

Y newyddlen ar gyfer pobl sy'n ymwneud â dehongli yng Nghymru

Dehongli Cymru

Interpret Wales

Hydref Autumn
2011 rhifyn issue

The newsletter for people working in interpretation in Wales

16

Yn y rhifyn hwn In this issue

Gweithio i
Greu Chwarae
Working at Play

Darllenwch y label
Read the Label

Ai 'gameiddio' yw
dyfodol dehongli?
**Is 'gamification'
the future of
interpretation?**

Codenni Cyffwrdd
Touch Pods



DEHONGLI CYMRU/INTERPRET WALES

Rhifyn 16 Hydref 2011

Cyhoeddwyd gan Gyngor Cefn Gwlad Cymru ar ran Grŵp Llywio Dehongli Cymru.

Golygydd: Ruth Waycott

Dylunio: Olwen Fowler

Argraffwyd gan: Gwasg Gomer Cyf

Gwasanaethau Cyfieithu:

Comisiwn Coedwigaeth Cymru

Nod Dehongli Cymru yw ennyn brwdfrydedd y cyhoedd dros ein treftadaeth naturiol a diwylliannol drwy gyfrwng dehongli o'r safon uchaf, a chynorthwyo dehonglwyr drwy rwydweithio, hyfforddiant a rhannu arfer da.

Mae'r prosiect dan ofal Grŵp Llywio a gynrychiolir gan yr asiantaethau sydd a'u logos yn ymddangos isod.

Cynnwys

- 4-5 **Ai 'gemeiddio' yw dyfodol dehongli?**
Paul Davies
- 8 **Codenni Cyffwrdd**
Ticky Lowe
- 10-11 **Gweithio i Greu Chwarae**
Ceri Black
- 14 **Chwarae am bum mlynedd ar hugain**
Techniquet
- 16-17 **'Darllenwch y label, os oes un i'w gael.'**
Stuart Evans
- 20 **Amgyffred yr 'app' – adolygiad o ddigwyddiad haf Dehongli Cymru**

Angen cysylltu â ni?

Ysgrifenyddiaeth Interpret Wales / Dehongli Cymru
Ruth Taylor Davies
lethaconsultancy@fsmail.net
ffôn: 01792 881762

Newyddlen Interpret Wales / Dehongli Cymru
Ruth Waycott
ruth@waycott.fsnet.co.uk
ffôn: 01600 860779

Llun y clawr: Yn Amgueddfa Genedlaethol Caerdydd, defnyddir gweithgareddau creadigol i ddehongli'r casgliadau celf.

De uchaf: Tim Pugh

Chwarae o gwmpas

Beth sydd gan y rhan fwyaf o Lawryfogion Nobel, entrepreneuriaid arloesol, artistiaid a pherfformwyr, plant bodlon eu byd, cariadon hapus a theuluoedd yn gyffredin? Maent yn chwarae'n frwdfrydig drwy gydol eu bywydau. Dyna mae Stuart Brown, o'r Sefydliad Chwarae yn ei ddweud. Ond pryd wnaethoch chi chwarae ddiwethaf? Mae llawer ohonom yn rhoi'r gorau i chwarae wrth i ni dyfu i fyny, ond os byddwch yn darllen y llenyddiaeth, fe welwch fod chwarae yr un mor bwysig â chael digon o gws, bwyta'n dda ac ymarfer corff. Mae'n cyfrannu at ein hiechyd corfforol a meddyliol. Mae'n ein helpu i oroesi drwy ein cysylltu ag eraill. Mae'n ein helpu i ganfod cyffro ynom ni ein hunain. Mae'n ysgogi'r ymennydd. Ac rydym yn ei wneud er ei fwyn ei hun ac nid am unrhyw wobwr allanol - sy'n golygu ei bod yn ffordd wych o annog pobl i fynd ati i ddehongli.

Felly faint ohonom sy'n defnyddio chwarae yn ein pecyn offer deongliadol? Yn y rhifyn hwn, edrychwn ar ychydig o ddehongli 'chwaraeus' - o labelu chwaraeus mewn amgylchedd amgueddfa, i fyd gemau cyfrifiadurol a rhaglenni ffonau symudol.

Os byddwn yn osgoi cyfryngau digidol a chymdeithasol, rydym yn colli cynulleidfaoedd newydd enfawr sy'n creu, rhannu a beirniadu cynnwys yn gyson sy'n eu hysbrydoli, neu'n eu pryfocio. Mae'r cynulleidfaoedd hyn yn chwarae gyda

chynnwys ac yn gweithredu fel curaduron gan ei gymysgu a'i addasu. Maent am ymgysylltu â chynnwys **sy'n eu dilyn i ble bynnag y byddant yn mynd.**

Dyna pam mae rhaglenni ffonau symudol yn un o'r dewisiadau y mae dehonglwyr yn eu dewis fwyfwy. Mae Paul Davies o Imagemakers yn cynnig cipolwg ar y seicoleg sydd y tu ôl i chwarae a sut mae hyn wedi'i roi ar waith i greu rhaglenni ffôn mewn amrywiaeth o leoliadau.

Caiff gemau eu defnyddio'n helaeth gan athrawon gan eu bod yn creu angen i wybod, angen i ofyn ac angen i feistrolï sgiliau penodol. Mae'r hen Techniquet yn caniatáu i'w ymwelwyr chwarae ers chwarter canrif. Erbyn hyn, mae gan Amgueddfa Genedlaethol Cymru ddiddordeb mewn rôl chwarae fwyfwy, fel y dywed Ceri Black.

Gallai fod yn ystrydeb, ond cawsom ein geni i chwarae. Mae'r reddf i chwarae ym mhob un ohonom, waeth beth fo'n galluoedd corfforol neu feddyliol. Mae prosiect Ticky Lowe yn ddiweddar gyda Mencap, Lerpwl sef - *Codenni Cyffwrdd* - yn datgelu sut y gwnaeth hyd yn oed bobl ag anableddau difrifol, drwy chwarae gyda'u synhwyrau, fwynhau'r darn hwn o ddehongli amsynhwyraidd.

Felly beth am gael ychydig o hwyl gyda'ch labeli a dod ag ychydig o chwaraeusrwydd i'ch prosiectau!

Ruth Waycott
Golygydd

Playing around

What do most Nobel Laureates, innovative entrepreneurs, artists and performers, well-adjusted children, happy couples and families have in common? They play enthusiastically throughout their lives. So says Stuart Brown, of the Institute of Play. But when did you last play? Many of us stop playing as we grow up, but if you read the literature you'll find that play is just as important as getting enough sleep, eating properly and exercising. It contributes to our physical and mental health. It helps us survive by connecting us to others. It helps us find excitement within ourselves. It provides stimulation for the brain. And it's done for its own sake and not for any external reward - making it a brilliant way of getting people to engage with interpretation.

So how many of us use play in our interpretive toolkit? In this issue we look at some 'playful' interpretation - from playful labelling in a museum environment, to the world of computer gaming and mobile phone apps.

If we avoid digital and social media we are excluding huge new audiences that constantly create, share, comment and criticize content that inspires, or provokes, them. These audiences play with content and act as curators mixing and modifying it. They want

to engage with content **that follows them wherever they go.** That's why mobile phone apps are increasingly one of the options interpreters choose. Paul Davies from Imagemakers provides an insight into the psychology behind play and how this has been applied to create phone apps in a variety of settings.

Games are widely used by teachers because they create a need to know, a need to ask, and a need to master particular skills. Old hand Techniquet has been letting its visitors play for a quarter of a century. Now the National Museum Wales is increasingly interested in the role of play, as Ceri Black reports.

It might be a cliché, but we are born to play. The instinct to play is in us all, no matter what our physical or mental abilities. Ticky Lowe's recent project with mencap Liverpool - *Touch Pods* - reveals how by playing with their senses even people with profound disabilities enjoyed this piece of multisensory interpretation.

So why not have a little fun with your labels and prescribe some playfulness for your projects!

Ruth Waycott
Editor

INTERPRET WALES/DEHONGLI CYMRU

Issue 16 Autumn 2011

Published by the Countryside Council for Wales on behalf of the Dehongli Cymru/Interpret Wales Steering Group.

Editor: Ruth Waycott

Design: Olwen Fowler

Printed by: Gomer Press Ltd

Translation services: Forestry Commission Wales

Interpret Wales/Dehongli Cymru aims to enthuse the public about our natural and cultural heritage through interpretation of the highest quality, and to support interpreters by networking, training and sharing good practice.

The project is run by a Steering Group representing the agencies whose logos appear below.

Contents

- 6-7 **Is 'gamification' the future of interpretation?**
Paul Davies
- 9 **Touch Pods**
Ticky Lowe
- 12-13 **Working at Play**
Ceri Black
- 15 **Playing for 25 years - celebrating Techniquet's quarter century**
Techniquet
- 18-19 **Read the Label**
Stuart Evans
- 20 **Knowing your apps from your elbow - a review of our recent event**

Need to contact us?

Interpret Wales / Dehongli Cymru Secretariat
Ruth Taylor Davies
lethaconsultancy@fsmail.net
tel: 01792 881762

Interpret Wales / Dehongli Cymru Newsletter
Ruth Waycott
ruth@waycott.fsnet.co.uk
tel: 01600 860779

Front cover image: At National Museum Cardiff, creative activities are used to interpret the art collections.

Top right: Tim Pugh



ai 'gemeiddio' yw dyfodol dehongli?

Mae'r gwasanaeth lleoli cymdeithasol, Foursquare, yn defnyddio dynameg gêm i annog pobl i nodi eu hymwelid â lleoliadau. (Llun Foursquare)

Social location service, Foursquare, uses game dynamics to get people to check-in to venues. (Image Foursquare)

Os nad ydych yn rhywun sy'n chwarae gemau cyfrifiadurol yn rheolaidd, mae'n bosibl y bydd y ffaith bod 10 miliwn o bobl yn y DU yn treulio o leiaf 20 awr yr wythnos yn chwarae gemau ar-lein yn sioc i chi. Yn fwy o syndod fyth yw y bydd yr unigolyn ifanc cyfartalog yn treulio 10,000 awr yn chwarae gemau cyfrifiadurol cyn troi'n 21 oed (Adroddiad NPD, 2008). Mae **Paul Davies** yn ystyried sut y gellir defnyddio'r tueddiadau hyn fel offeryn i gynorthwyo dehongli.



Gemeiddio tywyslyfr dinas hanesyddol gyda rhaglen newydd Edinburgh World Heritage. (Llun Edinburgh World Heritage)

Gamifying a historical city guide with the new Edinburgh World Heritage App. (Image Edinburgh World Heritage)

Casglu: Rhan o ymddygiad dynol yw ein bod yn hoffi casglu unedau neu ychwanegu neu gwblhau set. Bydd ymgorffori'r cyfle i gasglu eitemau'n annog pobl i barhau â'r gweithgaredd ac ymestyn eu profiad ymhellach.

Statws: Rydym yn hoffi gwybod ein safle mewn perthynas ag eraill. Gadewch i bobl wybod sut hwyl maent yn ei chael yn erbyn eraill – naill ai'n uniongyrchol o'u cwmpas, neu bawb sydd wedi cyflawni'r un her erioed.

Mae gemau wedi bodoli ers canrifoedd ac rydym wedi bod yn defnyddio gemau techneg isel ym maes dehongli am flynyddoedd, felly pam y diddordeb newydd ynddynt? Yn gyntaf, rydym mewn sefyllfa erbyn hyn lle bo gennym ddigonedd o ddyfeisiau symudol digidol (e.e. ffonau Smart); ac yn ail, nid yw'r fframwaith o rwydweithiau cymdeithasol sy'n caniatáu i bobl gysylltu â'i gilydd wedi bodoli cyn hyn. Mae gwasanaethau megis Foursquare a SCVNGR yn arwain y ffordd o ran creu profiadau 'gemeiddio' sy'n gymdeithasol gysylltiedig ond gallwn ddysgu ganddynt erbyn hyn o ran creu offer dehongli digidol cost effeithiol am gost resymol.

Yn Imagemakers, gwnaethom ddechrau gyda'r uchelgais o greu fersiwn 2.1ain ganrif gyfatebol o'r hen gêm 'Mi wela'i, â'm llygad bach i.' Mae cyfres WildSpy rhaglenni iPhone yn caniatáu i deuluoedd weld nodweddion yn yr amgylchedd ac ateb cwestiynau i'w hateb gyda'i gilydd. Mae llwyddiant WildSpy wedi'n harwain at greu

Paul Davies

Mae Paul yn seicolegydd, dylunydd a thechnolegydd ac yn Rheolwr Cyfryngau Digidol yn Imagemakers Design and Consulting.

e-bost. paul@imagemakers.uk.com
Dilynwch ni ar Twitter: @imagemakers_uk

prosiectau 'gemeiddio' ar gyfer cleientiaid eraill ac rydym erbyn hyn yn ystyried sut y gall cyfarpar symudol esblygu i ddot yn fwy na dull darparu ffeithiau – wedi'r cwbl, datganodd Tilden y dylai dehongli ddatgelu ystyr a chydberthnasau, nid yn unig cyfleu gwybodaeth ffeithiol.

Credaf y gall edrych ar y sector gemau cyfrifiadurol addysgu gwersi gwerthfawr i ni o ran creu profiadau gwerthfawr a phlesurus i ymwelwyr. Er nad yw gemeiddio at ddant pawb, o'i gyfuno â thechnegau eraill, gall helpu i ymgysylltu â chynulleidfa oedd sy'n cael anawsterau gyda mathau mwy traddodiadol o gyfryngau.

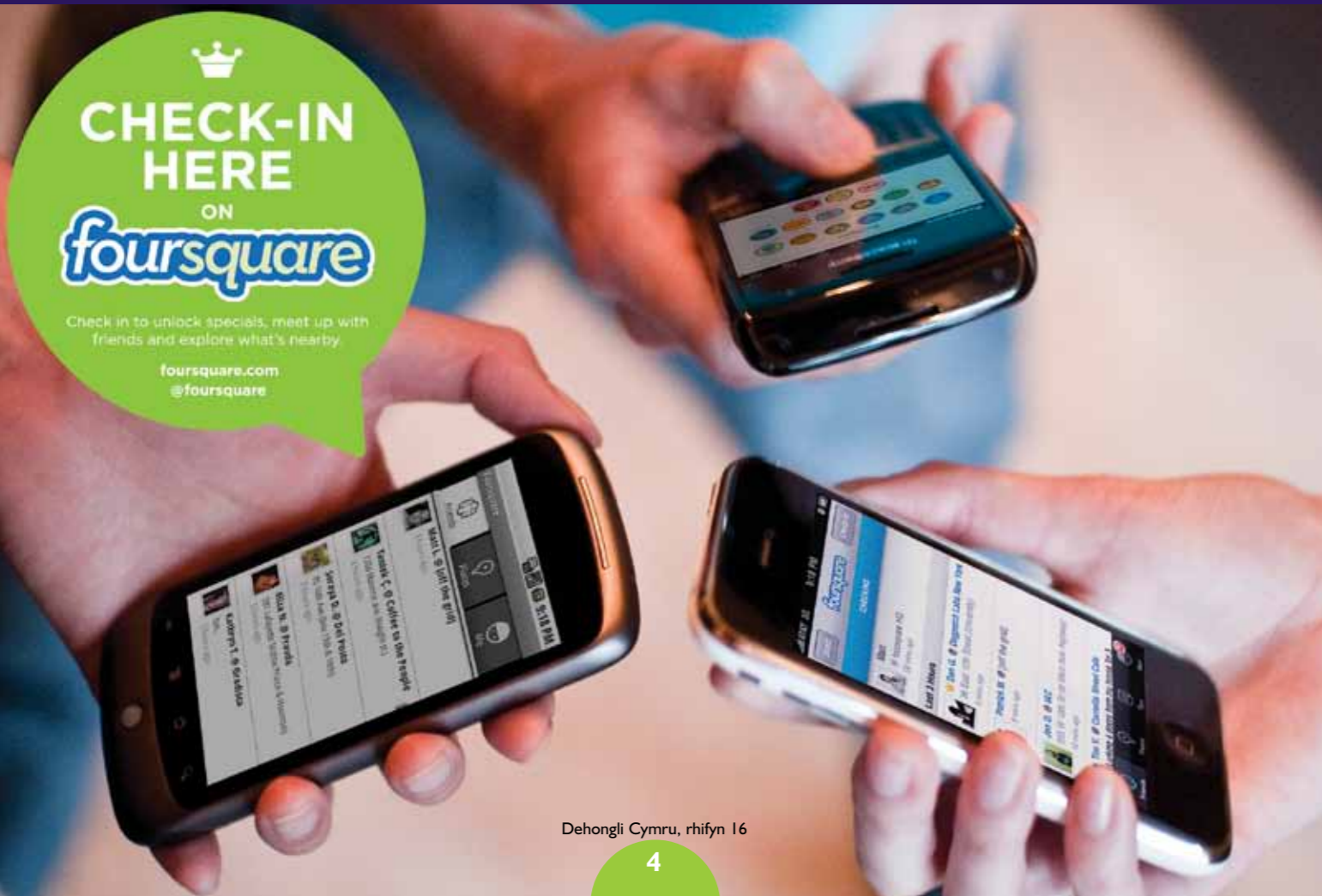
Mae myfyrwyr yn mwynhau cymryd rhan mewn helpa drysor symudol gyda'r rhaglen Discover Wildspace gan Imagemakers (Image Cyngor Bwrdeistref Havering)

Students enjoy taking part in a mobile treasure hunt with the Discover Wildspace App from Imagemakers.



Yn hytrach na bod yn negyddol, mae'r ystadegau hyn yn dangos bod y diwydiant gemau'n gwneud rhywbeth yn iawn wrth geisio ymgysylltu â phobl. Mae 'gemeiddio' yn cyfeirio at seicoleg pam mae pobl yn cael eu difyrru wrth chwarae gemau a sut y gellir defnyddio'r technegau hyn i roi profiad mwy gwerthfawr i bobl. Nid yw gemeiddio'n golygu creu gemau cyfrifiadurol yn yr ystyr traddodiadol. Nid wyf yn awgrymu bod pob prosiect dehongli'n creu ei Sonic the Hedgehog, Lara Croft neu World of Warcraft ei hun. Yn hytrach na hynny, edrychwch ar sut y gellir 'gemeiddio' eich cynnwys drwy roi technegau a ddefnyddir yn y gemau hyn ar waith. Mae dylunwyr gemau cyfrifiadurol yn seicolegwyr ardderchog. Maent yn gwybod sut i danio dychymyg pobl a'u difyrru i gymryd rhan mewn gweithgareddau sy'n gwneud iddynt ddychwelyd dro ar ôl tro a gallwn ddysgu o'r gemau hyn i gynyddu dysgu, cyfranogiad ac ymgysylltiad.

Dyma gwpl o enghreifftiau o dechnegau cymhelliannol a ddefnyddir mewn gemau cyfrifiadurol:



is 'gamification' the future of interpretation



Rhaglen iPhone WildSpy yw ateb yr 21ain ganrif i "Mi welaf i, a'm llygad bach i".

The WildSpy iPhone App is the 21st Century answer to I Spy.

If you're not someone who regularly plays computer games the fact that 10 million people in the UK spend at least 20 hours per week playing online games may shock you. Even more amazing is that the average young person will spend 10,000 hours playing computer games before they are 21 (NPD Report, 2008). **Paul Davies** explores how these trends can be used as a tool to aid interpretation.

Far from being negative these statistics show that the gaming industry is doing something right in trying to engage people. 'Gamification' refers to the psychology of why people get engaged with playing games and how these techniques can be used to give people a more rewarding experience. Gamification doesn't mean creating computer games in the traditional sense. I am not advocating that every interpretation project creates its own Sonic the Hedgehog, Lara Croft or World of Warcraft. Instead look at how your content can be 'gamified' by applying techniques used within these games. Computer game designers are excellent psychologists, they know how to capture people's interest and engage

them in activities that makes them want to come back repeatedly and we can learn from these games to increase learning, participation and engagement.

Here are a couple of examples of motivational techniques used in computer games:

Collecting: Part of human behaviour is that we like to collect units to add or complete a set. Incorporating the opportunity to collect items will encourage people to continue the activity and extend their experience further.

Status: We like to know our standing relative to others. Let people see how they are doing against others - either directly around them, or everyone who has ever undertaken the same challenge.



Mae SCVNGR yn rhaglen symudol sy'n creu heriau i bobl eu cyflawni mewn lleoliadau penodol. (Image SCVNGR).

SCVNGR is a mobile application that creates challenges for people to undertake when in certain locations. (Image SCVNGR).

Games have been around for centuries, and we have been using low-tech games in interpretation for years so why the new interest in them? Firstly, we are now in a position where we have the proliferation of digital mobile devices (e.g. smartphones); and secondly, never before has there been the framework of social networks that let people connect with each other. Services such as Foursquare and SCVNGR are taking the lead in creating socially connected 'gamified' experiences but we can now learn from them to create effective digital interpretation tools at a reasonable cost.

At Imagemakers we started with the ambition of creating the 21st century equivalent of the old 'I Spy' game. The WildSpy series of iPhone Apps allow

families to spot features in the environment and answer questions to complete with one another. The success of WildSpy has led us onto creating 'gamified' projects for other clients and we are now looking at how mobile guides can evolve to become more than a fact giving platform - after all Tilden originally stated that interpretation should reveal meaning and relationships, not simply communicate factual information.

I believe that looking at the computer gaming sector can teach us valuable lessons in creating rewarding and pleasurable experiences for visitors. Whilst gamification may not be everyone's cup of tea, when it is combined with other techniques it can help to engage with audiences who struggle with more traditional types of media.

Paul Davies

Paul is a psychologist, designer and technologist and Digital Media Manager at Imagemakers Design and Consulting.

e. paul@imagemakers.uk.com
Follow on Twitter: @imagemakers_uk

Codenni cyffwrdd

Bwriad *Codenni Cyffwrdd* oedd sicrchau bod byd microsgopig ond anhygoel hadau blodau gwylltion yn agored i gynulleidfa eang, gan gynnwys pobl ag anawsterau dysgu. Dyma'r prif artist **Ticky Lowe** yn cyflwyno profiad amlsynhwyrdd sy'n llawn o wrthgyferbyniad, gwead, arogla, sŵn, cyffwrdd a lliw.

Cawsom weithdai ymgynghori gyda phobl ifanc ac oedolion ag anawsterau dysgu. Roeddem ni am ganfod beth oedd yna am hadau blodau gwylltion, o'u gweld yn agos, a fyddai yn eu cyfareddu gymaint ag y mae'n cyfareddu'r gwyddonwyr! Rydym wedi dyfeisio darn newydd a chyffrous iawn o ddehongli amlsynhwyrdd, ar gyfer y Ganolfan Blodau Gwyllt Genedlaethol yn Lerpwl, sy'n llawn o ddarganfod a chwarae.

Dechreuodd y gweithdai gyda sesiynau yn defnyddio microsgop digidol. Wedi cysylltu hwn â sgrîn taflunydd gwnaethom y delweddau wedi eu chwyddo o hadau mor fawr a chlir â phosibl i'r rhai oedd yno eu gweld. Gyda disgrifio clywedol a chymorth casgliad cynyddol o wrthrychau i afael ynddynt wedi'u dewis ar hap, oedd â gwadau tebyg i'r rhai a geir ar hadau, roeddem yn adeiladu syniad o'r hyn roedd angen i'r dehongli hadau fod. Sbardunodd y sesiynau hyn sgysiau am beth yr oedd y gwadau yn ein hatgoffa ni ohonynt. Roeddent yn cyffroi pobl, yn eu gwneud yn frwdfrydig ac yn sgwrslyd. Roeddent yn tynnu pobl o'u cragen – er syndod o gofio mai dim ond casgliad o wrthrychau ar hap oedd yna, pupryn melyn, pen mop glân, cragen, pêl rwber bigog! Felly roeddem yn gwybod bod casgliad i afael ynddo ar ei ben ei hun yn effeithiol heb unrhyw ymyrryd gan yr artist.

Archwiliwyd gwad drwy ddewis o ddeunyddiau gan gynnwys gwneud sŵn drwy gyffwrdd ag amryw o wrthrychau, a hwnnw'n cael ei fwyhau gyda microffon a'i recordio i'w ddefnyddio wedyn. Roedd pobl ag anawsterau dwys yn mwynhau'r gwadau gyda'r mwyaf o wrthgyferbyniad – byddai pethau fflyfflyd, pigog, oer, oer a llaith, rwber, cynnes a meddal ar eu crwyn yn codi gwên. Roedd pawb yn hoffi pethau y gellid chwarae â hwy, yn gwisgo wig neu rywbeth ar y llaw



fel pyped. Roedd gan un o'r artistiaid, Naomi, gês dillad mawr coch yr oedd hi'n cario ei deunyddiau ynddo. Roedd y synnwyr o gyffro wrth archwilio'r cês dillad a dod o hyd i ddeunyddiau i'w defnyddio i wneud rhywbeth newydd yn rhywbeth y bu inni ddal arno er mwyn ei ddefnyddio yn y dehongli.

Gwnaethom y dewis o adeiladu tair prif goden, un ar gyfer pob gwad – craterau, gwrymiau a fflyfflyd – a chysylltu pob gwad gydag arogla cydgyssylltiedig: craterau gyda diliau mêl, gwrymiau gyda lafant, fflyfflyd gyda chyflyrydd ffabrig. Mae pob coden hefyd yn llestr sy'n cynnwys casgliad o wrthrychau i'w trin â'r dwylo y gellir chwarae â hwy – eu stacio, eu gwisgo, eu taflu, eu cyfrif, eu henwi – unrhyw beth amdani!

Mae sŵn yn dod â'r darnau yn fyw go iawn, gan gael ei ddechrau mewn ffyrdd gwahanol i bob coden. Mae microffonau cysylltu lond y crateri sy'n creu adlais wrth i chi roi'ch llaw drostynt; mae'r gwrymiau yn gwneud sŵn pan fyddwch yn plygu'r esgyl; mae'r goden fflyfflyd yn gwneud sŵn fflyfflyd wrth i chi ei siglo. Archwilio drwy chwarae yw'r cyfan a chanfod bod cyffyrddiad yn creu sŵn ac y gallwch greu cerddoriaeth drwy symud y codenni!

Ariannwyd y prosiect *Codenni Cyffwrdd* gan Gyngor Celfyddydau Lloegr a Bwrdd Partneriaeth Anabledd Knowsley. Mae codenni cyffwrdd wedi eu gwneud ar gyfer y Ganolfan Blodau Gwylltion Genedlaethol yn Lerpwl mewn partneriaeth gyda mencap Lerpwl. Bydd *Codenni Cyffwrdd* i'w gweld yng Nghanolfan Gelfyddydau Llyfrgell Y Rhyl rhwng 24 Mawrth a 28 Ebrill 2012.

e. ticky_lowe@hotmail.com
<http://getclosetowildflowerseeds.blogspot.com/>
www.mencapliverpool.org.uk



Touch pods

Touch Pods set out to make the microscopic yet amazing world of wildflower seeds accessible to a wider audience, including people with learning disabilities. Lead artist **Ticky Lowe** introduces a multisensory experience full of contrast, texture, smell, sound, touch and colour.

With artists Naomi Kendrick, Mai Thomas and Ross Dalziel, we ran workshops with young people and adults with learning disabilities. We wanted to find out what it was about wildflower seeds, seen close up, that would fascinate them as much as it fascinates the scientists! We came up with a new and very exciting piece of multisensory interpretation, for the National Wildflower Centre in Liverpool, which is all about discovery and play.

The workshops began with sessions using a digital microscope. Hooked up to a projector screen we made the enlarged images of seeds as big and clear as possible for the participants to see. With audio description and the help of a growing



collection of random handling objects, with textures comparable to those found on seeds, we built up an idea of what the seed interpretation needed to be. These sessions sparked conversations about what we thought the textures reminded us of. They made people excited, enthusiastic and chatty. It brought people out of themselves - surprisingly considering it was just a collection of random objects, a yellow pepper, a clean mop head, a shell, a spiky rubber ball! So we knew that a handling collection alone is effective without any artist-made interventions.

We explored texture through a range of materials including making sound from various objects being touched, amplified with a microphone and recorded for later use. People with profound disabilities enjoyed the textures with most contrast - fluffy, spiky, cold, clammy, rubber, warm and soft on their skin would raise a smile. Everyone liked things that could be played with, worn as a wig or on a hand like a puppet. One of the artists, Naomi, had a big red suitcase which she carried her art materials in.

The sense of excitement at exploring the suitcase and discovering materials to use to make something new was something we picked up on to use for the interpretation.

We chose to build three main pods, one for each texture - craters, ridges and fluffy – and linked each texture with a coordinating smell; craters to honeycomb, ridges to lavender, fluffy to fabric softener. Each pod is also a vessel containing a handling collection of objects to do with the pod they are in - a mixture of found and domestic, non-precious, replaceable objects which can be played with - stacking, wearing, throwing, counting, naming - anything goes!

Sound really brings the pieces alive, activated in different ways for each pod. Craters are embedded with contact mics which produce an echo when you put your hand over them; ridges make a sound when you bend the fins; the fluffy pod makes a fluffy sound when you rock it. It's all about exploration through play and discovering that touch creates sound and that you can create music by moving the pods!

The *Touch Pods* project was funded by Arts Council of England and Knowsley Disability Partnership Board. *Touch pods* have been made for The National Wildflower Centre in Liverpool in partnership with mencap Liverpool. *Touch Pods* will be showing at Rhyl Library Arts Centre 24th March to 28th April 2012.

e. ticky_lowe@hotmail.com
<http://getclosetowildflowerseeds.blogspot.com/>
www.mencapliverpool.org.uk





Gweithio i greu chwarae

Bu Amgueddfa Cymru'n gweithio'n galed i greu cyfleoedd chwarae ym mhob un o'i saith amgueddfa. Bydd mwy na hanner eu hymwelwyr yn cyrraedd mewn grwpiau teuluol, a cheir dros 230,000 o ymweliadau addysgol gan ysgolion bob blwyddyn. Felly mae sicrhau bod yr amgueddfeydd yn cwrdd ag anghenion chwarae'r plant, yn yr ystyr ehangaf, o'r pwys mwyaf, fel yr eglura **Ceri Black**.

Yn ystod y blynyddoedd diwethaf, rydym ni wedi dod â mwy o lwybrau chwarae i'n safleoedd ac wedi arbrofi gyda gwahanol ffurfiau ar ddehongli hanes byw. Mae gwisgo dillad hanesyddol yn galluogi plant i ddychmygu eu bod yn gymeriadau o'r oes a fu neu i werthfawrogi gweithiau celf, tra bo gweithgareddau amlsynhwyraidd a rhyngweithiol (rhai traddodiadol a rhai'n seiliedig ar TG) wedi galluogi ymwelwyr o bob oedran i ymgysylltu â'n casgliadau.

Gan ddilyn llwybr mwy confensiynol, rydym ni wedi sefydlu ardaloedd chwarae yn ein caffis – gyda chyfarpar o ansawdd da sy'n gysylltiedig â'n casgliadau, ynghyd â defnyddiau ac adnoddau i hybu creadigrwydd. Mae oedolion yn aros yn hwy tra bo'u plant yn chwarae'n ddiogel, felly mae'n ein gwneud ni'n fwy deniadol fel cyrchfan ac yn gwneud synnwyr masnachol yr un pryd.

Ardaloedd Chwarae Allanol

Rydym wedi bod yn rhoi mwy o bwyslais ar ddatblygu lleoedd chwarae pwrpasol ar ein safleoedd ac, yn fwyaf diweddar, mae'r ardaloedd chwarae y tu allan i'n hamgueddfeydd wedi dod yn 'waith ar y gweill'. Wrth ystyried cyfleoedd chwarae yn y Big Pit ac Amgueddfa Werin Sain Ffagan, rydym ni wedi dod o hyd i gyfoeth o gyngor cadarn ar y We, gan gynnwys gweithgareddau Playlink a gwaith Tim Gill i'r Comisiwn Coedwigaeth a'r Ymddiriedolaeth

Genedlaethol ar ddatblygu lleoedd chwarae creadigol a llawn dychmyg. Mae'n galonogol bod yr adnoddau hyn yn cynnwys astudiaethau achos o brosiectau arloesol a llwyddiannus sydd wedi cael eu creu heb gyllidebau mawr. Mae'r detholiad isod yn rhoi blas ...

Credwn y dylai lleoedd chwarae fod yn brydferth ac yn unigryw eu dyluniad, y dylent roi pleser ac ysgogi'r synhwyrau, ac y dylent fod yn ffynonellau difyrwch a syndod. Ni fydd dim byd llai yn gwneud y tro.

Mae lleoedd chwarae o safon uchel yn cynnig cyfleoedd i blant a phobl ifanc ymgysylltu â'u hamgylchedd naturiol, bod yn gymdeithasol neu ar eu pennau eu hunain, creu bydoedd dychmygol, rhoi prawf ar ffiniau, adeiladu a newid y byd o'u cwmpas, profi newid a pharhad, a mentro os yw'r risg yn dderbyniol. Playlink

Naws y lle

Mae creu lleoedd chwarae gwych yn grefft, ac mae'n gofyn am greadigrwydd a dychmyg. Un man cychwyn creadigol defnyddiol iawn yw ystyried sut y gall naw neu hanfod safle neu adeilad ... gael ei gipio neu ei bwysleisio, a throsglwyddo hyn i'r lle chwarae.

Gwneud y cynnig iawn

Gyda'r cynigion a'r gwahoddiadau iawn, gall plant o bob oedran a gallu ddod i fwrdd o safleoedd gydag ymdeimlad dwfn o'r hyn sy'n eu gwneud yn arbennig ac unigryw: ymdeimlad sydd gymaint yn fwy grymus gan iddo gael ei ennill drwy eu dychmyg, eu hymdrechion creadigol, eu hesboniadau a'u darganfyddiadau eu hunain.

Gwahoddiadau i archwilio, ymgysylltu a dychmygu

Drwy ddewis defnyddiau rhydd yn ofalus – blwch o sgarffiau sidan o flaen drych; bwcedi a brwshys mewn stabl gyda modelau o dda byw a chyflenwad dŵr; offer garddio a gwelyau uchel mewn gardd ffurfiol – gellir troi llecyn goddefol yn wahoddiad i archwilio, ymgysylltu a dychmygu.

Tim Gill, ar gyfer yr Ymddiriedolaeth Genedlaethol. Os Ardal Chwarae yw'r Ateb, Beth yw'r Cwestiwn

Sgemâu Chwarae

Yn ystod y degawd diwethaf, bu pwyslais cynyddol ar arddulliau dysgu ymwelwyr (naill ai gweledol / clybodol / cinesthetig – neu ddealltwriaethau lluosog Gardener). Wrth ddarllen y llynyddiaeth ar Flynnyddoedd Cynnar, rwyf wedi sylwi'n arbennig ar y gwaith ar sgemâu chwarae – patrymau y mae plant yn eu hamlygu drwy eu chwarae, gan gynnwys 'cludo', 'casglu', 'amgáu', 'taflwybr' a 'chylchdroi'. (Gweler, er enghraifft, Cathy Nutbrown, *Threads of Thinking: Schemas and Young Children's Learning*). Mae'n ymddangos i mi, er ein bod ni'n ymdrechu i gynnig amrywiaeth o brofiadau sy'n darparu ar gyfer gwahanol arddulliau dysgu, y dylem weithio gydag arbenigwyr Blynnyddoedd Cynnar a chadw'r gwahanol fathau hyn o chwarae mewn cof wrth gwrrdd ag anghenion ein hymwelwyr ifancaf.

Ceri Black yw Pennaeth Dysgu'r saith amgueddfa sy'n rhan o Amgueddfa Cymru, e-bost Ceri.Black@museumwales.ac.uk

Mae'r ardal chwarae yng nghaffi Amgueddfa Wlân Cymru yn boblogaidd gan blant ac oedolion fel ei gilydd.
The play area in the café at the National Wool Museum is popular with children and their adults.



i ddilyn...

Straeon i ddilyn...
Yn Hydref 2009, disgrifiodd Dave Penberthy brosiect uchelgeisiol Twristiaeth Dreftadaeth Cadw, a oedd yn cynnwys Cynllun Dehongli Cymru Gyfan. Hyd yma, mae deuddeg o'r straeon allweddol wedi bod yn destun cynlluniau dehongli ac maent yn cael eu defnyddio i arwain ymgeis Cadw i adnewyddu dehongli. Mae sefydliadau cyhoeddus a phreifat wedi cael cymorth ariannol gan Brosiect Twristiaeth Dreftadaeth i roi cynlluniau dehongli ar waith yn unol â'r cynlluniau hyn. Mae'r mentrau hyn yn helpu i ddarparu ymagwedd fwy cydgyssylltiedig at ddehongli ein treftadaeth.
Bydd diweddariad llawn yn y rhifyn nesaf, ond os ydych yn datblygu dehongli ar hyn o bryd, gallwch gael cipolwg ar y cynlluniau yn: cadw / newyddion / prosiectau cyllid Ewropeaidd. Y cynlluniau yw:

- Gwreiddiau a chynhanes Cymru
- Concwest y Rhufeiniad a gwladychu yng Nghymru
- Seintiau Celtaidd, lleoedd ysbrydol a phererindodau.
- Capeli, eglwysi a thirweddau mynachaudd Cymru
- Tywysogion Gwynedd
- Tywysogion Deheubarth
- Arglwyddi'r Mers Deheuol
- Cestyll a threfi caerog Edward I
- Owain Glyndŵr a'i wrthryfel
- Ymatebion artistig i'r dirwedd
- Amddiffyn y deyrnas – Sir Benfro
- Cymru : y Genedl Ddiwydiannol gyntaf

Mae Plant, wrth ddefnyddio eu dychmyg a'u creadigrwydd i wneud eu darganfyddiadau eu hunain, yn ymhél yn ddyfnach â hanes.
Children using their imagination and creativity to make their own discoveries, engage in history more deeply.



Cyfeiriadau

Arddangosfa ffotograffau

<http://www.freeplaynetwork.org.uk/playlink/exhibition/index3.htm>

Playlink

<http://www.playlink.org/publications>

'Design for Play', canllaw i greu lleoedd chwarae. Gweler tudalennau 16-20 yn <http://www.playengland.org.uk/resources/design-for-play>

Y Comisiwn Coedwigaeth

[http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-growing-adventure-report.pdf/\\$FILE/fce-growing-adventure-report.pdf](http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-growing-adventure-report.pdf/$FILE/fce-growing-adventure-report.pdf)

Y Comisiwn Coedwigaeth 'Design Guidance for Play Spaces'

[http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf/\\$FILE/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf](http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf/$FILE/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf)

Chwarae – yr arfer ac offer comisiynu gorau – cyhoeddiadau

<http://www.commissioningsupport.org.uk/resource-bank/children-and-families/play-best-practice.aspx>

Ymgynghori â phlant

<http://www.commissioningsupport.org.uk/pdf/fun-freedom-11-million-fair-play.pdf>

Threads of Thinking: Schemas and Young Children's Learning,

Cathy Nutbrown, Sage Publications Ltd, ISBN 9781849204644



Working at play

Amgueddfa Cymru – National Museum Wales has been working hard at creating playful opportunities at all 7 of its museums. More than half the visitors arrive in family groups, alongside more than 230,000 education visits from schools each year. Making sure the museums meet the play needs of children is vitally important, as **Ceri Black** explains.

During the past few years, we've introduced more playful trails to our sites and experimented with different forms of living history interpretation. Dressing up clothes enable children to imagine themselves as historical characters or engage with artworks, whilst multisensory activities and interactives (both traditional and IT based), have aimed to enable visitors of all ages to connect with our collections.

More conventionally, we have introduced play areas into our cafés - with good quality equipment linked to our collections, together with materials and resources to encourage creativity. Adults linger longer while their children are safely and playfully occupied, so it adds to our attraction as a destination, whilst also making commercial sense.



Gall plannu naturiol, fel y twnnel helyg hwn yn yr Ardd Fotaneg Genedlaethol, gael ei ddefnyddio i greu lleoedd chwarae bendedig.

Natural planting, like this willow tunnel at the National Botanic Garden Wales, can be used to create wonderful play spaces

External Play Areas

We've been developing a stronger focus on developing dedicated learning spaces at our sites, and most recently, the play areas outside our museums have become a 'work in progress'. In the process of considering opportunities for play at Big Pit and St Fagans: National History Museum, we've discovered a wealth of sound advice on the web, including the activities of Playlink and Tim Gill's work for the Forestry Commission and the National Trust on developing creative and imaginative play spaces. Reassuringly, these resources include case studies of innovative and successful projects which have been created without big budgets. The following extracts give a flavour...

Play spaces

We believe that playable space should be beautiful, individually designed, should please and stimulate the senses, and be sources of delight and surprise. Nothing less will do.

Quality playable spaces are those that offer children and young people opportunities to engage with their natural surroundings, be sociable and solitary, create imaginary worlds, test boundaries, construct and alter their surroundings, experience change and continuity, and take acceptable levels of risk. Playlink

The spirit of the place

Creating fine play space is an art, and takes creativity and imagination. One very useful creative starting point is to think about how the spirit or essence of a site or property ... might be captured or highlighted, and to bring this out in playful ways.

Making the right offer

Children of all ages and abilities can come away from properties with a deep sense of what makes them special and unique: a sense that is all the more powerful because it has been acquired through their own imaginations, creative efforts, explanations and discoveries

Invitation to explore, engage and imagine

Thoughtfully chosen loose materials – a box of silk scarves in front of a mirror; buckets and brushes in a stable with some model livestock animals and a water supply; gardening tools and raised beds in a formal garden – turn a passive space into an invitation to explore, engage and imagine.

(All three from Tim Gill, for the National Trust. If a play area is the answer, what is the question?)

Play Schemas

During the past decade, there has been an increasing emphasis on the learning styles of visitors (either visual/auditory/kinaesthetic – or Gardener's multiple intelligences). Reading the Early Years literature, I've been struck by the work on play schemas – patterns that children demonstrate through their play, including 'transporting', 'collecting', 'enveloping', 'trajectory and rotation'. (See, for example, Cathy Nutbrown's *Threads of Thinking: Schemas and Young Children's Learning*.) It strikes me that, much as we aim to offer a variety of experiences catering for different learning styles, meeting the needs of our youngest visitors means we should be working with early years experts and bearing in mind these different types of play.

Ceri Black is Head of Learning of the 7 museums that make up Amgueddfa Cymru – National Museum Wales e. Ceri.Black@museumwales.ac.uk

Coetiroedd yn Sain Ffagan: Mae Amgueddfa Werin Cymru yn rhoi cyfle i blant a phobl ifanc i ymgysylltu â'u hamgylchedd naturiol.

The Woodlands at St Fagans: National History Museum give children and young people the chance to engage with their natural surroundings.



to follow...

Stories to follow...

In Autumn 2009 Cadw's Dave Penberthy described their ambitious Heritage Tourism Project, which included the development of a pan-Wales Interpretation Plan. To date, twelve of the key stories have been the subject of interpretation plans, and are being used to guide Cadw's drive to renew interpretation. Public and private organisations have received financial support from the Heritage Tourism Project to implement interpretation schemes aligned with these plans. These initiatives help to provide a more joined up approach to interpreting our heritage.

There will be a full update in the next issue, but if you're developing interpretation now check out the plans at: [cadw / news / european funded projects](http://cadw.gov.uk/news/european-funded-projects). The plans are:

- Origins and prehistory of Wales
- Roman conquest and settlement of Wales
- Celtic saints, spiritual places and pilgrimages.
- Chapels, churches, and monastic landscapes of Wales
- Princes of Gwynedd
- Princes of Deheubarth
- Lords of the southern March
- Castles and walled towns of Edward I
- Owain Glyndŵr and his uprising
- Artistic responses to the landscape
- Defence of the realm - Pembrokeshire
- Wales : the first Industrial Nation

Reference Points

Photo exhibition

<http://www.freeplaynetwork.org.uk/playlink/exhibition/index3.htm>

Playlink

<http://www.playlink.org/publications>

Design for Play A Guide to Creating Play Spaces. See pages 16 -20 of <http://www.playengland.org.uk/resources/design-for-play>

Forestry Commission

[http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-growing-adventure-report.pdf/\\$FILE/fce-growing-adventure-report.pdf](http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-growing-adventure-report.pdf/$FILE/fce-growing-adventure-report.pdf)

Forestry Commission Design Guidance for Play Spaces

[http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf/\\$FILE/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf](http://www.forestry.gov.uk/pdf/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf/$FILE/fce-design-guidance-for-play-spaces.pdf)

Play – Best commissioning practice and tools – publications

<http://www.commissioningsupport.org.uk/resource-bank/children-and-families/play-best-practice.aspx>

Children's Consultation

<http://www.commissioningsupport.org.uk/pdf/fun-freedom-11-million-fair-play.pdf>

Tim Gill <http://timrgill.files.wordpress.com/2010/05/4539-play-space-landscape-spreadv2-2.pdf>

Threads of Thinking: Schemas and Young Children's Learning. Cathy Nutbrown, ISBN 9781849204644



Chwarae am bum mlynedd ar hugain

Mae Techniquet wedi bod yn swyno ymwelwyr am chwarter canrif. Fe ofynnem iddynt beth oedd cyfrinach eu llwyddiant ac mae'n debyg - fod gan chwarae llawer i'w wneud ag efi!

Techniquet yw'r ganolfan wyddoniaeth hynaf yn y DU, ac eleni yn datlu 25 mlynedd o wneud gwyddoniaeth yn hwyl ac yn hygyrch i bawb. Rydym yn elusen addysgol sydd wedi'i leoli yng Nghaerdydd. Ein bwriad yw cael pobl i ennyn diddordeb mewn gwyddoniaeth a'u hysgogi i ddysgu mwy. Mae dros 250,000 o ymwelwyr yn ymweld â'n safleoedd yng Nghymru bob blwyddyn.

I ein cynulleidfaoedd, mae Techniquet yn cynrychioli profiad sy'n hygyrch ac ysgogol. Yn yr hydref mae "Yucky You" yn ôl drwy alw mawr. Mae'r sioe yn ymwneud â swyddogaethau corff dynol, ac yn egluro pam mae 'bogies' yn wyrdd, a pham rydych yn chwysu a pham ei fod yn gwynto. Gall ymwelwyr deimlo fel eu bod dim ond yn cael hwyl ond mae pob sioe ac arddangosfa wedi'i gynllunio i hyrwyddo cysniad gwyddonol, boed yn Rymoedd, Magneteg, Cemeg neu bos mathemategol. Mae plant ac oedolion fel ei gilydd yn cael eu hannog i chwarae gyda'r arddangosfeydd rhyngweithiol sy'n eu hysbrydoli ac yn eu cymell i ddysgu mwy am wyddoniaeth.

Er mwyn ddatlu ei phen-blwydd yn 25, daeth Techniquet a'i brand arbennig o ddysgu drwy hwyl i ganolfannau siopa



Mae hwyl Techniquet yn cychwyn yn gynnar yn eich oes

Techniquet fun starts at an early age

Rhai o oedolion ifanc yn mwynhau'r arddangosfa Swigod Araf lle gallwch wyllo'r swigod mawr rydych yn ei greu yn "bwyta" y rhai llai.

Some young adults enjoy the Slow Bubbles exhibit where you can watch the bigger bubbles you create "eat" the smaller ones.



o gwmpas de Cymru, yn ystod yr haf. Gan ddefnyddio ffurfiau prif fwrdd o arddangosfeydd poblogaidd a chyflwynwyr "yn bysgio" arddangosiadau byr o rai o'r sioeau poblogaidd - gan gynnwys sut i hwbio canister drwy ddefnyddio tabled ddfyf traul neu greu "bwced clwcian" - mae'r sioeau gwyddoniaeth teithiol cyffrous wedi bod yn boblogaidd ymhlith cynulleidfaoedd a fyddai efallai fel arfer ddim yn ymweld â'r ganolfan gwyddoniaeth.

Soniwch am yr enw Techniquet a bydd rhan fwyaf o bobl yn meddwl am yr atyniad ym Mae Caerdydd neu ei chwaer atyniad ym Mhrifysgol Glyndŵr. Ond yn llai adnabyddus yn gyffredinol yw'r ffaith fod y rhan fwyaf o'r arddangosfeydd rhyngweithiol wedi cael eu cynllunio a'u hadeiladu gan dîm mewnol Techniquet sydd hefyd yn gwneud ac yn gwerthu arddangosfeydd, gwasanaeth ymgynghori a rhaglenni addysg i ganolfannau gwyddoniaeth ac amgueddfeydd mewn mwy na 30 o wledydd.

Yn ystod y tair blynedd diwethaf mae Techniquet wedi cael ei chomisiynu gan dros 80 o sefydliadau gwahanol i ddylunio, cynhyrchu a gosod amrywiaeth eang o arddangosfeydd, gweithgareddau addysg a rhaglenni ar gyfer cleientiaid sydd wedi ei

lleoli yn y DU, Ewrop, y Dwyrain Pell, Awstralia a'r Unol Daleithiau. Nid yw llwyddiant Techniquet yn y maes hwn wedi derbyn y gwobrau mae'n haeddu bob amser, ond mae'n enghraifft wych o fusnes sy'n seiliedig ar dechnoleg yng Nghymru sy'n allforio ei arbenigedd o amgylch y Byd.

Un o'r heriau a wynebir gan Techniquet yw marchnata i gynulleidfa ehangach na'r un traddodiadol o ysgolion, rhieni gyda phlant ac oedolion iau. Mae Techniquet yn gyd-noddwr mewn menter newydd gwerth £49m ar gyfer pobl ifanc yng Nghymru, a elwir yn Cyrraedd y Nod, sy'n cael ei ariannu gan Gronfa Gymdeithasol Ewrop (ESF), gydag arian cyfatebol gan Lywodraeth Cymru a noddwyr cysylltiedig. Fel rhan o'r cynllun hwn, mae Techniquet yn datblygu rhaglenni i bobl ifanc 11 - 19 oed sy'n wynebu neu sydd mewn perygl o anfantais neu dangyflawni, er mwyn helpu i wella eu cyfleoedd gyrfaol. Mae'r cysniad o wneud gwyddoniaeth yn hwyl ac yn hygyrch yn un mor berthnasol ar gyfer y grŵp oedran yma, ag yw i blant iau.

Techniquet, Stryd Stuart, Caerdydd
t. +44 (0) 29 20 475 475 ext 234
w. <http://www.techniquet.org>

Playing for 25 years

Techniquet has been delighting visitors for a quarter of a century. We asked them what the secret was to their success and guess what - play has a lot to do with it!

Techniquet is the UK's longest established science centre, and celebrates 25 years of making science fun and accessible to all this year. We are an educational charity based in Cardiff. Our mission is to engage people with science and to motivate them to learn more. Over 250,000 visitors come to our sites around Wales each year.

For our audiences, Techniquet represents an experience that is accessible and stimulating. This autumn "Yucky You" is back by popular demand. The show is about our everyday human bodily functions, and explains why bogies are green, why you sweat and why it smells. Visitors may feel like they are just having fun but each show and exhibit has been designed to

promote a scientific concept, be it Forces, Magnetism, Chemistry or a mathematical puzzle. Children and adults alike are encouraged to play with the interactive exhibits which inspire and motivate them to learn more about science.

To celebrate its 25th anniversary, Techniquet brought its special brand of learning through fun to shopping centres around south Wales over the summer. Using table top forms of popular exhibits and presenters "busking" short demonstrations from some of the shows - including how to propel a canister using an indigestion tablet or create a "clucking bucket" - the sensational science roadshows have proved popular among audiences who may not usually pay the science centre a visit.

Mention the Techniquet name and most people will think of the Cardiff Bay based attraction or its sister attraction at Glyndwr University. Less well known is the fact that the majority of the interactive exhibits have been designed and built by Techniquet's

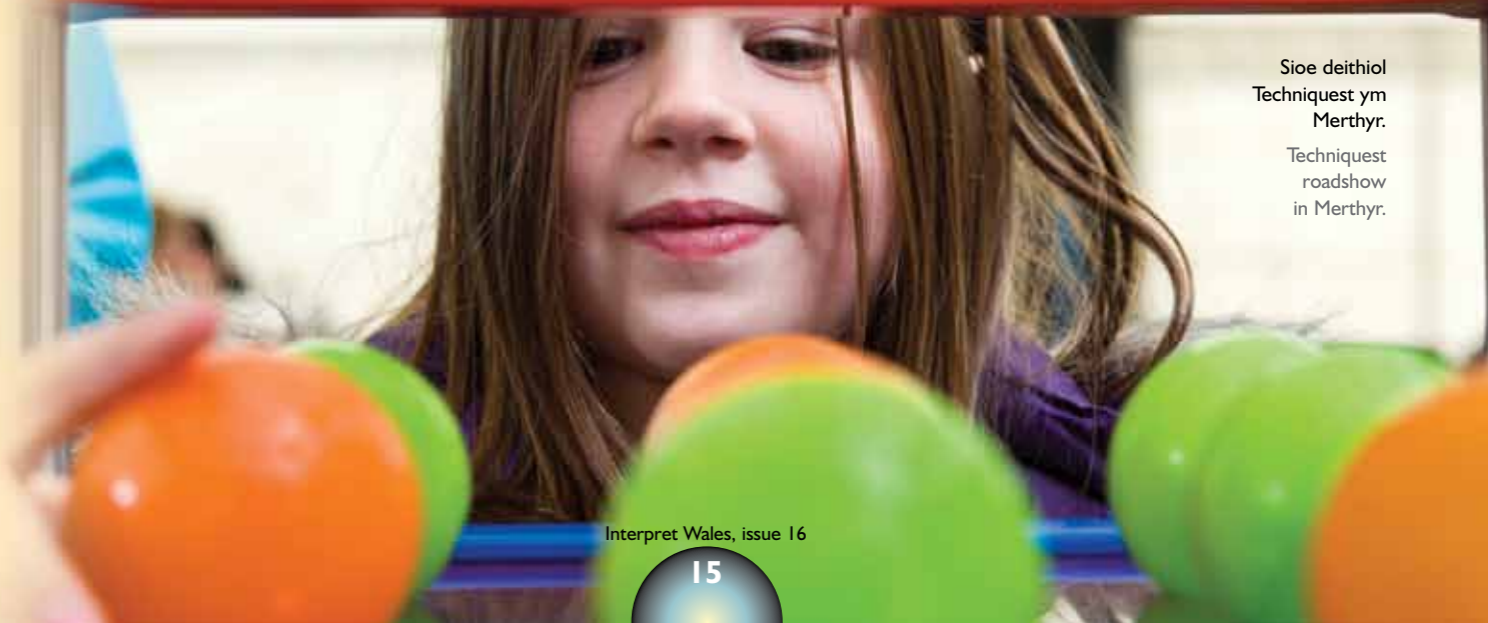


own in-house team who also make and sell exhibits, education programmes and consultancy to science centres and museums in more than 30 countries.

In the last three years Techniquet has been commissioned by over 80 separate organisations to design, manufacture and install a huge variety of exhibits, education activities and programmes for clients based in the UK, Europe, the Far East, Australia and the USA. The success of Techniquet in this area has not always received the accolades it deserves, but it is a great example of a technology based business, within Wales, that is exporting its expertise around the World.

One of the challenges faced by Techniquet is marketing to a wider audience than its traditional one of schools, parents with children and younger adults. Techniquet is a joint sponsor in a £49m new initiative for young people in Wales, called Reach the Heights, which is funded by the European Social Fund (ESF), with match funding from the Welsh Government and associated sponsors. As part of this scheme, Techniquet is developing programmes for 11 - 19 year olds who face or who are at risk of disadvantage or under-achievement, to help improve their career opportunities. The concept of making science fun and accessible is just as relevant for this age group as for younger children.

Techniquet, Stuart Street, Cardiff.
t. +44 (0) 29 20 475 475 ext 234
w. <http://www.techniquet.org>



Sioe deithiol Techniquet ym Merthyr.

Techniquet roadshow in Merthyr.

'Darllenwch y label, os oes un i'w gael'



Caneri mewn het, gan Ashley Ferguson.
Canary in a hat, by Ashley Ferguson.

Y dasg ar gyfer y prosiect oedd archwilio ac ail-archwilio hanes, dehongli, ac arteffactau yng ngoleuni materion sy'n berthnasol i ddiwylliant cyfoes. Gan ddefnyddio dull traws-ddisgyblaethol, cyflwynwyd y dehongliad canlynol i'r cyhoedd drwy fewnosodiadau, perfformiadau, sain, fideo, gwrthrychau ar hap neu wrthrychau a ffurfiwyd, yn ddiabynnol ar ba gyfrwng oedd fwyaf addas o safbwynt y neges. Y cysyniad oedd herio, ymyrryd, ymateb a datgelu agweddau ar gasgliad yr amgueddfa neu ymateb i adeilad hanesyddol yr amgueddfa. Byddai hyn yn cynnig ffordd newydd i ymwelwyr edrych ar y casgliad a'u profiad ohono.

Felly beth ddigwyddodd? Cynhyrchodd pob un o'r myfyrwyr ddarn o waith profesiynol a roddwyd hwy naill ai'n hollol amlwg neu'n anamlwg yn yr arddangosfeydd. Roedd llawer o'r gwaith hwn yn chwareus ac yn cynnwys storiâu; roedd rhai'n cwstyfnu'r syniad o wirionedd mewn dehongliad. Sut ydym yn gwybod beth sydd yn wir wrth i ni ddarllen label? Beth yw'r profiad rydym yn ei deimlo wrth i ni weld darn o waith?

Roedd gan waith Joel Taylor ddehongliad chwareus a digrif o ran y modd y gellir defnyddio dehongliadau. Drwy gynhyrchu treisicl i blentyn, sef yr 'Icycle' 1982-1985, cyflwynodd ei dreisicl llachar a lliwgar mewn amwisg o risial, drwy gyfrwng datganiad â'i dafod yn ei foch a oedd yn tynnu coes am y modd mae amgueddfeydd yn cyflwyno eu gwybodaeth:

'Fe wnaeth materion logistaidd a oedd yn hanfodol o safbwynt gweithredol y beic achosi dadl ymhlith defnyddwyr gaeaf 1983. O ganlyniad i drylwyrdd y broses cramen diemwnt ar y pedalau maent wedi eu 'rhewi' i'w lle

Yn ddiweddar cafodd myfyrwyr ail flwyddyn Ysgol Gelf Prifysgol Aberystwyth, gyfle i weithio ar gasgliad hanes cymdeithasol Amgueddfa Ceredigion yn y Coliseum, Aberystwyth. Gan weithio gyda'i gilydd, archwiliodd staff yr amgueddfa a'r myfyrwyr y posibiladau o gyfod celf gyfoes ochr yn ochr ag arteffactau hanesyddol, a hynny yn aml mewn ffordd chwareus. Pam? Dyma esboniad gan **Stuart Evans**.

gan ei gwneud hi'n hollol amhosibl i'r 'Icycle' symud, dim hyd yn oed y mymryn lleiaf.'

Penderfynodd Ashley Ferguson roi dillad am rai o'r anifeiliaid tacsidermi a oedd yn cael eu harddangos drwy greu hetiau papur a gemwaith addurnol a thei bô sy'n addurno'r anifeiliaid 'morbid'. Gyda mwy na chipolwg ar fyd Fictoraidd grotesg Walter Potter, mae gan yr enghreifftiau hyn fwy o elfen hwyl. Mae gan ei labeli arddull sy'n debyg i rai amgueddfa ac roeddem bron â chael ein twyllo'n llwyr gan y dull proffesiynol roeddent yn dynwared labeli arferol yr amgueddfa. Disgrifiwyd y caneri melyn fel:

'Roedd y rhywogaeth hon yn adnabyddus yn bennaf oherwydd eu plu llachar a'u cyfwisgoedd nodedig, ac roeddent yn aml i'w gweld yn gwisgo cadwyni aur a chapan.'

Roedd yr arlunydd Madelain Anstey-Maggs ychydig yn fwy cynnil yn ei hagwedd at yr ymyriad gan osod ei dehongliad ychydig i'r ochr o'r brwsh gwallt cywrair, a oedd yn eiddo i wrach, yr oedd hi wedi ei osod yn yr arddangosfa wniô Fictoraidd. Ochr yn ochr â'i dam o waith lluniodd stori a oedd yn awgrymu bod yr hanes am wrach o dde Ceredigion yn ffaith. Gadawyd ni'n dyfalu ynghylch a oedd yr hanes yn ffeithiol neu yn un a luniwyd gan yr arlunydd. Roedd yr eitemau a oedd yn cael eu harddangos yn ychwanegu at y stori ac felly'n ein hannog i gredu ei bod yn wir:

'Y darganfyddiad mwyaf anghyffredin yw brwsh gwallt ag iddo wallt dynol yn lle blew a drych sy'n cyd-fynd ag ef, y ddau ohonynt wedi eu mewnosod gyda'r hyn rydym yn ei gredu yw gwallt Clara Du ei hun. Mae'r arddangosfa hefyd yn cynnwys 'potel gwrach' wedi ei selio â chŵyr ac arni arwydd rwnig. Y gred yw ei bod yn cynnwys wrin a gwrthrychau miniog fel hoelion a phinnau.'

Sylwodd Paige Pearce bod gan labeli ac arwyddion amrywiol yr amgueddfa eu grym a'u pŵer eu hunain a phenderfynodd fuddsoddi mewn gosod dros gant o symbolau o weithgareddau stereoteip gwrywaidd a benywaidd yn arddangosfeydd yr amgueddfa. Gan gwestiynu ein derbynriad o'r rolau hyn yn ein bywydau, cynhyrchodd yr arlunydd arwyddion bach symbolaidd a'u gosod ochr yn ochr â'r arddangosfeydd hynny yn yr amgueddfa a oedd yn cynnwys cyfeiriadau at rôl wryw a benyw nad oeddem wedi eu hystyried o angenrheidi- rwydd. Roedd y defnydd hwn o symbolau'n ffordd o oresgyn y broblem o ddefnyddio dwy neu fwy o ieithoedd mewn testun sy'n arwain yn aml at broblemau wrth ddylunio arddangosfeydd amgueddfa. Tra bod rhai o'r arlunwyr ifanc wedi gweithio mewn un maes neu thema benodol, cymerodd Pearce y syniad o'r amgueddfa gyfan a sut mae negeseuon yn cael eu cyfleu.

Rhoddodd Joe Harris ei theganau ei hunan yn yr arddangosfa yn yr amgueddfa, gan gynnwys tedi bêr bach ag iddo fraich wywedig. Cafodd Joe 'Plum' yn anrheg gan fachgen pan oedd ond pump oed ac roedd arfer bod ganddo galon ac arni'r geiriau 'Rwy'n dy garu di'. Roedd y label ar yr arth yn dweud, 'Mae ei ben wedi cael ei wniô yn ôl arno ac mae ei fraich chwith ar goll am fy mod yn arfer sugno fy mawd a chydio yn y fraich er mwyn ei aroglu i'm cysuro'. Gallwn weld bod hyn yn label gonest a chredu'r awdur wrth iddi esbonio sut collwyd y fraich. Mae hwn yn wirionedd cyffredinol.

Rhaid sôn hefyd am y darnau gwefreiddiol gan Augustina Trijonyte, a greodd gwe pry cob cywrair o edau aur a chlychau bach ar un o'r prif risiau, a hefyd adeiladwaith y

Joe Scott 'olwyn beic â synau'.

Joe Scott 'bike wheel with sounds'.

'blodyn tebyg i wyfyn llychlyd' a gafodd ei osod yn arddangosfa'r ail ganrif ar bymtheg, gan Alice Mary Isaac. Roedd y ddau ddarn hyn yn eistedd yn hollol dawel yn yr arddangosfa, gan dywynnu. Roedd y ddau'n ateb i'r hyn a ddylai fod yn swm a sylwedd arddangosfeydd amgueddfa. Roedd y ddau'n cynnig pethau i feddwl amdanynt ac eto i gyd nid oedd angen esboniadau na labeli arnynt. Roedd y ddau, yn syml, yn dweud y gwir.

Efallai bod hyn yn ein harwain i'r casgliad, pa labeli bynnag sy'n mynd cyd fynd â gwrthrychau mewn amgueddfeydd, y gwrthrychau eu hunain yw'r gwirionedd go iawn - ac mae dehongliad yw'r labeli bob amser, a allai ein harwain i ffordd o'r gwirionedd hwnnw neu i gyfeiriad arall. Ein hymateb ni i'r gelf yw'r emosiwn puraf a mwyaf gonest, ac o safbwynt rhai o'r darnau hyn roedd yn fater o gysylltu â thrwytho eich hun yn y syniad a chwarae gydag ef.

Cynhyrchodd Joe Scott gopi o feic parod Marcel Duchamp ar sedd cegin gan roi tro cynnil iddo. Newidiodd Scott yr olwyn drwy osod llinynnau yn lle'r sbôcs a gwahodd y sawl oedd yn edrych arnynt i'w tynnu. Ei unig label oedd gwahoddiad syml i'r gynulleidfa gymryd rhan. Byddai Duchamp wedi mwynhau'r ffordd roedd angen i'r gwyliwr gymryd y cam olaf i gwblhau'r gwaith. Cafodd ei leoli rhwng y delyn a'r beic 'penny farthing' yn arddangosfeydd parhaol Amgueddfa Ceredigion. Yr ymwelydd oedd yn chwarae'r nodyn olaf.

Stuart Evans yw'r Dylunydd Arddangosfeydd yn Amgueddfa Ceredigion
e. museum@ceredigion.gov.uk
<http://museum.ceredigion.gov.uk>
<http://pilgrim.ceredigion.gov.uk>



'Read the label, if there is one'

Second year students at Aberystwyth University's School of Art were recently given the opportunity to work with a social history collection held at Ceredigion Museum in the Coliseum, Aberystwyth. Staff at the museum collaborated with the students, working together and exploring the possibilities of juxtaposing contemporary art with historic artifacts, often in a playful way. Why? **Stuart Evans** explains.

The remit for the project was to examine and re-examine history, interpretation, and artefacts in the light of current cultural related issues. Using a cross-disciplinary approach the resulting interpretation was presented to the public through installations, performance, sound, video, found or constructed objects, depending on which medium best suited the message. The concept was to challenge, intervene, respond to and disclose aspects of the museum collection or respond to the museum's historic building. This would give visitors a new way of looking and experiencing the collection.

So what happened? Each of the students produced a professional piece of work that sat either blatantly or discreetly in the displays. Many of these works were playful and included stories; some questioned the notion of truth in interpretation. How do

we know what is true when we read a label? What do we feel when we experience a work of art?

The work of Joel Taylor showed a playful and humorous take on the way in which interpretation can be used. By producing a child's tricycle called *The 'lcycle' 1982-1985*, he accompanied his glamorous glitzy crystal encased tricycle with a tongue in cheek statement which joked with the way museums present their information:

'Logistical issues, fundamental to the bike's function were to cause controversy among consumers in the winter of 1983. The thoroughness of the diamond encrusting process has effectively forced the pedals to remain static, meaning that the 'lcycle' could not achieve motion, even to the slightest degree.'

Ashley Ferguson playfully chose to dress up some of the taxidermy animals displayed by creating paper hats and decorative jewellery and bow ties with which to adorn the 'morbid' creatures. With more than a glance at the grotesque Victorian world of Walter Potter these examples had a more fun element. Her labels have a similar authentic museum twist to them and we were half taken in by the professional approach to the way in which they characterize the usual museum label. The yellow canary was described:

Labeli du a gwyn mewn twb golchi, gan Paige Pearce.

Black and white labels in a washing tub, by Paige Pearce.



Ashley Ferguson
'tacsidermi mewn gwisg'
'dressed taxidermy'

'This species is most well known for their bright plumage and distinctive accessories, often sporting gold chains and cap.'

Artist Madelain Anstey-Maggs was more subtle in her approach to the intervention and placed her interpretation a little away from the exquisite witch's hair brush that she inserted into the Victorian sewing display. She accompanied her piece with a story suggesting the tale of a witch from South Ceredigion was fact. We were left not knowing whether it was a factual story or one which the artist had invented. The items on show added to the story and therefore made us want to believe this to be true:

'The most unusual of the finds is a hair brush with human hair instead of bristles and matching mirror, both believed to be inlaid with the hair of Clara Du herself. The collection also includes a 'witch's bottle' which bears a runic symbol and has been sealed with wax. It is thought to contain urine and sharp objects such as nails and pins.'

The power of various museum labels and signs was picked up by Paige Pearce who decided to indulge in inserting over one hundred symbols of male and female stereotypical activity into the museum displays. Questioning our acceptance of these roles in our lives the artist produced small symbolic signs and placed them alongside museum displays that contained references to male and femaleness that we



Joel Taylor
'lcycle' Bike
Beic 'lcycle'

might not necessarily have thought about. This use of symbols also overcame the dilemma of using two or more languages in text which so often leads to problems when designing museum displays. While some of the young artists worked specifically with one chosen area or theme at the museum Pearce took in the whole idea of the museum and how messages are put across.

Joe Harris inserted her own toys into the museum display, including a small teddy bear with a withered arm. 'Plum', was given to Joe as a present by a boyfriend when she was five and used to hold a heart saying 'I Love You'. The label accompanying the bear read, 'His head has been sewn back on and he is missing his left arm due to the fact I used to suck my thumb and hold onto the arm to sniff him for comfort.' We can tell that this was a truthful label and believe the writer when they explain about the loss of the arm. It is a universal truth.

Mention must also be made of the stunning pieces by Augustina Trijonyte, who created an exquisite spider's web of gold thread and miniature bells on one of the main stair cases, and also a 'dusty moth come flower' construction, installed in the seventeenth century display, by Alice Mary Isaac. Both of these works sat quietly in the museum and glowed. Both responded to the notion of what the museum displays could be about. Both were thought

provoking and yet needed no explanations or labels. Both were simply the truth.

Perhaps this leads us to the conclusion that whatever labels accompany objects in museums the objects themselves are the real truth - and the labels are always interpretation, which might lead us away or in a different direction from that truth. Our response to the art is the purest and most honest emotion and for some of these works it was a matter of engaging and indulging in the idea and playing with it.

Joe Scott produced a copy of the Marcel Duchamp ready-made of a bicycle wheel on a kitchen stool but with a subtle twist. Here Scott changed the wheel by inserting strings where the spokes should have been and invited the viewer to pluck them. His only label simply asks his audience to take part. Duchamp would have enjoyed the way in which this piece needed the final action of the viewer to complete the work. It was placed between the harp and the penny farthing bicycle in the Ceredigion Museum permanent displays. The final note was played by the visitor.

Stuart Evans is Display Designer at Ceredigion Museum
e. museum@ceredigion.gov.uk
<http://museum.ceredigion.gov.uk>
<http://pilgrim.ceredigion.gov.uk>

Amgyffred yr app

– adolygiad o ddigwyddiad
haf Dehongli Cymru

Daeth dros 50 o gynrychiolwyr at ei gilydd yng Nghaerllion yr haf hwn i archwilio'r cyfleoedd deongliadol a gyflwynir gan gyfryngau newydd.

Agorodd Carl Atkinson (Cadair/CCGC) y digwyddiad drwy amlinellu'r heriau y mae dehonglwyr yn eu hwynebu o ran ceisio gwerthuso effeithiolrwydd cyfryngau digidol ym maes dehongli. Rhoddodd Dan Boys (Audio Trails) ddau gyflwyniad bywiog a difyr; cyflwyniad di-jargon i fyd cyfryngau newydd, ac ail sesiwn yn canolbwyntio ar astudiaethau achos ymarferol. Mewn astudiaeth achos arall, cynigiodd Peter Gill gipolwg ar ddatblygu 'app' safleoedd a digwyddiadau ar gyfer Cadw. Amlinellodd Tom Hadfield (Llywodraeth Cymru) waith y Fframwaith Busnes Twristiaeth Ddigidol gan fathu'r ymadrodd 'technodeithiwr'. Ar ôl cinio, aethom allan i chwarae! Dan arweiniad Tom Pert (CBHC), crwydrom o amgylch Amffitheatr a Barics ysbennydd Caerllion, gan ddefnyddio trywydd cod Ymateb Cyflym a wthiodd ein ffonau smart (neu ninnau o bosibl) i eithafon newydd.

Yn olaf, cynigiodd Paul Davies (Imagemakers) gyswllt gwych rhwng syniad chwarae ym maes dehongli a chyfryngau newydd, drwy archwilio defnyddio technoleg gemau fel offeryn dehonglydd, ac esbonio sut y gallai fod yn hynod effeithiol o ran annog cyfranogiad a dysgu. Roedd y drafodaeth olaf yn fywiog ac yn heriol. Fodd bynnag, daeth i'r amlwg waeth beth fo'ch barn bersonol ar dechnoleg ddigidol, ei bod yn amhosibl ei hanwybyddu ac ymddengys fod dehonglwyr ar genhadaeth i ddod o hyd i ffyrdd ystyrion o'i defnyddio.

Os ydych am aros yn ymwybodol o'r maes hwn sy'n prysur newid, peidiwch â cholli:

Gorffennol Digidol 2012 Technolegau newydd mewn treftadaeth, dehongli ac allgymorth.

22 a 23 Chwefror 2012 yn y Pafiliwn, Llandrindod.

Mae Gorffennol Digidol 2012, sy'n cael ei gynnal am y bedwaredd flwyddyn, yn gynhadledd ddeuddydd sy'n arddangos technolegau digidol arloesol ar gyfer cipio data, dehongli a lledaenu safleoedd treftadaeth ac arteffactau. Mae'n cynnig cyfuniad o bapurau, seminarau ac arddangosfeydd ymarferol i ymchwilio i'r dulliau arolygu technegol a dehongli diweddaraf a sut y gellir eu rhoi ar waith ym maes dehongli, addysg a chadwraeth treftadaeth.

Tocynnau'r Gynhadledd:

jane.corker@rcahmw.gov.uk 01970 621234

Knowing your apps from your elbow

– a review of Interpret
Wales' summer event

Over 50 delegates came together in Caerleon this summer to explore the interpretative opportunities presented by New Media. Carl Atkinson (Chair/CCW) opened the event by setting out the challenges that interpreters face in trying to evaluate the effectiveness of Digital Media in interpretation. Dan Boys (Audio Trails) gave two lively and humorous presentations; a non-jargon introduction to the world of New Media, whilst his second session focused on practical case studies. In another case study, Peter Gill gave an insight in to the development of a sites and events app for Cadw. Tom Hadfield (Wales Government) outlined the work of the Digital Tourism Business Framework and coined the phrase 'technotourist'.

After lunch we all went out to play! Led by Tom Pert (RCAHMMW) we wandered around Caerleon's wonderful Amphitheatre and Barracks, using a Quick Response code trail that pushed our smart phones (or was it us) to new limits.

Finally, Paul Davies (Imagemakers) provided a great link between the idea of play in interpretation and new media, by exploring the use of gaming technology as an interpreter's tool, and explaining how it could be particularly effective in encouraging participation and learning.

The final discussion was lively and challenging. However, it became clear that whatever your personal opinion of Digital technology, it is impossible to ignore and it seems that interpreters are on a mission to find meaningful ways of using it.

If you want to keep abreast of this rapidly changing field then don't miss:

Digital Past 2012 New technologies in heritage, interpretation & outreach

22nd & 23rd February 2012 at The Pavilion, Llandrindod Wells.

Running for the fourth year, Digital Past 2012 is a two day conference showcasing innovative digital technologies for data capture, interpretation and dissemination of heritage sites and artefacts. It offers a combination of papers, seminars and hands on demonstrations to investigate the latest technical survey and interpretation techniques and their practical application in heritage interpretation, education and conservation.

Conference Bookings:

jane.corker@rcahmw.gov.uk 01970 621234