Barefoot
gan Computing at School | BT

Tasgau Bach
i ddysgu sgiliau meddwl cyfrifiadurol

Mae ein gweithgareddau sydyn, hawdd yn cynnig syniadau hwyliog i gael plant i ymarfer eu sgiliau meddwl cyfrifiadurol.

Wedi eu rhannu i'r chwe chysyniad meddwl cyfrifiadurol mae'n ddigon hawdd darganfod ffyrdd newydd o gyflwyno ac atgyfnerthu dysgu o'r ysgol ac yn y cartref.

Algorithmau
Gwneud camau a rheolau

Coginio

Gweithgaredd

Gwneud rhywbeth i'w fwyta â'ch plentyn. A allant luniadu neu ysgrifennu'r cyfarwyddiadau (algorithm) y gall rhywun arall eu dilyn i baratoi'r pryd?

Dysgu

Mae algorithmau yn cael eu defnyddio ym mywyd pob dydd, mewn pethau fel ryseitiau. Mae fel cynhyrchu set o gyfarwyddiadau neu reolau y gellir eu dilyn yn fanwl.

Fy Gêm Ryfeddol

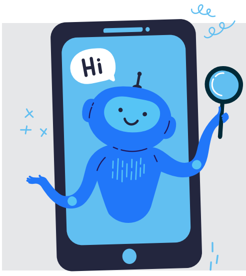
Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn ddyfeisio gêm i'w chwarae o gwmpas y tŷ ac i ysgrifennu'r rheolau (algorithm). Chwaraewch y gêm â hwy – a yw'r rheolau'n egluro popeth am sut i'w chwarae? A allwch chi ddod o hyd i wendidau yn y rheolau?

Dysgu

Gall algorithmau fod yn rheolau yn ogystal â dilyniant o gyfarwyddiadau. Rhaid i'r rheolau fod yn fanwl ac yn benodol.

Gwnewch fi'n Robot



Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn ysgrifennu'r cyfarwyddiadau (algorithm) ar gyfer rhywbeth maent wedi'i wneud heddiw.

A fyddai robot ohonynt yn gallu dilyn hyn? A yw eu halgorithm yn ddigon manwl? Rhowch brawf arno!

Dysgu

Yma mae eich plentyn wedi ysgrifennu algorithm. Mae algorithmau yn ddilyniant manwl o gyfarwyddiadau neu set o reolau i gwblhau tasg.

Amserlen

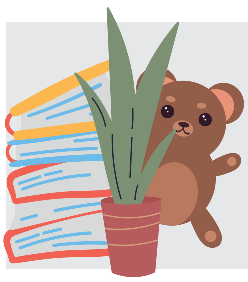
Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn greu amserlen gam wrth gam ar gyfer yfory. Beth fyddant yn ei wneud gyntaf? Ac wedyn? Yna? A allant gyflwyno eu hamserlen mewn fformat hawdd ei ddarllen i eraill ei dilyn?

Dysgu

Gellir cyflwyno algorithmau mewn gwahanol ffyrdd, yma mae ein hamserlen sy'n dangos beth fyddwn yn ei wneud gyntaf, yna'n ail, a nesaf yn algorithm.

Helfa Tedis



Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn guddio eu tedi/tegan mewn ystafell arall yn y tŷ. Gofynnwch iddynt i luniadu, ysgrifennu neu adrodd y cyfarwyddiadau (algorithm) i alluogi rhywun i ddod o hyd iddo. Bydd yn rhaid i'w cyfarwyddiadau fod yn fanwl gywir os ydynt am i'w tedi gael ei ddarganfod yn sydyn!

Dysgu

Mae'r gweithgaredd hwn yn helpu i ddangos pam mae angen i algorithmau fod yn fanwl gywir. Os nad ydynt, ni fydd modd dod o hyd i tedi!

Dysgu sgiliau ar gyfer yfory gyda BT a Computing at School fel rhan o'r rhaglen Barefoot Computing

Crynhoi
Cael gwared ar fanylion diangen

Rwy'n Dweud

Gweithgaredd

Chwaraewch y gêm, 'Rwy'n Dweud' â'ch plentyn, sy'n debyg i 'Rwy'n gweld â fy llygad bach i', ond eich bod yn defnyddio 3 ansoddair i ddisgrifio'r eitem rydych yn meddwl amdani ac i weld a all y person arall ddyfalu beth yw'r eitem honno.

Dysgu

Mae crynhoi yn golygu symleiddio pethau a chanolbwyntio ar yr wybodaeth bwysig. Mae'r gêm hon yn helpu eich plentyn i ganolbwyntio ar yr ansoddeiriau pwysig sy'n disgrifio'r hyn rydych yn meddwl amdano.

Celfyddyd Haniaethol

Gweithgaredd

Gwnewch ddarn o gelfyddyd haniaethol â'ch plentyn. Chwiliwch am ysbrydoliaeth ar gyfer eich darn (person, gwrthrych, golygfa) ond yn hytrach na'i ail-greu yn fanwl, defnyddiwch siapiau syml i gynrychioli'r hyn rydych yn ei weld. E.e. trionglau ar gyfer coed, neu siâp hirgrwn ar gyfer wyneb.

Dysgu

Yma mae eich plentyn yn creu crynhoad o fewn eu gwaith celf. Nid ydynt yn ceisio ail-greu'r union beth maent yn ei weld, ond maent yn dangos y prif nodweddion gyda siapiau syml.

Amserlen

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn greu amserlen ar gyfer yfory, ar ffurf tabl. Beth yw'r prif weithgareddau y byddant yn eu gwneud? Sut fydd y diwrnod yn cael ei drefnu?

Dysgu

Mae amserlen yn enghraifft o grynodeb gan ei bod yn cynnwys y prif ddigwyddiadau ond heb gynnwys manylion diangen – fel 'mynd i'r toiled rhwng Saesneg a Mathemateg'!

Gêm Ffilmiau 5 Gair

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn feddwl am ffilm. Gofynnwch iddynt ei ddisgrifio gan ddefnyddio 5 gair allweddol neu lai. A allwch chi ddyfalu pa ffilm maent yn meddwl amdano?

Er enghraifft: Tywysoges, Tywysog, Dyn eira?

Dysgu

Mae'r gêm hon yn annog eich plentyn i grynhoi wrth iddynt feddwl am brif nodweddion y ffilm i helpu rhywun i ddyfalu.

Fy Ffilm Wych

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn greu bwrdd stori ar gyfer ffilm yr hoffent ei gwneud ac sy'n grynodeb o brif ddigwyddiadau'r stori.

Dysgu

Mae'r bwrdd stori mae eich plentyn yn ei greu yn grynhoad gan ei fod yn crynhoi eu syniadau ar gyfer ffilm, gan gynnwys y prif nodweddion, ond heb gynnwys yr holl fanylion.

Gwerthuso
Pwyso a Mesur

Beth oedd wedi gweithio'n dda?

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn feddwl am y gwaith roeddent wedi'i wneud ddoe, beth oedd wedi gweithio'n dda? Sut maent yn gwybod hynny – pa feini prawf maent yn eu defnyddio i fesur eu llwyddiant?

Dysgu

Mae gwerthuso yn golygu pwyso a mesur mewn ffordd systematig. Yma mae eich plentyn yn gwerthuso eu hymdrechion eu hunain drwy ystyried pa feini prawf i'w defnyddio i bwyso a mesur.

Byddwch yn Feirniad

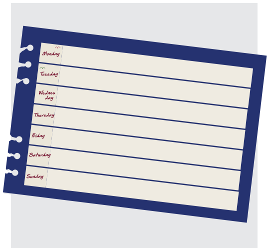
Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn ysgrifennu adolygiad o lyfr neu ffilm. Cyn ysgrifennu'r adolygiad, meddyliwch am set o feini prawf llwyddiant. E.e. plot cyffrous, cymeriadau diddorol.

Dysgu

Yma mae eich plentyn yn gwerthuso'r gwaith yn erbyn set o feini prawf a ddiffiniwyd ganddynt. Maent yn gwneud beirniadaeth systematig.

Fy Ymarfer Corff Dyddiol



Gweithgaredd

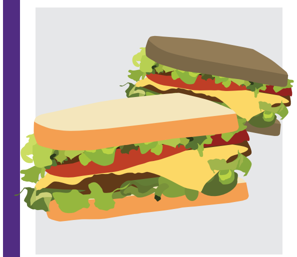
Gofynnwch i'ch plentyn ddyfeisio ymarfer corff ar gyfer eu teulu. Ystyriwch beth fyddai'n gwneud ymarfer corff da yn gyntaf, ac yna lluniwch restr o feini prawf llwyddiant.

Gofynnwch i'ch teulu ddilyn yr ymarfer corff sydd wedi'i ddyfeisio a gofynnwch i bawb ei werthuso yn erbyn y meini prawf.

Dysgu

Yma mae eich plentyn yn canfod y meini prawf i werthuso ymarfer corff llwyddiannus. Maent yn cael adborth arno yn erbyn y meini prawf hyn.

Brechdan Iach Newydd



Gweithgaredd

A all eich plentyn feddwl am frechdan sy'n flasus ac yn iach? Gadewch iddynt greu eu brechdan a'i gwerthuso eu hunain. Gofynnwch i aelodau eraill o'r teulu ei blasu ac i roi eu hadborth hwy hefyd.

Dysgu

Yma mae eich plentyn wedi cael her a'r meini prawf a ddefnyddir i'w gwerthuso. Byddant yn hunan werthuso eu hymdrechion eu hunain ac yn cael adborth gan aelodau'r teulu.

Byddwch yn Beiriannydd

Gweithgaredd

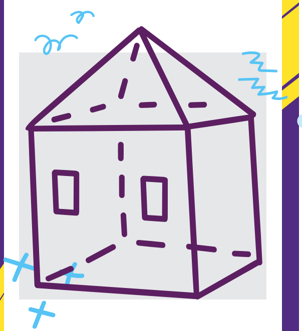
Gan ddefnyddio unrhyw ddeunyddiau adeiladu, heriwch eich plentyn i adeiladu'r tŵr talaf. Trafodwch feini prawf llwyddiant – rhaid i'r tŵr fedru sefyll ar ei ben ei hun. Anogwch eich plentyn i werthuso eu tŵr yn rheolaidd yn erbyn y meini prawf ac i ddefnyddio'r gwerthusiad hwn i wneud newidiadau.

Dysgu

Mae eich plentyn yn gwerthuso eu tŵr yn rheolaidd ac yn defnyddio eu hunan werthusiad i lywio newidiadau i'w dyluniad.

Dadelfennu
Rhannu yn rhannau

Gwahanu'n Ddarnau



Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn ddewis eitem y gallant ei gweld. Gofynnwch iddynt wneud braslun a'i wahanu drwy labelu cymaint o wahanol rannau â phosibl. Gellir gwneud hyn fel cystadleuaeth – pwy all ei rannu i'r nifer mwyaf o rannau?

Dysgu

Mewn cyfrifiadura mae dadelfennu yn ein galluogi i rannu tasgau cymhleth yn rhai haws i'w cwblhau. Yma mae eich plentyn yn ymarfer dadelfennu gwrthrychau o'u cwmpas.

Dylunio eich gardd gefn ddelfrydol

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn edrych ar eu gardd neu feddwl am fan gwyrdd lleol a'i rannu'n wahanol rannau.

Glaswellt, patio, decin, pwll, llain llysiau. Gofynnwch iddynt ddylunio eu gardd berffaith drwy fraslunio syniadau ar gyfer pob rhan.

Dysgu

Yma mae eich plentyn wedi gwneud y dasg o ddylunio gardd yn haws drwy ei rhannu ac edrych ar bob rhan ar wahân.

Llyfr Fflicio Comic

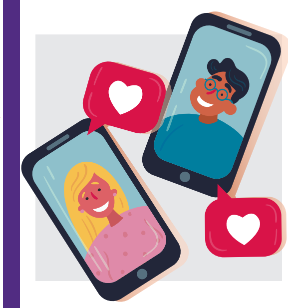
Gweithgaredd

Gyda'ch plentyn, torrwch, plygwch a styffylwch bapur i wneud llyfr fflicio bychan. Gofynnwch iddynt beth hoffent ei weld yn digwydd yn eu hanimeiddiad a gyda'ch gilydd rhannwch hyn yn gamau ar gyfer y lluniadau ar bob tudalen.

Dysgu

Yma mae eich plentyn wedi dadelfennu'r animeiddiad yn ddilyniant o ddelweddau unigol. Pa animeiddiadau eraill all eich plentyn eu creu?

Dylunio App



Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn feddwl am ap newydd. Gallai fod yn gêm neu'n ap ffitrwydd neu deithio, er enghraifft. Gofynnwch iddynt greu dyluniad ar gyfer yr ap drwy ei ddadelfennu a braslunio'r gwahanol sgriniau y bydd y defnyddiwr yn eu gweld.

Dysgu

Mae dadelfennu'r ap yn wahanol sgriniau yn galluogi eich plentyn i greu dyluniad i ddangos sut y byddai eu app yn gweithio.

Symudiadau Dawnsio Digrif

Gweithgaredd

Gyda'ch plentyn, dewiswch hoff gân parti y gallwch ddysgu dawns ar ei chyfer, fel YMCA neu Macarena. I ddysgu'r symudiadau, rhannwch y gân yn wahanol rannau, yna edrychwch ar y symudiadau i bob rhan.

Dysgu

Mae dadelfennu dilyniant y ddawns i bennill, cytgan ac yna darnau llai yn gwneud y dasg o ddysgu'r symudiadau yn haws.

Patrwm
Adnabod a defnyddio tebygrwydd

Bachiad o'r ardd

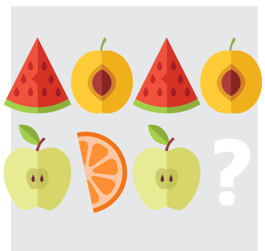
Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn ddewis amrywiaeth o ddail neu betalau (yn ofalus) a'u didoli yn ôl tebygrwydd a gwahaniaethau. Sawl ffordd wahanol sydd o'u didoli? Pa nodweddion maent yn eu defnyddio i'w didoli?

Dysgu

Mae eich plentyn yn gwneud arsylwadau gofalus ac yn canfod tebygrwydd a gwahaniaethau rhwng gwrthrychau, sy'n helpu i ganfod patrymau.

Beth nesaf?



Gweithgaredd

Gan ddefnyddio amrywiaeth o ffrwythau neu fwydydd addas eraill (e.e. darnau pasta) trefnwch batrwm ailadroddus a gofynnwch i'ch plentyn ragweld beth sy'n dod nesaf ac i egluro sut maent yn gwybod.

Dysgu

Drwy weld tebygrwydd a gwahaniaeth, gall eich plentyn weld patrymau a chreu rheolau i ragweld beth sy'n dod nesaf.

Tacluswch!

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn dacluso eu wardrob! A allant ddidoli eu dillad ar sail eu tebygrwydd? Gallant eu didoli yn ôl lliw, eu diben neu hyd yn oed i ba raddau maent yn mwynhau eu gwisgo.

Dysgu

Mae sylwi ar debygrwydd a gwahaniaeth rhwng gwrthrychau yn ein helpu i ganfod patrymau. Yma gall eich plentyn sylwi ar batrwm, fel bod eu holl ddillad yn felyn, er enghraifft.

Cypyrddau'r gegin

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn roi trefn ar gypyrddau'r gegin. Pa fwyd sy'n mynd i ble a pham? A all eich plentyn weld patrymau o ran ble mae gwahanol fwydydd yn cael eu cadw? A allant ddefnyddio'r patrymau hyn i ragweld lle byddai bwydydd newydd o'r siop yn cael eu cadw?

Dysgu

Mae eich plentyn yn adnabod tebygrwydd a gwahaniaethau ac yn sylwi ar batrymau, a all eu helpu i ragweld lle byddai bwydydd newydd yn cael eu cadw?

A'r rhif nesaf yw...

Gweithgaredd

Rhowch nifer o ddilyniannau o rifau sy'n dilyn rheol i'ch plentyn, er enghraifft: 2,4,6,? neu 3,8,18,?

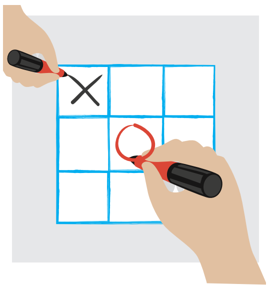
A allant weld y rheol a rhoi'r rhif nesaf yn y dilyniant?

Dysgu

Drwy weld tebygrwydd rhwng pob rhif olynol, gallwch ddeall pa reolau sy'n llywodraethu patrymau a rhagweld beth sy'n dod nesaf.

Rhesymeg
Rhagweld a dadansoddi

OXO



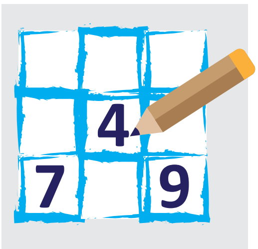
Gweithgaredd

Chwaraewch y gêm glasurol hon â'ch plentyn. Mae hon yn llawn meddwl rhesymegol. Gofynnwch i'ch plentyn egluro lle maent yn bwriadu mynd gyda phob symudiad, a pham.

Dysgu

Mae'r gêm hon yn annog eich plentyn i feddwl yn rhesymegol am oblygiadau pob symudiad. Anogwch hwy i rannu eu ffordd o feddwl.

Sgwâr Hudol



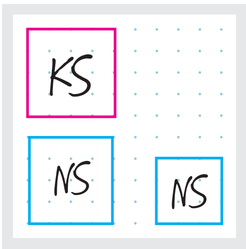
Gweithgaredd

Lluniwch sgwâr 3x3 ar gyfer eich plentyn. A allant ychwanegu'r digidau 1-9 gan ddefnyddio pob digid unwaith fel y bydd pob rhes, colofn a chroeslin yn adio i roi 15? Anogwch eich plentyn i egluro eu ffordd o feddwl wrth fynd i'r afael â'r her.

Dysgu

Mae'r pos mathemategol hwn yn helpu eich plentyn i ddatblygu cynnig a gwella, a sgiliau rhesymu rhesymegol.

Blychau



Gweithgaredd

Gyda'ch plentyn, cymerwch eich tro i uno smotiau ar bapur smotiog. Mae pwy bynnag sy'n cwblhau sgwâr yn rhoi llythyren gyntaf eu henw ynddo ac yn cymryd tro ychwanegol. Yr enillydd yw'r chwaraewr gyda'r nifer mwyaf o sgwariau wedi'u cwblhau.

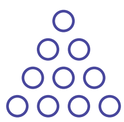
Dysgu

Mae'r gêm hon yn annog eich plentyn i feddwl yn rhesymegol am oblygiadau pob symudiad fel na fyddant yn rhoi mantais i'w gwrthwynebydd.

Trionglau

Gweithgaredd

Gofynnwch i'ch plentyn osod 10 gwrthrych i greu patrwm pyramid fflat:



Heriwch hwy i symud tair eitem yn unig fel y bydd y triongl yn pwyntio i lawr yn hytrach nag i fyny.

Dysgu

I gwblhau'r pos hwn rhaid i'ch plentyn feddwl yn rhesymegol am ba eitemau i'w symud. Anogwch hwy i rannu eu ffordd o feddwl.

Llongau Rhyfel yn y Llofft

Gweithgaredd

Chwaraewch y gêm glasurol hon â'ch plentyn drwy greu grid mawr a defnyddio amrywiaeth o dedis i gynrychioli llongau rhyfel. Anogwch eich plentyn i feddwl yn rhesymegol am ble i daro nesaf, a pham.

Dysgu

Unwaith y byddwch wedi 'taro', mae'r gêm hon yn annog eich plentyn i feddwl yn rhesymegol i geisio suddo'r llongau (y tedis) gyda chyn lleied o gynigion â phosibl.