

МЕХАНІЧНА ГОЛОВОЛОМКА «КУБИК РУБІКА»

Тесленко О.С., студент: СумДУ, гр. КМ-51

Розглянемо таке питання: «Чи можуть іграшки бути корисними в науці?». Звичайно, дехто може відразу запевнити, що це абсолютна нісенітниця і що іграшки до науки ніякого відношення не мають. Та ми повинні усвідомити, що з самого народження ми навчаємось граючись, ми пізнаємо світ через ігри, та створюємо світи з допомогою іграшок. Дехто також може запевнити, що дитинство проходить і ніякого відношення до дорослої науки немає, але й тут є декілька нюансів, які ми далі й розглянемо.

Всі знають про існування такої іграшки як «Кубик Рубіка» або «Магічний Куб». Механічна головоломка винайдена в 1974 році угорським скульптором та викладачем архітектури Ерне Рубіком.

Сам винахід був призначений для допомоги студентам зрозуміти вирішення такої проблеми як структурне переміщення незалежних частинок, а також для розуміння трьохвимірних об'єктів та розвитку просторового міркування. Тобто звідси й простежується той факт, що людям інколи легше щось зрозуміти чи вивчити використовуючи іграшки. І як ми вже зрозуміли стосуватися це може не тільки дитячого віку.

З однієї сторони така іграшка, як «Кубик Рубіка», була створена лише з метою навчити просторовому міркуванню. Але потім деякі люди, що в свій час захоплювались цією іграшкою, зрозуміли, що дана головоломка це не тільки об'єкт, що навчає, а це й річ, що має перспективи в її вивченні, тобто іграшка постає перед нами як об'єкт вивчення. В червні 2010 року програміст Томас Рокікі, вчитель математики з Дармштадта Герберт Коцемба, математик з Кентського університету Морлі Девідсон та інженер компанії Google Inc. Джон Детридж довели, що кожна конфігурація «Кубика Рубіка» може бути вирішена за не більш ніж 20 ходів. Тобто ми можемо впевнитись, що дослідженням «таємниць» цієї іграшки займались доволі-таки статусні, розумні та відомі люди. Іграшка, яка змусила весь світ замислитись і навчитись чомусь.

Керівник: Гудков С. М.