

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

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

Программа модуля составлена авторами:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
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</p> <p>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:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
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
<b>P1</b>	<b>Раздел I. Культура интеллектуального досуга: вопросы идентификации</b>	
<b>P1.T1</b>	Тема 1. Кросскультурный характер интеллектуальных развлечений	Статус интеллектуальной культуры. Ускользающая 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
<b>P1.T2</b>	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.
<b>P2</b>	<b>Раздел II. Корифеи интеллектуального досуга</b>	
<b>P2.T1</b>	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.
<b>P2.T2</b>	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.
<b>P2.T3</b>	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).
<b>P3</b>	<b>Раздел III. Актуальные версии интеллектуальных развлечений</b>	
<b>P3.T1</b>	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.

<b>РЗ.Т2</b>	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 головоломки / 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. Павлинчука, 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 Образованию 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 преобразования 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 пифагореизма // Герменевтика сообщества. Самара: Изд-во «Самарский университет», 2011. С. 200–212.
32. Кислов А. Г. Культура интеллектуального досуга: поэтика задач и риторика решений // 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. редактор 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](http://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](http://www.grammar.ru)

[www.grammatika.ru](http://www.grammatika.ru)

[www.gramota.ru](http://www.gramota.ru)

[www.ruslang.ru](http://www.ruslang.ru)

[www.slovari.ru](http://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.