



## Uned 2E: Cwestiynau ac Atebion

### Ynglyn â'r uned:

Yn yr uned hon bydd y plant yn datblygu ymwybyddiaeth am fathau gwahanol o gwestiynau, sut maen nhw'n cael eu gofyn a sut mae modd defnyddio TGCh i'w hateb gan ddefnyddio mathau gwahanol o feddalwedd. Maen nhw'n dysgu nad oes modd i rai o'r rhaglenni maen nhw wedi'u defnyddio hyd yn hyn i gyflwyno data ddarparu'r atebion i rai cwestiynau penodol. Maen nhw'n sylweddoli bod gan raglenni gyfyngiadau ac mai gwybodaeth am y cyfleusterau a'r offer sy'n ein helpu i ddewis yr offer mwyaf priodol ar gyfer tasg.

Bydd plant yn dysgu sut i ofyn cwestiynau y gellir eu hateb ag ie neu na. Bydd ganddynt gyfle i weithio ar ffeil sydd wedi'i baratoi'n barod ar raglen goeden ddeuol i ymarfer eu sgiliau cwestiynu/holi.

### Ble mae'r uned yn ffitio:

Mae'r uned hon yn adeiladu ar Unedau 1C 'Y wybodaeth o'n cwmpas', 1D 'Labelu a Dosbarthu' ac 1E 'Cynrychioli Gwybodaeth ar ffurf graffeg: pictogramau'. Mae'n paratoi plant ar gyfer Unedau 2C 'Dod o hyd i wybodaeth', 3C 'Cyflwyniad i gronfeydd data' a 4C 'Cronfeydd data canghennog'

Mae'r uned yn cymryd yn ganiataol bod y plant:

- yn gallu casglu data
- yn gallu didoli a dosbarthu gan ddefnyddio amrediad o feini prawf syml
- yn gallu defnyddio rhaglen graffio i greu pictogramau
- yn gallu esbonio data a gyflwynir ar ffurf graffeg
- yn gallu defnyddio tudalennau cynnwys a mynegai printiedig
- yn deall bod modd gofyn cwestiynau mewn ffyrdd gwahanol

### Geirfa:

geiriau allweddol | casglu | didoli | dosbarthu | pictogram | graff | coeden ddeuol |

### Adnoddau:

rhaglen graffio i greu pictogramau gyda detholiad o setiau o luniau a baratowyd | rhaglen goeden ddeuol gyda detholiad o ffeiliau data a baratowyd | cronfa ddata gyda ffeil data a baratowyd at ddiben arddangos

### Disgwyliadau: Erbyn diwedd yr uned hon

*Bydd mwyafrif y plant yn gallu:* gwybod bod rhaglenni gwahanol ar gyfer casglu a chyflwyno data; gofyn cwestiynau mewn ffyrdd gwahanol i ddarganfod pethau

*Bydd rhai plant dim ond yn gallu:* gwybod bod rhaglenni gwahanol ar gyfer casglu a chyflwyno data; yn ymwybodol bod modd gofyn cwestiynau mewn ffyrdd gwahanol i ddarganfod pethau

*Hefyd bydd rhai plant yn gallu:* lunio mathau gwahanol o gwestiynau at ddibenion gwahanol, ee cwestiynau nad oes modd eu hateb ond ag ie/nage, i'w defnyddio gyda choeden ddeuol, neu gwestiynau nad oes ond un ateb penodol iddynt



<p><b>Amcanion dysgu</b></p> <p><i>Dylai disgyblion ddysgu</i></p>	<p><b>Gweithgareddau posib</b></p>	<p><b>Canlyniadau dysgu</b></p> <p><i>Gall disgyblion</i></p>	<p><b>Pwyntiau i'w nodi</b></p>
<p><b>Gosod Yr Olygfa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• syniad allweddol: bod modd cynrychioli gwybodaeth ar ffurf graff ond bod hyn yn gallu darparu atebion cyfyngedig yn unig i gwestiynau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gellir defnyddio bron unrhyw bwnc, <i>ee anifeiliaid anwes, ffyrdd o gyrraedd yr ysgol, hoff ddiddordebau neu dai a chartrefi</i></li> <li>• Gofynnwch i'r plant feddwl am eu cartref. Gofynnwch i un neu ddau ohonynt ddisgrifio eu cartrefi. Gwnewch restr o gwestiynau i'w gofyn am y cartrefi, <i>ee Faint o bobl sy'n byw yno? O ba ddeunydd mae wedi'i adeiladu? Gwnewch bictogram dosbarth gan ddefnyddio set o luniau a baratowyd sy'n berthnasol i'r lleoliad.</i></li> <li>• Gofynnwch i'r plant ddefnyddio'r pictogram i ateb rhai cwestiynau syml, <i>ee Faint o bobl sy'n byw mewn cartrefi o gerrig? Faint o bobl sy'n byw mewn cartrefi o fric? Oes mwy o bobl yn byw mewn tai o fric nag o gerrig?</i></li> <li>• Nawr, gofynnwch ragor o gwestiynau i'r plant, <i>ee pwy sy'n byw mewn tŷ cerrig? Ydy'r pictogram/graff yn darparu'r wybodaeth hon?</i></li> <li>• Ailadroddwch y broses hon drwy lunio pictogram o'r nifer o breswylwyr ac anogwch y plant i ofyn cwestiynau tebyg, <i>ee Faint o blant sy'n byw mewn tai gyda thri pherson arall? Faint o blant sy'n byw mewn cartref gyda phum person arall? Pwy sy'n byw gyda phedwar person arall? Ydy'r pictogram neu'r graff yn darparu'r wybodaeth hon?</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ddeall bod gan raglen graffio syml gyfyngiadau o ran y nodweddion y mae'n eu darparu ac nad oes modd iddi ateb rhai cwestiynau penodol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mae holi plant ynghylch a ydynt yn byw mewn tai sengl neu dai teras yn gallu achosi sensitifrwydd.</li> <li>• Dylai'r athro/athrawes baratoi'r ffeil data neu'r set o luniau yn seiliedig ar y wybodaeth a gynigir gan y plant fel eu bod yn gweithio gyda'r data real. Ceisiwch gynnwys un neu ddau fath o gartref nad oes neb yn byw ynddynt fel bod y graff yn cynhyrchu 'dim canlyniad'.</li> <li>• Mae angen i'r plant wybod pa nodweddion mae'r rhaglen yn eu cynnig sy'n ei gwneud yn werth ei defnyddio, yn enwedig yng nghamau cynnar trin data, <i>ee mae'r lluniau yn y pictogram wedi'u gosodi'n gyfartal gan y cyfrifiadur, mae'n eu trefnu mewn rhesi neu golofnau taclus, mae'n atal lluniau rhag cael eu cymysgu mewn rhes neu golofn, mae'n bosib newid o un math o gyflwyniad i fath arall yn gyflym iawn.</i></li> </ul>



<p>Amcanion dysgu</p> <p><i>Dylai disgyblion ddysgu</i></p>	<p>Gweithgareddau posib</p>	<p>Canlyniadau dysgu</p> <p><i>Gall disgyblion</i></p>	<p>Pwyntiau i'w nodi</p>
<p><b>Tasgau Byr Sydd Wedi'u Ffocysu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• syniad allweddol: bod mathau gwahanol o gwestiynau y mae modd eu hateb mewn ffyrdd gwahanol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Trafodwch gyda'r plant y math o wybodaeth a allai fod yn ddefnyddiol wrth edrych ar dai (ond byddai unrhyw bwnc yn gwneud y tro)</li> <li>◆ Gofynnwch i'r plant awgrymu cwestiynau i ddarganfod y wybodaeth y mae ei hangen. Cofnodwch y cwestiynau hyn fel bod modd i bob plentyn eu gweld.</li> <li>◆ Dewiswch un o'r cwestiynau a gofynnwch i'r plant pa fath o atebion y byddent yn eu disgwyl. Os y cwestiwn yw: <i>Pa deulu sy'n byw yn y tŷ hwn?</i> mae'n bosib y byddent yn awgrymu cyfenw fel ateb. Ysgrifennwch yr ateb. Bydd ateb gwahanol ar gyfer pob tŷ maent yn ei ystyried. Os y cwestiwn yw, <i>Oes gardd gan tŷ hwn?</i> bydd dau ateb posib - oes neu nac oes. Dyma'r mathau o gwestiynau a gaiff eu hymarfer dros yr ychydig weithgareddau nesaf.</li> <li>◆ Mae gêm fel 'Dyfalw Pwy' yn darparu ffordd ardderchog o ymarfer gofyn cwestiynau gydag atebion ie/nage. Gallwch wneud eich fersiwn eich hun o'r gêm gan ddefnyddio ffotograffau lliw o blant yn y dosbarth. Dylid annog y plant i ofyn cwestiynau syml, ee <i>Ai fachgen yw e?</i> Wrth ymateb i'r ateb, dylai'r plant droi'r ffotograffau nad ydynt yn cydymffurfio drosodd. Dylid cwblhau'r broses hon nes bod un ffotograff yn unig ar ôl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ddeall beth yw ystyr 'gwybodaeth'</li> <li>• llunio cwestiynau</li> <li>• awgrymu atebion creadwy</li> <li>• deall y gwahaniaeth rhwng cwestiynau ac atebion</li> <li>• gofyn cwestiynau sy'n cydymffurfio â'r rheol bod modd cael ateb ie neu na yn unig</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mae'n bwysig bod plant yn deall bod atebion i gwestiynau'n gallu bod yn: air, ie/nage, rhif, brawddeg neu ddisgrifiad.</li> <li>• Er mai prif ffocws y cam hwn yw ymarfer gofyn cwestiynau gydag atebion ie/nage bydd plant yn symud ymlaen i edrych ar fathau eraill o gwestiynau ac atebion.</li> <li>• Mae gweithgareddau fel hyn yn darparu cyd-destun cadarn ar gyfer gofyn ac ateb cwestiynau a defnyddio'r wybodaeth i ddod o hyd i'r ateb. Amrywiad arall yw chwarae gêm i ddod o hyd i rif. Rhowch linell rif a rhai tocynnau i bob disgybl. Mae un person yn meddwl am rif ac yn ei ysgrifennu fel nad oes modd iddynt dwyllo! Bydd plant yn gofyn cwestiynau fel 'A yw'n eilrif?' neu 'A yw'n llai na n?' Maen nhw'n defnyddio'r tocynnau i orchuddio'r rhifau nad ydynt yn cydymffurfio. Dyma ffordd dda iawn o 'wneud y meddwl yn weladwy' a thrafod strategaethau ar gyfer datrys y problemau hyn.</li> </ul>



Amcanion dysgu	Gweithgareddau posib	Canlyniadau dysgu	Pwyntiau i'w nodi
<i>Dylai disgyblion ddysgu</i>		<i>Gall disgyblion</i>	
<b>Tasgau Byr Sydd Wedi'u Ffocysu (Parhad)</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• syniad allweddol: bod gan rai cwestiynau atebion ie/nage yn unig a bod rhaid eu geirio'n ofalus</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ Adeiladwch goeden ddeuol bapur gan ddefnyddio set o wrthrychau fel ffrwythau. Paratowch stribedi o bapur i gofnodi'r cwestiynau. Torrwch set o saethau coch ar gyfer atebion 'na' a saethau gwyrdd ar gyfer atebion 'ie'. Casglwch set o ffrwythau fel banana, afal, bricyll, grawnffrwyth, grawnwin. Dewiswch ddau o'r darnau hyn <i>ee y banana a'r afal</i>. Gofynnwch gwestiwn i wahaniaethu rhyngddynt (mae'r atebion yn gallu bod yn ie neu nage) <i>ee A yw'n felyn?</i> Gosodwch saeth goch a saeth werdd yn arwain o'r stribed cwestiwn. Gosodwch fanana ar ddiwedd y saeth werdd (ie) ac afal ar ddiwedd y saeth goch (na). Nawr, dewiswch ffrwyth arall fel grawnwin. Gofynnwch y cwestiwn cyntaf eto. Y tro hwn, 'nage' fydd yr ateb. Dilynwch y saeth 'na' a lluniwch gwestiwn i wahaniaethu rhwng yr afal a'r grawnwin. Gallai'r cwestiwn fod yn 'A yw'n fach?' Gosodwch y stribed cwestiwn ar ddiwedd y saeth goch gyda saeth goch a saeth werdd yn arwain oddi wrtho. Dylai'r afal ddilyn y saeth goch 'na' a dylai'r grawnwin ddilyn y saeth werdd 'ie'. Ailadroddwch y broses hon gyda phob ffrwyth yn ei dro.</li><li>◆ Defnyddiwch ffeil a baratowyd yn fasnachol ar gronfa ddata goeden ddeuol i ddyblygu'r gweithgaredd hwn, neu crëwch un personol ar bwnc priodol. Yn ddelfrydol, bydd arteffactau neu gymhorthion gweledol ar gael i blant eu trafod fel bod hwn yn weithgaredd diriaethol. Dylai'r plant ddewis un arteffact o'r set a defnyddio'r meddalwedd i'w adnabod. Dylent ddewis ail arteffact wedyn a dilyn y dilyniant cwestiwn ac ateb i'w adnabod. Ailadroddwch hyn tan i'r arteffactau i gyd gael eu henwi. Mae'n bosib y byddai blociau priodweddau neu siapiau 3D yn briodol.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ddefnyddio ffeil parod i adnabod gwrthrychau</li><li>• gwybod bod y rhaglen yn adeiladu 'coeden ddeuol'</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yn y gweithgareddau hyn nid yw'r ffocws ar y meddalwedd, y rheolau mae'n eu defnyddio i gynhyrchu'r atebion na'r cyd-destun. Mae'r prif ffocws ar ddatblygu ac ymarfer technegau cwestiynu/holi.</li><li>• Prif ffocws y gweithgaredd hwn yw ymarfer gofyn cwestiynau gan ddefnyddio teclyn chwilio syml ac atgyfnerthu'r syniad bod modd gofyn cwestiynau mewn nifer o ffyrdd a hefyd, bod modd dod o hyd i atebion mewn ffyrdd gwahanol.</li></ul>



<p><b>Amcanion dysgu</b></p> <p><i>Dylai disgyblion ddysgu</i></p>	<p><b>Gweithgareddau posib</b></p>	<p><b>Canlyniadau dysgu</b></p> <p><i>Gall disgyblion</i></p>	<p><b>Pwyntiau i'w nodi</b></p>
<p><b>Tasgau Byr Sydd Wedi'u Ffocysu (Parhad)</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• syniad allweddol: bod rhai cwestiynau'n gallu cael un ateb posib yn unig o ddetholiad a bod rhai eraill yn gallu cael mwy nag un ateb o ddetholiad</li> <li>• syniad allweddol: bod cronfa ddata yn fodd i storio gwybodaeth, a bod modd ei chwilio</li> <li>• techneg: defnyddio'r teclyn chwilio i ddod o hyd i'r ateb i gwestiynau syml</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Trafodwch fathau eraill o gwestiynau ac atebion gyda'r plant. Cyfeiriwch at y set wreiddiol o gwestiynau a gynhyrchwyd gan y plant. Gallai un cwestiwn fod: <i>Faint o ffenestri sydd yn eich tŷ - tair, pedair, pump, chwech neu saith?</i> Mae gan y math hwn o gwestiwn un ateb posib yn unig o'r rhestr. Sicrhewch fod rhai samplau o holiaduron ar gael sy'n defnyddio'r math hwn o gwestiwn.</li> <li>◆ Nodwch fod modd gosod cwestiynau y gellir eu hateb yn haws drwy ddefnyddio dull blwch ticiau, lle mae mwy nag un dewis yn briodol, <i>ee Oes gan eich tŷ simnai, gardd, gwres canolog, llawr cyntaf, garej, dysgl lloeren?</i></li> <li>◆ Dangoswch gronfa ddata syml wedi'i chwblhau i'r plant (yn seiliedig ar y wybodaeth a ddarparwyd gan y plant) a dangoswch sut mae'r teclyn chwilio yn galluogi ateb cwestiynau penodol. Anogwch y plant i ofyn eu cwestiynau eu hunain i weld a oes modd iddynt ddefnyddio'r teclyn chwilio i ddod o hyd i'r atebion. Darparwch gymorth cof syml i egluro'r broses o ofyn cwestiynau gan ddefnyddio'r teclyn chwilio. Tynnwch restr fer o gwestiynau o'r rhai a awgrymwyd gan y plant, gyda modd syml o gofnodi eu hatebion.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybod bod rhaglen o'r fath yn cael ei galw'n gronfa ddata a bod modd ei defnyddio i gael atebion i gwestiynau</li> <li>• defnyddio'r teclyn chwilio i gael atebion i gwestiynau syml</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bydd angen i'r plant gael mynediad i ddetholiad o ffeiliau data a baratowyd, sydd â nifer cyfyngedig o feysydd a nifer cyfyngedig o gofnodion. Mae'n debyg y bydd yn rhaid iddynt ailadrodd y gweithgaredd hwn sawl gwaith.</li> <li>• Bydd angen i athrawon baratoi'r ffeiliau ymlaen llaw. Gallai'r plant fwydo'r data i mewn.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• syniad allweddol: bod modd i gronfa ddata ateb cwestiynau dim ond os ydy'r data priodol wedi cael ei fwydo i mewn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Gan ddefnyddio'r un gronfa ddata, paratowch daflen o gwestiynau y mae modd eu hateb, ond gan gynnwys rhai nad oes modd eu hateb am fod data priodol ar goll.</li> <li>◆ Trafodwch gyda'r plant pa ddata y mae angen ei ychwanegu, o bosib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• deall nad oes modd defnyddio data i ddarparu atebion i gwestiynau os nad ydyw wedi cael ei fwydo i mewn.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mae angen cadw cwestiynau'n syml fel bod plant yn darganfod yn gyflym nad oes modd dod o hyd i atebion.</li> </ul>



<p><b>Amcanion dysgu</b></p> <p><i>Dylai disgyblion ddysgu</i></p>	<p><b>Gweithgareddau posib</b></p>	<p><b>Canlyniadau dysgu</b></p> <p><i>Gall disgyblion</i></p>	<p><b>Pwyntiau i'w nodi</b></p>
<p><b>Tasg Aseu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• paratoi data ar gyfer cronfa ddata.</li> <li>• defnyddio'r teclyn chwilio ar gronfa ddata syml i ddarganfod atebion i gwestiynau penodol</li> <li>• cyflwyno canfyddiadau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Llundio holiadur syml gyda'r plant am eu hoff dedi gan sicrhau bod yr holl gwestiynau uchod wedi'u cynnwys. Cynhyrchwch gopi o'r holiadur ar bapur i'r holl blant ei gwblhau. Gallai'r cwestiynau holi: <i>ee enw'r plentyn, enw'r tedi os oes ganddo un, uchder a phwysau'r tedi, ei hoff frechdan (dewis o bedwar) a'i hoff jeli (dewis o bedwar)</i></li> <li>◆ Dyblygwch strwythur yr holiadur mewn rhaglen gronfa ddata syml a bwydych y data i mewn, yn barod ar gyfer y wers nesaf, gyda chymorth y plant, os yw'n bosib.</li> <li>◆ Dangoswch y gronfa ddata wedi'i chwblhau i'r plant a dangoswch sut mae'r teclyn chwilio yn darparu modd i ateb cwestiynau penodol. Anogwch y plant i holi eu cwestiynau eu hunain a sicrhewch eu bod nhw'n gallu defnyddio'r teclyn chwilio i ddarganfod yr atebion.</li> <li>◆ Cynhyrchwch restr o gwestiynau gyda'r plant. Dylid defnyddio'r cwestiynau hyn fel man cychwyn ar gyfer ymchwiliad cwestiwn ac ateb. Dylent gofnodi eu cwestiynau eu hunain a'r atebion a gafwyd</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gasglu gwybodaeth ar gyfer cronfa ddata</li> <li>• defnyddio'r teclyn chwilio i ddod o hyd i'r atebion i gwestiynau syml</li> <li>• deall nad oes modd ateb cwestiynau os nad yw'r data perthnasol wedi'i fwydo i mewn i'r gronfa ddata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• paratoi data ar gyfer cronfa ddata.</li> <li>• defnyddio'r teclyn chwilio ar gronfa ddata syml i ddarganfod atebion i gwestiynau penodol</li> <li>• cyflwyno canfyddiadau</li> </ul>