



Trosolwg o Brosiect Blwyddyn 3

Mae plant yn gweithio mewn grwpiau i sefydlu busnes siop fferm a dylunio, gwneud a marchnata cynnyrch bwyd amser cinio newydd.

Cam 1: Dod yn arbenigwr planhigion 1

- Dylunio brand
- Trafod o ble mae bwyd yn dod
- Gwers wyddoniaeth ar rannau o blanhigyn
- Cam 2: Tyfu cynhwysion o hadau
- Cyfleoedd mathemateg wrth fesur dŵr a mesur uchder planhigion

Cam 3: Cynnal ymchwil marchnata

- Gwers fathemateg ar ddylunio arolygon a darlunio pictogramau

Cam 4: Dylunio rysâit iachus

- Gwers ar fwyta'n iach a gofynion maeth y farchnad darged
- Dylunio ryseitiai iach i apelio at y farchnad darged

Cam 5: Dod yn arbenigwr planhigion 2

- Gwers wyddoniaeth ar brawf teg
- Cynnal ymchwiliadau i swyddogaethau gwahanol rannau planhigyn

Cam 6: Dod yn arbenigwr planhigion 3

- Gwers wyddoniaeth i gyflwyno atgenneddlu mewn planhigion blodeuol

Cam 7: Gwneud cynnyrch di-fwyd

- Ymchwilio i sut mae dŵr yn cael ei gludo mewn planhigion
- Llifo carnations
- Gwasgu blodau i'w defnyddio ar gyfer cynnyrch di-fwyd

Cam 8: Gwneud cynnyrch bwyd

- Gwers technoleg bwyd ar baratoi bwyd
- Cyfleoedd mathemateg: darllen graddfeydd, amcangyfrif, mesur yn gywir, cynyddu ryseitiai, ffracsiynau sylfaenol

Cam 9: Marchnata cynnyrch bwyd

- Trafod pecynnu cyfrifol
- Dylunio deunydd pacio
- Dylunio ac ysgrifennu hysbysebion
- Perfformio hysbysebion

Cam 10: Cyfrifo gydag arian

- Defnyddiwch 'carnations' sydd wedi eu gwasgu wedi'u llifo, a barddoniaeth planhigion o Gam 2 i wneud cynhyrchion di-fwyd i'w gwerthu yn siop y fferm
- Gwersi mathemateg ar gymhwyso dulliau cyfrifo wrth gyfrifo gydag arian
- Sefydlu siopau ac ymarfer gwerthu eu dau gynnyrch a rhoi newid gan ddefnyddio darnau arian chwarae rôl