



Cynllun Gwers Cyn yr Ymweliad - Awr

LLECHWEDD

Dyddiad:

Blwyddyn 3-6

Athro:

Amcanion y Wers		<ul style="list-style-type: none">• Ennyn chwilfrydedd plant am eu taith• Archwilio'r egwyddorion canlynol cyn y daith• Gwthio a thynnu yw grymoedd• Gall grymoedd achosi i wrthrychau symud, stopio, cyflymu, arafu, newid cyfeiriad a newid siâp• Mae disgrychiant yn tynnu gwrthrychau tuag at ganol y Ddaear• Mae ffrithiant (gan gynnwys gwrthiant aer) yn arafu pethau sy'n symud• Cydweithio• Myfyrio ar ein dysgu ar y cyd
Gweithgareddau Cychwynnol	10 munud	<ul style="list-style-type: none">• PowerPoint: Dangoswch Sleidiau 1-2 i'r plant a chlicio ar y ddolen. Esboniwrch y byddan nhw'n ymweld â Zip World Slate Caverns lle byddan nhw'n bownsio ar rwydi mewn maes chwarae antur, yn ogystal â theithio o amgylch yr hen chwarel lechi. Treuliwch amser yn dangos y wefan ac yn gwyllo'r fideos.• Sleid 3: Esboniwrch y byddwn yn treulio ein gwers yn ceisio deall grymoedd er mwyn ein helpu ni i ddeall sut mae'r atyniadau yn Zip World yn gweithio. Cadarnhewch gyda'r plant fod yr holl rymoedd yn rhai gwthio a thynnu.
Prif Weithgaredd	35 munud	<ul style="list-style-type: none">• Esboniwrch y bydd y plant yn gwneud gweithgaredd ar bob bwrdd ac y bydd y wers yn gweithio fel carwsél. Bydd ganddynt tua 5 munud wrth bob bwrdd a byddant yn symud o amgylch y byrddau mewn cyfeiriad clocwedd ar eich gorchymyn/cloch. Yn dibynnu ar yr amser, efallai na fyddant yn cael tro ar bob bwrdd. Dewiswch grwpiau gallu cymysg bach (bydd maint y grŵp yn dibynnu ar faint o weithgareddau rydych chi'n dewis eu defnyddio)• Nod y gweithgareddau hyn yw annog trafodaeth, datrys problemau a chydweithio. Gall yr athro, sydd â rôl hwylusydd, grwydro o gwmpas ac ysgogi trafodaethau lle bo angen.• Sleidiau 4 - 5: Cyn iddyn nhw ddechrau arni, siaradwch â'r plant am y ffordd orau o fynd i'r afael â'r gweithgareddau a sut i wrando a chyfathrebu'n effeithiol â'u grŵp. Os nad ydyn nhw'n gorffen tasg, does dim ots - y sgysiau maen nhw'n eu cael sy'n cyfrif.• Sleid 6: Dosbarthwch gardiau rôl i bob grŵp (Taflen Waith 1). Gellir newid y rhain wrth bob bwrdd fel bod pawb yn cael tro ar wahanol rolau os ydyn nhw'n dymuno gwneud hynny. Trafodwch y rolau.• Rhannwch y cardiau gweithgaredd (Taflen Waith 2), un ar bob bwrdd (dewiswch y rhai gorau ar gyfer eich dosbarth - yn ôl amser, maint grwpiau, a grŵp oedran - gan hepgor y rhai nad oes eu hangen).• Gweithgaredd 1: byddai cael detholiad o deganau gwthio a thynnu o amgylch yr ystafell ddosbarth yn helpu, ond nid ydynt yn angenrheidiol. Gweithgareddau ar gyfer plant Blynnyddoedd 3 a 4 yn unig.



LLECHWEDD

Prif Weithgaredd (parhad)		<ul style="list-style-type: none">● Gweithgaredd 2: rhowch unrhyw eitemau allan ar y bwrdd i ddangos sut gall grymoedd symud, stopio, cyflymu, arafu, newid cyfeiriad a newid siâp gwrthrych (fel car tegan, pêl, sbring, tegan ymestyn neu blastisin, tegan parasiwt neu debyg).● Gweithgaredd 3: darparwch ddau wrthrych tebyg eu maint, un llyfn ac un garw, fel chwalwr a miniwr plastig. Sefydlwch fod gan arwynebau garw fwy o ffrithiant.● Gweithgaredd 4: Anogwch y plant i ddefnyddio eu dychymyg a'u profiadau i feddwl am ffyrdd o osgoi disgyn i'r ddaear (gweithredu grym i'r cyfeiriad arall, fel defnyddio brigwth i arnofio mewn dŵr, neu wrthiant aer i aros yn yr awyr, neu gefnogi ein hunain ar wrthrychau cryf sy'n gweithredu grym arall sy'n hafal i'n pwysau, neu hyd yn oed ddefnyddio sbrings/defnyddiau elastig i'n codi i fyny, fel a welir yn Zip World).● Gweithgaredd 5: Gall plant drafod disgyrchiant a grym gwrthio, yn ogystal a gwrthiant aer a ffrithiant yn gwrthio'n ôl. Efallai y byddan nhw'n ystyried dillad llyfn, defnyddiau llyfn ar gyfer y sleid neu hyd yn oed ychwanegu dŵr i leihau ffrithiant a chreu sleid gyflymach!● Gweithgaredd 6: Blynnyddoedd 5 a 6: Anogwch y plant i siarad â'i gilydd am y syniad o rym adwaith. Efallai y bydd plant mwy hyderus yn ystyried hyn lle nad oes symudiad.● Gweithgaredd 7: Gosodwch amrywiaeth o wahanol ddefnyddiau/gwrthrychau ar y bwrdd; teganau ymestyn, sbrings, dillad, bandiau rwber, balŵns ac ati, a defnyddiau di-elastig fel plastisin ac ati. Anogwch y plant mwy hyderus i ddechrau meddwl am y syniad o storio egni yn y defnyddiau elastig hyn.
Gwaith Ymestynnol	-	<ul style="list-style-type: none">● Mae gan bob cerdyn gweithgarwch dasg ymestynnol arno.
Dosbarth Llawn	15 munud	<ul style="list-style-type: none">● Dewch â'r dosbarth at ei gilydd. Gofynnwch i wirfoddolwr ym mhob grŵp gyflwyno'r hyn y gwnaethant ei drafod a'i ddysgu wrth un o'r byrddau. Oedd yna unrhyw beth nad oeddech chi'n siŵr ohono? All unrhyw un arall helpu gyda hyn? Gyda'ch gilydd, trafodwch y cysyniadau sy'n codi, gan ddatrys unrhyw gamsyniadau. Defnyddiwch Sleidiau 7 - 12 i helpu gyda chyflwyniadau.● A oes angen llongyfarch unrhyw un yn eich grŵp am sgiliau arwain neu waith tîm da? Anogwch y plant i enwebu'r rhai sydd wedi gwrandao'n ofalus/cyfrannu'n dda ac ati. Trafodwch fod sut maen nhw wedi dysgu heddiw yr un mor bwysig â beth maen nhw wedi'i ddysgu.
Asesu ar gyfer Dysgu	-	<ul style="list-style-type: none">● Os hoffech i grwpiau gofnodi eu canfyddiadau, rhowch Daflen Waith 3 i bob grŵp.● Os hoffech chi i'r disgyblion gofnodi un peth maen nhw wedi'i ddysgu o bob gweithgaredd, rhowch Daflen Waith 4 i'r grwpiau neu'r myfyrwyr ei llenwi.● Anogwch y disgyblion i edrych ar rif y gweithgaredd maen nhw arno a dim ond llenwi'r rhan o'r daflen waith sy'n berthnasol i'w gweithgaredd (fyddan nhw ddim yn eu cwblhau mewn trefn!).● Asesu drwy: Arsylwi eu gallu i weithio'n dda yn eu grŵp, cyfrannu at drafodaeth, eu gwaith ysgrifenedig a'u hymatebion llafar i gwestiynau.



Cynllun Gwers Cyn yr Ymweliad - Awr

LLECHWEDD

Sgiliau Allweddol	-	Cydweithio, cyfathrebu, datrys problemau, arweinyddiaeth, myfyrio.
Geiriau Allweddol	-	Gwthio, tynnu, grym, disgyrchiant, ffrithiant, gwrthiant aer, elastigedd, grym adwaith.
Meini Prawf Llwyddiant a Gwahani-aethu	-	<p>Ewch ati i grwpio plant mewn grwpiau gallu cymysg i annog cefnogaeth gan gymheiriaid. I helpu plant llai hyderus neu grwpiau oedran iau, rhowch eiriau 'help' ar y bwrdd (disgyrchiant, gwrthiant aer, ffrithiant, grym gwthio, grym tuag i fyny) neu mewn 'amlenni awgrymiadau' ar y byrddau priodol.</p> <p>Anogwch blant mwy hyderus i ystyried effeithiau grymoedd ar wrthrychau sefydlog.</p> <p>Bydd pob plentyn yn gwybod mai gwthio neu dynnu yw grym a bod disgyrchiant yn tynnu gwrthrychau tuag at y ddaear. Byddant yn ymwybodol o'r sgiliau sydd eu hangen ar gyfer dysgu ar y cyd.</p> <p>Bydd y rhan fwyaf o blant yn deall bod gwahanol fathau o rym, gan gynnwys disgyrchiant a ffrithiant, a'u bod yn gallu effeithio ar wrthrych drwy ei gyflymu, ei arafu, ei achosi i ddechrau neu stopio symud, neu newid ei gyfeiriad neu ei siâp. Byddant yn deall sut i gydweithio ac yn dangos rhai o'r sgiliau sydd eu hangen. Efallai y byddant yn pwyso a mesur pa mor dda wnaethon nhw weithio.</p> <p>Bydd rhai plant yn deall bod grymoedd yn gweithredu ar wrthrychau llonydd hyd yn oed, a bod grymoedd yn gweithio mewn parau (gweithred ac adwaith). Byddant yn cydweithio, yn gwrandao ar eraill ac yn dangos rôl arwain drwy helpu eraill i weithio yn yr un ffordd. Byddant yn pwyso a mesur ffyrdd o wella hyn.</p>
Adnoddau/ Gwaith Paratoi	-	<ul style="list-style-type: none">• PowerPoint• Ar gyfer y carwsél – unrhyw un o'r canlynol neu debyg – sbring, pêl, car tegan, plastisin, teganau gwthio a thynnu o gwmpas yr ystafell ddosbarth os oes angen, chwalwr a miniwr plastig llyfn o'r un maint (neu debyg), amrywiaeth o ddefnyddiau a gwrthrychau elastig a di-elastig (balŵns, bandiau rwber, teganau ymestyn, sbrings ac ati).• Taflen gweithgaredd 1 – cardiau rôl ar gyfer pob grŵp, wedi'u torri allan a'u hargraffu ar gerdyn os oes modd.• Taflen gweithgaredd 2 – argraffwch y cardiau gweithgaredd – digon ar gyfer un i bob bwrdd• Taflen gweithgaredd 3 neu 4 os oes angen gwaith ysgrifenedig – argraffwch un i bob grŵp (neu blentyn) yn ôl yr angen

Sylwer: Dylech addasu'r Taflenni Gweithgaredd i gyd-fynd â'ch carfan neu'ch grŵp blwyddyn