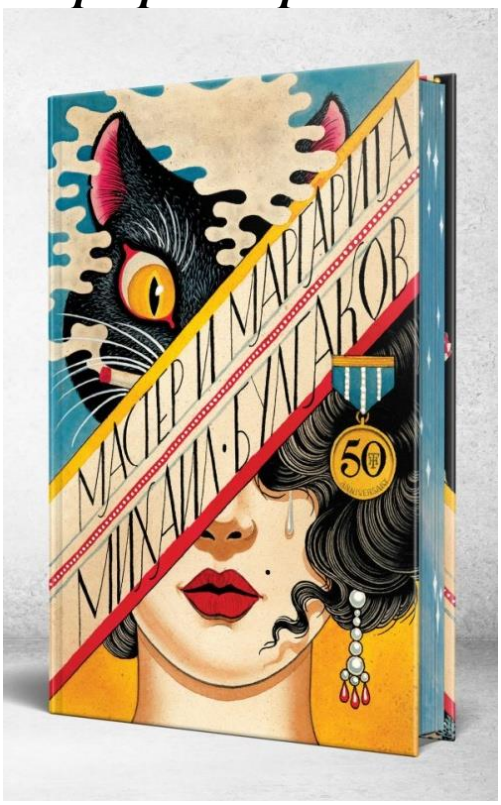
Министерство образования и науки Самарской области
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОТКРЫТОГО УРОКА

на тему: «Творчество Булгакова М.А. Роман «Мастер и Маргарита»

по дисциплине «Литература»

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование



Самара, 2025 год

Составитель: Скрипкина А.В., педагог-организатор, преподаватель ГБПОУ «ПГК»
Рецензент: методист ГБПОУ «ПГК» Манахова Надежда Михайловна

Методическая разработка открытого учебного занятия на тему «Творчество Булгакова М.А. Роман «Мастер и Маргарита» по учебной дисциплине «Литература» на специальности «Информационные системы и программирование» составлена в соответствии с требованиями ФГОС СПО по данной специальности.

Содержание учебного занятия направлено на формирование и закрепление знаний по изучаемой теме, развитие глобальной компетенции и креативного мышления студентов в ходе выполнения и обсуждения проектных заданий для последующего формирования навыков анализа и обобщения, общих и профессиональных компетенций по указанной специальности и использования информационных технологий и ресурсов сети Интернет в ходе выполнения профессионально ориентированных заданий.

Обучающиеся в ходе учебного занятия приобретают навыки организации собственной деятельности, групповой работы, принятия решений в стандартных и нестандартных ситуациях, демонстрируют способность к самостоятельности, коммуникациям, деловой активности, способность убеждать, аргументировать и защищать свою точку зрения, свою позицию. Студенты должны овладеть умениями применять полученные знания на практике.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методическая разработка открытого учебного занятия на тему «Творчество Булгакова М.А. Роман «Мастер и Маргарита» по учебной дисциплине СОО.01.02 Литература на специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

В методической разработке открытого учебного занятия раскрыта методика проведения и реализации комбинированного урока с профессионально-ориентированными проектными заданиями для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Практическое занятие по теме «Творчество Булгакова М.А. Роман «Мастер и Маргарита» направлено на углубление теоретических знаний, отработку практических навыков применения полученных знаний для решения практических задач. Результат образовательного процесса практического занятия соответствует требованиям ФГОС СПО, Профессиональному стандарту.

В эпоху цифровизации и автоматизации многие задаются вопросом, возможно ли алгоритмизировать творческий процесс. Писательство — одна из тех сфер, где креативность играет ключевую роль. Понимание алгоритмов, лежащих в основе создания историй и персонажей, помогает глубже понять природу творчества и его механизмы.

Литературные произведения отражают культурные и социальные изменения общества. Анализируя, как писатели создают сюжеты и персонажей на примере романа Булгакова М.А. «Мастер и Маргарита», можно увидеть, как меняются подходы к изображению реальности, какие темы становятся актуальными и почему.

Таким образом, исследование алгоритмов творчества писателей актуально как с практической, так и с теоретической точек зрения, способствуя развитию литературы, технологий и понимания человеческой природы.

Общие и профессиональные компетенции, формируемые на учебном занятии:

Код	Наименование результата обучения	Образовательные результаты
ОК-2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	- называет принципы построения сюжета и создает персонажей с использованием алгоритмов; - находит релевантную информацию в открытых источниках и интерпретировать её в контексте творческого процесса писателя; - применяет различные цифровые инструменты для поиска и систематизации

Код	Наименование результата обучения	Образовательные результаты
		информации о литературных приемах, методиках создания сюжета и разработки персонажей
ПК 1.2.	Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием	- разрабатывает простой алгоритм, который моделирует процесс создания персонажа или сюжетной линии на основе вводимых данных; - определяет связь между программированием и творческими аспектами работы писателя; - разрабатывает технические задания и следует им при создании программных модулей

ПЛАН-КОНСПЕКТ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

Тема занятия: Творчество Булгакова М.А. Роман «Мастер и Маргарита»

Предмет/дисциплина: Литература

Специальность/профессия: Информационные системы и программирование

Продолжительность проведения занятия: 1 академический час.

Тип урока: комбинированный.

Цели:

Образовательные:

- Познакомить учащихся с принципами построения сюжета и разработки персонажей.
- Показать возможность применения алгоритмического подхода в творческой деятельности.
- Развить навыки работы с информационными технологиями для интерпретации литературных приёмов.

Развивающие:

- Развивать структурное и креативное мышление.
- Находить взаимосвязь между творческими и техническими процессами.
- Развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Воспитательные:

- Прививать уважение к литературе и программированию как взаимосвязанным видам творчества.
- Воспитывать интерес к самообразованию в области технологий и искусства.

Задачи:

1. Выяснить этапы построения сюжета и создания персонажей с использованием алгоритмов.
2. Проанализировать взаимосвязь между творческими процессами писателя и программированием.
3. Научить применять информационные технологии для интерпретации литературных приёмов.

Формы организации деятельности обучающихся:

- фронтальная
- групповая

Методы осуществления и организации учебно-познавательной деятельности:

- Объяснительно-иллюстративный: демонстрация принципов творческого мышления и алгоритмов.
- Частично-поисковый: анализ примеров из литературы (на примере романа Булгакова М.А. «Мастер и Маргарита») и создание собственных алгоритмов.
- Практический (проектное задание): разработка программного модуля для моделирования персонажей и сюжетов на основе романа «Мастер и Маргарита».

Средства обучения:
- Мультимедийная презентация.
- Компьютеры с установленными редакторами кода (Python, Scratch или аналог).
- Карточки с проектными заданиями (разноуровневые) для работы в группах (командах).

1. **Организационный этап**
   - Приветствие. Проверка присутствующих в системе АСУ РСО.
   - Настрой учащихся на продуктивную работу.
   - Сообщение темы и цели занятия.

2. **Мотивация учебной деятельности**

   Информирование студентов о том, как их учебная деятельность на занятии соотносится с их будущей профессиональной деятельностью.

   Ознакомление учащихся с системой оценки их работы на занятии.

3. **Целевая установка. Актуализация опорных знаний**

   Основные образовательные цели занятия состоят в том, чтобы подвести студентов к изучению принципов алгоритмического подхода в творчестве писателей через анализ процессов создания сюжетов и персонажей с применением элементов кодирования. В ходе мозгового штурма обучающиеся находят взаимосвязь новой темы с ранее изученными материалами.

4. **Осмысление и систематизация новых знаний**

   Презентация теоретического материала о взаимосвязи романа «Мастер и Маргарита» с программным обеспечением.

   Демонстрация работы с нейросетью для понимания схожести программного обеспечения с произведением искусства.

   Подготовка к выполнению проектных заданий и деление на группы.

   Написание простейшего кода на Python.

   Генерирование через нейросеть антигероя с его характером, историей и поведением, который мог бы существовать в романе Булгакова М.А. «Мастер и Маргарита».

   Разработка полного сюжета для романа с использованием структуры «героического путешествия».

5. **Закрепление нового материала**

   Презентация студентами своих выполненных проектных заданий.
   Ответы на вопросы для закрепления изученного материала.

6. **Домашнее задание/самостоятельная работа, инструктаж по выполнению задания**

   Написать эссе на тему «Электронные книги vs бумажные издания: влияние технологий на восприятие литературы». Сравните восприятия электронных и печатных книг, а также влияние технологий на чтение.

7. **Рефлексия учебной деятельности**

   Для рефлексии проведенного занятия студенты переходят по QR – коду и заполняют опросную форму.
   Оценивание работы групп по критериям.

8. **Дидактические материалы (при наличии)**

   Мультимедийная презентация
   Раздаточный материал
   Редактор кода (Python, Scratch или аналог)

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Тема занятия	Алгоритмы творчества: как писатели создают сюжеты и персонажей?
Предмет/дисциплина/	СОО.02.01 Литература
Специальность/профессия	09.02.07 Информационные системы и программирование
Продолжительность проведения занятия	1 академический час
Тип урока	Комбинированный
Цели	Образовательные: - Познакомить учащихся с принципами построения сюжета и разработки персонажей. - Показать возможность применения алгоритмического подхода в творческой деятельности. - Развить навыки работы с информационными технологиями для интерпретации литературных приёмов. Развивающие: - Развивать структурное и креативное мышление. - Находить взаимосвязь между творческими и техническими процессами. - Развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде. Воспитательные: - Прививать уважение к литературе и программированию как взаимосвязанным видам творчества. - Воспитывать интерес к самообразованию в области технологий и искусства.
Задачи	1. Выяснить этапы построения сюжета и создания персонажей с использованием алгоритмов. 2. Проанализировать взаимосвязь между творческими процессами писателя и программированием. 3. Научить применять информационные технологии для интерпретации литературных приёмов.
Формы организации деятельности	Фронтальная; Групповая

обучающихся					
Методы осуществления и организации учебно-познавательной деятельности	- Объяснительно-иллюстративный; - Частично-поисковый; - Практический				
Средства обучения	- Мультимедийная презентация. - Компьютеры с установленными редакторами кода (Python, Scratch или аналог). - Карточки с проектными заданиями для работы в группах.				
Этапы занятия	Время, мин.	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся	Формируемые образовательные результаты	Форма организации учебной деятельности
Организационный этап	1	Приветствие. Проверка готовности обучающихся к уроку. Отмечает отсутствующих. Ознакомление обучающихся с темой и целью урока	Приветствие. Староста называет отсутствующих.		Фронтальная
Мотивация учебной деятельности	2	Сообщение обучающимся информации о том, как их учебная деятельность на уроке связана с будущей	Слушают педагога. Задают вопросы		Фронтальная

		профессиональной деятельностью. Знакомство обучающихся с технологией оценивания их работы на уроке			
Целевая установка. Актуализация опорных знаний	4	Задает вопросы обучающимся, направленных на по роману Булгакова М.А.: Скажите мне, какое произведение мы проходили с вами на прошлых занятиях? А теперь давайте вспомним главных героев, антигероев и сюжетную линию романа. * Протагонисты романа:	Слушают педагога. Отвечают на вопросы, предлагают свои варианты: Роман Михаила Афанасьевича Булгакова «Мастер и Маргарита». Мастер - занимается литературной деятельностью, создаёт роман о Понтии Пилате, в котором по-своему	находят релевантную информацию в открытых источниках и интерпретируют её в контексте творческого процесса писателя	Фронтальная

			истолковывает события из Евангелия; Маргарита - решительная, смелая женщина, стала для Мастера не только подругой, но и Музой; Иешуа Га – Ноцри – прототип Иисуса Христа. Образ честного, справедливого человека, верного своим убеждениям. Антагонист Воланда. Мудрый философ, свято верующий в чистые помыслы людей, фактически, предан ими. Приговорен к страшной казни – распятию на кресте. Понтий Пилат - римский прокуратор (наместник) Иудеи. Иван Бездомный - непримечательный		

			герой, поэт.		
		Антагонисты романа:	Воланд - дьявол, повелитель злых сил, интеллигентный мужчина преклонных лет. Воланд выступает в качестве решающей силы с неограниченными возможностями. Он взял на себя роль судьи, он считает себя вправе судить людей и оценивать их поступки, наказывать и поощрять. Фагот (Коровьев) - член свиты Воланда. В свите Воланда выполняет чёрную работу. Подобострастно преклоняется, а после делает гадости, занимается обманом. Кот Бегемот - кот-оборотень, шут в		

			свите Воланда. Ответственно выполняет поручения своего господина. Поведение Бегемота непредсказуемо, оборотень, слабостью которого является чревоугодничество. Азазелло - демон-убийца, член свиты Воланда. Помощник Воланда, мерзкий и гнусный тип, лицемер, порой грубиян, порою – льстец. Терпеть не может женщин. Является хладнокровным убийцей. Гелла - молодая красивая женщина-вампир из свиты Воланда.		
		*А теперь давайте вспомним, о чем этот роман	Это многослойное произведение, сочетающее элементы		

		А теперь давайте подумаем, что может означать наша сегодняшняя тема? Сегодня мы будем сравнивать написание литературных произведений и процесс кодирования. В формате мозговые штурма давайте найдем что-то общее между этими сферами.	мистики, сатиры и философии. В центре сюжета — история любви Мастера и Маргариты, а также визит Воланда (дьявола) в Москву 1930-х годов, который становится поводом для осмысления вечных вопросов добра и зла. Предлагаю свои варианты Участие в подведение		

		Вывод: современные писатели используют нейросети для написания произведений А теперь давайте разберем процесс кодирования на примере ранее изученного романа. Открываем тетрадочки и записываем все самые важные моменты.	вывода Конспектируют		
Осмысление и систематизация новых знаний	15	А теперь мы с вами должны примерить на себя роль не только программистов, а писателей-программистов. Предлагает разделиться на группы и в каждой группе определить уровень сложности. Уровень сложности	Делятся на группы. Определяют уровень сложности выполнения задания (Приложение 1). Выполняют задание	Разрабатывают простой алгоритм, который моделирует игру на основе вводимых данных; применяют различные цифровые инструменты для поиска и систематизации информации	Групповая

		определяет группа самостоятельно. Корректирует, дополняет ответы, уточняет сложные моменты. Предлагает провести физкультминутку			
Закрепление нового материала	15	Организует презентацию заданий	Презентуют свой продукт Обсуждают ошибки, задают вопросы, делятся своим опытом		Групповая
Домашнее задание/самостоятельная работа, инструктаж по выполнению задания	1	Сообщает домашнее задание, объясняет, как его нужно выполнять	Записывают домашнее задание, задают вопросы		Фронтальная
Рефлексия учебной деятельности	2	Подведение итогов занятия. Анализ проделанной работы и объявление оценок	Формирующее оценивание (сравнение в начале занятия и в конце: что не знал – узнал; не умел – научился) Ответы на вопросы педагога		Фронтальная

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Проектные задания для команд (примерные):

Практическое задание 1: напишите код на Python, который сгенерирует случайного персонажа. Программа должна включить имя, возраст и профессию персонажа. Персонаж должен вписаться в сюжетную линию романа «Мастер и Маргарита». Через нейросети сгенерируйте внешность этого персонажа.

Практическое задание 2: представьте, что вы пишите роман, основанный на реальных событиях. Ваша задача — создать многогранного антигероя, который обладает сложными мотивами и противоречивыми чертами характера. Напишите код на Python, который сгенерирует этого персонажа. Объясните, каким образом его поведение и поступки повлияют на общий сюжет романа «Мастер и Маргарита». Через нейросети сгенерируйте внешность этого персонажа.

Практическое задание 3: напишите код на Python, который сгенерирует альтернативную концовку романа «Мастер и Маргарита». Воспользуйтесь структурой «героического путешествия» (по модели Джозефа Кэмпбелла).
1. Призыв к приключениям.
2. Отказ от призвания.
3. Встреча с наставником.
4. Переход.
5. Испытания.
6. Награда.
7. Путь назад.
8. Возрождение.
9. Возвращение с эликсиром.

Через нейросети сгенерируйте обложку для романа.