЛОНСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ИМЕНИ А.С. СЫРОМЯТНИКОВОЙ»**

678724, Республика Саха (Якутия), Томпонский район, с. Ары-Толон, пер. Школьный 9/1,
тел/факс: 8(41153)29-4-31, e-mail: atoosh2010@mail.ru

**Методическая разработка внеурочного занятия: "Создание
аудиокниги по произведениям А.С. Сыромятниковой с
использованием ИИ"**

Выполнила: Бурцева Сардаана Романовна -
учитель родного языка и литературы

2026 год

Содержание

1. Введение
2. Организация проектной деятельности
3. Структура и содержание внеурочных занятий
 - Занятие 1. Знакомство с творчеством А.С. Сыромятниковой и инструментарием проекта
 - Занятие 2. Запись голоса в CapCut и первичная обработка
 - Занятие 3. Лаборатория ИИ: Nano Banana и Suno AI
 - Занятие 4. Финальный монтаж в CapCut и презентация проектов
4. Методические рекомендации
5. Заключение

Введение

Актуальность. В современном цифровом образовательном пространстве дети всё чаще обращаются к цифровому контенту, однако это не означает угасание интереса к литературе - меняются лишь формы её восприятия. Аудиокниги становятся популярным способом приобщения к литературе, а процесс их создания превращается в увлекательное образовательное приключение. Данная разработка позволяет соединить знакомство с творчеством одной из первых якутских женщин-писательниц Анастасии Саввичны Сыромятниковой и освоение современных технологий искусственного интеллекта для создания аудиоконтента. Проект служит обществу, так как увеличивает доступность к литературе, в том числе для незрячих и слабовидящих людей .

Анастасия Сыромятникова (1915–1997) — известный прозаик, журналист, член Союза писателей СССР с 1957 года, заслуженный работник культуры РСФСР и Якутской АССР . Основными темами её творчества стали мир детства, судьба якутской женщины в прошлом и настоящем, созидательный труд. За сборник рассказов для детей «Чайка» («Хопто») она была удостоена премии на Всесоюзном конкурсе художественной книги для детей в 1951 году .

Обоснование выбора формата внеурочной деятельности. Особенностью данной разработки является её реализация в рамках внеурочной деятельности, что обусловлено следующими факторами:

Произведения А.С. Сыромятниковой на данный момент не включены в действующую программу по якутской литературе для общеобразовательных учреждений. Данное обстоятельство создаёт определённый пробел в формировании целостного представления обучающихся об историко-литературном процессе в Якутии. Внеурочные занятия позволяют расширить границы обязательной программы, восполнить отсутствующие в учебниках темы и сформировать у школьников более глубокое и многогранное представление о национальной литературе.

Гибкость организации. Внеурочный формат предоставляет больше свободы в выборе времени, темпа работы и форм деятельности, что особенно важно для реализации длительного творческого проекта.

Возможность межвозрастного взаимодействия. Внеурочные занятия могут объединять учащихся разных классов, создавая разновозрастные творческие коллективы, что обогащает опыт общения и сотрудничества.

Инновационность разработки. Особенностью предлагаемого проекта является вовлечение всего учащихся с 5 по 9 классы в его реализацию через организацию деятельности каждого ученика. Данный проект инновационен тем, что предлагает доступное решение для создания аудиокниг с использованием современных нейросетевых инструментов, которые значительно облегчают процесс создания музыкального сопровождения и звуковых эффектов.

Цель: Создание учащимися коллективной аудиокниги по одному из произведений А.С. Сыромятниковой с использованием традиционных методов озвучивания и современных нейросетевых инструментов.

Задачи:

1. Познакомить учащихся с биографией и творчеством А.С. Сыромятниковой
2. Развить навыки выразительного чтения и актёрского мастерства
3. Освоить базовые приёмы работы со звукозаписем и программами
4. Познакомить с возможностями нейросетей для генерации изображения и музыки
4. Сформировать навыки коллективной работы над творческим проектом
6. Воспитать уважение к культурному наследию родного края

Планируемые результаты

Личностные:

- Осознание ценности культурного наследия народа саха
- Уважительное отношение к творчеству якутских писателей
- Формирование коммуникативной компетентности в процессе творческого сотрудничества

Метапредметные:

- Умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками
- Владение основами самоконтроля и самооценки
- Умение работать с разными источниками информации

Предметные:

- Знание основных фактов биографии и творчества А.С. Сыромятниковой
- Понимание художественных особенностей её произведений
- Владение базовыми навыками звукозаписи и монтажа
- Умение использовать нейросетевые инструменты для творческих зада

Организация проектной деятельности

Выбор произведений:

- ✓ «Хопто» («Чайка») — трогательный рассказ о дружбе мальчика Мити с оленёнком, о природе Якутии, о доброте и заботе.
- ✓ «Куобах» («Заяц») — рассказ о том, как брат с сестрой нашли в лесу живого зайца, который запутался лапой в силке (охотничьей петле). Дети пожалели лесного зверька, осторожно распутали петлю, освободили его и решили принести домой, чтобы выходить и спасти. Это история о милосердии, ответственности за тех, кто слабее, и о бережном отношении к природе.

Оба произведения позволяют раскрыть тему взаимопомощи и сострадания ко всему живому, характерную для творчества А.С. Сыромятниковой.

Инструментарий проекта:

- **CapCut** — видеоредактор, который будет использоваться для записи голоса (функция "Озвучка" или "Текст в речь"), монтажа аудиодорожек, шумоподавления, нормализации громкости и финального экспорта аудиофайла
- **Nano Banana** (Gemini 2.5 Flash Image) — нейросеть от Google для генерации иллюстраций к аудиокниге по текстовым запросам .
- **Suno AI** — нейросеть для генерации фоновой музыки и звуковых эффектов по текстовому описанию с использованием метатегов

Целевая аудитория: учащиеся 5–9 классов (возможна адаптация для других возрастных групп)

Количество участников: 12 человек (2 команды по 6 человек)

Продолжительность: 4 занятий

Распределение ролей

Роль	Количество	Задачи
Чтец	1	Выразительное чтение
Звукорежиссеры	1	Запись голоса монтаж, шумоподавление, нормализация в CapCut
Художники-промтеры	2	Создание промтов для Nano Banana, генерация иллюстраций
Композиторы	2	Создание фоновой музыки в Suno AI

Структура и содержание внеурочных занятий

Занятие 1. Знакомство с творчеством А.С. Сыромятниковой и инструментарием проекта (60 мин)

Цель: Погружение в литературный мир писательницы, знакомство с произведениями, распределение команд и ролей, обзор всех трёх инструментов.

Ход занятия:

1. Вступительная беседа о писательнице
2. Представление произведений

Краткий обзор двух рассказов:

- «Хопто» («Чайка») — история о мальчике Мите и его дружбе с оленёнком.
- «Куобах» («Заяц») — рассказ о том, как брат с сестрой нашли в лесу зайца, запутавшегося лапой в силке (охотничьей петле), освободили его и принесли домой, чтобы выходить.

3. Формирование команд и выбор произведений

Учащиеся делятся на две команды по 6 человек. Команды выбирают:

- 1-я команда — «Хопто» («Чайка»)
- 2-я команда — «Куобах» («Заяц»)

4. Распределение ролей в командах

Каждая команда самостоятельно распределяет роли (чтецы, звукорежиссёры, художники-промптеры, композиторы, редактор). Учитель помогает при необходимости.

5. Знакомство с инструментами

Демонстрация CapCut:

- Интерфейс программы, создание проекта
- Функция "Озвучка" (запись голоса с микрофона) или "Текст в речь"
- Базовые инструменты монтажа: обрезка, перемещение фрагментов
- Функции обработки: "Уменьшить шум", "Нормализовать громкость"

Демонстрация Nano Banana:

- Что такое нейросеть Nano Banana (модель Gemini 2.5 Flash Image)
- Возможности: генерация изображений по текстовому описанию, редактирование
- Примеры промптов и полученных изображений
- Как зарегистрироваться и начать работу

Демонстрация Suno AI:

- Что такое Suno AI — нейросеть для генерации музыки и песен
- Возможности: создание фоновой музыки по текстовому описанию
- Пример генерации музыки для разных настроений

6. Рефлексия и планы

- Что нового узнали?
- Какие ожидания от проекта?
- Договорённость о следующей встрече

Занятие 2. Запись голоса в CapCut и первичная обработка (60 мин)

Цель: Запись голосовых фрагментов в CapCut, первичная обработка звука.

Ход занятия:

1. Организационный момент

Команды занимают свои места (желательно разные углы кабинета или разные кабинеты). Проверка наличия текстов и распределения фрагментов.

2. Работа с текстом в командах

Редакторы и чтецы разбивают текст на логические фрагменты, распределяют между чтецами. Разметка текста: где нужны паузы, изменение темпа, особые интонации.

3. Техническая разминка: настройка записи

4. Запись голоса

Команды работают параллельно:

- Чтецы записывают свои фрагменты через функцию "Озвучка"
- Звукорежиссёры помогают контролировать уровень записи
- При ошибке — перезапись фрагмента
- Сохранение проектов

Учитель перемещается между командами, помогает, консультирует.

5. Первичная обработка в CapCut

- Шумоподавление: выделить дорожку → вкладка "Аудио" → "Уменьшить шум", настроить интенсивность
- Нормализация громкости: вкладка "Аудио" → "Нормализовать громкость"
- Обрезка лишнего: удаление длинных пауз, щелчков

6. Планирование работы с Suno AI

Композиторы получают задание: продумать, какая музыка нужна для фона произведения. Подготовить черновики промтов.

Занятие 3. Лаборатория ИИ: Nano Banana и Suno AI (60 мин)

Цель: Создание иллюстраций в Nano Banana и фоновой музыки в Suno AI.

Ход занятия:

Часть 1. Nano Banana: создаём иллюстрации

1. Введение: визуальное оформление аудиокниги

Обсуждение в командах:

- Какая обложка нужна для «Хопто»? (олёненок, мальчик, северная природа, тундра)
- Какая обложка нужна для «Куобах»? (заяц, силлок, лес, дети)
- Какие иллюстрации к ключевым сценам можно создать?

2. "Как составить промт для Nano Banana"

Nano Banana понимает запросы на естественном языке (лучше на английском, но русский поддерживается) .

Правила хорошего промта :

- Конкретность: "якутский мальчик в национальном костюме" вместо "мальчик"
- Детали: описание фона, освещения, настроения
- Стиль: фотореализм, иллюстрация, акварель, книжная графика

3. Примеры промтов для произведений

Произведение	Пример промта
«Хопто»	"Иллюстрация для детской книги: якутский мальчик Митя гладит маленького оленёнка в тайге. Мягкий солнечный свет, тундра, тёплые тона"
«Хопто»	"Северная природа Якутии, вокруг тундра, красивое небо, стиль книжная иллюстрация"
«Куобах»	"Дети в якутском лесу наклоняются над зайцем, который запутался лапой в охотничьей петле (силке). Испуганный заяц, тонкая верёвка натянута, вокруг деревья, тревожное настроение, реалистичный стиль"
«Куобах»	"Спасённый заяц с перевязанной лапой лежит на сене в якутском доме. Рядом сидят дети, ставят миску с водой. Тёплый"

	свет, уют, забота, стиль акварельной иллюстрации"
--	---------------------------------------------------

Часть 2. Suno AI: создаём единую фоновую мелодию

1. Введение: зачем нужна фоновая музыка в аудиокниге

Обсуждение:

- Музыка создаёт настроение, помогает слушателю погрузиться в произведение
- Для всей аудиокниги можно выбрать одну главную мелодию, которая будет звучать фоном.

Какая мелодия подойдет общему настроению рассказа:

Для «Хопто» («Чайка») — спокойная, добрая, «природная» мелодия

Для «Куобах» («Заяц») — немного тревожная в начале, но с тёплым, светлым финалом (можно сделать две короткие темы или одну универсальную)

2. Как работает Suno AI

- Suno AI создаёт музыку по текстовому описанию (промту)
- Можно указывать: жанр, настроение, темп, инструменты
- Достаточно 2-3 предложений на русском или английском языке
- Сервис бесплатный, 40-50 генераций в день

3. Мастер-класс: составляем простой промт

Правила простого промта:

1. Жанр: инструментальная музыка, эмбиент, классика, фолк
2. Настроение: спокойная, добрая, тёплая, немного грустная, светлая
3. Инструменты: фортепиано, флейта, струнные, хомус (для якутского колорита)
4. Темп: медленный или умеренный

Примеры промтов для наших произведений:

Произведение	Пример промта
«Хопто»	"Спокойная инструментальная мелодия, фортепиано и флейта, звуки природы, якутская тайга, доброе настроение"
«Куобах»	"Мелодия для рассказа о спасении зайца, немного тревожная в начале, потом светлая и тёплая, фортепиано, струнные"

4. Практическая работа в Suno AI

Композиторы в каждой команде:

1. Открывают нейросеть Nano Banana
2. Вводят промт в поле создания
3. Нажимают "Сгенерировать"
4. Слушают получившиеся варианты (Suno создаёт сразу 2 версии)
5. Выбирают лучший вариант для своей аудиокниги
6. Скачивают файл

Важно: если первый вариант не подходит, можно изменить промт и сгенерировать снова

5. Отбор и сохранение

- Каждая команда сохраняет 1 финальную мелодию
- Музыка будет использована на всём протяжении аудиокниги на следующем занятии

Занятие 4. Финальный монтаж в CapCut и презентация проектов (60 мин)

Цель: Сведение всех материалов в CapCut, финальная обработка, экспорт и презентация готовых аудиокниг.

Ход занятия:

Часть 1. Финальный монтаж в CapCut

Команды работают параллельно:

Этапы для каждой команды :

- Сбор материалов
- Склейка дорожек
- Добавление музыки
- Финальная обработка звука
- Экспорт аудио
- Подготовка обложки (параллельно)

Часть 2. Презентация проектов

1. Представление команды «Хопто»

- Прослушивание фрагмента аудиокниги
- Демонстрация обложки и иллюстраций от Nano Banana

- Демонстрация музыки от Suno AI
- Рассказ о процессе:
 - Чтецы: что было сложным в озвучивании?
 - Звукорежиссёры: какие функции CapCut использовали?
 - Художники: показ промтов и полученных изображений
 - Композиторы: показ промтов для Suno и получившейся музыки

2. Представление команды «Куобах»

- Прослушивание фрагмента аудиокниги
- Демонстрация обложки и иллюстраций
- Демонстрация музыки
- Рассказ о процессе работы

3. Обсуждение и рефлексия

Вопросы для всех участников:

- Чем отличаются два произведения?
- Какие образы лучше всего переданы в иллюстрациях?
- Как музыка помогает передать настроение?
- Чему учит рассказ «Куобах»? (милосердию, состраданию, помощи тем, кто попал в беду)
- Что нового узнали о творчестве А.С. Сыромятниковой?
- С каким инструментом было интереснее всего работать?

Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности

Особенности организации внеурочных занятий

1. Внеурочная деятельность предполагает свободный выбор учащихся. Важно заинтересовать детей на первом занятии, показать значимость и увлекательность проекта.
2. Занятия могут проводиться 1–2 раза в неделю, что позволяет не перегружать учащихся и качественно выполнять задания между встречами.
3. При наличии учащихся разных возрастов важно распределять роли с учётом возрастных особенностей:
 - Старшие могут быть наставниками для младших
 - Младшие лучше справляются с короткими, эмоциональными фрагментами
 - Подросткам можно поручить технически сложные задачи
4. Важно делегировать руководящие функции учащимся, чтобы они чувствовали ответственность за проект. Учитель выступает в роли консультанта.

Рекомендации по работе с нейросетями

1. Предварительная подготовка. Учителю необходимо заранее проверить доступность выбранных сервисов (некоторые могут быть заблокированы или требовать регистрации). Подготовить краткие инструкции со скриншотами.
2. Акцент на творчестве, а не на технологии. Важно подчеркнуть, что нейросеть — это инструмент, а главное — понимание произведения, эмоциональная передача, творческий замысел.
3. Критическое отношение к результатам ИИ. Учить детей оценивать качество сгенерированного материала, отбирать лучшее, не принимать всё подряд.
4. Этические аспекты. Обсудить с учащимися вопросы авторского права и этики использования ИИ: указывать в описании аудиокниги, что музыка создана с помощью нейросетей, не выдавать сгенерированное за своё.

Заключение

Реализация проекта по созданию аудиокниги произведений А.С. Сыромятниковой с использованием искусственного интеллекта в рамках внеурочной деятельности представляет собой педагогически целесообразную и инновационную форму работы, позволяющую решать комплекс образовательных, воспитательных и развивающих задач.

А.С. Сыромятникова занимает уникальное место в истории якутской литературы как одна из основоположниц национальной женской прозы. Её творчество, не включённое в действующую школьную программу, остаётся недостаточно изученным в образовательной практике. Данный проект восполняет этот пробел, предоставляя учащимся возможность в рамках внеурочной деятельности прикоснуться к наследию писательницы, чьи произведения отражают мир детства, судьбу якутской женщины, традиции и духовные ценности народа саха. Тем самым реализуется важнейшая задача сохранения и передачи культурного наследия подрастающему поколению.

Особенностью разработки является органичное соединение классических методов работы с художественным текстом (выразительное чтение, анализ, интерпретация) и современных цифровых технологий, включая инструменты искусственного интеллекта. Использование нейросетей для генерации музыки, звуковых эффектов и обработки аудиоматериалов не только повышает мотивацию современных школьников, но и знакомит их с актуальными технологиями, формируя цифровую компетентность. При этом технология остаётся инструментом, подчинённым главной цели - глубокому постижению литературного произведения.

Данная разработка может служить основой для создания серии аудиокниг по произведениям не только А.С. Сыромятниковой, но и других якутских писателей, чьё творчество остаётся за пределами школьной программы. Проект открывает возможности для межшкольного сотрудничества, участия в конкурсах и грантовой деятельности, а также для дальнейшего изучения возможностей искусственного интеллекта в гуманитарном образовании.

Таким образом, представленная методическая разработка полностью соответствует целям и задачам современного образования, сочетая традиционные ценности классической литературы с инновационными технологиями и формами организации внеурочной деятельности.



Приложение 1.

Иллюстрации к аудиокнигам, созданные учащимися в нейросети Nano Banana

Команда 1. Произведение «Хопто» («Чайка»)

Как основа была взята обложка книги А.С. Сыромятниковой “Хопто” (1950г)



Иллюстрации	Описание	Промт
		
		



Команда 2. Произведение «Куобах» («Заяц»)

Иллюстрации	Описание	Промт
		
		
