



Uned 1A: Cyflwyniad i fodelu

YNGLŶN Â'R UNED:

Yn yr uned hon mae plant yn dysgu bod modd defnyddio cyfrifiadur i gynrychioli sefyllfaoedd gwirioneddol neu ddychmygol. Mae nhw'n deall nad yw'r gynrychiolaeth yn union yr un fath â'r gwreiddiol. Mae nhw'n trafod y prif wahaniaethau a'r tebygrwydd rhwng cynrychioliad a'r gwreiddiol. Mae nhw'n creu eu cynrychioliadau eu hunain o sefyllfaoedd real neu ddychmygol.

BLE MAE'R UNED YN FFITIO:

Mae'r uned hon yn adeiladu ar waith blaenorol gydag amrywiaeth o adnoddau TGCh. Gall y rhain gynnwys rhaglen baentio neu brosesydd geiriau y mae modd gludo lluniau i mewn iddo.

Mae'r uned yn cymryd yn ganiataol bod plant:

- yn gallu rheoli'r llygoden fel eu bod yn gallu dethol a llusgo gan ddefnyddio gwrthrychau ac offer
- wedi defnyddio rhaglen graffeg syml sydd wedi'i seilio ar wrthrychau i gyfathrebu gwybodaeth
- wedi defnyddio rhaglen baentio syml i greu lluniau.

GEIRFA:

cynrychioliad/model | stamp/motiff | clip art | antur | dynwarediad

ADNODDAU:

pecyn graffeg dynwarediad wedi'i seilio ar wrthrychau, gyda sgriniau sy'n cynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol | gêmâu antur syml | rhaglen baentio gyda stampiau neu fotiffau | mae Bwrdd Gwyn Rhyngweithiol yn ddefnyddiol ar gyfer cyflwyno, arddangos a thrafod yn y ddosbarth

DISGWYLIADAU : Erbyn diwedd yr uned hon,

Bydd y mwyafrif o'r plant: deall bod cyfrifiadur yn gallu cynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol ac nad yw'r rhain bob amser yn copio'r gwreiddiol yn union; gwybod bod gêmâu antur syml yn cynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol hefyd; creu cynrychioliad syml o sefyllfa real neu ddychmygol drwy ddefnyddio naill ai rhaglen graffeg wedi'i seilio ar wrthrychau neu raglen baentio.

Bydd rhai plant dim ond yn gallu: defnyddio meddalwedd, gan gynnwys gêm antur syml sy'n cynrychioli sefyllfa real neu ddychmygol; gyda chymorth, creu cynrychioliad syml o sefyllfa real neu ddychmygol.

Hefyd bydd rhai plant yn gallu: defnyddio amrywiaeth o feddalwedd, gan gynnwys gêmâu antur, i gynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol ac i nodi pethau tebyg a phethau gwahanol; esbonio eu penderfyniadau/dewisiadau.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website



AMCANION DYSGU <i>Dylai disgyblion dysgu...</i>	GWEITHGAREDDAU POSIB	CANLYNIADAU DYSGU <i>Gall disgyblion...</i>	PWYNTIAU I'W NODI
GOSOD YR OLYGFA <ul style="list-style-type: none">• syniad allweddol: bod cyfrifiaduron yn gallu cynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol.	<ul style="list-style-type: none">• Dangos sgrîn i'r plant sy'n gofyn iddynt symud gwrthrychau a'u rhoi o dan/dros wrthrychau eraill• Gofyn i'r plant beth fyddai'n digwydd petaent yn ceisio cuddio gwrthrychau real dan fat neu y tu ôl i lun. Dangos sgriniau eraill iddynt a thrafod a ydynt yn cynrychioli realiti'n dda neu beidio.	<ul style="list-style-type: none">• ddeall bod modd defnyddio'r cyfrifiadur i gynrychioli sefyllfaoedd real.	<ul style="list-style-type: none">• Efallai na fydd rhaid gwneud y weithgaredd hon os yw plant wedi'i gwneud yn y dosbarth derbyn. Gellid trafod eu profiad blaenorol o ddefnyddio rhaglenni dynwarediad i atgyfnerthu'r syniad y gall cyfrifiaduron gynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol.
Short Focused Tasks <ul style="list-style-type: none">• syniad allweddol: bod cynrychioliad ar gyfrifiadur yn rhoi cyfle i'r defnyddiwr wneud dewisiadau a bod penderfyniadau gwahanol yn cynhyrchu canlyniadau gwahanol• techneg: defnyddio llygoden i symud a gosod eitemau'n gywir ar y sgrîn	<ul style="list-style-type: none">• Dangos detholiad o sgriniau lle mae angen i blant wneud dewisiadau at ddiben penodol, <i>ee rhannu a dosbarthu gwrthrychau, dewis dillad priodol i'r tywydd, creu golygfa o hiwangerdd, gwneud disgriflun.</i>• Rhoi llawer o gyfleoedd i blant ddefnyddio'r sgriniau a siarad am yrhesymau dros wneud eu dewisiadau penodol.• Pan fydd yr holl blant wedi cael eu tro, trafod y sail i'w penderfyniadau.	<ul style="list-style-type: none">• deall bod modd iddynt wneud penderfyniadau a bod pobl yn gwneud penderfyniadau gwahanol am resymau gwahanol• deall bod eu penderfyniadau'n gallu cynhyrchu canlyniadau gwahanol• defnyddio'r llygoden i reoli'r pwyntydd a symud a gosod gwrthrychau'n gywir	<ul style="list-style-type: none">• Mae ymyrraeth gan yr athro/athrawes mewn gweithgareddau modelu yn hanfodol er mwyn sicrhau bod plant yn deall y cysyniadau sylfaenol. Am fod plant yn defnyddio technegau a sgiliau TGCh wedi'u hen sefydlu yn y mwyafrif o weithgareddau modelu, nid oes angen ond ychydig o amser addysgu ar gyfer hyn ac mae modd cyfeirio'r ffocws tuag at drafodaeth a rhyngweithio gyda'r plant wrth iddynt weithio.• Mae BGRh yn ddefnyddiol ar gyfer rhyngweithiad disgyblion a thrafodaeth dosbarth cyfan.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website



AMCANION DYSGU <i>Dylai disgyblion dysgu...</i>	GWEITHGAREDDAU POSIB	CANLYNIADAU DYSGU <i>Gall disgyblion...</i>	PWYNTIAU I'W NODI
TASGAU BYR WEDI'U FFOCYSU (parhad.)			
<ul style="list-style-type: none">• syniad allweddol: bod modd defnyddio cyfrifiadur i gynrychioli ystod eang o amgylchiadau a bod rhai yn fwy cymhleth nag eraill.	<ul style="list-style-type: none">• Edrychwch ar gêm antur neu ddynwarediad syml. Gweithiwch drwy ddechrau'r gêm neu'r dynwarediad gyda'r plant gyda'i gilydd. Trafodwch y math o amgylchedd neu sefyllfa mae'n ei gynrychioli.• Gofynnwch i'r plant a yw'r cynrychioliad yn un da a pha bethau tebyg neu bethau gwahanol maen nhw'n gallu eu gweld.• Dyfeisiwch set o gwestiynau i ofyn i'r plant <i>ee petaen nhw allan yng nghefn gwlad, a fyddent yn gallu clywed unrhyw beth? Beth allen nhw glywed? Ydyn nhw'n gallu clywed yr un math o bethau wrth ddefnyddio'r gêm antur? Os ydy'r olygfa yn dangos ardal drefol, pa fath o bethau bydden nhw'n disgwyl eu clywed? Oes gan y gêm antur y pethau hyn? Pan fyddwn yn clywed traffig, beth mae hynny'n ei ddweud wrthym? Ydyn ni'n gallu dweud a ydyw'n mynd yn gyflym neu'n araf? Sut mae'r cyfrifiadur yn dangos hyn?</i>• Darparwch gyfle i'r plant archwilio'r rhaglen. Anogwch y plant i drafod y penderfyniadau neu'r dewisiadau maen nhw'n eu gwneud a pham maen nhw'n eu gwneud.	<ul style="list-style-type: none">• ddeall bod modd defnyddio cyfrifiadur i ddynwared/modelu amgylchedd lle gellir gwneud dewisiadau.	<ul style="list-style-type: none">• Gellir cyflwyno'r gweithgaredd hwn ar BGRh lle mae'r athro/athrawes yn gallu gofyn cwestiynau a'r disgyblion yn gallu trafod yr amgylchedd a gynrychiolir. Wedyn bydd yn rhaid iddynt gael y cyfle i archwilio'r rhaglen a thrafod y dewisiadau a wnaed. <i>Neu;</i>• Gellir estyn y gweithgaredd hwn dros nifer o wythnosau gyda phlant yn gweithio mewn grwpiau bach, gan gymryd eu tro ac ailymweld â'r gêm antur sawl gwaith. Os mabwysiedir y dull hwn, mae'n hanfodol dod â'r plant at ei gilydd yn rheolaidd i rannu'r hyn maen nhw wedi ei ddarganfod a thrafod eu cynnydd.• Mae'n bosib y bydd rhai plant yn dymuno cadw cofnod o'r pethau maen nhw'n dod o hyd iddynt, ynghyd â'r llwybrau maen nhw wedi eu cymryd neu'r lleoedd maen nhw wedi ymweld â nhw.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website



AMCANION DYSGU <i>Dylai disgyblion dysgu...</i>	GWEITHGAREDDAU POSIB	CANLYNIADAU DYSGU <i>Gall disgyblion...</i>	PWYNTIAU I'W NODI
TASGAU BYR WEDI'U FFOCYSU (parhad.)			
<ul style="list-style-type: none">• syniad allweddol: nad yw model ar gyfrifiadur yn dynwared y gwreiddiol i'r dim.	<ul style="list-style-type: none">• Mewn trafodaeth ddsbarth gofynnwch i'r plant gymharu'r gêm antur â bywyd real drwy ofyn cyfres o gwestiynau, <i>ee Ydy'r cymeriadau yn y gêm antur yn blino byth? Ydy'r plant yn blino wrth iddynt fynd allan am dro hir neu ar daith hir? Oes angen i'r cymeriadau aros i fwyta neu fynd i'r tŷ bach byth? Ydy'r gêm antur yn dangos i ni pa dymor yw hi? Ydy hyn yn bwysig? Petai'n dymor gwahanol a fyddai hyn yn effeithio ar ba ddrillad y mae'r cymeriadau yn eu gwisgo? Pan fyddwn yn gweld cynrychioliadau ar y teledu pa mor realistig ydyn nhw? Ydy cartwnau mor realistig â chynrychioliadau sy'n defnyddio pobl real mewn lleoedd real? Ydy rhaglenni fel hyn yn union fel bywyd real? Ydyn nhw'n meddwl y byddai'r actorion yn cael eu niweidio mewn gwirionedd?</i>	<ul style="list-style-type: none">• wybod bod modd gwneud cynrychioliadau o sefyllfaoedd real neu ddychmygol mewn llawer o ffyrdd gwahanol ac er bod rhai, fel rhaglenni teledu a ffilmiau, yn gymhleth iawn nid ydynt yn cynrychioli bywyd real yn union.	<ul style="list-style-type: none">• Gall BGRh fod yn gofnod gweledol defnyddiol o'r drafodaeth ddsbarth.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website



AMCANION DYSGU <i>Dylai disgyblion dysgu...</i>	GWEITHGAREDDAU POSIB	CANLYNIADAU DYSGU <i>Gall disgyblion...</i>	PWYNTIAU I'W NODI
TASGAU BYR WEDI'U FFOCYSU (parhad.)			
<ul style="list-style-type: none">• syniad allweddol: bod modd iddynt ddefnyddio cyfrifiadur i greu cynrychioliadau o sefyllfaoedd amrywiol• techneg: defnyddio offer syml mewn pecyn paentio• techneg: argraffu eu paentiadau• techneg: ychwanegu stampiau/motiffau neu 'clipart' i olygfa	<ul style="list-style-type: none">• Dangoswch sut y gellir defnyddio rhaglen baentio syml i greu cynrychioliad gweledol o sefyllfa, <i>ee lle neu lun o'u hoff stori neu hiwiangerdd; anghenfil cyfeillgar neu anghyfeillgar.</i>• Rhowch gyfle i blant arbrofi a chreu eu cynrychioliadau eu hunain, gan ddefnyddio offer syml, <i>ee brwsys, llenwi lliwiau, palet lliwiau, stamp</i>• Dangoswch i'r plant sut i ddefnyddio'r teclyn argraffu i argraffu eu gwaith eu hunain.• Dangoswch sut y gellir defnyddio stampiau/motiffau neu 'clip art' i greu cynrychioliadau mwy cymhleth, <i>ee gardd, jyngl neu fyd dychmygol gydag angenfilod, aliwns a chreaduriaid.</i> Bydd y stampiau neu'r 'clipart' yn eu galluogi i greu cynrychioliadau mwy manwl.• Gofynnwch i'r plant greu eu cynrychioliad eu hunain gan ddefnyddio stampiau neu 'clipart'. Dylent argraffu eu gwaith a thrafod pam maen nhw wedi dewis stampiau neu luniau penodol.	<ul style="list-style-type: none">• ddefnyddio rhaglen baentio i greu cynrychioliad o sefyllfa• argraffu eu gwaith heb gymorth• dewis ac ychwanegu stampiau/motiffau neu 'clipart' at olygfa	<ul style="list-style-type: none">• Defnyddiwch offer symlaf y pecyn paentio yn unig; ni ddylai fod angen am ragor ar hyn o bryd. Mae'n bwysig gosod rheolau argraffu, e.e. cael caniatâd cyn argraffu gwaith.• Os nad oes modd cyrchu rhaglen baentio gyda chyfleuster stamp neu fotif, mae'n bosib dynwared y gweithgaredd i ryw raddau drwy ddefnyddio prosesydd geiriau gyda chyfleuster mewngludo lluniau i olygfa yn hawdd iawn.• Crëwch set o ffeiliau prosesydd geiriau sy'n gallu cyrchu 'clipart' addas yn hawdd, <i>ee cymeriadau stori a chefnidiroedd tylwyth teg, anifeiliaid a chefnidiroedd gwyllt, creaduriaid dan y môr, cymeriadau'r gofod.</i>• Dangoswch sut mae modd mewngludo'r 'clipart' i greu cynrychioliad o'r sefyllfa perthnasol. Bydd angen i ddisgyblion mwy galluog wybod sut i newid maint y lluniau a fewngludir. Gallech ystyried darparu cefndir a grëwyd yn barod a nifer bach iawn o ddewisiadau stamp a 'clipart'.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website



AMCANION DYSGU <i>Dylai disgyblion dysgu...</i>	GWEITHGAREDDAU POSIB	CANLYNIADAU DYSGU <i>Gall disgyblion...</i>	PWYNTIAU I'W NODI
<p>TASG ASESU:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creu cynrychioliad o sefyllfa real neu ddychmygol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trafodwch gyda'r plant y ffyrdd gwahanol y defnyddiwyd y cyfrifiadur i gynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol. Dywedwch wrthynt eu bod nhw'n mynd i greu eu cynrychioliadau eu hunain a'u bod nhw'n gallu dewis beth maen nhw eisiau ei gynrychioli a sut maen nhw'n mynd i'w wneud, gan ddefnyddio meddalwedd priodol. Gellir cysylltu hyn â gwaith topig, <i>ee stori neu hwiangerdd, dylunio man chwarae newydd yn yr awyr agored, creu set o brydau newydd ar gyfer cinio ysgol, delweddu lleoedd i fynd ar wyliau, creaduriaid dychmygol o'r gofod neu ddulliau cludiant newydd ar gyfer y ganrif nesaf</i> • Dylai plant benderfynu ar yr amgylchedd neu'r cynrychioliad maen nhw'n dymuno ei greu. Dylent feddwl am sut olwg fydd arno a pha fath o benderfyniadau neu ddewisiadau y bydd yn rhaid iddynt eu gwneud. • Bydd rhai plant yn medru defnyddio teclyn testun neu brosesydd geiriau i gynhyrchu pennawd ar gyfer eu cynrychioliadau. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ddisgrifio eu sefyllfaoedd • Esbonio pam y gwnaethon nhw eu penderfyniadau neu ddewisiadau • Esbonio sut mae eu cynrychioliadau nhw yn wahanol i fywyd real 	<ul style="list-style-type: none"> • Gellir gwneud y gweithgaredd hwn gyda phecyn paentio neu becyn graffeg wedi'i seilio ar wrthrychau. Mae'n well cysylltu'r dewis o sefyllfa â gweithgareddau eraill sy'n digwydd yn y dosbarth. • Bydd plant mwy galluog yn gallu cynhyrchu dewisiadau eraill a siarad am y gwahaniaethau. • Bydd plant mwy galluog yn gallu cynhyrchu dewisiadau gwahanol a siarad am y gwahaniaethau. Mae defnyddio modelau a phatrymau yn ffordd defnyddiol o gefnogi ysgrifennu plant • Mae ysgrifennu labeli a phenawdau yn ffordd dda o estyn y gweithgaredd hwn.

These units have been adapted from material available on the QCA Schemes of Work website