

Stori ar Draws y Cwricwlwm: CERDYN ATHRO

SGLOD AR Y MÔR

CYMRAEG

1. Gwneud tâp o ddeialog rhwng Sglod a Capten Caradog/Sglod a newyddiadurwr a.y.b.

LLAFAREDD: 1₃, 1₅, 2₁₀, 3₁, 3₂, 3₃.

2. Darllen y llyfr, a rhoi barn.

DARLLEN: 1₁, 2₁, 2₃, 2₄, 2₆, 2₉, 2₁₁, 3₁.

3. Ysgrifennu brawddegau cyflythrennol, e.e. Cafodd Capten Caradog y creision ar y cranc cysglyd.

YSGRIFENNU: 1₁, 1₂, 1₇, 2₁, 2₃, 2₇, 2₉, 2₁₀, 3₃.

4. Astudio broliant, ac ysgrifennu rhai newydd.

YSGRIFENNU: 1₁, 1₂, 1₄, 1₆, 2₁, 2₃, 2₄, 2₅, 2₉, 2₁₀, 3₁, 3₂.

5. Ysgrifennu colofn i bapur newydd ar un o'r themâu yn y llyfr, e.e. llygredd.

YSGRIFENNU: 1₁, 1₂, 1₃, 1₄, 1₅, 1₆, 1₇, 1₈, 2₁, 2₃, 2₄, 2₅, 2₉, 2₁₀, 3₁, 3₂.

6. Creu casgliad o idiomau, e.e. 'ar bigau'r drain'.

YSGRIFENNU: 3₂, 3₃.

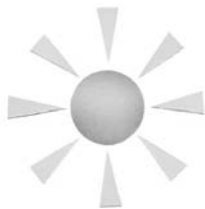
7. Gwahanol ffyrdd o orffen brawddeg, e.e. 'meddai', 'llefodd', 'gwichiodd'.

YSGRIFENNU: 2₃, 3₁, 3₂.

AWR IAITH: Astudio clawr, logo, teitl, a.y.b.

Dyfynodau – tudalen 11 (marcio testun).

Ebychnod – tudalen 3, 8, 9, 11 (marcio testun).



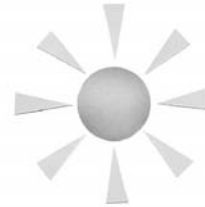
MATHEMATEG

1. Iaith cymharol, e.e. mae Sglod o flaen y Capten, mae'r Capten yn fwy na Sglod a.y.b.

DEFNYDDIO A CHYMHWYSO: 2₁.

2. Dweud yr amser.

SIÂP, GOFOD A MESURAU: 3₁.



GWYDDONIAETH

1. Picnic – creu basged picnic o fwyd iach.

PROSESAU BYWYD: 2₄.

2. Ymchwilio i fywyd dolffiniaid (a chreu ffeil-o-ffaith electronig ar y cyfrifiadur).

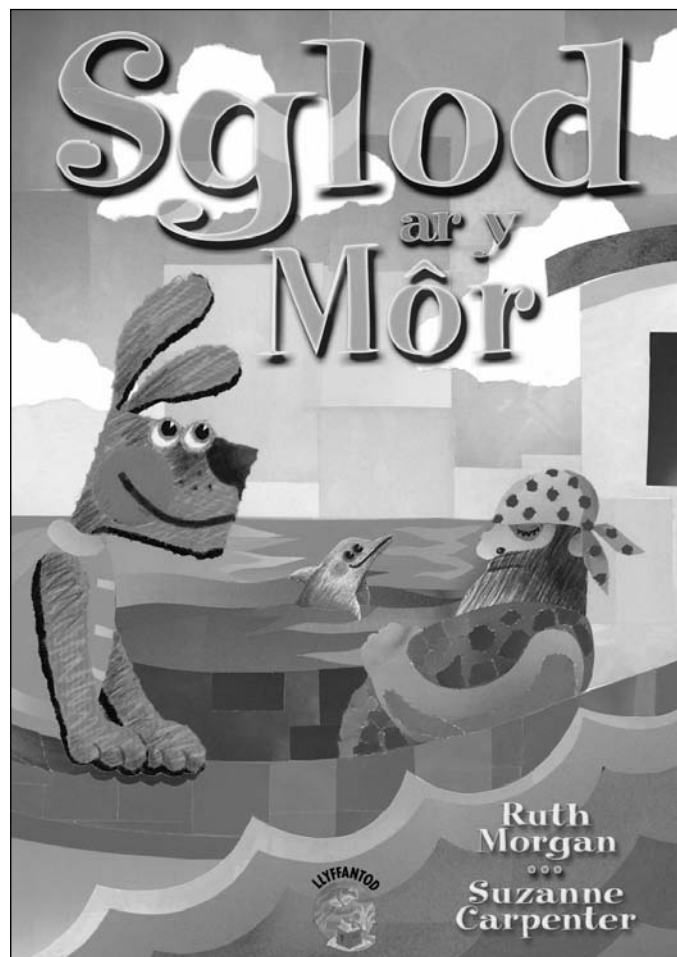
PROSESAU BYWYD: 4₁, 4₂.

3. Astudio anifeiliaid môr/llyn/afon a'u cymharu.

PROSESAU BYWYD: 1₁, 1₂, 1₃, 4₁, 4₂.

4. Astudio grymoedd: tynnu, gwthio a throï, e.e. Pa rymoedd ddefnyddioch chi wrth baratoi i ddod i'r ysgol – rhestru'r weithred a'r grym, e.e. Glanhau dannedd – troi tap, tynnu clawr i ffwrdd o'r past, gwthio a thynnu'r brws, gosod y clawr nôl ar y past a.y.b.

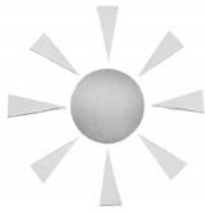
PROSESAU FFISEGOL: 2₁, 2₂, 2₃, 2₄.



DYLUNIO A THECHNOLEG

1. Ymchwilio i becynnau bwyd amrywiol, a chreu.

1₁, 2₁, 2₂, 2₃, 2₄, 3₁, 3₂, 3₃, 3₄, 3₅.



TECHNOLEG GWYBODAETH

Dylid annog y plant i brosesu geiriau, llwytho rhaglen dros bob agwedd o'r cwricwlwm.

1. Creu ffeil-o-ffaith electronig (ar ffurf llyfr electronig) am ddolffiniaid/llygredd yn yr ardal a.y.b. Plant i gadw gwaith.

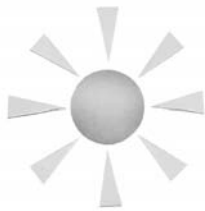
1₁, 1₂, 1₃.

HANES

1. Gosod rhannau o'r stori mewn trefn.
1₁.

2. Astudio'r newid mewn tref glan môr ers y gorffennol. Cymharu lluniau a rhoi barn.

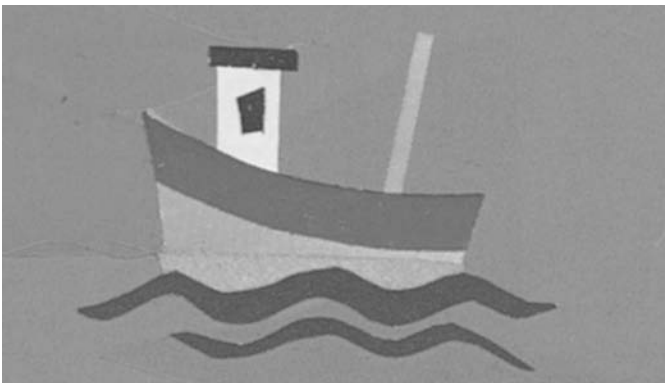
1₂, 2₃, 3₁, 4₁, 4₂, 4₅.



DAEARYDDIAETH

1. Astudio effaith llygredd ar bentrefi glan môr – llygredd yn y dŵr, yn yr awyr – casglu gwybodaeth, lluniau, barn gwahanol bobl, a chreu llyfr dosbarth.

1₁, 1₂, 1₃, 1₄, 1₅, 1₆, 1₇, 1₈, 1₉, 1₁₀, 2₁, 2₂, 2₃, 2₄, 2₅, 2₇.



CELF

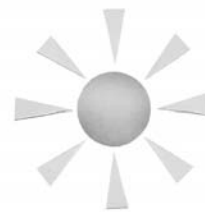
1. Dewis eu hoff lun o'r llyfr a'i efelychu.
1₁, 2₂.

2. Edrych ar eu hoff lun – nodi'r lliwiau, siapau, cymysgu lliwiau cynradd a chreu palet o'r lliwiau a ddefnyddiwyd yn eu hoff lun.
2₁, 2₂.

3. Astudio gwaith Matisse a oedd yn defnyddio arddull debyg.
1₁, 1₂, 2₁, 2₂.

CERDDORIAETH

1. Ymchwilio i ba offerynnau sydd orau i gynrychioli gwahanol bethau yn y stori, e.e. y cloc yn taro
sŵn y môr
sŵn y Cranc Cysglyd.
gwyllan
dolffiniaid yn neidio a nofio
Y plant i greu dilyniant o synau i gynrychioli digwyddiadau'r stori.
1₃, 2₁, 2₂, 2₃, 3₁, 3₂, 3₃



ADDYSG GREFYDDOL

Chwilio am straeon yn y Beibl sy'n sôn am helpu a gofalu a straeon am ddŵr.