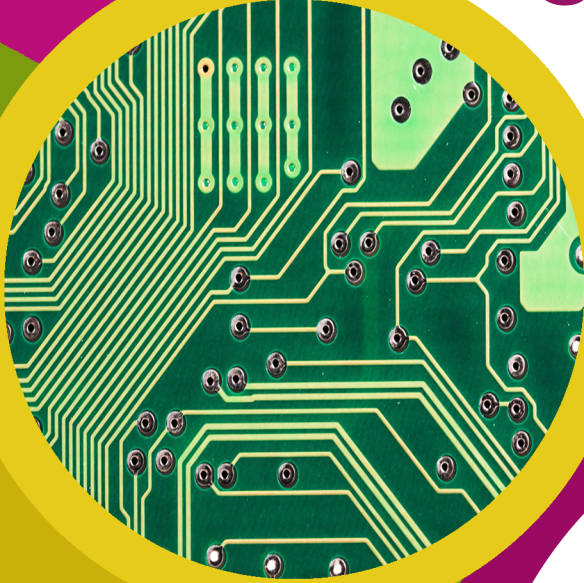


# technocamps

## Scratch Ar Lan Y Môr Llyfryn Gwaith



## Trosolwg

Yn y gweithdy hwn byddwn yn dysgu sgiliau meddwl gyfrifiannol wrth fynd ar daith i'r traeth! Byddwch yn dysgu am ddilyniant, iteriad, dewisiad a gweithrediadau rhesymegol ac a neu, trwy weithgareddau "unplugged". Byddwn wedyn yn cryfhau ein dealltwriaeth trwy cymhwysor syniadau hwn i raglen Scratch.

1. Gwella ein sgiliau meddwl gyfrifiannol.
2. Dysgu'r cysyniadau dilyniant, iteriad, dewisiad a gweithrediadau rhesymegol trwy gweithgareddau "unplugged"
3. Gwella ein sgiliau rhaglennu gan ddefnyddio Scratch i wneud rhaglen.



## Amcanion Dysgu

## Rhagofynion Mynychwyr

1. Nid oes angen unrhyw brofiad blaenorol.

# Scratch Ar Lan Y Môr

## Paratoi Am y Traeth

Rhowch y canlynol mewn i trefn synhwyrol:

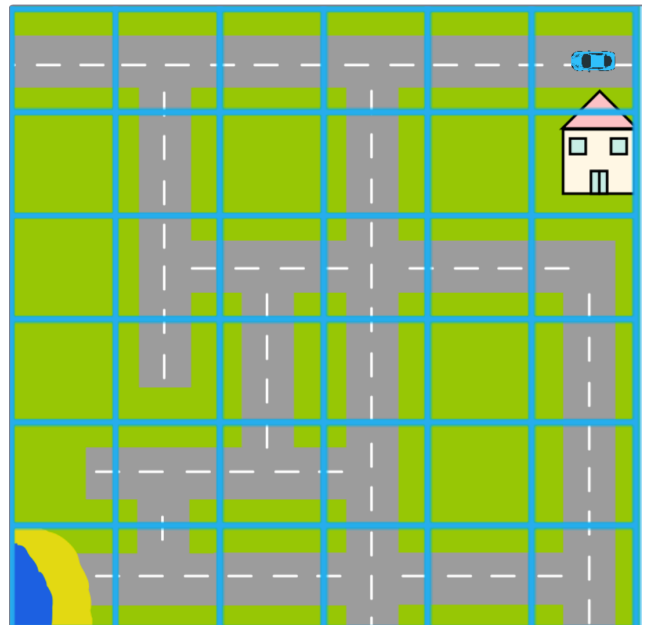
- Gyrru i'r traeth
- Gwirio'r tywydd
- Dihuno
- Cael brecwast
- Pacio'r car

	Cyfarwyddiad
1	
2	
3	
4	
5	

## Gyrru i'r Traeth

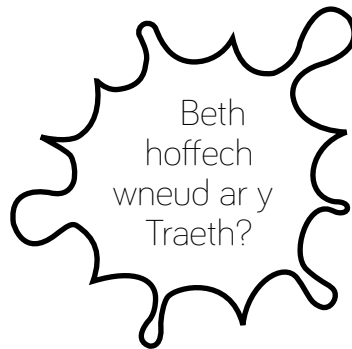
Rhowch saethau ↑, ↶, neu ↷ yn y tabl i gyrraedd y traeth:

	Saeth		Saeth		Saeth
1		7		13	
2		8		14	
3		9		15	
4		10		16	
5		11		17	
6		12		18	



# Scratch Ar Lan Y Môr

## Ar Y Traeth



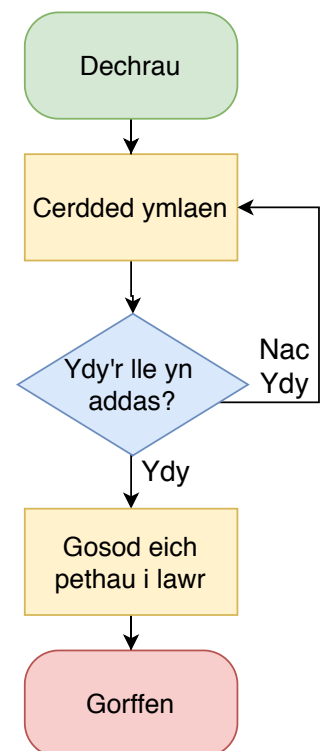
## Ffeindio Rhywle Ar Y Traeth

Dyma beth yr ydym yn galw'n siart llif (flowchat), mae'n dangos sut i wneud rhywbeth cam wrth gam.

Mae hwn yn dangos i ni sut i ffeindio rhywle addas ar y traeth.

Beth sy'n digwydd os ydych chi wedi ffeindio rhywle addas?

Beth sy'n digwydd os nad ydy'r lle yn addas?







**technocamps**



@Technocamps



Find us on  
**Facebook**