

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной деятельности

Т. Князев

10.10.2020



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1151855	Культура интеллектуального досуга (факультатив)

Екатеринбург 2020

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа	Код ОП
Направление подготовки Религиоведение	Код направления и уровня подготовки 47.04.03

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Кислов Алексей Геннадьевич	Кандидат философских наук, доцент	доцент	Онтологии и теории познания

Согласовано:

Учебный отдел



Е.С.Комарова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ

1.1. Аннотация содержания модуля «Культура интеллектуального досуга»

Модуль «Культура интеллектуального досуга» нацелен на формирование у студентов представления о таком культурном феномене (mental holiday, eduteinment), который органично сочетает в себе как сферу интеллектуального, так и особенности досуга – о головоломках и прочих «умных развлечениях». Среди задач: изложение творческих судеб корифеев интеллектуального досуга, подробное знакомство с известными головоломками, анализ кросс-культурного характера интеллектуальных развлечений, обсуждение образовательных и клубных аспектов современного состояния культуры интеллектуального досуга.

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Культура интеллектуального досуга	3
ИТОГО по модулю:		3

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	
Постреквизиты и кореквизиты модуля	

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Культура интеллектуального досуга	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий, в том числе в цифровой среде	З-1 Демонстрировать понимание основных методов системного подхода и критического анализа проблемных ситуаций. У-1 Выявлять проблемные ситуации, используя методы системного подхода и критического анализа. В-2 Использовать методы критического анализа и системного подхода

		<p>в разработке стратегии действий для решения проблемных ситуаций, в том числе в цифровой среде.</p> <p>Л-1 Демонстрировать аналитические способности и критическое мышление</p>
	<p>УК-6. Способен определять и реализовать приоритеты собственной деятельности выстраивать траекторию профессионального и личностного развития, в том числе с использованием цифровых средств</p>	<p>З-2 Излагать методы самооценки личности и эффективные стратегии (техники) личностного роста, профессионального и карьерного развития.</p> <p>У-1 Оценивать личностные и профессиональные качества, особенности характера, определять направления личностного роста, прогнозировать развитие в профессиональной деятельности, используя методы самодиагностики и цифровые средства.</p> <p>В-3 Осуществлять самооценку, используя рефлексивные методы, формулировать цели саморазвития и составлять план действий для их достижения на основе стратегии (техники) личностного роста и профессионального развития.</p> <p>Л-1 Проявлять целеустремленность, социальную ответственность.</p>

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Культура интеллектуального досуга

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Кислов Алексей Геннадьевич	Кандидат философских наук, доцент	доцент	Онтологии и теории познания

Рекомендовано учебно-методическим советом Уральского гуманитарного института УрФУ

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Продвинутый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания; Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.*

1.2. Содержание дисциплины

Код разделов и тем	Раздел, тема дисциплины	Содержание
P1	Раздел I. Культура интеллектуального досуга: вопросы идентификации	
P1.T1	Тема 1. Кросскультурный характер интеллектуальных развлечений	Статус интеллектуальной культуры. Ускользящая красота интеллектуальных развлечений. Конфликты между homo sapiens и homo ludens. Mental holiday: чисто английский феномен? Знаменитые головоломки: «Волк, коза и капуста» и другие задачи о переправах; «Ханойская башня» и феномен «комбинаторного взрыва»; магические квадраты, «Кенигсбергские мосты» и начала топологии
P1.T2	Тема 2. Предыстория интеллектуального досуга: от истоков до Льюиса Кэрролла	Немного здорового пифагореизма: союз истины, добра и красоты. «Liber Abaci» Леонардо Фибоначчи (Пизанского). «Новогодний подарок, или О шестиугольных снежинках» Иоганна Кеплера. Клод-Гаспар Баше де Мезирак «Сборник Приятных и занимательных задач». Синтетический талант Карла Лютвиджа Доджсона.
P2	Раздел II. Корифеи интеллектуального досуга	
P2.T1	Тема 1. Основные версии интеллектуальных развлечений	Ярмарочный дух головоломок Сэма Лойда («дух барнумизма»): трансформирующиеся картинки («Тедди и львы»), игры («Парчези»), головоломка «Пятнадцать». Высокий стиль «находок» Генри Эрнеста Дьюдени: книга «Кентерберийские головоломки», задачи на разрезание фигур.
P2.T2	Тема 2. Занимательные математика и логика	«Mathematical Games» М. Гарднера: литература по занимательной математике. «Формальная антропология» Рэймонда Смаллиана: праведники и лжецы. Смешная сторона логических ошибок. Софизмы и парадоксы.
P2.T3	Тема 3. Отечественная культура интеллектуального досуга	Феномен Л. Ф. Магницкого. Е. И. Игнатъев «В царстве смекалки». Занимательные науки Я. И. Перельмана. «Шедевр назидательности» С. П. Боброва: «Волшебный двурог». «Педагогический крен» отечественной традиции (детская литература В. А. Лёвшина).
P3	Раздел III. Актуальные версии интеллектуальных развлечений	
P3.T1	Тема 1. ГЭБ Дагласа Хофштадтера	Авторефлексивность сознания. Текущие концепты и творческие аналогии. Прагматические «игры в бисер»: мистика, музыка, математика. Вопросы симметрии. Семиотика лабиринтов. Оптические иллюзии. Когнитивные тупики.

РЗ.Т2	Тема 2. Стратегии edutainment	Поэтика задач и риторика решений. «Пифагорейские штудии». Образовательные и клубные стратегии: индивидуальная или социальная доминанта. Когнитивные, прагматические и эстетические аспекты интеллектуального досуга. Занимательные схолии: опыт авторских головоломок и проектирования интеллектуальных игр.
--------------	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.3. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации.

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Печатные издания

1. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга: к стратегии edutainment // Социум и власть. 2013. № 1 (39). С. 102–108.
2. Кислов А. Г. Ускользящая красота головоломок // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2013. № 4 (119). С. 198–214.
3. Костюхина М. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. М.: НЛЮ, 2013. 656 с.

Дополнительная литература

1. Аристотель. Поэтика // Сочинения: в 4 т. Т. 4. / пер. с древнегреч.; общ. ред. А. И. Доватура. М.: Мысль, 1984. С. 645–680.
2. Аристотель. Риторика // Античные риторика / ред. А. А. Тахо-Годи. М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1978. С. 15–166.
3. Арсак Ж. Программирование игр и головоломок / пер. с франц. М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1990. 224 с.
4. Архимед, Гюйгенс, Ламберт, Лежандр. О квадратуре круга. С приложением истории вопроса, составленной Ф. Рудио, профессором Цюрихского политехникума / пер. с нем. Харьков, 1911. 155 с.
5. Барр С. Россыпи головоломок / пер. с англ. Ю. Н. Сударева; под ред. И. М. Яглома. М.: Мир, 1987. 415 с.
6. Бобров С. П. Волшебный двурог, или Правдивая история небывалых приключений нашего отважного друга Ильи Александровича Камова в неведомой стране, где правят: Догадка, Усидчивость, Находчивость, Терпение, Остроумие и Трудолюбие и которая в то же время есть пресветлое царство веселого, но совершенно таинственного существа, чье имя очень похоже на название этой удивительной книжки, которую надлежит читать не торопясь. М.: Детская литература, 1967.
7. Бычков С. Н., Зайцев Е. А. Математика в мировой культуре. М.: Российск. гос. гуманит. ун-т., 2006. 228 с.
8. Вейль Г. Симметрия / пер. с англ. М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1969.
9. Волошинов А. В. Пифагор: Союз истины, добра и красоты. Изд. 2-е. М.: Изд-во ЛКИ, 2007. 224 с.
10. Гарднер М. А ну-ка догадайся / пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М.: Мир, 1984.
11. Гарднер М. Есть идея! / пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М.: Мир, 1982.
12. Гарднер М. Крестики-нолики / пер. с англ. И. Е. Зино. – М.: Мир, 1988.
13. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения / пер. с англ. Ю. А. Данилова. Под ред. Я. А. Смородинского. – М.: Мир, 1971.
14. Гарднер М. Математические досуги / пер. с англ. Ю. А. Данилова. Под ред. Я. А. Смородинского. – М.: Мир, 1972.

15. Гарднер М. Математические новеллы / пер. с англ. Ю. А. Данилова. Под ред. Я. А. Смородинского. – М.: Мир, 1974.
16. Гарднер М. Математические чудеса и тайны. Математические фокусы и голово- ломки / сокр. пер. с англ. В. С. Бермана. Под ред. Г. Е. Шилова. – М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1967.
17. Гарднер М. От мозаик Пенроуза к надежным шифрам / пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М.: Мир, 1993.
18. Гарднер М. Путешествие во времени / пер. с англ. Ю. А. Данилова. – М.: Мир, 1990.
19. Гарднер М. Теория относительности для миллионов / пер. с англ. В. И. Манько, К. В. Караджева, Ф. Е. Чукреева. Под ред. А. И. Базя. – М.: Атомиздат, 1967.
20. Гарднер М. Этот правый, левый мир / пер. с англ. Ю. В. Конобеева, В. А. Павлинчу- ка, Н. С. Работнова, В. В. Филиппова. Под ред. Я. А. Смородинского. – М., 1967.
21. Данези М. Величайшие головоломки мира / пер. с англ. М.: Мир энциклопедий Аванта+, Астрель, 2009. 272 с.
22. Демурова Н. М. Эти маленькие шедевры // Стихи матушки Гусыни: сборник / сост. Н. М. Демурова; на англ. яз. с избранными русскими переводами. М.: Радуга, 1988. С. 15–30.
23. Дьюдени Г. 520 головоломок / сост. и ред. амер. изд. М. Гарднер; пер. с англ. Ю. Н. Сударева. М.: Мир, 1975.
24. Дьюдени Г. Кентерберийские головоломки / пер. с англ. Ю. Н. Сударева. М.: Мир, 1979. 353 с.
25. Жмудь Л. Я. Пифагор и ранние пифагорейцы. М.: Русский Фонд Содействия Обра- зованию и Науке, 2012. 445 с.
26. Жуков А. В. Прометеева искра: Античные истоки искусства математики. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2012. 208 с.
27. Журинский А. Н. Семантическая структура загадки: Неметафорические преобразо- вания смысла. М.: Наука, 1989. 128 с.
28. Игнатъев Е. И. В царстве смекалки, или Арифметика для всех: Книга для семьи и школы. Опыт математической хрестоматии в 3 книгах. Ростов н/Д: Кн. изд-во, 1995.
29. Касаткин В. Н. Логическое программирование в занимательных задачах. Киев: «Техника», 1980. 80 с.
30. Кеплер И. О шестиугольных снежинках / пер. с лат. Ю. А. Данилова; отв. редактор Я. А. Смородинский; составитель Ю. А. Данилов. М.: Наука, 1982. 192 с.
31. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга, или Немного здорового пифаго- реизма // Герменевтика сообщества. Самара: Изд-во «Самарский университет», 2011. С. 200– 212.
32. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга: поэтика задач и риторика реше- ний // Модели рассуждений – 4: Аргументация и риторика. Калининград: Изд-во БФУ им. И. Канта, 2011. С. 119–136.
33. Кислов А. Г. Логика в гуманитарных контекстах. Екатеринбург: Изд-во ЕАСИ, 2009.
34. Кэрролл Л. История с узелками / пер. с англ. Ю. А. Данилова; под ред. Я. А. Смородинского. М.: Мир, 1973. 408 с.
35. Кэрролл Л. Логическая игра / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Наука. Гл. ред. физ.- мат. лит., 1991а. 192 с.
36. Кэрролл Л. Охота на Снарка / пер. с англ. Г. Кружкова. М.: «Рукитис», 1991. 88 с.
37. Кэрролл Л. Приключения Алисы в стране чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в зазеркалье / пер. с англ. и подготовка издания Н. М. Демуровой; отв. ре- дактор Б. И. Пуришев. М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1978. 368 с.
38. Лойд С. Математическая мозаика / сост. и ред. амер. изд. М. Гарднер; пер. с англ. Ю. Н. Сударева. М.: «Рипол», 1995.
39. Магницкий Л. Ф. Арифметика, сиречь наука числительная. М., 1703.
40. Олехник С. Н., Нестеренко Ю. В., Потапов М. К. Старинные занимательные задачи. М.: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1988.

41. Перельман Я. И. Живая математика. М., 1967.
42. Перельман Я. И. Занимательная алгебра. М.–Л., 1950.
43. Перельман Я. И. Занимательная арифметика. М.–Л., 1938.
44. Пети Ж.-П. О чем размышляют роботы? / пер. с фр. М.: Мир, 1987.
45. Райан С. Математические загадки: Пер. с англ. В. О. Козлик. – Минск: ООО «По- пурри», 1998.
46. Родин А. В. Математика Евклида в свете философии Платона и Аристотеля. М.: Наука, 2003. 211 с.
47. Смаллиан Р. Алиса в стране смекалки / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Мир, 1985. 1981.
48. Смаллиан Р. Как же называется эта книга? / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Мир,
49. Смаллиан Р. Принцесса или тигр / пер. с англ. Ю. А. Данилова. М.: Мир, 1987.
50. Таунсенд Ч. Б. Лучшие в мире загадки: Пер. с англ. (частично адаптированный). – Минск: ООО «Попурри», 1998.
51. Таунсенд Ч. Б. Самые невероятные головоломки: Пер. с англ. М. Умнова. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1998.
52. Тит Т. Увлекательные забавы для детей и взрослых. Научные опыты и фокусы / пер. с фр. М.: АСТ: Астрель, 2009.
53. Холл М. П. Энциклопедическое изложение масонской, герметической, каббалисти- ческой и розенкрейцеровской символической философии / пер. с англ. и предисловие В. В. Целищева. Новосибирск: ВО «Наука». Сибирская издательская фирма, 1992. Т. 1. 368 с.
54. Хофтштадтер Д. Гёдель, Эшер, Бах: эта бесконечная гирлянда / пер. с англ. М. А. Эскиной. Самара: Издательский Дом «Бахрах-М», 2001.
55. Хофтштадтер Д. Текущие концепты и творческие аналогии (отрывки из книги) // Наука: от методологии к онтологии. М.: ИФ РАН, 2009. С. 246–286.
56. Хофтштадтер Д., Даннетт Д. Глаз разума / пер. с англ. Самара: Издательский Дом «Бахрах-М», 2003.
57. Эбботт Э. Э. Флатландия. Бюргер Д. Сферландия / пер. с англ. М.: Мир, 1976.
58. Эйлер Л. Письма к немецкой принцессе о разных физических и философских мате- риях. СПб.: Наука, 2002.

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Электронная лингвистическая библиотека: <http://www.durov.com/content/books.html>
2. Зональная научная библиотека УрФУ : <http://lib.urfu.ru/>
3. Ресурсы свободного доступа зональной научной библиотеки УрФУ Раздел Лингвистика: <http://lib.urfu.ru/mod/tab/view.php?id=2053>
4. <http://corpus.leeds.ac.uk/> Национальный британский корпус английского языка
5. www.ruscorpus.ru Национальный корпус русского языка
6. [www/ americannationalcorpus.org/](http://www.americannationalcorpus.org/) Национальный американский корпус английского языка

7. ICAME Corpus Collection - <http://icame.uib.no/newcd.htm> Список сайтов национальных корпусов различных языков

8. Информационные сервисы www.grammar.ru

www.grammatika.ru

www.gramota.ru

www.ruslang.ru

www.slovari.ru

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Не требуется
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Не требуется
3	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Не требуется
4	Самостоятельная работа студентов	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Подключение к сети Интернет	Не требуется

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Вопросы к зачету по дисциплине

1. Интеллектуальное оригами: гексафлексагоны, тетрафлексагоны и другие бумажные игровые модели.
2. Фокусы и головоломки с матрицами.
3. Занимательная топология.
4. Игры и головоломки на шахматной доске.
5. От домино к полимино: игры и головоломки.
6. Задачи занимательной логики.
7. Индуктивные и вероятностные игры и головоломки.
8. Сложные стратегии в простых играх: ним, гекс и др.
9. Икосаэдрическая игра и «Ханойская башня».
10. Компьютерные аналоги механических головоломок.