Dysgu ‘DYNIAETHAU’ trwy CHWARAE yn y Cyfnod Sylfaen

Mae’r llyfryn canlynol yn cynnwys enghreifftiau o weithgareddau ac adnoddau y gellid eu defnyddio i gefnogi gwybodaeth a dealltwriaeth plant o’r ‘dyniaethau’ trwy chwarae.

Defnyddiwyd erthyglau a gweithgareddau o lyfrau, cyfnodolion a gwefannau megis www.geography.org.uk ; www.history.org.uk; www.reonline.org.uk; *Primary History; Primary Geography; Education 3-13; Teaching Primary Humanities* (Grigg & Hughes, 2018).



BETH ydyn ni'n ei olygu wrth y term ‘Dyniaethau’?

Tarddodd y **dyniaethau** yng Ngwlad Groeg hynafol, fwy na 2,500 o flynyddoedd yn ôl.

Mae ystyr fodern ‘y dyniaethau’ yn berthnasol i astudiaeth eang o brofiad dynol. Nid yw ‘dyniaethau’ yn bwnc.

Yn nhermau **pwnc**, mae ‘**dyniaethau cynradd’** yn aml yn cyfateb i **hanes, daearyddiaeth** ac **addysg grefyddol**. Mae pob un o'r rhain yn cynnig **ffyrdd unigryw o edrych ar y byd.**

Mae **hanes** yn canolbwyntio ar **bobl** a **digwyddiadau** yng nghyd-destun **amser.**





Mae **Daearyddiaeth** yn ymwneud yn bennaf â **lleoedd, pobl** a'r **amgylchedd.**







Mae **Addysg Grefyddol** yn cynnwys dysgu o ac am **grefydd**, **credoau** a **gwerthoedd**.







Er bod **gwahanol safbwyntiau** ym mhob un o bynciau'r dyniaethau, maent yn **rhannu gwerthoedd cyffredin** gan gynnwys chwilio am y gwir, empathi tuag at eraill a pharch at yr amgylchedd.

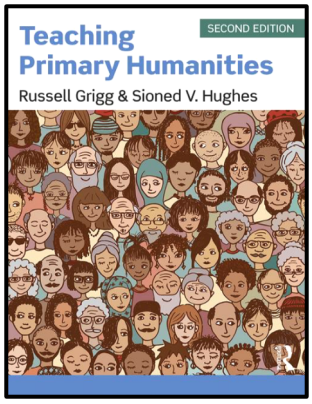
Mae'r dyniaethau'n galluogi pobl **i wneud synnwyr o'r byd cymhleth y maen nhw'n byw** ynddo. Heb lens hanes, ymwybyddiaeth ddaearyddol a gwerthfawrogiad o gredoau crefyddol, mae'n amhosibl cynnig ymatebion gwybodus i faterion cyfoes fel: newid yn yr hinsawdd, mewnfudo, Islamoffobia, hiliaeth neu argyfwng bancio. Mae materion hanesyddol, daearyddol a chrefyddol yn hyrwyddo meddwl dwfn, gan ysgogi trafodaeth, cwestiynu a myfyrio.

Trwy'r dyniaethau, mae disgyblion yn dysgu datrys problemau, gofyn cwestiynau, archwilio treftadaeth amrywiol gwahanol ddiwylliannau, cael mewnwelediad i faterion moesegol a moesol, datblygu barn wybodus, darllen ac ysgrifennu'n feirniadol, llunio straeon, defnyddio technolegau a myfyrio ar eu hunaniaethau eu hunain. Mae'r dyniaethau'n hyrwyddo sgiliau llythrennedd, rhifedd, meddwl a chymhwysedd digidol, sy'n sylfaenol i fywyd yr unfed ganrif ar hugain.

Darllen pellach:

Grigg, R. & Hughes, S.V. (2018) *Teaching Primary Humanities*. London: Routledge. Pennod 1

Butt, G., Catling, S. & Vass, P. (2017) Why focus on the primary humanities now? Education 3-13, 45: 3, 295-297.
To link to this article: https://doi.org/10.1080/03004279.2017.1298428
https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03004279.2017.1298428?needAccess=true

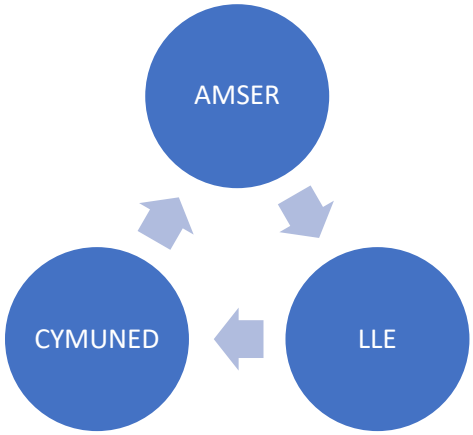




BETH ddylai plant ddysgu yn y ‘Dyniaethau’ yn y Cyfnod Sylfaen?

Trwy'r Dyniaethau bydd y plant yn datblygu eu gwybodaeth a'u dealltwriaeth o'r byd.

Gellir adeiladu dealltwriaeth o'r byd o amgylch tri chysyniad allweddol: Amser, Lle a Gwerthoedd / Credoau.



AMSER

Mae dysgu plant am gysyniadau allweddol amser, lle a chymuned yn dechrau gyda'u profiadau eu hunain.

Cyfrifoldeb yr ymarferwyr yw cynnig cyfleoedd i rannu'r profiadau hyn ac archwilio profiadau eraill. Dylid parchu ac adeiladu ar fuddiannau plant.

O'u hymweliadau cartref ac ymweliadau plant â'r feithrinfa / ysgol, mae ymarferwyr yn arsylwi ymwybyddiaeth gynyddol plant o amser trwy arferion dyddiol fel amser bwyd, a'u hymateb i strwythurau naratif llyfrau lluniau a straeon.

Efallai bod plant wedi ymestyn y ddealltwriaeth hon trwy dreulio amser gyda neiniau a theidiau ac aelodau eraill o'r teulu, a thrwy weithgareddau crefyddol a diwylliannol. Yn ogystal, trwy gyfrwng ffilm a theledu, mae plant ifanc yn aml yn agored i ddigwyddiadau ‘cysylltiedig ag amser’ fel pen-blwyddi.

Mae angen cyfoethogi agweddau cronolegol dealltwriaeth plant gydag ymdeimlad o sut beth oedd byw yn y gorffennol. Trwy archwilio eu hanesion eu hunain a'r rhai o'r gorffennol diweddar - o fewn cof byw - mae plant ifanc yn adeiladu llun o hynny, roedd yr hyn a wnaeth pobl yn wahanol i heddiw.

Mae eu dealltwriaeth o gysyniadau sylfaenol (newid dros amser, parhad, achos a thystiolaeth) yn cael ei gryfhau pan fyddant yn ‘gwneud’ hanes trwy drin gwrthrychau, cyfweld â phobl, ymweld â safleoedd lleol a gwylio ffilmiau.

LLE

Mae dealltwriaeth babanod o le yn cychwyn o’r eiliad y maent yn archwilio’r gofod o’u cwmpas. Er nad yw datblygiad plant yn unffurf ym mhob maes, erbyn tua 8 mis maent yn dechrau cymryd mwy o ddiddordeb yn yr awyr agored ac yn dechrau cymryd sylw o weithredoedd eraill a pha wahanol wrthrychau y maent yn eu gwneud.

Erbyn 3 oed, mae'r rhan fwyaf o blant yn mwynhau chwarae gyda modelau byd bach.

Byddai llawer o blant hefyd wedi cael eu cyflwyno i nodweddion yn eu cartref a'u hamgylchedd uniongyrchol, er enghraifft trwy ymweld â siopau lleol lle maen nhw'n byw a nodweddion i'r byd naturiol a siarad am yr hyn maen nhw'n ei hoffi ac nad ydyn nhw'n ei hoffi.

Mae’r datblygiadau cyfathrebu heddiw yn golygu bod plant ifanc iawn ar unwaith yn agored i leoedd, materion a digwyddiadau o bob cwr o'r byd.

CYMUNED

Mae ymdeimlad plant o berthyn i gymuned yn dechrau o'u genedigaeth. Maent yn datblygu atodiadau agos i bobl arbennig yn eu teuluoedd a'r gymuned ehangach o ffrindiau a chymdogion.

Gallant fynd gyda rhieni i addoldai, ymuno â chylchoedd chwarae, clybiau a chymdeithasau a bod yn rhan o rwydweithiau cymdeithasol.

Mae'r profiadau hyn yn datblygu dealltwriaeth plant o'u hunain ac eraill. Yn raddol maent yn symud o ddod yn aelodau dibynnol o gymunedau i gyfranwyr gweithredol.

Mae aelodaeth plant o wahanol gymunedau ’yn newid yn unol â chamau eu datblygiad. Wrth i fabanod ddysgu rhyngweithio, maent yn dechrau datblygu ymdeimlad o'r hyn sy'n dderbyniol yn eu hamgylchedd cymdeithasol a chorfforol.

Trwy chwarae, mae plant 3 i 5 oed yn datblygu sgiliau rhannu a chydweithio, mynegi barn trwy ddefnyddio iaith newydd a chael gwell dealltwriaeth o'u lle yn y gymuned; er enghraifft, trwy helpu i osod y bwrdd ar gyfer cinio, tacluso adnoddau neu blannu hadau yng ngardd y cylch chwarae.

Mae llawer o blant 4 oed yn dechrau dangos ymwybyddiaeth o'r gwahaniaethau rhwng pobl yn eu cymuned, megis oedran, maint, lliw a pherthynas.

Mae trosglwyddiad plant o'r cartref i'r ysgol, yn nodi aelodaeth o gymuned newydd neu wahanol ac mae angen ei rheoli'n sensitif. Mae gwneud deunyddiau 'bywgraffyddol', fel lluniau o gartrefi, yn ffordd dda o hwyluso pontio o'r fath.

Dyniaethau yn y Cwricwlwm

Addysg Grefyddol

Datblygiad Personol a Chymdeithasol, Lles ac Amrywiaeth Ddiwylliannol	
Ystod	**Sgiliau**
	Datblygiad moesol ac ysbrydol **Dylid rhoi cyfleoedd i blant:** • ymateb i syniadau a chwestiynau'n frwdfrydig, yn sensitif, yn greadigol ac yn reddfol • siarad am yr hyn sy'n dda ac yn ddrwg, yn gywir ac yn anghywir, yn deg ac yn annheg, yn ofalgar ac yn anystyriol • siarad am y penderfyniadau a wneir mewn storïau neu sefyllfaoedd, neu benderfyniadau personol, a myfyrio yn eu cylch gan awgrymu ymatebion eraill • ymateb yn bersonol i sefyllfaoedd moesol dychmygol syml gan roi rhesymau dros y penderfyniadau a wneir • defnyddio storïau neu sefyllfaoedd i godi cwestiynau ynghylch pam y mae rhai pethau'n arbennig • mynegi syniadau a theimladau yn greadigol, gan esbonio pam eu bod yn arwyddocaol • siarad am y dewisiadau sydd ar gael i unigolion, a thrafod p'un a yw'r dewisiadau hynny'n golygu bod gwneud penderfyniad yn haws neu'n fwy cymhleth • gofyn cwestiynau ynghylch sut a pham y dylid trin pethau arbennig â pharch ac ymateb yn bersonol • gofyn cwestiynau ynghylch beth sy'n bwysig mewn bywyd o safbwynt personol ac o safbwynt pobl eraill. **Lles** **Dylid rhoi cyfleoedd i blant:** • werthfawrogi eu lles eu hunain a lles pobl eraill, a chyfrannu ato • bod yn ymwybodol o'u teimladau eu hunain a datblygu'r gallu i'w mynegi mewn ffordd briodol • deall y berthynas rhwng teimladau a gweithrediadau, a deall bod gan bobl eraill deimladau • dangos gofal, parch a hoffter at blant eraill, oedolion a'u hamgylchedd • datblygu diddordeb cynyddol yn y byd o'u cwmpas a deall yr hyn sydd gan eu hamgylchedd i'w gynnig iddynt pan fyddant yn chwarae ar eu pen eu hunain a gydag eraill • deall ac adnabod y newidiadau sy'n digwydd i'w cyrff wrth iddynt wneud ymarfer corff, a disgrifio'r newidiadau sy'n digwydd i'w hanadl, cyflymder curiad eu calon, eu hymddangosiad a'u teimladau • datblygu dealltwriaeth o'r ffaith bod ymarfer corff a hylendid a'r mathau cywir o fwyd a diod yn bwysig er mwyn cael corff iach • gofyn am gymorth pan fo'i angen • datblygu dealltwriaeth o'r peryglon a geir yn y cartref a'r amgylchedd sydd y tu allan iddo • deall eu bod yn cael meddyginiaethau er mwyn teimlo'n well a deall bod rhai cyffuriau'n beryglus.

HANES (Amser) a DAEARYDDIAETH (Lleoedd)

(Gwybodaeth a Dealltwriaeth o'r Byd)

Lleoedd a phobl

Dylid rhoi cyfleoedd i blant:

- ddysgu am leoliad eu hardal leol
- dysgu am bellter a sut i ddilyn cyfarwyddiadau a llwybrau
- defnyddio a llunio mapiau syml er mwyn darganfod ble mae lleoedd penodol a sut mae lleoedd yn cysylltu â lleoedd eraill
- adnabod y nodweddion naturiol, *e.e. afonydd, bryniau, traethau*, a'r nodweddion a grëwyd gan ddyn, *e.e. adeiladau, ffyrdd, pontydd*, yn eu hardal eu hunain
- dechrau sylwi ar wahaniaethau rhwng eu hardal eu hunain ac ardaloedd mewn rhannau eraill o Gymru a gwahanol rannau o'r byd
- dysgu am sut a pham mae pobl a lleoedd yn perthyn i'w gilydd, *e.e. y lleoedd mae pobl yn gweithio ynddyn nhw ac yn mynd ar eu gwyliau iddyn nhw, y lleoedd mae teulu a ffrindiau'n byw ynddyn nhw*
- defnyddio atlasau a globau
- ymchwilio i sut mae lleoedd yn newid, *e.e. y tywydd, y tymhorau, adeiladau, swyddi pobl*
- adnabod sut gall gweithredoedd pobl wella neu niweidio'r amgylchedd.

Amser a phobl

Dylid rhoi cyfleoedd i blant:

- roi diwgyddiadau, trefniadau arferol a newidiadau mewn trefn, *e.e. yn ystod taith i'r ysgol, mewn stori*
- mesur amser gan ddefnyddio dyfeisiau mesur syml, clociau, oriawr a chalendrau
- adnabod y newidiadau a gaiff eu hachosi gan dreigl amser, *e.e. y newidiadau sy'n digwydd iddyn nhw eu hunain a phobl a mannau cyfarwydd*
- sylweddoli bod rhesymau dros rai gweithredoedd a bod y gweithredoedd hynny'n gallu esgor ar ganlyniadau
- dechrau adnabod y gwahaniaethau rhwng ffyrdd o fyw mewn gwahanol gyfnodau, *e.e. trwy gymharu lle cyfarwydd yn ystod gwahanol gyfnodau yn y gorffennol*
- defnyddio ystod o ffynonellau hanesyddol, gan gynnwys arteffactau ac adeiladau, oedolion yn dwyn eu gorffennol i gof a ffynonellau gweledol
- edrych ar wahanol bortreadau a dehongliadau o'r gorffenol, *e.e. gwahanol lyfrau/lluniau/ffynonellau TGCh sy'n ymwneud â'r un person neu'r un digwyddiad.*

Darllen Pellach:

Gwybodaeth a Dealltwriaeth o'r Byd

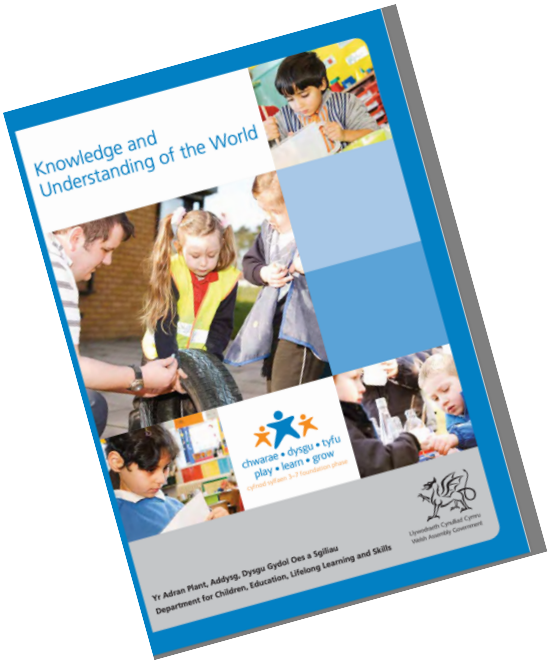
https://hwb.gov.wales/storage/ac521fde-f36f-4a4c-ae7a-5672ef65ea88/gwybodaeth-a-dealltwriaeth-o-r-byd.pdf

Fframwaith Cyfnod Sylfaen – Addysg Grefyddol (Datblygiad Personol a Chymdeithasol, Lles ac Amrywiaeth Ddiwylliannol)

https://hwb.gov.wales/storage/4f222e31-85c2-407b-9760-5ed8bd0b9e48/fframwaith-y-cyfnod-sylfaen.pdf

Fframwaith Enghreifftiol Cenedlaethol ar gyfer Addysg Grefyddol ar gyfer dysgwyr 3-19 mlwydd oed yng Nghymru.

https://hwb.gov.wales/api/storage/cbcdda2d-b2a8-4d98-aa3e-bbc633ae89dc/fframwaith-enghreifftiol-cenedlaethol-ar-gyfer-cyflwyno-addysg-grefyddol.pdf





Beth all plant ei wybod eisoes am y Dyniaethau?

Profiadau blaenorol posib o'r Dyniaethau

Daearyddiaeth (Lleoedd)
• Teithio lleol (e.e. i'r ysgol, siopau) ac ymhellach i ffwrdd (e.e. ar wyliau ac ymweliadau). • Profi'r tywydd. • Gweld yr awyr yn y nos • Profi eu hamgylchedd lleol. • Profi amgylchedd gwahanol (e.e. glan y môr).

Hanes (Amser)
• Ffotograffau teulu • Straeon teuluol • Siarad â pherthnasau hŷn • Gweld hen adeiladau • Meddwl am ddigwyddiadau'r gorffennol • Gweld hen wrthrychau, lluniau a llyfrau o amgylch y tŷ

Addysg Grefyddol (Cymuned)
• Mynychu man addoli. • Mynychu dathliadau teuluol (e.e. priodas, bedydd) • Clywed straeon crefyddol • Dathlu gwyliau (e.e. Diwali; Diolchgarwch, Nadolig, ac ati)





Dysgu ‘Dyniaethau’ trwy CHWARAE

SUT all chwarae gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant?

Mae plant yn dysgu trwy **brofiadau synhwyraidd**, fel teithiau maen nhw'n eu gwneud gyda'u teuluoedd ac archwilio lleoedd yn gorfforol. Maent yn dysgu trwy **ddynwarediadau gweithgareddau oedolion y** maent yn eu harsylwi.

5 agwedd ar chwarae sy'n cefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant.

Chwarae SYNHWYRAIDD

Cyfleoedd i gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant	**Cymwysiadau daearyddol, hanesyddol a chrefyddol**
Cyfarfyddiadau ac archwiliadau o'r amgylchedd trwy'r synhwyrau (golwg, cyffwrdd; arogli, sain, blas) a symudedd)	• Teimlo gwead nodweddion naturiol ac adeiledig. • Nodi gwahanol fathau o arogl yn yr ardal a'u ffynhonnell. • Gwahaniaethu gwahanol synau yn lleol a'u ffynonellau. • Coginio / bwyta gwahanol fwydydd o wahanol rannau o'r byd; a / neu yn ystod gwyliau crefyddol. • Sôn am hoff lefydd a hoff bethau yn lleol, mewn mannau eraill ac o straeon, rhaglenni teledu a fideos.

Chwarae ARCHWILIADOL

Cyfleoedd i gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant	**Cymwysiadau daearyddol, hanesyddol a chrefyddol**
Symud o amgylch yr amgylchedd i ddatblygu ymwybyddiaeth ofodol. Ymchwilio i leoedd i ddarganfod beth sydd yna - mewn lleoedd cyfarwydd a newydd.	• Yn yr ardal awyr agored, teithiau o amgylch cynllun ffyrdd a chyrsiau rhwystrau. • Teithiau i'r maes chwarae neu'r parc lleol, i siopau, i adeiladau crefyddol lleol, ac ati. • Sôn am fannau chwarae, gweld beth mae siopau'n ei werthu a gofyn pam ac i bwy, prynu adnoddau ar gyfer coginio. • Defnyddio map syml i ddod o hyd i leoedd mewn perthynas â'i gilydd yn yr ysgol a thu hwnt.

Chwarae DYCHMYGOL

Cyfleoedd i gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant	Cymwysiadau daearyddol, hanesyddol a chrefyddol
Chwarae rôl yn cael ei ddefnyddio i ddechrau deall ffyrdd y mae oedolion yn ymddwyn mewn lleoedd, defnyddio hysbysebion, a beth sydd ynddynt.	• Mae defnyddio chwarae dychmygus am ddim yn yr ardal chwarae yn sefydlu math o le (e.e. siop). • Chwarae rôl staff a chwsmeiriad ar daith bws. • Esgus bod yn 'bobl' sy'n trafod beth i'w wneud ag eitemau gwastraff. • Esgus chwarae fel plant / oedolion yn eu cymunedau eu hunain a chymunedau eraill yn lleol ac ar draws y byd - gwaith, tai, hamdden, addoli. • Creu adeilad chwarae neu babell ar gyfer gweithgareddau chwarae rhydd (e.e. llong môr-ladron).

Chwarae CYNRYCHIOLADOL

Cyfleoedd i gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant	Cymwysiadau daearyddol, hanesyddol a chrefyddol
Gwneud modelau, darlunio ac ysgrifennu sy'n ymwneud â gweithgareddau mewn lleoedd - i ail-greu'r lleoedd ac ymestyn y ddrama.	• Defnyddio matiau chwarae i wneud siwrneiau a nodi llwybrau a gweithgareddau. • Defnyddio lluniau, mapiau ac awyrluniau i ddod o hyd i wrthrychau / nodweddion y tu mewn a'r tu allan. • Gwneud lluniadau o wrthrychau a nodweddion yn yr ysgol a'r tu allan iddi. • Defnyddio offer, offer a deunyddiau, i wneud modelau o leoedd lleol.

Chwarae 'FFANTASI'

Cyfleoedd i gefnogi dysgu daearyddol, hanesyddol a chrefyddol plant	Cymwysiadau daearyddol, hanesyddol a chrefyddol
Creu lleoedd ac amgylcheddau dychmygol, realistig neu anhygoel, a allai gael eu actio, eu tynnu neu ysgrifennu amdanynt.	• Defnyddio deunyddiau chwarae a theganau i wneud adeiladau, safleoedd ac ati ar gyfer chwarae rhydd. • Defnyddio deunyddiau naturiol ac artiffisial yn yr ardal awyr agored i greu nodweddion a lleoedd ar gyfer chwarae dychmygus. • Chwarae rôl - digwyddiadau hanesyddol.

Mae ymarfer effeithiol yn y Cyfnod Sylfaen yn cynnwys **cydbwysedd** o weithgareddau a arweinir gan athrawon a phlant. Mae'n fater o farn broffesiynol wrth benderfynu ar natur a graddau ymyrraeth oedolion - gallai'r un gweithgaredd olygu gwahanol raddau neu fewnbwn oedolion yn unol ag anghenion, diddordebau a galluoedd plant.

Enghreifftiau o weithgareddau a arweinir gan athrawon a / neu blant

Addysg Grefyddol (Cymuned)	**Daearyddiaeth (Lle)**	**Hanes (Amser)**
• Edrych ar lyfrau am blant o wahanol gredoau. • Dylunio gwahoddiadau i ddathliadau. • Ymarfer ysgrifennu llythyrau o ieithoedd eraill • Adrodd am ymweliad ag addoldy.	• Llunio a labelu mapiau. • Disgrifio lleoedd. • Darllen a siarad am fapiau. • Edrych ar lyfrau am lefydd pell • Cofnodi eu hymweliad gan ddefnyddio 'siarad llyfr'	• Edrych ar hen lyfrau • Labelu llinell amser • Edrych ar lyfrau am y gorffennol • Hanes llafar • Cyfweld â phobl (gan ddefnyddio i-pad)

Mae gan ymarferwyr rôl allweddol wrth benderfynu pryd i ymyrryd yn chwarae plant ac **wrth ddarparu amgylchedd galluogi**, sy'n cynnwys gweithgareddau â ffocws ar ffurf profiadau chwareus. Mae hyn yn golygu sefydlu ardaloedd ag adnoddau ysgogol, y tu mewn a'r tu allan i'r ystafell ddosbarth.

Mae angen i ymarferwyr arsylwi a threulio amser gyda phlant penodol, gan nodi ac ymateb i'w hanghenion. Mae pwynt pan fydd plant yn stopio chwarae ac mae angen iddynt gael eu cefnogi gan oedolyn i ymestyn eu meddwl a'u dysgu. Mae ymchwilwyr '(e.e. Siraj-Blatchford, et al., 2002) yn awgrymu y dylid gwneud amser ar gyfer' meddwl ar y cyd parhaus 'pan fydd plant yn rhyngweithio ag oedolyn neu bartner cyfoedion arall yn unigol.

Mae gweithgareddau chwarae a ddewisir yn rhydd yn darparu'r cyd-destun i oedolion ymestyn meddwl plant, naill ai'n unigol neu drwy grŵp a gychwynnir gan athrawon. Trwy ofyn cwestiynau fel *'Beth wyt ti'n meddwl allai ddigwydd nesaf?*', *'Dwi ddim yn siŵr, beth wyt ti'n ei feddwl?*', *'Beth mae hyn yn dy atgoffa ohono'*, a *'Tybed a oes ffordd arall?'* , rhoddir y cyfrifoldeb ar y plant i gyfri pethau a difyrru strategaethau amgen heb danseilio eu hymatebion.

Yn ôl Scoffham (2017), er mwyn **i ddysgu chwareus ffynnu** mae angen i'r amgylchedd ddarparu cyfleoedd i blant drin, adeiladu, arsylwi, gwrando a chyffwrdd â'u byd.

Mae angen i blant ifanc ddatblygu eu dealltwriaeth o'r byd gan ddefnyddio'r cyd-destunau **dan do** ac **awyr agored**.

Er enghraifft, mae angen i blant ifanc ddatblygu eu **gwybodaeth a'u sgiliau daearyddol** mewn ystod o gyd-destunau dan do ac awyr agored.

Dyma rai enghreifftiau o gyd-destun amgylcheddol posibl ar gyfer chwarae daearyddol.

Amgylcheddau Go Iawn (Real environments)

Cyd-destun chwarae daearyddol	Enghreifftiau o amgylcheddau
Lleoedd sy'n rhan o'r amgylchedd 'arferol' neu oedolion, a ddefnyddir gan bobl o sawl oed ac nad ydynt o reidrwydd wedi'u bwriadu ar gyfer chwarae plant neu ddefnydd arall. Maent yn wefannau y gall plant wyrdroi neu eu trin ar gyfer gweithgareddau chwarae.	Ystafelloedd, gerddi, meysydd chwarae, parciau, y traeth, tir gwastraff / diffaith, ardaloedd sydd wedi gordyfu, coetiroedd, caeau, llwybrau / alïau, strydoedd, canolfannau siopa, garej, lleiniau, meysydd parcio, lleoedd 'y tu allan i'r ffordd' yn meysydd chwarae ac o amgylch adeiladau.

Amgylcheddau Bach (Miniature environments)

Cyd-destun chwarae daearyddol	Enghreifftiau o amgylcheddau
Lleoedd wedi'u cynllunio i blant ifacn chwarae ynddynt, wedi'u haddasu i feintiau plant ifanc. Lleoedd a grëwyd ar gyfer chwarae â gemau yn hytrach nag ar gyfer ymarfer corff.	Meysydd chwarae, ardaloedd chwarae antur. Adeiladau maint plant, 'caerau', rhodfeydd, marciau stryd maes chwarae, gyda cheir, cadeiriau gwthio. Dodrefn ar raddfa fach, byrddau, cadeiriau, poptai, cypyrddau, gwelyau, ac offer 'cartref' fel cyllyll a ffyrc, llestri, offer coginio, bwydydd enghreifftiol.

Amgylcheddau Tegan (Toy environments)

Cyd-destun chwarae daearyddol	Enghreifftiau o amgylcheddau
Offer chwarae 'byd bach'. Gall y rhain fod yn realistig ac efelychu'r byd y mae plant yn ei weld neu gallant fod yn ffansïol. Eu rôl yw 'galluogi plant i greu eu lleoedd' go iawn 'a dychmygus eu hunain.	Adeiladau enghreifftiol, dodrefn, offer, pobl, anifeiliaid. Lle / amgylchedd, matiau chwarae, cynllun ffyrdd, adeiladau, dodrefn stryd, cerbydau, pobl, coed, ffensys, anifeiliaid domestig a fferm, traciau rheilffordd, a cherbydau.

Amgylcheddau Rhithiol (Virtual environments)

Cyd-destun chwarae daearyddol	Enghreifftiau o amgylcheddau
Lleoedd a grëwyd gan ddefnyddio meddalwedd gyfrifiadurol ar gyfer plant. Gallai'r rhain fod yn seiliedig ar animeiddiadau teledu neu ffilm neu eu creu i gael eu harchwilio, eu 'preswylio' neu eu chwarae oddi mewn gan blant, ac y gallent ychwanegu nodweddion o setiau neu eiconau atynt. '	Lleoedd ysgogol 'go iawn', ffantasi 'bydoedd' Pictogramau i symud a lleoli mewn 'bydoedd' sy'n bodoli neu i greu lleoedd a golygfeydd newydd. Minecraft https://education.minecraft.net Bee-bots, teganau rhaglenadwy

Chwarae rôl strwythuredig /annibynnol

Mae chwarae rôl strwythuredig yn rhoi cyfle i blant fynd i mewn a 'chwarae' gyda gwybodaeth y maent yn ei hennill trwy brofiad uniongyrchol, llyfrau, teledu a gwybodaeth arall gan athrawon.

Mae ardaloedd chwarae o'r fath yn rhoi cyfleoedd i blant gyfnerthu eu gwybodaeth ac, yn bwysicach efallai, i wneud synnwyr o'u dealltwriaeth eu hunain o'r byd.









Rhai adnoddau posibl ar gyfer hyrwyddo gwybodaeth a dealltwriaeth o'r byd / Dyniaethau

Mae yna ystod dda o adnoddau i gefnogi dealltwriaeth plant ifanc o'r byd o'u cwmpas. Mae'r rhain yn cynnwys straeon, ffynonellau gweledol, offer yn seiliedig ar chwarae, adnoddau amgueddfeydd ac orielau, technolegau ac ymwelwyr. Dylai'r rhain gael eu dewis yn ofalus i ddiwallu anghenion plant.

Storïau

Mae defnyddio storïau ar sawl ffurf, megis llyfrau lluniau a chyfrifon llygad-dystion, yn **ychwanegu dyfnder at brofiadau dysgu.**

Mae straeon yn **hyrwyddo geirfa allweddol yn y dyniaethau** ac yn caniatáu i blant **ddatblygu sgiliau casgliadol, rhagfynegiad a dilyniannol**.

Maent yn **ychwanegu dimensiynau amser a lle**, yn cynnig cyd-destunau ar gyfer hyrwyddo dealltwriaeth gysyniadol, megis newid, ac yn cyflwyno materion anodd mewn pellter diogel.

Gall straeon helpu plant i ddeall **cysyniad yr hen a'r newydd**, a dylanwad **digwyddiadau** a **chymeriadau'r gorffennol.**

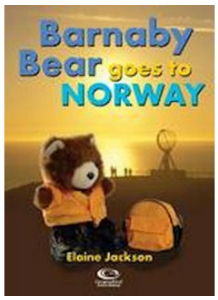
Trwy straeon, caneuon a rhigymau, mae **sgiliau dilyniannu** (cronoleg) plant wrth dreulio amser yn cael eu hatgyfnerthu.

Trwy wrando ar straeon, archwilio ffotograffau a gofyn ac ateb cwestiynau, gall plant **ddysgu am leoedd sydd ymhellach i ffwrdd.**

Gall straeon hefyd helpu i ddarparu **cyfleoedd i syfrdanu a rhyfeddu** at ddeunyddiau newydd.

Enghreifftiau o storïau posibl

Gall storïau helpu plant **i ddysgu am leoedd sydd ymhellach i ffwrdd.**



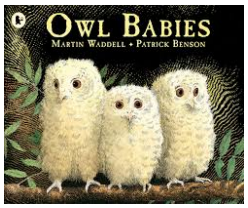
ARWEL ARTH! / TEDI TEITHIO

Fideo: Barnaby goes to visit his penpals in Skarsvag, a small fishing village in northern Norway. © |B|B|C https://www.youtube.com/watch?v=_eC51TBoQwo

Gall storïau gyflwyno **syniadau cyffredinol am dreigl amser.**

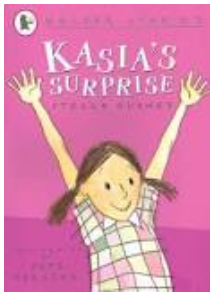


Y Lindysyn Llwglyd Iawn The Very Hungry Caterpillar (Carle, 2002)
Fideo: https://www.youtube.com/watch?v=vkYmvxP0AJI

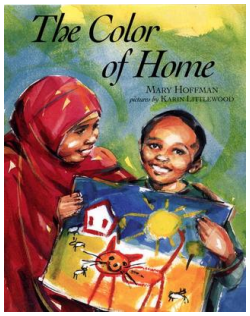


Owl Babies (Waddell and Benson, 1992)
https://www.youtube.com/watch?v=GyiBDPJCDFY

Gellir defnyddio straeon i gyflwyno **materion sensitif**, fel **mewnfudo** a **ffoaduriaid**



Kasia's Surprise (Gurney, 2010)
https://www.youtube.com/watch?v=dPs2PJpMDxQ

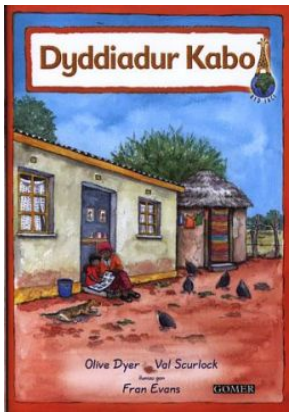


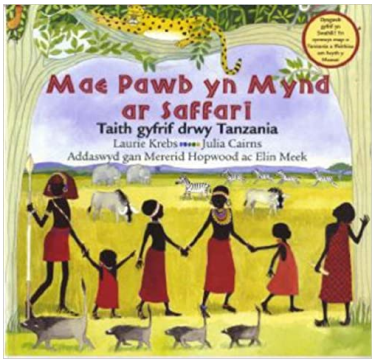
The Colour of Home (Hoffman, 2002)

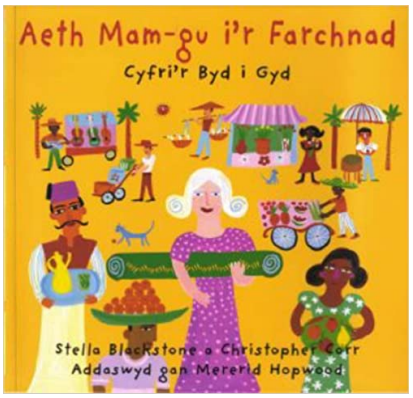
https://www.youtube.com/watch?v=R4yPAArtRN0

This remarkably moving picture book follows first-grader Hassan through his first few days at school. Hassan has only recently arrived in the United States after he and his family were forced to flee Somalia, and he deeply misses the colorful landscape of his former home in Africa. But with the help of his parents, an understanding teacher, and a school art project, Hassan ...
https://readingzone.com/index.php?page=discussions_and_activities&zone=sz&lesson_id=ed9ae5d879ae89d1b8a71f19136e89ca&submit=Go

Gellir defnyddio storïau i gyflwyno a dysgu am leoedd pell i ffwrdd.

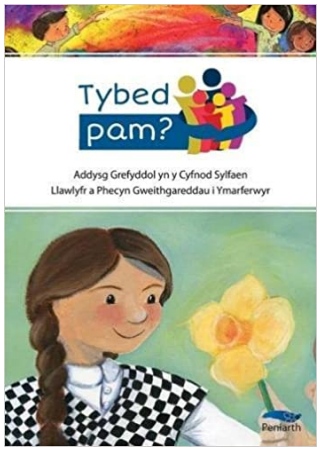






Gellir defnyddio storïau i ddarparu **cyfleoedd i syfrdanu a rhyfeddu**, cyflwyno **crefyddau'r byd**, materion **moesol** a **chynaliadwyedd.**

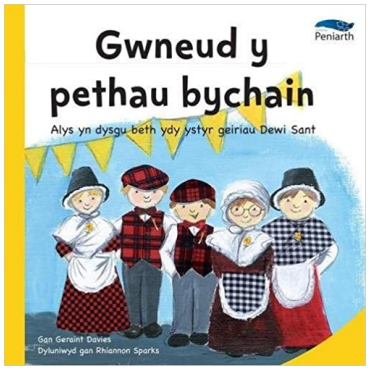
Hughes, S. (gol.) (2013) **Tybed Pam?** Addysg Grefyddol yn y Cyfnod Sylfaen: Llawlyfr a Phecyn Gweithgareddau i Ymarferwyr. www.canolfanpeniarth.org

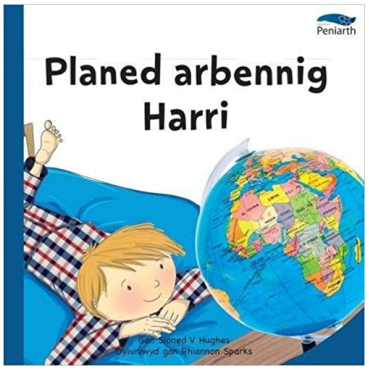


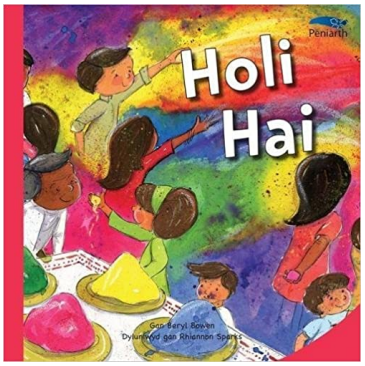
Mae'r gyfres **Tybed pam?** yn archwilio amrywiaeth o wahanol faterion ac agweddau ar addysg grefyddol trwy gyfrwng llyfrau stori lliwgar a gweithgareddau atodol sy'n addas i oedran y plant. Mae'r gyfres yn datblygu dealltwriaeth a gwybodaeth y disgyblion o grefydd a materion crefyddol, ac yn annog plant i ddatblygu syniadau, barn a theimladau gyda dychymyg, creadigrwydd a sensitifrwydd, sy'n gallu helpu'r modd y maent yn edrych ar y byd, eu gobeithion, a'u breuddwydion. Mae'r gweithgareddau wedi'u cynllunio er mwyn darparu cyfleoedd deniadol, ymarferol a chyfannol sy'n meithrin chwilfrydedd plant i ddysgu mwy am eu hunain, am bobl eraill ac am y byd o'u cwmpas, yn ogsytal â datblygu dealltwriaeth o'u treftadaeth grefyddol a diwylliannol yng Nghymru.

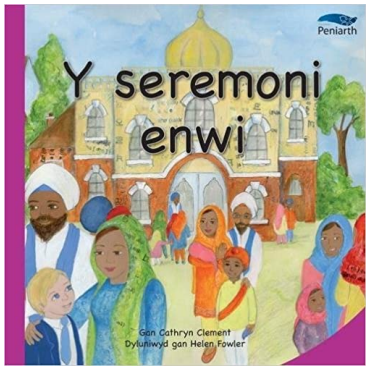
Mae'r llawlyfr yn cynnwys gwybodaeth gefndirol ar gyfer pob stori a nifer o weithgareddau atodol, yn cynnwys gemau a ryseitiau, sydd wedi'u cynllunio er mwyn cefnogi ethos ac athroniaeth y Cyfnod Sylfaen.

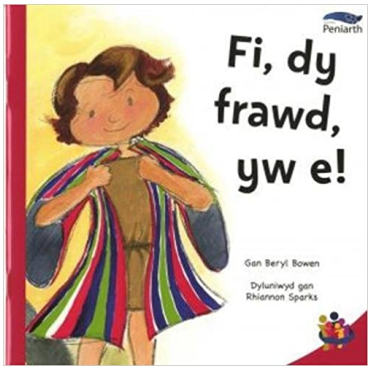
Ym mhob stori, croesgyfeirir at agweddau penodol a phriodol o'r *Fframwaith enghreifftiol cenedlaethol ar gyfer cyflwyno addysg grefyddol i ddisgyblion 3 i 19 oed* a'r *Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd Cenedlaethol.*

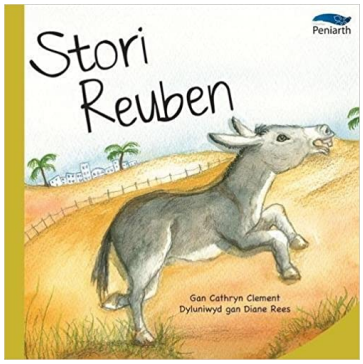












Gill Vaisey – Books at Press
http://www.booksatpress.co.uk/consultancy.html





Edrychwch ar rai o'r fideos a gynhyrchwyd gan ysgolion sy'n defnyddio'r adnoddau hyn.

https://youtu.be/HYG7_b1yKZ0





https://youtu.be/Dkchdzb0NDc



https://youtu.be/sdJjE82mWoA

Taith yng Nghwmni…

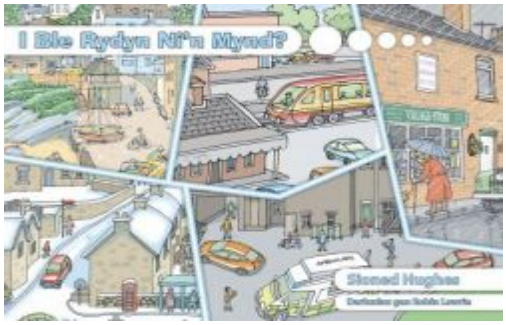
Cyfres o 5 llyfr stori ffeithiol hanes yn trafod gwaith pobl yng Nghymru yn y 1960au. Mae'r cymeriadau yn y llyfrau i gyd wedi eu lleoli yn yr un ardaloedd â'r 5 lleoliad yn y pecyn **I Ble Rydyn Ni'n Mynd?** Mae pob llyfr stori lliwgar, maint A3, yn olrhain hanes cymeriadau o'r ardaloedd hyn yn ystod y 1960au. Maent wedi eu seilio ar gymeriadau go iawn.





I Ble Ni'n Mynd?

Hughes, S.V. (2007) **I Ble Ni'n Mynd?** Aberystwyth: CAA.
http://www.gwales.com/bibliographic/?isbn=9781845211547&tsid=8





Pecyn sy'n cynnwys llyfr troi A3 o ddarluniau lliw llawn a syniadau am weithgareddau grwp neu unigol, CD-ROM o weithgareddau rhyngweithiol a thegan medal (Deryn Du), ac yn canolbwyntio ar 5 lleoliad gwahanol yng Nghymru, yn cynnwys Cei Newydd a Llandrindod. Dangosir 5 lleoliad cyferbyniol i alluogi plant i wneud cymariaethau gyda'u hardal eu hunain yn ogystal ag ystyried ffactorau megis cadwraeth, cynaladwyedd a dinasyddiaeth.

Gweithgareddau adeiladu

Gellir defnyddio gweithgareddau adeiladu hefyd i ddysgu'r dyniaethau. Ar ôl ymweld â lleoedd mewn cysylltiad â'r dyniaethau a nodi eu nodweddion, gall plant eu hail-greu gan ddefnyddio amrywiaeth o ddeunyddiau adeiladu.

Er enghraifft, gallent greu addoldai â nodweddion arwyddocaol; creu cerbydau ar gyfer siwrneiau penodol (creu jeep i fynd ar saffari) neu adeiladu tref.









Gallai plant greu senarios byd bach neu gofnodi eu profiadau trwy dynnu llun, paentio, gwneud modelau neu ddefnyddio meddalwedd gyfrifiadurol briodol. Gan ddechrau gyda gwybodaeth eu cartref eu hunain, gallai plant siarad am ble maen nhw'n byw, gwneud model gydag offer adeiladu neu lunio'r tŷ, yna symud ymlaen i wahanol fathau o gludiant, disgrifio a chofnodi eu taith i'r ysgol yn ddarluniadol.

Ymwelwyr

Gall ystod o ymwelwyr hefyd helpu plant i ddeall y byd ehangach o'u cwmpas. Mae'n hanfodol eu bod yn barod iawn i weithio gyda phlant ifanc iawn. Gallai pobl o'r fath gynnwys: gweinidog crefyddol yn siarad am ddathliad sydd i ddod; mam yn dod â'i babi i mewn; rhiant yn gwneud rhywfaint o fwyd gyda'r plant; taid a nain yn siarad pan oeddent yn blant; ymwelydd o wlad arall; a warden traffig, dyn tân yn siarad am eu gwaith.

Wrth i blant ddatblygu gwybodaeth am weithleoedd a rolau pobl yn eu hardal, byddant yn actio rolau, yn gallu gwrando ar ymwelwyr a'u cwestiynu am eu rolau, cofnodi'r hyn y maent yn ei ddarganfod a symud ymlaen i gynnal arolwg yn ymholi am y galwedigaethau eraill. hoffai plant fod pan fyddant yn tyfu i fyny.



https://www.youtube.com/watch?v=ra9td-38mmI

Gellir gofyn i ymwelwyr siarad am eu plentyndod neu ddyddiau ysgol eu hunain gyda'r plant. Bydd hyn yn galluogi plant i ddatblygu eu gwybodaeth a'u dealltwriaeth o'r ffordd o fyw mewn gwahanol gyfnodau, i gymryd rhan mewn sgyrsiau dwyffordd yn ogystal ag archwilio ffotograffau ac arteffactau a gwrando ar straeon.

Bydd hyn yn helpu plant i ddehongli tystiolaeth a deall pam y gwnaeth pobl bethau, pam y digwyddodd digwyddiadau a rhai o'r canlyniadau. Gellir cymharu cyfrifon yr ymwelwyr hyn â llyfrau, DVDs, arddangosfeydd amgueddfeydd ac ati i helpu plant i ddeall bod gwahanol ffyrdd o ddehongli'r gorffennol.

Technolegau

Mae yna ystod eang o dechnolegau digidol ar gael i ysgolion heddiw, gan gynnwys nifer o ben-desg, technolegau symudol (ffonau symudol, camerâu digidol / fideos, iPads, microsgop digidol, synwyryddion, camerâu gwe) yn ogystal â theganau digidol (Bee-Bot, walkie- talkie,

synwyryddion metel digidol). Gallant oll ysgogi diddordeb plant ifanc yn eu cymdogaeth eu hunain, y gorffennol, lleoedd, ffyrdd o fyw eraill.





https://www.tts-group.co.uk/bee-bot-programmable-floor-robot/1015268.html
https://www.youtube.com/watch?v=-ZTIaCU3PKQ

Er mwyn integreiddio technolegau i ddulliau seiliedig ar chwarae yn fedrus, mae'n bwysig ystyried costau technolegau newydd, ochr yn ochr â'r posibiliadau a'r heriau y maent yn eu peri. Mae eu natur ryngweithiol a throchi yn caniatáu i blant ryngweithio ag amgylcheddau dysgu amlochrog newydd a gyda dysgwyr eraill yn y gymuned fyd-eang.

Mae **gweithgareddau chwarae strwythuredig** o amgylch yr asiantaeth deithio, y swyddfa bost, yr orsaf reilffordd, y marciwr, yr amgueddfa, y sinema a'r banc yn darparu cyfleoedd i blant ddefnyddio technolegau **mewn cyd-destunau dyniaethau priodol**.

Gellir defnyddio teganau Walkie-talkie a theganau rhaglenadwy i **ddatblygu sgiliau mapio a gwybodaeth am leoliad yn yr awyr agored.**

Gall plant ddefnyddio byrddau gwyn rhyngweithiol ac iPads yn y Cyfnod Sylfaen Cynnar i gyflwyno cyfres syml o ddigwyddiadau, a thrwy hynny hyrwyddo **dealltwriaeth gronolegol.**

Er bod y llyfryn hwn wedi canolbwyntio ar chwarae, mae'n bwysig cloi trwy bwysleisio nad dyma'r unig ffordd y mae plant ifanc yn dysgu am amser, lle a chymuned.

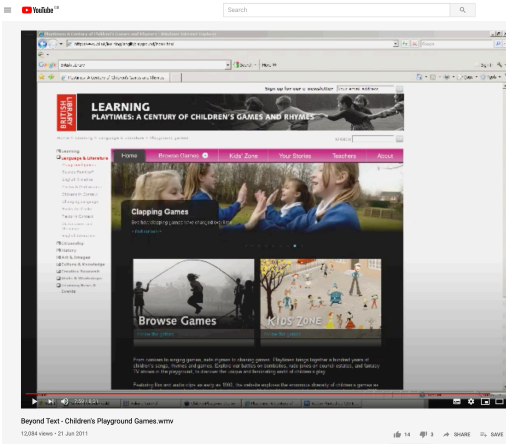
Mae ymweliadau â lleoedd o ddiddordeb lleol yn cyfoethogi dealltwriaeth plant ifanc o'u treftadaeth, tra bod profiadau amrywiol ymwelwyr yn ychwanegu dyfnder ac ystyr. Ar ben hynny, mae yna adegau pan fydd cyfarwyddyd ffurfiol yn briodol, er enghraifft wrth gyfathrebu gwybodaeth ddiogelwch allweddol wrth archwilio coetiroedd ac ardaloedd awyr agored eraill neu nodi 'rheolau' cyn mynd i mewn i addoldy, llyfrgell neu oriel.

Defnyddio Caneuon a Chwaraeon Buarth

Mae prosiect ymchwil Burns's (2011) Children's Playground Games and Songs in the New Media Age, yn dangos y gall gweithgareddau a gemau amser chwarae gael effaith ddwys ar ddysgu plant (gweler http://projects.beyondtext.ac.uk/playgroundgames/index.php).

Roedd yr ymchwil yn cysylltu caneuon a gemau maes chwarae â gweithgareddau cwricwlwm fel **hanes llafar** a **sgiliau mapio**

https://www.youtube.com/watch?v=0mJWgi-8rfY





https://www.booktrust.org.uk/cy-gb/news-and-features/features/2018/november/welsh-nursery-rhymes-have-a-rich-and-colourful-history/



Mae gan rhigymau a hwiangerdd Cymraeg hanes cyfoethog.

Ymweld ag amgueddfa / ‘Mae fy ysgol gynradd yn yr amgueddfa’

http://www.garbersjames.com/portfolio-item/my-primary-school-is-at-the-museum/

Mae fy ysgol gynradd yn yr amgueddfa- Ysgol Gyunedol St Thomas





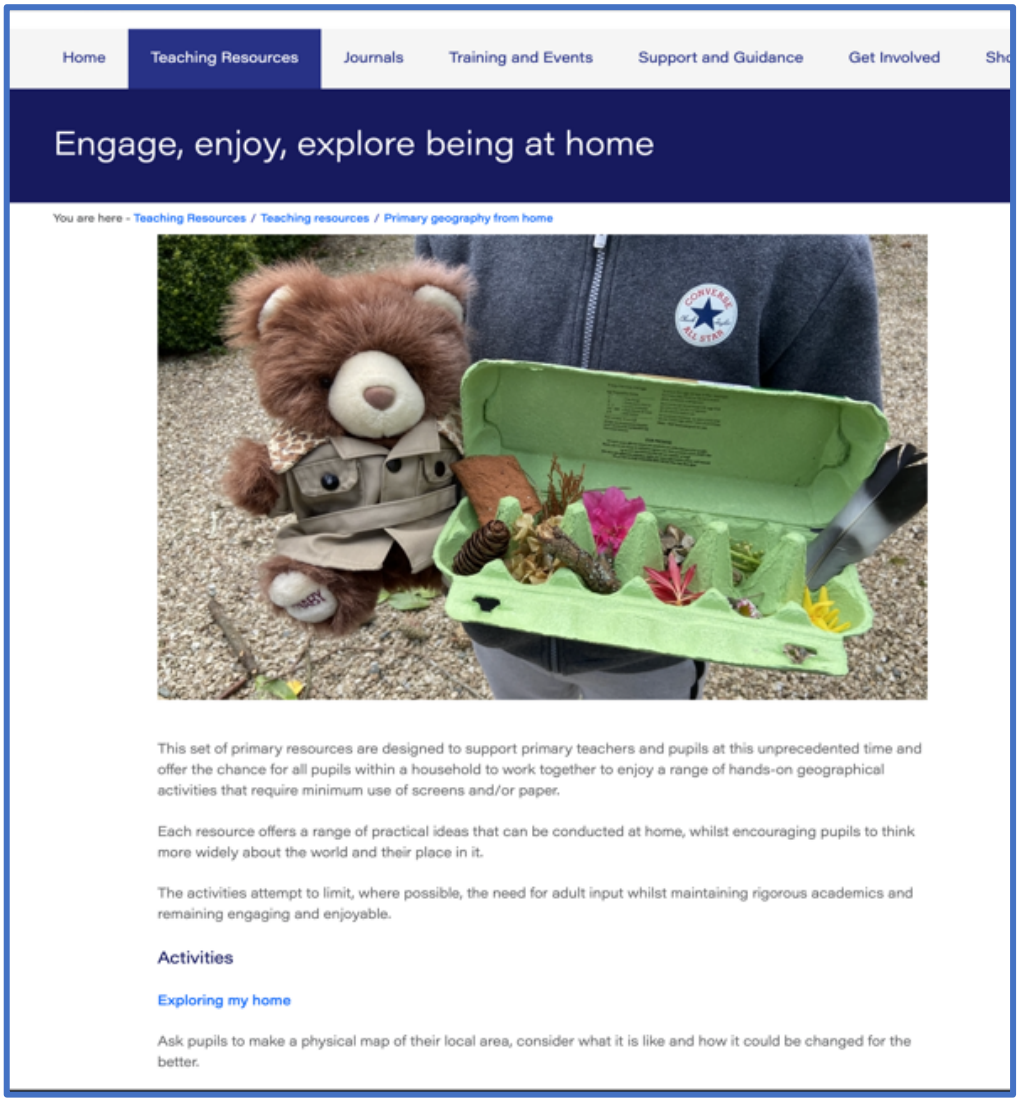




https://www.estyn.llyw.cymru/sites/www.estyn.gov.wales/files/documents/Good%20practice%20in%20the%20humanities%20cy%20FINAL%20%28PDF.pdf

Defnyddio cartrefi a'r ardal leol i ddysgu am 'leoedd'

https://www.geography.org.uk/teaching-resources/early-years-and-primary-resources



https://www.geography.org.uk/write/MediaUploads/Support%20and%20guidance/Home_-_Exploring_edited.pdf

Cliciwch ar y fideo i weld sut y gallwch chi greu map gyda Barnaby Bear
https://www.youtube.com/watch?v=BiTfdZsAAqM&feature=youtu.be



Exploring my home

Geographical Association

Key questions

- What is this place like?
- How might a place be improved?
- How can places be represented on a map?

Learning objectives

- To create a map.
- To consider how a place might be developed/changed.

Key vocab

- map
- valley/hill
- landmarks
- landscape
- land use
- services
- change
- direction
- local
- rural/urban

Working together

Pupils have a chat with a friend or a relative, preferably one who lives in a contrasting location: UK/abroad, coastal/inland, rural/ urban, flat/mountainous, industrial/ agricultural, etc.

Pupils should describe a route from their house to some key locations nearby, discuss how this differs from their friend/relative.

Why not start by...

Asking the pupils to complete an A-Z of their home by walking around the house and garden to find something beginning with each letter of the alphabet.

Build on this by...

Getting the pupils to think about, where their house is and what they might find in the local area. Set the task to create a map of the local area using sticks, leaves and other miscellaneous things that they can find in their gardens (alternatively they could use things that they can find in their bedroom like beads, bricks, counters etc).

Watch this video for an example.

X-Curricular: Art

Use the leaves and sticks to create images that represent different places in their lives- how will school look different to Granny's house or the local park? Can the children reflect on how and why they might be different? Ask them to consider their emotional response as well as physical and human geography of each place.

What if...

You could redesign the whole area around where you live? What would you change?

Ask the children to use the free Digimap for schools (home schooling) login to find the map of their local area to redesign.

They can be as creative as they like and can use the annotation tools to add their thoughts to the map.

Extension opportunities

Ask pupils to justify the changes that they'd make to the local map ('What if...' activity).

They should explain their reasoning in terms of:

- physical geography, for example: I would place this building next to the river because...
- human geography- for example: I would place the playground next to the housing estate because...

https://www.geography.org.uk/Primary-geography-from-home

Mae'r set hon o adnoddau cynradd wedi'u cynllunio i gefnogi athrawon cynradd a disgyblion gan gynnig cyfle i bob disgybl weithio gyda'i gilydd (a hynny hefyd yn y cartref) i fwynhau ystod o weithgareddau daearyddol ymarferol sy'n gofyn am y defnydd lleiaf o sgriniau a / neu bapur.

Mae pob adnodd yn cynnig ystod o syniadau ymarferol y gellir eu cynnal gartref, wrth annog disgyblion i feddwl yn ehangach am y byd a'u lle ynddo.

Mae'r gweithgareddau'n ceisio cyfyngu, lle bo hynny'n bosibl, yr angen am fewnbwn oedolion a pharhau i addysgu'n effeithiol ac atyniadol.

Gweithgareddau

Exploring my home

Ask pupils to make a physical map of their local area, consider what it is like and how it could be changed for the better.

Mapping my home

Ask pupils to create a model of the layout (plan view) of their home and think about what they would change if they could.

My landscape

Challenge pupils to use their garden or home as a scaled down version of a broader landscape and plan a journey across it.

My microclimate

Direct pupils to investigate and map the differences between the different spaces around their home and garden.

My room

Instruct pupils to create an imaginary landscape in their bedroom and think about what they might find happening across it's physical and human elements.

Outside my window

Encourage pupils to make detailed observations of what they 'see' everyday and what might cause that view to change.

Go global at home

Set pupils off on a global scavenger hunt in their home and then challenge them to cook a meal using ingredients from around the world.

Going out to geog

Encourage pupils to plan a range of exercise routes around their homes and whilst they then get active help them notice the world around them.

H2Ome

Use a range of practical ideas to enable pupils to think about water in their homes and beyond

Addysg Grefyddol: Y Cyfnod Sylfaen: addysgu symbolau

Signs and Symbols: What do they mean?

Download the activities:

https://www.reonline.org.uk/resources/signs-and-symbols-what-do-they-mean-to-a-believer/

e.g.

Learning activity

Each activity is designed to have 10-15 minutes of teacher led input either as a whole class or in small groups, followed by children engaging in related activities.

Stage 1: Christ the Teacher:

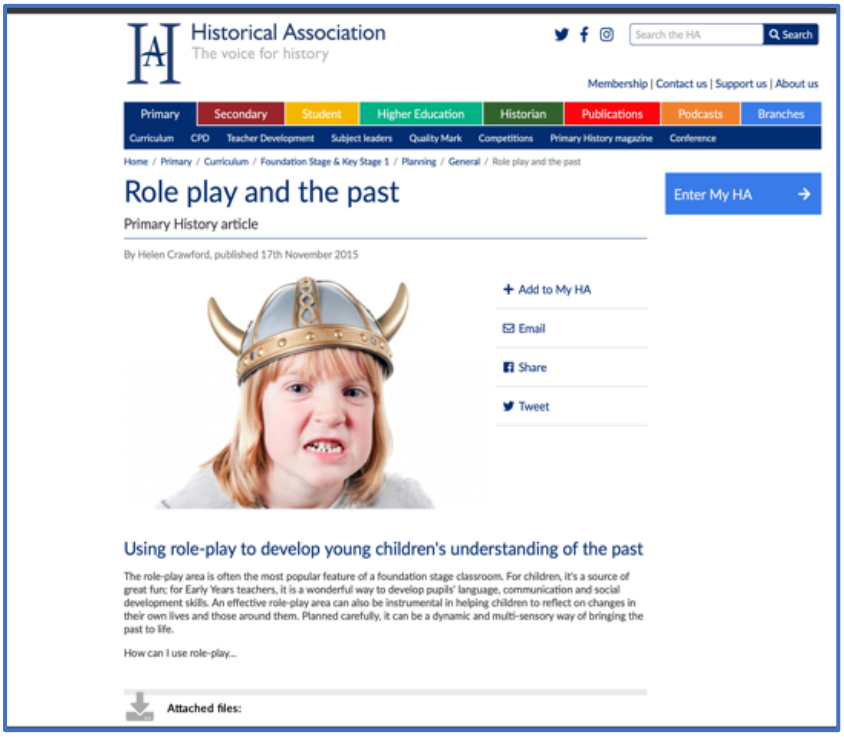
Show the children icon of Christ the Teacher. There are many images online. This icon shows Jesus holding an open book, has hand raised and a halo around his head.

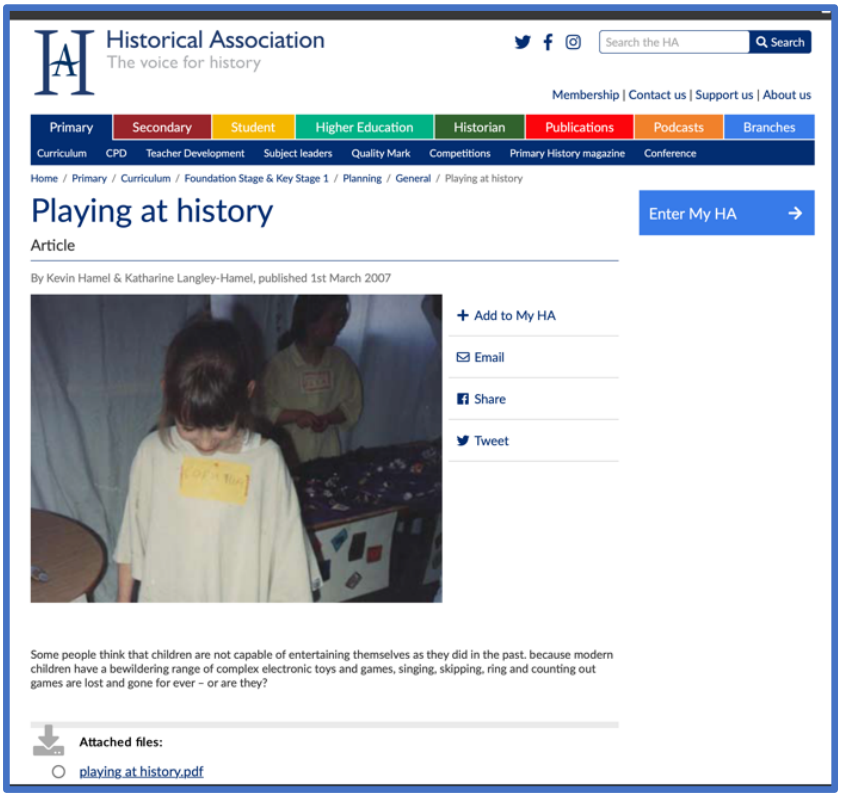
Ask the children some of the questions *from the selection below, which can be tailored to specific age groups:*

- *Who is it?*
- *What are the letters for?*
- *What does the book say?*
- *What is the mark on his hand?*
- *What's the shape on his head for?*
- *What can you see?*
- *What part of the icon do you see first?*
- *Why do you think this is?*
- *What did you notice next?*
- *Where do you think you might find it?*
- *Who is in the painting?*
- *What is the person holding?*
- *What do you think the artist was thinking about when they painted this?*

SYNIADAU HANES: Erthyglau o Primary History

Mae copïau o'r erthyglau i'w gweld yn Ffolder 'Articles-Erthyglau'.





Using role-play to develop young children's understanding of the past

Helen Crawford

The role-play area is often the most popular feature of a foundation stage classroom. For children, it's a source of great fun; for Early Years teachers, it is a wonderful way to develop pupils' language, communication and social development skills. An effective role-play area can also be instrumental in helping children to reflect on changes in their own lives and those around them. Planned carefully, it can be a dynamic and multi-sensory way of bringing the past to life.



Taking on the role of different characters helps children to develop an understanding of historical contexts

How can I use role-play to develop children's understanding of their own pasts?

Understanding past and present events in pupils' own lives and in the lives of family members is a key learning outcome for the foundation stage. Setting up your class role-play area as a traditional 'home corner' or as a baby hospital gives children the opportunity to explore this change and growth in their own lives.

'Caring for babies' helps children to develop their awareness of similarity and difference: to understand that some of our needs change as we grow, and that some of them stay the same. The children will need access to a range of play equipment (dolls, cots, feeding bottles, baby clothes, nappies etc) to help them develop and extend their play.

Three children are in their class role-play area playing with baby dolls:*

Child A: *They're asleep, my baby's grown up, she's four.*

Child B: *My baby's only little, she's one…*

Child C: *She wants some dinner.*

Adult: *What does she want?*

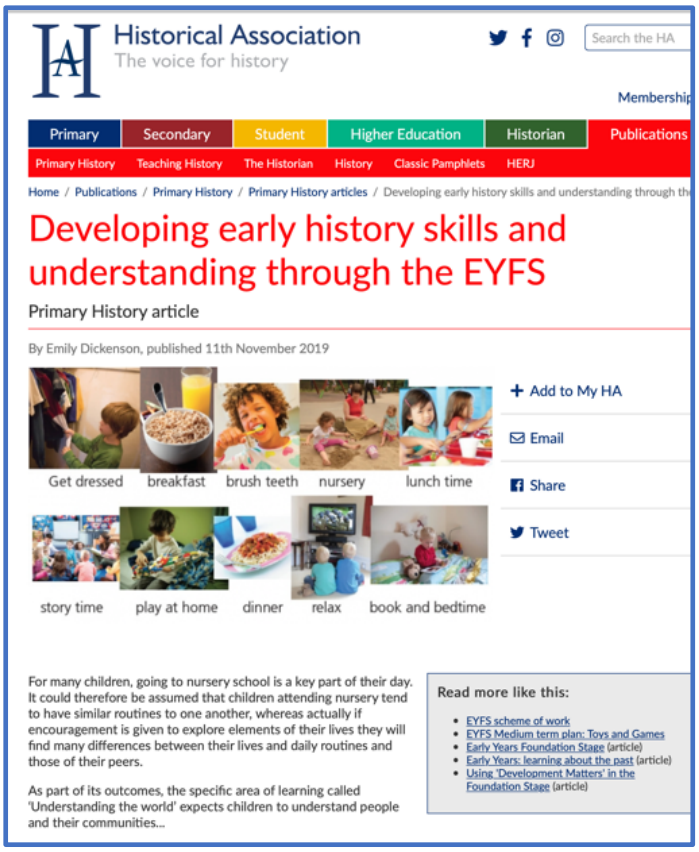
Child C: *She wants custard. Like that baby up there* (points to a baby photo on the wall) *That's me a long long time ago. I was two.*

When children interpret or recreate events from their own past, they begin to use language relating to time, and show their emerging sense of chronological awareness.

How can I use role-play to develop children's understanding of different historical contexts?

What might it have been like to work in a castle? Or in the hospital at Scutari? How would it feel to have lived in our village a 100 years ago?

Rory was playing in the role-play area in his Reception class. As part of their thematic learning based on 'Castles', the children had helped to turn the role-play area into a fort: constructing 'stone' walls using papier mâché, building turrets from recycled materials, and creating a moat using a range of blue and green shiny fabrics.



Historical Association
The voice for history

Search the HA

Membership

Primary | Secondary | Student | Higher Education | Historian | Publications

Primary History | Teaching History | The Historian | History | Classic Pamphlets | HERJ

Home / Publications / Primary History / Primary History articles / Developing early history skills and understanding through th

Developing early history skills and understanding through the EYFS

Primary History article

By Emily Dickenson, published 11th November 2019

Get dressed | breakfast | brush teeth | nursery | lunch time

story time | play at home | dinner | relax | book and bedtime

+ Add to My HA

Email

Share

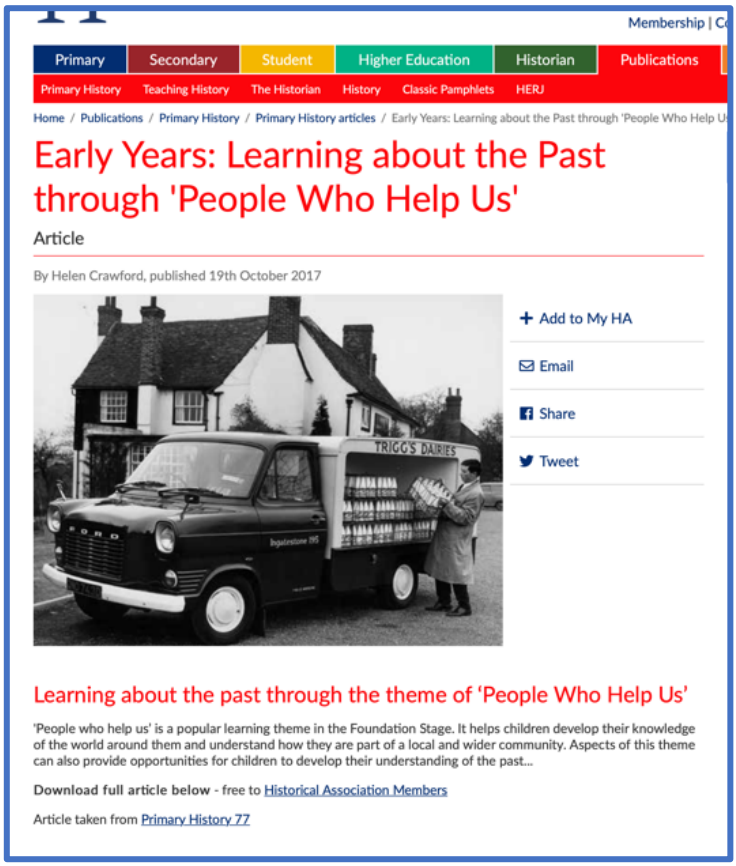
Tweet

For many children, going to nursery school is a key part of their day. It could therefore be assumed that children attending nursery tend to have similar routines to one another, whereas actually if encouragement is given to explore elements of their lives they will find many differences between their lives and daily routines and those of their peers.

As part of its outcomes, the specific area of learning called 'Understanding the world' expects children to understand people and their communities...

Read more like this:

- EYFS scheme of work
- EYFS Medium term plan: Toys and Games
- Early Years Foundation Stage (article)
- Early Years: learning about the past (article)
- Using 'Development Matters' in the Foundation Stage (article)



Membership | C

Primary | Secondary | Student | Higher Education | Historian | Publications

Primary History | Teaching History | The Historian | History | Classic Pamphlets | HERJ

Home / Publications / Primary History / Primary History articles / Early Years: Learning about the Past through 'People Who Help U

Early Years: Learning about the Past through 'People Who Help Us'

Article

By Helen Crawford, published 19th October 2017

+ Add to My HA

Email

Share

Tweet

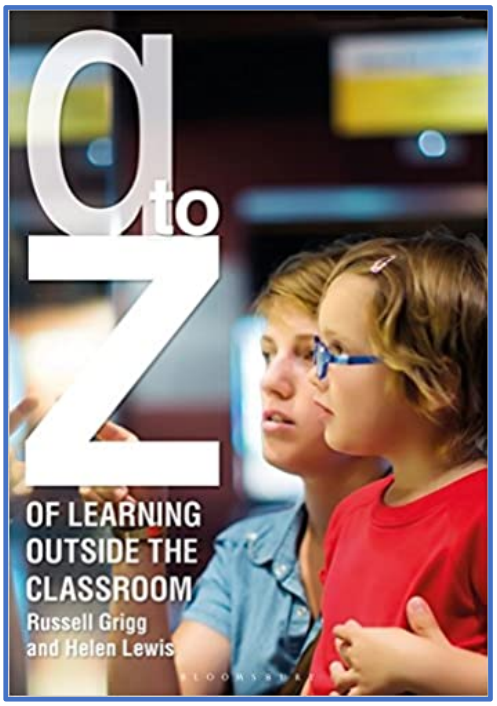
Learning about the past through the theme of 'People Who Help Us'

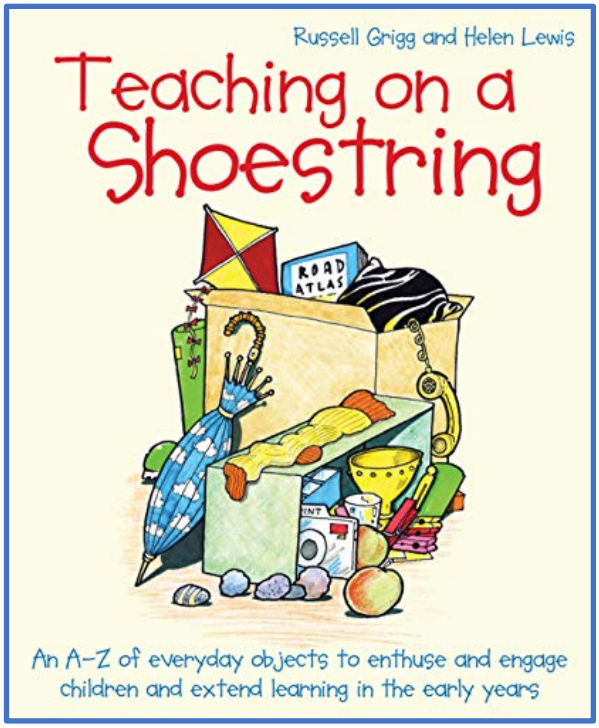
'People who help us' is a popular learning theme in the Foundation Stage. It helps children develop their knowledge of the world around them and understand how they are part of a local and wider community. Aspects of this theme can also provide opportunities for children to develop their understanding of the past...

Download full article below - free to Historical Association Members

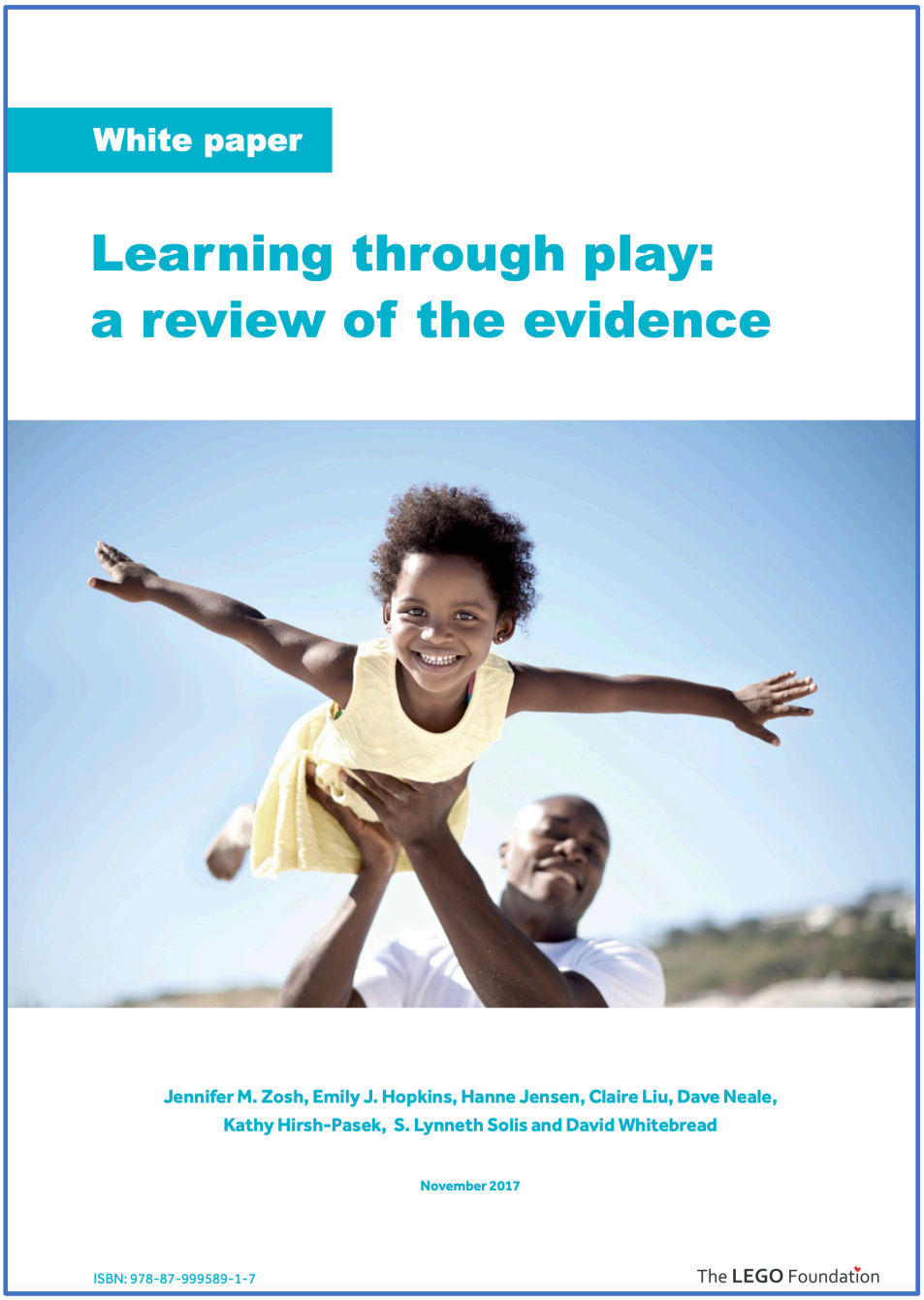
Article taken from Primary History 77

A syniadau pellach...





Darllen pellach:



White paper

Learning through play: a review of the evidence

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynneth Solis and David Whitebread

November 2017

ISBN: 978-87-999589-1-7

The LEGO Foundation