

BBC

TEN PIECES

GRASSWALK O *PLANTS VS. ZOMBIES* GAN LAURA SHIGIHARA

CYNLLUN GWERSI I'R DOSBARTH CYNRADD gan Katie Teage

[GWYLIO'R FFILM](#) | [GWRANDO AR Y SAIN](#)

Ar gyfer:

- Cwricwlwm Cenedlaethol **LLOEGR** (CA2)
- Cwricwlwm i **GYMRU**: Y Celfyddydau Mynegiannol (Cam Dilyniant 3)
- Cwricwlwm Rhagoriaeth **YR ALBAN** (Ail Lefel)
- Cwricwlwm Cynradd **GOGLEDD IWERDDON** (CA2)

Cefndir

Y cyfansoddwr: **LAURA SHIGIHARA**

- Laura Shighihara yw'r athrylith greadigol y tu ôl i gerddoriaeth y gêm boblogaidd *Plants vs. Zombies*. Ond nid dawn gerddorol yn unig sydd ganddi; mae hi hefyd yn ddatblygwr gemau fideo a chanwr-gyfansoddwr.
- Roedd cerddoriaeth yn rhan o fywyd Laura Shighihara ers pan oedd hi'n blentyn yn tyfu i fyny yn chwarae'r piano, ond penderfynodd astudio Cysylltiadau Rhyngwladol, Busnes a Chyfrifiadureg, cyn dod yn ôl at gerddoriaeth yn ddiweddarach.
- Mae Laura Shighihara wedi creu sain ar dros 35 o deitlau gemau fideo, ac mae hi bellach yn rhedeg ei stiwdio ei hun lle datblygodd y gêm Rakuen, a gafodd glod mawr, ac ar hyn o bryd mae'n cyfarwyddo'r gyfres animeiddiedig 'Farmer in the Sky'.
- Fel cyfansoddwr, mae cerddoriaeth Laura wedi denu dros 500 miliwn o wrandawiadau ar YouTube ac mae i'w chlywed ar raglenni teledu ac mewn ffilmiau fel *Minecraft: The Story of Mojang*.

Y gerddoriaeth: **GRASSWALK O *PLANTS VS. ZOMBIES***

- Un darn sy'n ffurfio rhan o drac sain ydi Grasswalk. Mae'r trac sain yn chwarae wrth i'r chwaraewr amddiffyn eu cartref rhag y Zombie Apocalypse trwy ddefnyddio pŵer planhigion.
- Cynhyrchwyd cerddoriaeth wreiddiol Laura Shighihara gan ddefnyddio syntheseisydd cerddoriaeth ddigidol. Mae'r offeryn hwn

yn hyblyg iawn a gellir ei ddefnyddio i greu pob math o gerddoriaeth fel cerddoriaeth ddawns, cerddoriaeth ffilm a cherddoriaeth glasurol gyfoes. Bydd Laura'n defnyddio meddalwedd cyfansoddi hefyd i nodiannu ei gwaith.

- Mae'r darn hwn yn cynnwys alawon byr, cofiadwy sy'n cael eu hailadrodd mewn gwahanol offerynnau. Mae pob un yn wahanol fel bod y chwaraewr yn eu cofio, ond ddim mor gymhleth fel eu bod yn tynnu sylw'r chwaraewr oddi ar y gêm!
- Mae'r BBC wedi ymuno â Laura i ddod â'i cherddoriaeth i gerddorfa fyw am y tro cyntaf.

Canlyniadau dysgu

Bydd dysgwyr yn:

- Ymgysylltu â darn o gerddoriaeth gerddorfaol drwy weithgareddau gwranddo gweithredol a meddwl creadigol
- Arbrofi gyda thechnoleg i greu eu cyfansoddiadau cerddorol
- Creu rhaglen gyfrifiadurol a mewngludo'u cyfansoddiadau cerddorol

Adnoddau sydd eu hangen:

- Gliniadur/Chromebook/iPad
- Mynediad i edu.bandlab.com
- Mynediad i scratch.mit.edu
- 3 taflen adnoddau/taflen waith ([Map Gwranddo](#) / [Siart Offerynnau](#) / [Siart Hwyliau](#))

Rhestr wirio'r cwricwlwm

Cwricwlwm Cenedlaethol LLOEGR (CA2)

- Gwerthfawrogi a deall ystod eang o gerddoriaeth fyw a recordiedig o ansawdd uchel wedi'i dynnu o draddodiadau gwahanol a chan gyfansoddwyr mawr
- Byrffyrrio a chyfansoddi cerddoriaeth at amrywiaeth o ddibenion gan ddefnyddio dimensiynau cydberthynol cerddoriaeth

Cwricwlwm Rhagoriaeth YR ALBAN (Ail Lefel)

- Adnabod amrywiaeth o arddulliau cerddorol a nodi rhai o'r prif offerynnau yn y genre
- Defnyddio llais, offerynnau a thechnoleg i greu cerddoriaeth

Cwricwlwm i GYMRU: Y Celfyddydau Mynegiannol (Cam Dilyniant 3)

- Rwy'n gallu archwilio sut y gall gwaith creadigol gynrychioli, cofnodi, rhannu a dathlu hunaniaethau personol, cymdeithasol a diwylliannol
- Rwy'n gallu cymhwyso gwybodaeth a dealltwriaeth o gyd-destun, a gwneud cysylltiadau rhwng fy ngwaith creadigol fy hun a gwaith creadigol pobl eraill, ac o leoedd a chyfnodau gwahanol.
- Rwy'n gallu myfyrrio ar y ffordd y mae artistiaid wedi llwyddo i greu effeithiau neu gyfleu hwyliau, emosiynau a syniadau yn eu gwaith

- Rwy'n gallu archwilio ac arbrofi'n annibynnol, a dangos rheolaeth dechnegol gydag ystod o ddeunyddiau, prosesau, adnoddau, offer a thechnolegau creadigol gan ddangos arloesedd a gwytnwch

Cwricwlwm Cynradd GOGLEDD IWERDDON (CA2)

- Gwrando ac ymateb i'w cerddoriaeth eu hunain ac eraill, meddwl am, siarad am, a thrafod amrywiaeth o nodweddion o fewn cerddoriaeth y maen nhw'n ei chreu, yn ei pherfformio neu'n gwrando arni
- Gweithio'n greadigol gyda sain drwy greu straeon, lluniau, patrymau, sgysiau a chyfeiliannau cerddorol, a thrwy ymchwilio i ffyrdd o gadw'r gerddoriaeth y maen nhw wedi'i chreu

Y gwersi yn gwyno

Ar gyfer y gwersi hyn defnyddir meddalwedd [Bandlab](#) a [Scratch](#). Bydd myfyrwyr yn defnyddio Bandlab i greu eu lwpiau 8 bar eu hunain, a fydd yn cael eu mewngludo i Scratch yn ddiweddarach fel y gall myfyrwyr greu eu gemau fideo eu hunain.

Cefnogaeth/arweiniad: [Bandlab](#) | [Scratch](#)

Mae'r cynllun gwaith hwn wedi'i drefnu dros bedair gwers. Mae croeso i chi ei addasu i weddu i'ch plant a'r amser/adnoddau sydd gennych ar gael.

GWERS 1:

- Gweithgareddau: Gweithgareddau gwrando gweithredol gyda thasgau celf
Dechrau defnyddio Bandlab ac archwilio'r swyddogaeth lŵp
- Bwriad dysgu: Datblygu sgiliau gwrando a meddwl yn greadigol
Defnyddio technoleg i gyfuno synau i gyfansoddi

GWERS 2:

- Gweithgareddau: Gweithgareddau gwrando gan gynnwys [Map Gwrando](#), [Siart Offerynnau](#) a [Siart Hwyliau](#)
Enwi'r offerynnau a geir mewn cerddorfa
Parhau â gweithgareddau creadigol Bandlab
- Bwriad dysgu: Datblygu sgiliau gwrando a meddwl yn greadigol
Defnyddio technoleg i gyfuno synau er mwyn cyfansoddi
Archwilio a defnyddio nodweddion lŵp a midi

GWERS 3:

- Gweithgareddau: Gweithgareddau gwrando gweithredol
Parhau â gweithgareddau creadigol Bandlab

Bwriad dysgu: Gwrando a myfyrio ar y gerddoriaeth a glywir
Defnyddio technoleg i gyfuno synau er mwyn cyfansoddi
Archwilio a defnyddio nodweddion lŵp a midi

GWERS 4:

Gweithgareddau: Dechrau ddefnyddio'r rhaglen gyfrifiadurol Scratch i archwilio gyda thechnoleg
Creu rhaglen gyfrifiadurol yn Scratch a mewngludo cerddoriaeth y plant o Bandlab

Bwriad dysgu: Creu rhaglen gyfrifiadurol a mewngludo creadigaethau cerddorol y plant
Datblygu a mireinio syniadau cerddorol gan ddefnyddio technoleg

GWERS 1

Bwriad dysgu

- Datblygu sgiliau gwranddo a meddwl yn greadigol
- Defnyddio technoleg i gyfuno synau i gyfansoddi

1. CAM CYNTAF

Dechreuwch drwy ofyn i'r dosbarth enwi rhai o'r lleoedd lle clywch chi gerddoriaeth / rhai rhesymau dros gyfansoddi cerddoriaeth, er enghraifft: perfformiad byw, dawnsio, traciau sain ffilmiau, *jingles* hysbysebu, gemau fideo...

[Gwrandewch ar](#) Grasswalk o *Plants vs. Zombies* heb wyllo'r ffilm gyflwyno.

Dywedwch wrth y plant fod y darn o gerddoriaeth yn dod o gêm fideo. Wrth iddyn nhw wrando, gofynnwch iddyn nhw dynnu llun o sut maen nhw'n gweld cymeriadau'r gêm a beth allai'r gêm fod amdano. Gofynnwch iddyn nhw egluro'u rhesymau.

Gallwch ddewis wrando ar y darn ddwy waith. Ar yr ail wrandawriad, ceisiwch gyfri: 1,2,3,4 1,2,3,4. Allwch chi dapio'ch troed i'r curiad hwn? Beth am dapio'ch 2il, 3ydd, 4ydd, 5ed bys drosodd a throsodd. Mae gan y darn hwn o gerddoriaeth guriad cyson, rhagweladwy. Dydi o ddim yn cyflymu nac yn arafu - mae'n gyson drwy'r amser. Lluniwch ochrau sgwâr gan ddilyn y pwls neu'r curiad. Mae pob sgwâr newydd yn dechrau ar rif un. Wrth i chi wrando mi gewch chi'ch tynnu i mewn i'r cyflymder cerdded hwn – ddim yn rhy gyflym nac yn rhy araf.

Cwestiynau posib

- Beth allai fod yn digwydd, tybed?
- Pa gymeriadau allai fod yn y gêm hon?
- Tynnwch lun y cymeriadau fel rydych chi'n eu dychmygu nhw
- Pam mae'r gerddoriaeth yn gwneud i chi feddwl am hynny?
- Ydi'r gerddoriaeth yn newid?
- Pam ydych chi'n meddwl bod y cyfansoddwr wedi dewis yr arwydd amser yma? (4/4)

Gofynnwch i'r dosbarth rannu eu meddyliau a'u syniadau am gymeriadau maen nhw wedi meddwl amdany'n nhw a beth allai'r gêm fod amdano.

2. GWEITHGAREDD

[Gwylwch ffilm gyflwyno'r BBC](#) ar gyfer Grasswalk o *Plants vs. Zombies*, lle mae'r plant yn darganfod am beth mae'r gêm mewn gwirionedd!

Esboniwch eich bod chi'n mynd i ddefnyddio meddalwedd i wneud eich cerddoriaeth eich hun ar gyfer eich gêm fideo eich hun.

Mae angen i'r gêm a'i cherddoriaeth gynnwys newid, felly mi fyddwn ni'n dylunio dwy ran wahanol i'r gerddoriaeth.

Bydd y plant yn dechrau drwy greu adran gyntaf y gerddoriaeth gyda churiad yn Bandlab. Bydd angen i'w cerddoriaeth gyfateb i'r math o gorlun (cymeriad Scratch) a chefnidir y maen nhw am ei gael yn eu gêm ac y maen nhw wedi dechrau meddwl amdano yn y rhan gyntaf.

3. Y BRIF DASG

Ewch i Bandlab: <https://edu.bandlab.com/>

Y nod yw i'r myfyrwyr ddefnyddio Bandlab i greu lŵp 8-bar, y byddan nhw'n mynd yn ôl ati mewn gwersi diweddarach. Pwrpas y wers hon ydi archwilio sain, y cyfuniadau y gallan nhw'u gwneud a chael y dechnoleg i weithio i'r plant.

[Am gymorth/arweiniad ar sut i ddefnyddio'r meddalwedd, gweler yma](#). Cofiwch analluogi'r adran sylwadau ar gyfer eich dosbarth. Trefnwch ddau aseiniad i'ch dosbarth gael mynediad atynt. Byddwn yn gweithio ar yr aseiniad cyntaf heddiw, gan ddilyn y camau isod.

Cam 1 – Y dosbarth i agor y golygydd cymysgu ('Open in mix editor')

Cam 2 – Dewiswch y peiriant drymio sydd orau gennych. Symudwch y peiriant drymio i ddechrau'r trac, ac arbrowfch gyda newid sain eich lŵp drwm (cliciwch y blychau i gynhyrchu dotiau o wahanol liwiau).

Cam 3 – I ymestyn eich peiriant drwm, hofranwch y llygoden wrth ben y lŵp nes ei fod yn troi'n saeth ddu fach yn pwyntio i'r dde. Llusgwch y saeth at rif 9 uwchben y bloc. Nawr dylai fod gennych 8 bloc o'ch peiriant drwm. Gallwch newid y cyflymder (tempo) hefyd trwy ddwbl-glicio/tapio ar eich peiriant drwm i gynyddu neu ostwng y BPM (curiadau y funud).

Cam 4 - Cliciwch yr eicon lŵp (dwy saeth) i'w droi'n wyrdd, a bydd bar coch yn ymddangos dros eich peiriant drwm. Llusgwch hwn fel bod hwnnw hefyd yn mynd at rif 9: nawr bydd eich lŵp drwm yn ailadrodd nes i chi ei ddiffodd. Os hoffech chi, cliciwch ar 'loops', wedyn 'packs' a chwiliwch am y term 'games' i chwarae o gwmpas gyda synau gemau clasurol.

Cam 5 - Llusgwch a gollwng y lwpiau i'r llinell amser (y gofod agored o dan y peiriant drwm) i arbrofi. Hwyrach y bydd myfyrwyr eisiau gwneud eu lwpiau'n hirach nag 8 bar. Byddwch yn dod yn ôl at y lwpiau hyn mewn gwersi diweddarach felly gwnewch yn siŵr eich bod yn eu cadw nhw fel ffeiliau sain. Cadwch/lawrlwythwch greadigaethau'r plant fel ffeiliau sain (File – Download – Mixdown As) a'u cadw mewn lle gall y plant gael mynediad atyn nhw.

GWERS 2

Bwriad dysgu

- Datblygu sgiliau gwranddo a meddwl yn greadigol
- Defnyddio technoleg i gyfuno synau er mwyn cyfansoddi
- Archwilio a defnyddio nodweddion lŵp a midi

1. CAM CYNTAF

Rydyn ni'n mynd i weld sut mae Laura Shighara wedi [strwythuro](#) ei darn o gerddoriaeth a'r offerynnau mae hi wedi'u defnyddio.

Rhannwch y plant yn barau. Argraffwch y 3 thaflen hyn a rhoi copi i pâr:

- [Map Gwranddo](#)
- [Siart Offerynnau](#)
- [Siart Hwyliau](#)

Dosbarthwch bensiliau lliw. Gofynnwch i'r plant naill ai'n annibynnol neu fel pâr gwblhau'r [Siart Hwyliau](#), gan greu eu hallwedd eu hunain i gynrychioli gwahanol emosiynau (gweler brig y [Siart Hwyliau](#) am gyfarwyddiadau).

2. GWEITHGAREDD

Gan ddefnyddio'r [Siart Hwyliau](#) sydd newydd ei chreu a'r [Siart Offerynnau](#), sy'n rhestru'r offerynnau a geir mewn cerddorfa, gofynnwch i'r plant lenwi eu [Map Gwranddo](#) wrth wyllo neu wrando ar [berfformiad y BBC](#) o Grasswalk gan Laura Shighara.

Dylai'r athro/athrawes weiddi'r llythrennau yn y golofn adran wrth i'r amser ddod ar gyfer pob adran, a dylai'r myfyrwyr lenwi'r offerynnau a ddefnyddir a'r teimladau a grëir (gan ddefnyddio'u hallwedd o golofnau'r [Siart Hwyliau](#) wrth iddynt wrando. Os oes angen, mae croeso i chi oedi'r trac wrth i fyfyrwyr ysgrifennu ar bob newid adran. Efallai y bydd angen gwranddo drwyddi fwy nag unwaith.

Ar ôl gorffen, gofynnwch i'r plant ddisgrifio sut mae'r hwyliau'n newid yn y darn (er enghraifft, sut mae'n dechrau ac yn gorffen, a beth sy'n digwydd i naws y gerddoriaeth rhwng y ddau ben). Cysylltwch hyn â'r offerynnau a glywsant ym mhob adran a gweld a oes unrhyw batrymau'n dod i'r amlwg (e.e. adran neu hwyliau penodol bob amser yn gysylltiedig ag offeryn penodol).

3. Y BRIF DASG

Ewch yn ôl at y creadigaethau Bandlab o Wers 1. Daliwch i fireinio'r lwpiau 8 bar presennol, a rhowch gynnig ar greu lwpiau newydd neu estyn hyd lwpiau i fwy nag 8 bar.

Agorwch Scratch a gofyn i'r plant ddewis cefndir sy'n cyd-fynd â'u cyfansoddiad cyntaf, wedyn gofynnwch iddyn nhw ddewis cefndir cyferbyniol ar gyfer eu hail gyfansoddiad. Mi fyddan nhw'n cyfansoddi cerddoriaeth ar gyfer y cefndir cyferbyniol hwn yn y wers nesaf.

Gallant hefyd ddechrau meddwl am eu cymeriad neu eu 'corlun' (*sprite*).

Os nad ydych chi'n defnyddio Scratch i wneud yr elfen ddylunio gêm fideo, gofynnwch i'r plant ddefnyddio'r cymeriadau a ddyluniwyd ganddynt yn y wers gyntaf a llunio'u cefndiroedd eu hunain.

Byddwch yn mynd yn ôl at y lwpiau Bandlab mewn gwersi diweddarach felly cofiwch eu cadw nhw.

GWERS 3

Bwriad dysgu

- Gwrando a myfyrio ar y gerddoriaeth a glywir
- Defnyddio technoleg i gyfuno synau er mwyn cyfansoddi
- Archwilio a defnyddio nodweddion lŵp a midi

1. CYNHESU

[Gwyliwch y ffilm gyflwyno](#) i atgoffa myfyrwyr am y plot a'r ysbrydoliaeth y tu ôl i'r gêm.

Nesaf, fel dosbarth [gwrandewch drwyddi eto - y sain yn unig](#), gan ofyn y tro yma i'r myfyrwyr restru'r hyn maen nhw'n ei glywed yn y gerddoriaeth sy'n cynrychioli plot y gêm. Anogwch y myfyrwyr i feddwl am ansoddeiriau, yn ogystal â nodweddion cerddorol, wedyn dewch at eich gilydd i lunio map meddwl o'u syniadau ar y bwrdd gwyn.

Gallai'r nodweddion cerddorol gynnwys:

- Tempo
- Dymeg
- Alaw
- Offeryniaeth

2. Y BRIF DASG

Ewch yn ôl at greadigaethau Bandlab y gwersi blaenorol. Nawr bydd y myfyrwyr yn agor yr ail aseiniad ac yn defnyddio hwn i greu naws gyferbyniol i'w gêm. Byddwn ni'n gwneud hyn drwy waith 'midi'.

Esboniwch i'r myfyrwyr mai hon allai fod y rhan egniol neu gyffrous i'w gêm, ac anogwch nhw i feddwl yn greadigol.

Gofynnwch i'r plant feddwl pa fath o gerddoriaeth allai gyferbynnu â'u cyfansoddiad cyntaf. Er enghraifft, os ydi'r curiad yn araf, allen nhw ei gyflymu (cyflymu'r tempo)? Neu os ydi'r gerddoriaeth yn syml, allai hi fynd yn fwy cymhleth?

Cam 1 – Agorwch y golygydd cymysgu (open in mix editor) a dewis offerynnau i'w defnyddio. Wedyn bydd y myfyrwyr yn gallu 'teipio'r' nodau i'r offeryn eu chwarae.

Cam 2 - Dylai myfyrwyr lusgo lŵp i mewn, e.e. 'Game Sounds', a gwneud yn siŵr ei fod yn para 8 bar fel ei fod yr un hyd â'r aseiniad cyntaf o Wers 1 a 2 (i wneud hynny, llusgwch y lŵp at rif 9 ar y llinell amser)

Cam 3 – I recordio, gwnewch yn siŵr eich bod yn dechrau ar ddechrau'r gerddoriaeth a phwyswch y saeth 'nôl', fel bod y cyrchwr gwyn ar y dechrau. Dewiswch y symbol 'recordio' coch, ac wedyn fe glywch chi gyfrif 4 clic i mewn cyn i'r recordio ddechrau.

Cam 4 – Wedyn gall myfyrwyr deipio i chwarae’r offerynnau, ac ychwanegu cymaint o offerynnau ag y mynnan nhw drwy ychwanegu trac newydd. Os oes gennych chi allweddellau midi yn eich ysgol yna bydd y rhain yn gweithio fel dewis arall yn hytrach na theipio ar y bysellfwrdd i deipio’r nodau.

Cam 5 – I olygu’r gerddoriaeth gafodd ei recordio, cliciwch y Midi Editor (gwaelod chwith y sgrin).

Nawr bydd gan y plant ddwy adran gyferbyniol o gerddoriaeth (aseiniad un o Wers 1 a 2, ac aseiniad dau o’r wers heddiw). Lawrlwythwch greadigaethau’r plant a’u cadw fel ffeiliau sain (File – Download – Mixdown As) a’u cadw mewn lle gall y plant gael mynediad atyn nhw.

GWERS 4

Bwriad dysgu

- Creu rhaglen gyfrifiadurol a mewnfario creadigaethau cerddorol y plant
- Datblygu a mireinio syniadau cerddorol gan ddefnyddio technoleg

1. CAM CYNTAF

[Gwyliwch fideo'r gerddorfa](#) a gofynnwch i'r myfyrwyr enwi'r offerynnau maen nhw'n eu gweld yn cael eu chwarae yn ystod y fideo.

Gellir parhau â'r thema gêm trwy wneud y gweithgaredd yn gêm ei hun, trwy chwarae bingo cerddorol. Rhowch y [grid Bingo Cerddorol](#) i bob plentyn a gofyn iddyn nhw groesi offerynnau i ffwrdd pan glywant/welant nhw'n cael eu chwarae. Y cyntaf i gael llinell lawn i weiddi 'bingo!'.

2. Y BRIF WEITHGAREDD

Yn y sesiwn hon, bydd y plant yn defnyddio **Scratch** i greu gêm neu olygfa fideo wedi'i chodio i atodi eu cerddoriaeth eu hunain ati. Mae sawl tiwtorial ar-lein ac ar **Scratch** ei hun fydd yn eich helpu i ddechrau. [Am gefnogaeth/arweiniad ar Scratch, cliciwch ar y ddolen hon.](#)

Cyn y wers, dylai'r athro/athrawes agor y wefan ganlynol ar y dyfeisiau y bydd y myfyrwyr yn eu defnyddio.

Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Rydyn ni am atodi'r sain a grëwyd ar Bandlab yn y gwersi blaenorol at wahanol gefndiroedd ar Scratch, fel bod unrhyw newid cefndir yn newid y gerddoriaeth.

Cefnogaeth/arweiniad: [Scratch](#)

Cam 1 - Gwnewch yn siŵr bod yr iPad ar ei ochr fel bod tudalen lawn Scratch yn ymddangos ar y sgrin. Dewiswch 'Stage' ar gornel dde gwaेलod y sgrin.

Cam 2 – Dewiswch y tab 'Backdrop'.

Cam 3 – Dewiswch gefnlen yn y gornel chwith isaf (botwm gwyrdd). Cliciwch ar y chwyddwydr i ddewis o'r gwahanol opsiynau cefnlen. Caiff y myfyrwyr ddewis eu cefnlen eu hunain.

Cam 4 – Bydd angen i'r myfyrwyr greu ail gefnlen. I wneud hyn, cliciwch yr un eicon yn y gornel chwith isaf fel ar ddechrau Cam 3. Wedyn dylai'r myfyrwyr ddewis ail gefnlen, eto gan ddefnyddio'r chwyddwydr. Nawr dylech weld dwy gefnlen.

Cam 5 – Ewch i'r tab 'Sounds' a mewngludo'r ddwy ffeil sain a greodd y myfyrwyr mewn gwersi blaenorol ar Bandlab (a ddylai yn ddelfrydol adlewyrchu hwyliau cyferbyniol). Gwnewch yn siŵr bod 'Stage' yn dal wedi'i ddewis (gwaelod, dde) fel ein bod yn cysylltu'r synau â'r gefnlen ac nid â'r [corlun](#).

Cam 6 – Y myfyrwyr i ddewis y corlun maen nhw am ei ddefnyddio, gan feddwl yn greadigol am y cymeriad sydd agosaf at y ddau lŵp maen nhw wedi'u cyfansoddi.

Cam 7 – Erbyn hyn, dylai'r myfyrwyr fod wedi dewis y ddwy gefnlen a chorlun, ac wedi uwchlwytho'ch synau fel y gallwn ni atodi cerddoriaeth at eich cefnlenni. Gyda 'Stage' wedi'i ddewis o hyd, symudwch i'r tab 'Code'.

Cam 8 – Yn y tab 'Code', dewiswch y botwm rheoli 'when backdrop switches to [insert your backdrop]' a'r botwm chwarae sain. Dewiswch ddau o bob un fel bod gan bob cefnlen ddarn o gerddoriaeth ynghlwm wrtho.

Cam 9 – Ar ôl cwblhau hyn, gallwch greu cod ar gyfer eich corlun sy'n cynnwys newidiadau cefnlen. I'ch atgoffa, mae cysylltu'r sain a grëwyd ar Bandlab mewn gwersi blaenorol â gwahanol gefnlenni yn Scratch yn golygu y bydd newid y gefnlen yn newid y gerddoriaeth, gan crynhoi'r gwersi ar sut mae angen i gerddoriaeth newid ar gyfer gwahanol hwyliau a rhannau o gêm.

3. SESIWN GLOI

Y myfyrwyr i gyfnewid dyfeisiau ac adolygu gwaith ei gilydd, a'r athrawon i annog y myfyrwyr i gynnig adborth i'w gilydd.

CAMAU PELLACH

Gweithgareddau trawsgwricwlaidd

- HANES:** Dysgodd Laura Shighara ei hun sut i ddefnyddio meddalwedd i ysgrifennu cerddoriaeth ar gyfer gemau cyfrifiadurol. Fel dosbarth, allwch chi ddarganfod sut y cafodd gemau cyfrifiadurol eu dyfeisio, a pham? Petaech chi’n un o’r cyntaf i ddyfeisio gemau cyfrifiadurol, pa fath o gêm fyddech chi wedi’i dylunio?
- YSGRIFENNU CREADIGOL:** Mae *Plants Vs. Zombies* yn seiliedig ar apocalyps *zombie*. Fel dosbarth, taniwch syniadau arswydus/sbwci (cymeriadau/themâu/plotiau cyffredin ac ati). Rhowch bin a phapur i’r plant a 10 munud i geisio ysgrifennu’n annibynnol agoriad i’w stori arswyd eu hunain, gan osod yr olygfa mor fyw ag y gallant. Os bydd amser, gall myfyrwyr gyfnewid straeon i’w cyfoedion eu darllen, neu eu darllen yn uchel i’r dosbarth.

GEIRFA’R TERMAU CERDDOROL A DDEFNYDDIR

TERM	DIFFINIAD
Alaw	Tôn darn o gerddoriaeth
Arwydd amser	Nifer y curiadau mewn bar
Arwydd amser 4/4	Cerddoriaeth gyda 4 curiad mewn bar (cryf-gwan-gwan-gwan)
Bar	Caiff curiadau eu trefnu yn fariau. Bydd curiad cryf ar ddechrau’r bar.
Corlun	Cymeriad neu eicon 2D y gellir ei symud ar y sgrin e.e. yn ystod gêm fideo
Curiad	Curiad yw pŷls sylfaenol y gerddoriaeth. Mae ’na guriadau cryf a churiadau gwan.
Strwythur	Trefn y gwahanol adrannau sy’n ffurfio darn o gerddoriaeth e.e. rhagarweiniad, pennill, cytgan, diwedd glo
Tempo	Cyflymder y gerddoriaeth