

กิจกรรม สยบเรือบด้วยชิปนาวูรเส้นตรง

อุปกรณ์

1. ใบกิจกรรม สยบเรือบด้วยชิปนาวูรเส้นตรง
2. ดินสอสี หรือปากกา
3. ไม้บรรทัด

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. สมมุติสถานการณ์ให้นักเรียนมีเรือบทั้งหมด 6 ลำ ลอยตัวอยู่ ณ ตำแหน่งต่าง ๆ ของระบบพิกัดฉาก โดยกำหนดให้เรือบหนึ่งลำแทนด้วยรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 1×2 ตารางหน่วย ตามแนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้



- ให้นักเรียนกำหนดตำแหน่งของเรือทั้ง 12 ลำด้วยตัวเอง โดยเรือสามารถลอยติดกันได้ แต่ห้ามทับกัน
2. ครูประกาศแนวยิงของชิปนาวูรเชิงเส้นด้วยสมการเชิงเส้นสองตัวแปรที่ครูประกาศทีละเส้นนั้น จนถึงขอบทั้งสองด้านของระบบพิกัดฉาก เช่น $y = -5$, $y = x$, $y = -x$, $y = x + 2$, $y = 3x - 1$, $x = 7$
 3. ถ้ากราฟของสมการเชิงเส้นนั้นผ่านหรือสัมผัสมุมหรือขอบของเรือบลำใด เรือบลำนั้นจะระเบิด และจมลง โดยแนวยิงของชิปนาวูรแนวหนึ่งสามารถระเบิดจำนวนเรือบได้ไม่จำกัด
 4. เมื่อครูประกาศแนวยิงของชิปนาวูรด้วยสมการเชิงเส้นจนครบแล้ว นักเรียนที่ยังเหลือเรือบมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ นักเรียนคนใดคนหนึ่งอาจมาเป็นผู้ประกาศแนวยิงซึ่งชิปนาวูรที่นักเรียนคิด

ใบกิจกรรมที่ 7 สยบเรือรบด้วยชิปนาวูธเส้นตรง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กราฟและความสัมพันธ์เชิงเส้น
แผนการเรียนรู้ที่ 11 เรื่อง ความสัมพันธ์เชิงเส้น (3)
รายวิชา คณิตศาสตร์ รหัสวิชา ค21102 ภาคเรียนที่ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ-สกุล ชั้น ม.1/..... เลขที่

ชื่อ-สกุล ชั้น ม.1/..... เลขที่

ชื่อ-สกุล ชั้น ม.1/..... เลขที่

ชื่อ-สกุล ชั้น ม.1/..... เลขที่

ชื่อ-สกุล ชั้น ม.1/..... เลขที่

คำชี้แจง กำหนดให้นักเรียนมีเรือรบทั้งหมด 6 ลำ ลอยตัวอยู่ ณ ตำแหน่งต่าง ๆ ของระบบพิกัดฉาก โดยกำหนดให้เรือรบหนึ่งลำแทนด้วยรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาด 1×2 ตารางหน่วย ตามแนวตั้งหรือแนวนอนก็ได้



