



Cam 3: Cynnal Ymchwil Marchnad

Amcanion dysgu

- I lunio a chynnal arolwg
- I gyflwyno data mewn pictogram

Trosolwg cam

Yn y cam hwn, cyflwynir y plant i'r syniad o ymchwil marchnad fel cyd-destun gafaelgar ac ystyrion ar gyfer dysgu Mathemateg. Trwy hyn, maen nhw'n dysgu sut i ddylunio arolwg syml i ddeall hoff ddewisiadau eu darpar gwsmeriaid pizzeria ac adeiladu pictogram i arddangos eu canfyddiadau.

Deunyddiau sydd eu hangen

- Templed Siart Cyfrif
- Papur sgwariau

Nodiadau cyflwyniad

Sleid 2: Cyflwyniad i ymchwil marchnad	<ul style="list-style-type: none">• Dangoswch y sleidiau PowerPoint a defnyddio cwestiynu i gyflwyno ymchwil marchnad a sut y gallwn ei ddefnyddio i'n helpu i ddarganfod beth yr hoffai ein cwsmeriaid pizzeria ei fwyta pan fyddant yn ymweld.• Esboniwch ein bod ni'n mynd i gynnal arolwg a chofnodi ein canlyniadau gan ddefnyddio siart cyfrif. I wneud hyn, rydym yn gofyn i lawer o bobl yr ydym am ddod i'n pizzeria pa rai o'n syniadau topin pizza sy'n well ganddynt.• Trwy ofyn i'n cwsmeriaid beth fyddai orau ganddyn nhw, gallwn ni wneud cynnyrch y maen nhw'n fwy tebygol o'i brynu a bod yn hapus ag ef.• I arddangos ein canlyniadau, byddwn yn dysgu popeth am bictogramau.
Sleid 3: Y cwestiwn	<ul style="list-style-type: none">• Gofynnwch i'r plant feddwl pa gwestiwn y dylem ei ofyn i'n cwsmeriaid i'n helpu ni i weini'r hyn maen nhw'n ei hoffi yn ein pizzeria.• Er enghraifft: beth yw'r topin pizza mwyaf poblogaidd ym Mlwyddyn 2/CAI/ ein hysgol?
Sleid 4: Dewis topin	<ul style="list-style-type: none">• Llywiwch drafodaeth am yr holl wahanol gynhwysion y gellid eu defnyddio fel topins pizza a gwnewch restr i'r plant gyfeirio ati.• Yn eu grwpiau busnes, gofynnwch i'r plant ddewis tri neu bedwar blas topin pizza yr hoffent ofyn i gwsmeriaid amdanynt.• Rhowch rai syniadau iddyn nhw er mwyn iddyn nhw ddechrau defnyddio eu hymatebion o gam blaenorol y prosiect.

Sleid 5: Siartiau cyfrif	<ul style="list-style-type: none"> • Dylai'r plant lunio siart cyfrif i gofnodi eu canfyddiadau cyn casglu eu data (neu ddefnyddio'r templed siart cyfrif). • Esboniwch fod siartiau cyfrif yn ffordd ddefnyddiol o gasglu atebion arolwg oherwydd gallwn ddefnyddio ein sgiliau cyfrif fesul 5 i adio cyfanswm yr atebion ar gyfer pob dewis. • Modelwch sut i gofnodi eu canlyniadau mewn siart cyfrif a chyfrif fesul 5 i ddod o hyd i'w cyfansymiau gan ddefnyddio'r PowerPoint.
Gweithgaredd ymarferol: Casglu data	<ul style="list-style-type: none"> • Rhowch gyfle i blant gasglu atebion gan gynifer o blant â phosib o ystod o grwpiau blwyddyn. • Caniatewch amser i aelodau'r grŵp roi adborth ar eu canfyddiadau a dod i gasgliadau am y topin pizza mwyaf poblogaidd gyda'u cwsmeriaid pizzeria.
Sleid 6: Llunio pictogram	<ul style="list-style-type: none"> • Esboniwch fod pictogram yn ffordd ddefnyddiol o ddangos ein canfyddiadau o'n harolwg. • Rhannwch y PowerPoint i esbonio bob cam o lunio pictogram a rhannu awgrymiadau da ar gyfer lluniadu un. • Modelwch bob cam o sut i lunio pictogram. • Gofynnwch i'r plant lunio pictogram i arddangos eu canlyniadau ymchwil marchnad.
Sleid 7: Casgliad	<ul style="list-style-type: none"> • Gofynnwch i'r plant ysgrifennu brawddeg i esbonio beth oedd eu ymchwil marchnad yn ei ddangos.

Dolenni i'r Cwricwlwm Cenedlaethol

Maes	Pwnc	Amcan
Dylunio & Thechnoleg	Dylunio	<ul style="list-style-type: none"> • Dylunio cynhyrchion pwrpasol, swyddogaethol, apelgar ar eu cyfer eu hunain a defnyddwyr eraill yn seiliedig ar feini prawf dylunio.
Mathemateg	Ystadegau	<ul style="list-style-type: none"> • Dehongli a llunio pictogramau syml, siartiau cyfrif, diagramau bloc a thablau syml.
	Rhif a Gwerth Lle	<ul style="list-style-type: none"> • Cyfrif mewn camau o 2, 3, a 5 o 0, ac mewn degau o unrhyw rif, ymlaen ac yn ôl.