



Uned 4E: Ymestyn y defnydd o Antur/Dynwarediadau

Ynglyn â'r Uned:

Yn yr uned hon bydd plant yn archwilio antur neu ddywarediad priodol gan lunio penderfyniadau a rhagfynegi canlyniadau eu gweithrediadau. Byddant yn dysgu sut i dynnu delweddau o'r feddalwedd i'w defnyddio mewn pecyn prosesu geiriau neu weithgaredd cronfa ddata neu lwytho delwedd i mewn i becyn graffeg a'i newid neu ei chynnwys yn eu cynrychioliadau eu hunain o fyd dychmygol.

Bydd y plant yn cymhwyso'r hyn maen nhw wedi'i ddysgu yn yr uned hon wrth archwilio rhaglenni antur neu ddywarediad ac i ddatblygu sgiliau i dynnu delweddau i ategu eu gwaith mewn meysydd eraill fel celf, ysgrifennu creadigol/disgrifiadol neu ddefnyddio cymeriadau/llythrennau o'r meddalwedd fel gwrthrychau mewn cronfa ddata.

Ble mae'r uned yn ffitio:

Mae'r uned hon yn adeiladu ar waith blaenorol yn Uned 1A: Cyflwyniad i Fodelu ac Uned 3D: Archwilio Dynwarediadau. Hefyd mae'n adeiladu ar beth o'r gwaith a wnaed yn uned 4A: Defnyddio Prosesydd Geiriau i Drefnu, Ad-drefnu a Datblygu Syniadau ac Uned 4B: Datblygu Delweddau

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

- Adnabod patrymau o fewn dynwarediadau a gwneud a phrofi rhagfynegiadau ac archwilio dewisiadau
- defnyddio nodweddion mwy datblygedig prosesydd geiriau i drefnu ac ad-drefnu testun ar sgrîn
- defnyddio pecyn graffeg gyda'r nodweddion chwyddo a stampio i greu eu cynrychioliadau eu hunain o fydoedd dychmygol

Geirfa:

Dynwarediad | Antur | Torri | Copio | Gludio | Tynnu | Mewnfudo |
Mewnosod | Allfudo | Ciplun | Ardal | Dal | Chwyddo | Stamp |

Adnoddau:

| Rhaglen Ddywarediad neu Antur gyda chymeriadau a sefyllfaoedd sy'n cefnogi gwaith ym mesydd eraill y cwricwlwm | pecyn graffeg | meddalwedd sy'n caniatáu rhannau o'r sgrîn gael eu cipio fel meddalwedd BGRh | prosesydd geiriau |

Disgwyliadau: ar diwedd yr uned hon,

Bydd mwyafrif y plant yn gallu: defnyddio pecyn antur/dynwarediad, addnabod patrymau, gwneud a phrofi rhagfynegiadau a byddant yn gallu tynnu delweddau i'w defnyddio yn eu hysgrifennu creadigol neu ddywarediadau o'u byd dychmygol eu hunain.

Bydd rhai plant dim ond yn gallu: defnyddio pecyn antur/dynwarediad, a bydd angen cymorth i dynnu delweddau i'w defnyddio yn eu gwaith ysgrifenedig

Hefyd bydd rhai plant yn gallu: defnyddio pecyn antur/dynwarediad, adnabod patrymau, gwneud a phrofi rhagfynegiadau ac awgrymu eu syniadau eu hunain am ddefnyddio delweddau mewn amrywiaeth helaeth o gyd-destunau ac mewn rhaglenni eraill.



Amcanion Dysgu <i>Dylai disgyblion ddysgu...</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 dynwarediadau cyfrifiadurol yn gallu cynrychioli sefyllfaoedd a chymeriadau real neu ddychmygol a gellir defnyddio nodweddion y bydau dychmygol hynny i ddatblygu a chyfathrebu eu syniadau eu hunain mewn meddalwedd arall.	<ul style="list-style-type: none">• Trafodwch brofiadau blaenorol y plant o defnyddio rhaglen ddynwarediad/antur. A ydynt yn gallu disgrifio: canlyniadau gwneud penderfyniadau penodol; sefyllfaoedd; cymeriadau; cefndir; neu ddefnyddio eu dychymig i ddatblygu un o'r syniadau hyn ymhellach? Beth fyddai'n digwydd pe bai..?• Cyflwynwch y rhaglen antur a fydd yn cael ei defnyddio, trafodwch y cefndir a phrif nodweddion y dynwarediad. Atgoffwch y dosbarth y bydd yn rhaid iddynt wneud dewisiadau a bwydo'r data a bod y dynwarediada cyfrifiadurol yn caniatáu i ddefnyddwyr geisio gwneud pethau a fyddai'n anodd neu'n amhosib eu gwneud yn ymarferol.• Dywedwch wrth y plant unwaith y byddant yn gyfarwydd â'r pecyn dynwarediad/antur, y byddant yn allfudo cymeriadau o'r feddalwedd a'u mewnfudo i feddalwedd arall i ddatblygu eu cynrychioliadau a'u syniadau eu hunain o fyddau dychmygol.	<ul style="list-style-type: none">• Ddeall y gall dynwarediadau cyfrifiadurol gynrychioli sefyllfaoedd real neu ddychmygol a bod dynwarediadau cyfrifiadurol yn caniatáu defnyddwyr i geisio gwneud pethau a fyddai'n anodd neu'n amhosib eu gwneud yn ymarferol.• Datblygu'r syniadau o greu eu bydau a'u golygfeydd ffantasi eu hunain	<ul style="list-style-type: none">• Mae rhaglenni antur defnyddiol ar gyfer y gweithgaredd hwnnw yn caniatáu: rhagfynegi'r canlyniadau; datrys problemau; cefndir clir ac ystod o gymeriadau; a dylent ganiatau i blant weithio mewn parau neu grwpiau bach i drafod, cynllunio a datblygu eu syniadau eu hunain.



<p>Amcanion Dysgu <i>Dylai disgyblion ddysgu...</i></p>	<p>Gweithgareddau Posib</p>	<p>Canlyniadau Dysgu <i>Gall disgyblion...</i></p>	<p>Pwyntiau i'w nodi</p>
<p>Tasgau byr wedi'u Ffocysu</p> <ul style="list-style-type: none"> • syniadau allweddol: bod cynhyrchiad cyfrifiadurol yn caniatáu i' rdefnyddiwr wneud dewisiadau, archwilioopsiynau, a bod penderfyniadau gwahanol yn adlewtrchu canlyniadau gwahanol • techneg: gallu canfod cymeriadau a golygfeydd addas i ddatblygu eu syniadau eu hunain 	<ul style="list-style-type: none"> • Gofynnwch i'r plant archwilio'r rhaglen antur mewn parau neu grwpiau bach. Gan ddefnyddio eu profiad blaenorol, dylent wneud dewisiadau, rhagfynegi ac archwilio opsiynau a meddwl am y cefndir a thasgau'r byd dychmygol y maen nhw'n ei archwilio. • Gofynnwch i'r plant nodi eu syniadau am ddefnyddio rhai o'r cymeriadau yn eu gwaith ysgrifennu eu hunain. Anogwch nhw i feddwl am amrywiaeth o arddulliau ysgrifennu a chynulleidfaoedd. Gofynnwch i'r plant rannu eu syniadau gyda'r dosbarth, er mwyn iddynt drafod syniadau a gofyn cwestiynau. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ddefnyddio'r dynwarediad i wneud ac archwilio rhagfynegiadau a nodi patrymau. • Nodi cymeriadau a golygfeydd i'w defnyddio wrth iddynt ddatblygu eu syniadau eu hunain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Efallai bydd angen gofyn i rai plant ddod o hyd i gymeriadau penodol a enwyd gan yr athro/athrawes.
<ul style="list-style-type: none"> • syniadau allweddol: bod delweddau'n gallu cael eu hallfudo o raglen mewn sawl ffordd a gellir defnyddio'r delweddau hynny mewn prosesydd geiriau i gyfathrebu syniadau • techneg: tynnu cymeriad o raglen antur a'i ddefnyddio mewn prosesydd geiriau 	<ul style="list-style-type: none"> • Dangoswch y broses o gipio delwedd o'r rhaglen antur a'i fewnosod i mewn i brosesydd geiriau. Bydd hyn yn dibynnu ar y feddalwedd sydd ar gael. Efallai bydd hyn yn bosibl drwy ddefnyddio mwy nag un dull. • Rhowch y dasg o ganfod a lleoli cymeriad penodol yn y rhaglen antur i'r plant, gan gipio'r ddelwedd a'i fewnosod i mewn i brosesydd geiriau ac ysgrifennu darn disgrifiadol byr am y cymeriad a ddewiswyd. Gellir darllen rhai disgrifiadau unigol yn uchel i'r dosbarth i weld a fydd y cymeriad yn cael ei adnabod o'r disgrifiadau ysgrifenedig yn unig. Gellid rhannu a thrafod disgrifiadau'r dosbarth i ddatblygu eu defnydd o iaith ddisgrifiadol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cipio delwedd o raglen antur a'i fewnosod i mewn i brosesydd geiriau. • Defnyddio'r sgiliau a'r wybodaeth a ddatblygwyd yn Uned 4A gan ddefnyddio technegau priodol mewn prosesydd geiriau i sicrhau bod eu gwaith hysgrifennu'n gyson, yn cael ei gyflwyno'n dda ac yn gywir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bydd hyn yn dibynnu ar y feddalwedd sydd ar gael i dynnu delweddau. Mae offer llifo gan feddalwedd BGRh, gydag offer cipio camera sy'n berffaith ar gyfer y math hwn o weithgaredd - ac os nad ydynt ar gael, gellir defnyddio bysell argraffu sgrîn Windows gyda'r opsiwn gludio, er nad yw mor effeithiol â'r opsiynau eraill. Fel arall, mae nodwedd cipio gan rai meddalwedd graffeg.



Amcanion Dysgu <i>Dylai disgyblion ddysgu...</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 delweddau'n gallu cael eu hallfudo o raglen mewn sawl ffordd a gellir defnyddio'r delweddau hynny mewn pecyn peintio i greu bydau dychmygol• techneg: tynnu cymeriad o raglen antur a'i ddefnyddio mewn pecyn peintio.	<ul style="list-style-type: none">• Dangoswch y broses o gipio delwedd o raglen antur a'i fewnosod i mewn i becyn peintio. Bydd hyn yn dibynnu ar y feddalwedd sydd ar gael. Efallai bydd hyn yn bosib wrth ddefnyddio mwy nag un dull.• Rhowch y dasg i'r plant o enwi a lleoli cymeriad penodol yn y rhaglen antur, gan gipio'r ddelwedd a'i fewnosod i mewn i becyn peintio. Dylent wneud newidiadau iddi gan ddefnyddio'r offer sydd ar gael e.e. newid lliw a ffasiwn gwallt cymeriad drwy beintio drosto, gwneud stamp ohono, creu cefndir byd dychmygol iddo a defnyddio'r offer chwyddo i greu manylion ychwanegol mewn rhan o'u gwaith.	<ul style="list-style-type: none">• Gipio delwedd o raglen antur a'i fewnosod i mewn i becyn peintio.• Defnyddio'r sgiliau a'r wybodaeth a ddatblygwyd yn Uned 4A gan ddefnyddio technegau priodol mewn prosesydd geiriau i sicrhau bod eu gwaith ysgrifennu'n ddealladwy, yn gywir ac wedi'i gyflwyno'n dda.	<ul style="list-style-type: none">• Bydd hyn yn dibynnu ar y feddalwedd sydd ar gael i dynnu delweddau. Mae offer cipio gan rai meddalwedd graffeg sy'n mewnffudo delwedd yn uniongyrchol. Os na, gellid defnyddio'r dulliau a awgrymwyd yn y dasg flaenorol.
Tasg Asesu			
<ul style="list-style-type: none">• Lleoli cymeriadau a chanfod cefndiroedd drwy fewnfudo ac allfudo delweddau o raglen antur i feddalwedd arall a datblygu eu syniadau eu hunain.	<ul style="list-style-type: none">• Trafodwch gyda'r plant y ffyrdd gwahanol y gellir defnyddio cyfrifiadur i dynnu delwedd o raglen antur a'i defnyddio mewn pecynnau meddalwedd eraill.• Gofynnwch i'r plant weithio mewn parau i ganfod a lleoli cymeriad penodol yn yr antur at diben penodol <i>ee. Dod o hyd i gymeriad drwg i greu poster chwilio, cymeriad doniol i'w ddisgrifio, cymeriad y mae angen cymorth arno (ysgrifennu sefyllfa beth fyddai'n digwydd pe bai...), trosedd i fwydo disgrifiad i gofnodion cronfa-ddata'r heddlu sydd wedi'i ddyndaru etc.</i>	<ul style="list-style-type: none">• Dod o hyd i ddelwedd sydd wedi'i dewis o raglen antur, a thrwy ddefnyddio offer cipio, tynnu'r ddelwedd honno allan a'i fewnosod i mewn i brosesydd geiriau neu'i fewnfudo i mewn i becyn peintio• Defnyddio eu gwybodaeth o becynnau prosesu geiriau a graffeg i ddatblygu eu syniadau eu hunain.	<ul style="list-style-type: none">• Gall plant mwy galluog awgrymu a datblygu eu modd eu hunain o ddefnyddio'r delweddau, er efallai bydd angen rhoi tasgau penodol i blant eraill.