

Cynllun Gwaith B3: DEWCH I NI GAEL HWYL WRTH CHWARAE

Dyma enghraifft o Gynllun Gwaith. Gallech greu un eich hun, gan ddefnyddio'r llyfr gwaith a'r adnoddau ar-lein sydd wedi'u darparu, gan ychwanegu eich syniadau a'ch adnoddau eich hun. Mae'r Cynllun Gwaith hwn yn dilyn cynllun Tymor Hir ehangach (sydd ar gael yn y ffolder adnoddau Ysgolion Cynradd) sy'n dilyn thema. Mae'n rhoi sylw i bynciau allweddol sy'n ymwneud â gamblo a chwarae gemau ar draws y pedwar Diben Addysg yng Nghymru, gan alluogi ein holl blant a phobl ifanc i fod yn: 1) Dysgwyr galluog ac uchelgeisiol 2) Cyfranwyr mentrus a chreadigol 3) Dinasyddion egwyddorol a gwybodus a 4) Unigolion iach a hyderus. Mae'n gwricwlwm sbiral, gyda phynciau a themâu allweddol yn cael eu hailystyried, tra'n cynyddu'r her, yn ehangu'r cwmpas, ac yn helpu myfyrwyr i feddwl yn fwy dwys drwy'r cyfnodau allweddol.

	GWEITHGAREDDAU	ADNODDAU
1	<p>Hwyl a Sbri?</p> <p>Dechreuwch gyda thrafodaeth a chyflwyniad PowerPoint</p> <p>Beth yw chwarae gemau? Beth yw'r pethau gorau a beth yw'r pethau gwaethaf? Sut ydych chi'n teimlo pan fyddwch chi'n chwarae a sut ydych chi'n teimlo pan fydd yn rhaid i chi roi'r gorau iddi?</p> <p>Gweithgaredd:</p> <p>Bwrdd graffiti: Pan fydda i'n chwarae gêm, rydw i'n teimlo...</p> <p>Gall hyn fod yn ddefnyddiol i dynnu sylw at y teimladau y mae pobl ifanc yn eu cysylltu â chwarae gemau.</p> <ul style="list-style-type: none">Y myfyrwyr i ddefnyddio nodiadau post-it neu rywbeth tebyg i gofnodi'r emosiynau maen nhw'n eu cysylltu â chwarae gemau. Rhowch nhw ar ddalen fawr o bapur. Gadewch y ddalen fel arddangosfa. Yr athro i helpu myfyrwyr i edrych ar yr emosiynau sydd wedi'u rhestru. Ydyn nhw i gyd yn gadarnhaol? Meddyliwch am yr emosiynau negyddol hefyd ac ychwanegwch y rhain. <p>Mae myfyrwyr yn dewis dau beth o'r rhestr gadarnhaol a dau beth o'r rhestr negyddol ac yn ysgrifennu argymhellion ar sut i wneud yn siŵr bod eich amser yn chwarae gemau yn ddymunol. Neu, gallen nhw dynnu llun ac anodi.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-02, CW04-05, CW10, CW15-16, CW18, CW20, CW25, CW27, CW29, CW31</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant</p>	<ul style="list-style-type: none">B3G1B3G1 PowerPoint 'Hwyl a Sbri'Beiro a phapurNodiadau post-it

	leithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu	
2	<p>Chwarae Gêm Gweithgaredd agoriadol: Pa gemau ydych chi'n eu chwarae?</p> <p>Bydd y myfyrwyr yn rhestru'r gemau maen nhw'n eu chwarae ac yn meddwl am y dyfeisiau maen nhw'n eu defnyddio i chwarae.</p> <p>Gyda'ch gilydd, ewch ati i greu cwis/siart cyfrif i ateb y cwestiynau canlynol:</p> <p>Faint oedd eich oed chi pan gawsoch chi eich dyfais gyntaf? (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, does gen i ddim un)</p> <p>A oes unrhyw gyfyngiadau rhieni? (oes/nac oes/ddim yn gwybod)</p> <p>Ydych chi'n chwarae gemau gyda sgôr PEGI anaddas? (ydw, nac ydw, ddim yn gwybod)</p> <p>Ydych chi'n chwarae ar-lein? (ydw/nac ydw)</p> <p>Ydych chi'n chwarae yn erbyn ffrindiau? (ydw/nac ydw)</p> <p>Ydych chi'n chwarae yn erbyn dieithriaid? (ydw/nac ydw)</p> <p>Carwsél o weithgareddau neu ddewis o 1 gweithgaredd:</p> <p>A) Plotiwch eich canfyddiadau – y myfyrwyr i greu graffiau i gyflwyno'r canfyddiadau ac i ddangos i bobl eraill.</p> <p>B) Poster – y myfyrwyr i greu poster ar chwarae gemau'n ddiogel.</p> <p>C) Taflen – pwy sy'n gyfrifol am wneud yn siŵr eich bod yn chwarae gêm yn ddiogel? Efallai y byddan nhw'n meddwl am wneuthurwyr gemau, safonau hysbysebu, nhw eu hunain, rhieni, y llywodraeth, athrawon ac ati. Efallai y byddan nhw'n adnabod pethau fel PEGI a'r gallu i brynu o fewn y gêm, sy'n cael eu hamlygu ar y gemau maen nhw'n eu chwarae. Casglwch syniadau at ei gilydd i greu taflen i helpu pobl i gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau.</p> <p>Defnyddiwch dempled o law, a gofynnwch i'r myfyrwyr restru 5 o bobl y gallen nhw siarad â nhw os ydyn nhw'n poeni am chwarae gemau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • B3G2 • B3G2 - PowerPoint Chwarae Gemau • Nodiadau post-it • Beiro a phapur • Deunyddiau crefft ar gyfer poster/cyfrifiadur ar gyfer poster

	<p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-05, CW08, CW10-11, CW14-18, CW20-21, CW27, CW29, CW31</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu Gwyddoniaeth a Thechnoleg</p>	
<p>3</p>	<p>Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau</p> <p>Gweithgaredd Agoriadol: Awgrymiadau i Rieni/Athrawon a phlant (Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau). Myfyrwyr i wneud rhestr ar gyfer pob categori.</p> <p>Gweithgaredd: Cynhyrchu darn o gelf, ysgrifennu drama neu gerdd wedi'i hysbrydoli gan y teitl 'Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau neu...' Eglurwch beth sydd wedi ysbrydoli eich gwaith.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-02, CW04-05, CW10-11, CW14-16, CW18, CW21-22, CW25, CW27, CW30-31</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Celfyddydau Mynegiannol Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • B3G3 • B3G3 - PowerPoint 'Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau' • Beiro a phapur • Deunyddiau crefft • Cyfrifiadur (dewisol)
<p>4</p>	<p>Cadw'n iach</p> <p>Gweithgaredd agoriadol: Sut ydyn ni'n cadw'n iach? Mae'r myfyrwyr yn rhestru ffyrdd o sicrhau ffordd iach o fyw. Meddylwch am enghreifftiau – corfforol ac emosiynol.</p> <p>Gweithgaredd: Categoriwch y geiriau o dan y penawdau anghenion corfforol ac anghenion emosiynol. Meddylwch sut gallai chwaraewr gemau proffesiynol gadw'n iach. Beth fyddai angen iddo ei wneud i sicrhau cydbwysedd rhwng amser yn chwarae gemau a chynnal ffordd iach o fyw? Lluniwch amserlen ar gyfer chwaraewr gemau proffesiynol er mwyn sicrhau bod ganddo ffordd gytbwys o fyw.</p> <p>Eglurwch eich syniadau a'ch rhesymeg.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • B3G4 • B3G4 - 'Beth sydd ei angen arnom i gadw'n iach?' PowerPoint • Beiro a phapur • Nodiadau post-it • Cyfrifiadur (dewisol)

	<p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02-05, CW09-10, CW12-14, CW16, CW18, CW20, CW26-29, CW33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	
5	<p>Beth yw'r broblem?</p> <p>Gweithgaredd agoriadol: Rhoi trefn ar yr ymddygiadau peryglus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cael trafferth cysgu oherwydd chwarae gemau 2. Newid mewn hwyliau 3. Syrthio i gysgu yn yr ysgol ar ôl chwarae gemau drwy'r nos 4. Peidio â bwyta er mwyn i chi allu chwarae am fwy o amser 5. Rhoi'r gorau i chwaraeon/dawnsio/hobiau i aros gartref a chwarae gemau 6. Defnyddio cerdyn rhieni i brynu trysorflychau/cratiau/FUT 7. Ddim eisiau cymryd rhan mewn gweithgareddau teuluol er mwyn i chi allu chwarae gêm am fwy o amser 8. Chwarae gemau gyda'ch ffrindiau ar-lein unwaith neu ddwywaith yr wythnos 9. Dweud celwydd am faint o amser rydych chi'n ei dreulio'n chwarae gemau 10. Mynd â'ch dyfais i'r gwely gyda chi yn y nos yn slei bach 11. Bwlio plant eraill mewn fforymau oherwydd bod pawb arall yn gwneud hynny <p>Gweithgaredd:</p> <p>Y myfyrwyr i greu gêm fwrdd i ddangos y ffyrdd o gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau a'r risgiau posibl.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-02, CW04-05, CW08, CW10-11, CW14-16, CW18, CW20-21, CW25-27, CW29</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • B3G5 • B3G5 - PowerPoint 'Beth sydd ei angen arnom i gadw'n iach' • Beiro a phapur • Cardiau trefnu o'r pecyn adnoddau • Deunyddiau crefft • Cyfrifiadur (dewisol)

6	<p>Ymgyrch</p> <p>Gweithgaredd: Dylunio ymgyrch i addysgu rhieni/gofalwyr am adnabod arwyddion problemau sy'n ymwneud â chwarae gemau. Efallai y bydd y myfyrwyr yn dymuno creu poster, taflen neu fideo.</p> <p>Syniadau: Sut allech chi weld yr arwyddion? Beth ellir ei wneud i helpu? Sut allwch chi atal risg? Meddyliwch am deitl a slogan i'ch ymgyrch.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14-16, CW18, CW20-23, CW25-27, CW29, CW31, CW33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu Gwyddoniaeth a Thechnoleg</p>	<ul style="list-style-type: none"> • B3G6 • B3G6 - PowerPoint 'Ymgyrch' • Beiro a phapur • Deunyddiau crefft • Cyfrifiadur (dewisol)
----------	---	---

TAFLEN DDATA B3: Y DIWYDIANT CHWARAE GEMAU

Beth yw chwarae gemau?

Mae chwarae gemau yn cyfeirio at chwarae gemau electronig, boed hynny drwy gonsolau, cyfrifiaduron, ffonau symudol neu gyfrwng arall yn gyfan gwbl. (Technopedia, 2018).

Pa fathau o gemau sydd yna?

Dyma rai enghreifftiau o gemau y gallech chi eu chwarae:

- **Gêm Ar-lein i Nifer Anferthol o Chwaraewyr: (MMO)** Mae'r gemau hyn yn cael eu chwarae drwy rwydwaith ardal leol (LAN) neu'r rhyngwyd gyda chwaraewyr o bob cwr o'r byd.
- **Antur:** Gemau un chwaraewr yn gyffredinol, wedi'u lleoli mewn byd ffantasi, ac mae'n rhaid i'r chwaraewr feddwl sut mae cwblhau'r dasg.
- **Chwaraeon:** Cymryd rhan mewn chwaraeon byd go iawn gan ddyngwared athletwyr byd go iawn. Roedd y gemau mwyaf poblogaidd fel arfer yn cynnwys chwaraewyr/cyfranogwyr/gemau poblogaidd adnabyddus.
- **Addysgiadol:** Mae'r gemau hyn yn ymdrin ag amrywiaeth o bynciau ac maen nhw'n gallu helpu i wneud dysgu'n hwyl ac yn rhyngweithiol.

Chwarae gemau yn y DU

Tynnodd UKIE (2019) sylw at y DU fel y **6ed** farchnad chwarae gemau fideo **fwyaf** yn 2018 ar ôl yr Unol Daleithiau, Tsieina, Japan, De Korea a'r Almaen. Mae tua **37.3 miliwn o bobl** yn y DU yn chwarae gemau. Roedd gwariant defnyddwyr y DU ar gemau yn werth **£5.7bn yn 2018**.

Chwarae Gemau

Mae Sefydliad Iechyd y Byd wedi cydnabod y pryder cynyddol ynghylch chwarae gemau ar les pobl ifanc. Canfu ymchwil gan YGAM yn 2019 fod 79% o fyfyrwyr wedi chwarae gemau digidol, 17% wedi chwarae gemau bob dydd a 18% arall wedi chwarae gemau y rhan fwyaf o ddiwrnodau.

Pam mae pobl ifanc yn chwarae gemau?

- Dywedodd **74%** o bobl ifanc eu bod yn chwarae gemau ar gyfer adloniant
- Dywedodd **60%** fod chwarae gemau yn ffordd dda o basio'r amser
- Dywedodd **48%** eu bod yn teimlo bod chwarae gemau yn lleihau lefelau straen
- Dywedodd **45%** eu bod yn mwynhau'r her/gystadleuaeth
- Dywedodd **21%** eu bod yn chwarae gemau oherwydd pwysau gan gyfoedion

YGAM (2019)

6

©YGAM 2020: Cedwir pob hawl
V1.0/Ebrill21



Prynu o fewn y gêm:

Dywedodd y Comisiwn Hapchwarae (2019) fod **44% o bobl ifanc 11 – 16 oed** wedi agor trysorflwch mewn ap neu gêm cyfrifiadur. Roedd yr arian a oedd yn cael ei wneud gan Drysorflychau yn 2018 yn **\$30 biliwn** ac mae disgwyl i'r ffigur hwn godi i **\$50 biliwn** erbyn **2022** yn ôl dadansoddwyr technoleg Juniper Research.

Beth yw risgiau chwarae gemau?

Er bod chwarae gemau yn ffordd hwyliog o ryngweithio â phobl, mae rhai risgiau.

- Efallai y byddwch yn chwarae gyda **phobl nad ydych yn eu hadnabod**, a gall hyn fod yn beryglus
- Efallai y byddwch yn clywed **iaith anwedus** pan fyddwch chi'n chwarae ar-lein
- Efallai y byddwch yn cael **eich annog i brynu** pethau o fewn y gêm
- Gall **bwlio** ddigwydd ar-lein

Pethau y gallwn ni eu gwneud i gadw'n ddiogel

- Gwirio **sgôr PEGI/Oedran** gêm a gwneud yn siŵr eu bod yn briodol
- Cysylltu **cyfeiriad e-bost rhiant**, yn hytrach na'ch un chi
- Defnyddio **dulliau rheoli i rieni**
- Annog **cymryd seibiant yn rheolaidd**
- **Pennu terfynau amser** i atal arferion drwg
- Annog **amrywiaeth** o weithgareddau (InternetMatters, 2020).

Ffeithiau a ffigurau am chwarae gemau:

- Mae **¾ o blant** wedi chwarae gêm ar-lein pan oedden nhw rhwng **4 a 5 oed**
- Mae bechgyn yn treulio **mwya o amser** na merched yn chwarae gemau
- Mae **42%** o fenywod a **58%** o ddynion yn y DU yn chwarae gemau
- Ar gyfartaledd, mae chwaraewyr **11 – 64 oed** yn treulio tua **8.2 awr yr wythnos** yn chwarae gemau
- Ym Mehefin 2018, roedd **2,261 o gwmnïau gemau gweithredol** yn y DU (UKIE, 2019).

Cyfeiriadau:

- InternetMatters (2020). *Online Gaming*. Ar gael yn: <https://www.internetmatters.org/resources/online-gaming-advice> [Cyrchwyd Mawrth 2020].
- Technopedia (2018). *Gaming: What is gaming?* Ar gael yn: <https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming> [Cyrchwyd Mawrth 2020].
- UKIE (2019). *The Games Industry in Numbers*. Ar gael yn: < <https://ukie.org.uk/research> > [Cyrchwyd Mawrth 2020].
- Juniper (2018) *Loot Boxes and Skins Gambling to generate \$50 billion Industry by 2022* Ar gael yn: <https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling> [Cyrchwyd Mawrth 2020].
- Y Comisiwn Hapchwarae (2019) *Young People and Gambling*. Ar gael yn: www.gamblingcommission.gov.uk [Cyrchwyd Mawrth 2020]

B3G1: HWYL A SBRI

Creu bwrdd graffiti sy'n seiliedig ar yr emosiynau cadarnhaol a negyddol sy'n gysylltiedig â chwarae gemau.

Amcanion Dysgu:

- Deall teimladau ac emosiynau pobl wrth chwarae gemau
- Deall y ffyrdd o wneud chwarae gemau yn hwyl ac yn ddiogel

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall sut mae chwarae gemau yn gallu gwneud i mi fy hun ac eraill deimlo
- Rydw i'n gallu egluro'r emosiynau y mae pobl yn eu cael wrth chwarae gêm
- Rydw i'n gallu meddwl am ffyrdd o wneud chwarae gemau yn hwyl ac yn ddiogel

Adnoddau:

- B3G1 - PowerPoint 'Hwyl a Sbri'
- Beiro a phapur
- Nodiadau post-it

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW10, CW15-16, CW18, CW20, CW25, CW27, CW29, CW31

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwrs, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwrs ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B3; hon yw'r rhan gyntaf o chwe gwrs. Efallai yr hoffech gyflwyno'r sesiwn hon fel dwy wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Gweithgaredd: Dewch i ni siarad am chwarae gemau</p> <p>Dechreuwch gyda thrafodaeth a chyflwyniad PowerPoint.</p> <p>Beth yw chwarae gemau? Beth yw'r pethau gorau a beth yw'r pethau gwaethaf? Sut ydych chi'n teimlo pan fyddwch chi'n chwarae a sut ydych chi'n teimlo pan fydd yn rhaid i chi roi'r gorau iddi?</p>	<p>Gweithgaredd: Bwrdd graffiti – Pan fydda i'n chwarae gêm, rydw i'n teimlo...</p> <p>Gall hyn fod yn ddefnyddiol i dynnu sylw at y teimladau y mae pobl ifanc yn eu cysylltu â chwarae gemau.</p> <p>Tasg 1 Y myfyrwyr i ddefnyddio nodiadau post-it neu rywbeth tebyg i gofnodi'r emosiynau maen nhw'n eu cysylltu â chwarae gemau. Rhwng nhw ar ddalen fawr o bapur. Gadewch y ddalen fel arddangosfa. Yr athro i helpu myfyrwyr i edrych ar yr emosiynau sydd wedi'u rhestru. Gofynnwch iddyn nhw a ydyn nhw i gyd yn gadarnhaol/da? Gofynnwch iddyn nhw feddwl am yr emosiynau negyddol/drwg hefyd ac ychwanegwch y rhain.</p> <p>Tasg 2 Myfyrwyr yn dewis dau beth o'r rhestr gadarnhaol a dau beth o'r rhestr negyddol ac yn ysgrifennu argymhellion ar sut i wneud yn siŵr bod eich amser yn chwarae gemau yn ddymunol.</p> <p>NEU Yn dibynnu ar eu gallu, gallech ofyn iddyn nhw dynnu llun o'u hwyneb i ddangos sut maen</p>	<p>Gweithgaredd: Rydw i'n falch o gyflwyno...</p> <p>Plant i rannu eu gwaith yn unigol neu fesul pâr.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</p>

	nhw'n teimlo pan fyddan nhw'n chwarae gêm ac ysgrifennu brawddeg i gyd-fynd â'r llun.	
--	---	--

B3G2: CHWARAE GÊM

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.4 yn y llyfryn Gwybodaeth. Llunio arolwg sy'n canolbwyntio ar y gemau mae pobl ifanc yn eu chwarae. Faint o amser maen nhw'n ei dreulio ar y rhain? Ydyn nhw'n talu i chwarae? Cyflwynwch y canfyddiadau.

Amcanion Dysgu:

- Disgrifio a deall teimladau pobl pan fyddan nhw'n chwarae gêm
- Deall sut mae gwneud yn siŵr bod chwarae gemau yn parhau i fod yn weithgaredd hwyliog a diogel
- Deall beth mae cyfrifoldeb a chwarae gemau'n ddiogel yn eu golygu

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall sut mae chwarae gemau yn gallu gwneud i mi fy hun ac eraill deimlo
- Rydw i'n gallu awgrymu sut mae gwneud yn siŵr bod gemau'n parhau i fod yn hwyl
- Rydw i'n gallu diffinio cyfrifoldeb a chwarae gemau'n ddiogel

Adnoddau:

- B3G2 PowerPoint Chwarae Gemau
- Nodiadau post-it
- Beiro a phapur
- Deunyddiau crefft ar gyfer poster/cyfrifiadur ar gyfer poster

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW08, CW10-11, CW14-18, CW20-21, CW27, CW29, CW31

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan Gynllun Gwaith B3; hon yw'r ail ran o chwe gwers. Efallai yr hoffech gyflwyno'r sesiwn hon fel dwy wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Rho bump i mi: Pa gemau ydych chi'n eu chwarae?</p> <p>Mae'r myfyrwyr yn tynnu llun o'u llaw. Yna, maen nhw'n rhestru'r gemau maen nhw'n eu chwarae ac yn meddwl am y dyfeisiau maen nhw'n eu defnyddio i chwarae. Dylent ychwanegu un ateb at bob digid.</p> <p>Gweithgaredd dewisol:</p> <p>Gyda'ch gilydd, ewch ati i greu cwis, gan gofnodi atebion ar siart cyfrif i ateb y cwestiynau canlynol: Faint oedd eich oed chi pan gawsoch chi eich dyfais gyntaf? (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, does gen i ddim un) A oes unrhyw gyfyngiadau rhieni? (oes/nac oes/ddim yn gwybod) Ydych chi'n chwarae gemau gyda sgôr PEGI anaddas? (ydw, nac ydw, ddim yn gwybod) Ydych chi'n chwarae ar-lein? (ydw/nac ydw) Ydych chi'n chwarae yn erbyn ffrindiau? (ydw/nac ydw)</p>	<p>Cyfrifoldeb a Diogelwch</p> <p>Trafodaeth fer ynghylch beth mae bod yn gyfrifol yn ei olygu. Efallai y byddan nhw'n meddwl am bethau maen nhw'n gyfrifol amdany'n nhw, er enghraifft, clirio llestri, gwneud eu gwely, rhoi bwyd i'w anifail anwes neu dasg arbennig yn yr ysgol.</p> <p>Gofynnwch iddyn nhw ystyried y term diogelwch a sut gallan nhw gadw'n ddiogel a phwy ddylai eu helpu i fod yn ddiogel.</p> <p>Yna, gellir rhannu'r myfyrwyr yn grwpiau i weithio ar brosiectau bach – y tasgau isod. Neu, gallwch gael myfyrwyr yn symud o gwmpas fel carwsél yn treulio amser ar bob gweithgaredd. Byddai hyn yn rhan o wers hirach.</p> <p>Tasg 1</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr greu graffiau i gyflwyno eu canfyddiadau a'u dangos i eraill (o'r cwis yn y cyflwyniad).</p> <p>Tasg 2.</p> <p>Ystyriwch pwy sy'n gyfrifol am chwarae gemau'n ddiogel? Efallai y bydd y myfyrwyr yn meddwl am y gwneuthurwr, nhw eu hunain, rhieni, y llywodraeth, athro, safonau hysbysebu ac ati. Anogwch y</p>	<p>Post-it</p> <p>Y myfyrwyr i restru un peth NEWYDD y byddan nhw'n ei wneud/maen nhw'n gallu ei argymhell i gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau. Dylen nhw ei ysgrifennu ar bapur post-it a'i roi ar fwrdd y dosbarth. Yr athro i rannu'r ymatebion.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: Childline a GamCare.</p>

<p>Ydych chi'n chwarae yn erbyn dieithriaid? (ydw/nac ydw)</p>	<p>myfyrwyr i gasglu eu holl syniadau at ei gilydd i greu taflen wybodaeth am gyfrifoldeb.</p> <p>Tasg 3: Gofynnwch i'r myfyrwyr i greu poster ar chwarae gemau'n ddiogel.</p>	
--	---	--

B3G3: DEWCH I NI GAEL HWYL WRTH CHWARAE GEMAU

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.8 yn y llyfryn Gwybodaeth: Cynhyrchu darn o gelf, ysgrifennu drama neu gerdd wedi'i hysbrydoli gan y teitl 'Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau'. Eglurwch beth wnaeth ysbrydoli eich gwaith.

Amcanion Dysgu:

- Deall y ffyrdd y gallwn ni wneud yn siŵr bod chwarae gemau yn weithgaredd llawn hwyl i bawb
- Meddwl am ffyrdd o atal niwed wrth chwarae gemau

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall sut gallwn ni wneud yn siŵr bod chwarae gemau yn weithgaredd llawn hwyl i bawb
- Rydw i'n gallu rhestru awgrymiadau ar gyfer pob grŵp o bobl er mwyn atal niwed
- Rydw i'n gallu gweithio fel rhan o dîm i drafod syniadau a chytuno ar yr opsiynau gorau

Adnoddau:

- B3G3 PowerPoint 'Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau'
- Beiro a phapur
- Deunyddiau crefft
- Cyfrifiadur (dewisol)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW10-11, CW14-16, CW18, CW21-22, CW25, CW27, CW30-31

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Celfyddydau Mynegiannol
- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwerau ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B3; hon yw'r drydedd rhan o chwe gwerau. Efallai yr hoffech gyflwyno'r sesiwn hon fel dwy wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Gweithgaredd: Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau</p> <p>Dangoswch y colofnau gyda'r penawdau canlynol i'r myfyrwyr:</p> <p>RHIENI/ATHRAWON/ PLANT</p> <p>Meddyliwch am awgrymiadau ar gyfer pob categori. Beth all pob person ei wneud i sicrhau bod chwarae gemau'n hwyl ac yn ddiogel?</p> <p>Yn dibynnu ar allu, gallech roi awgrymiadau a gofyn iddyn nhw eu rhoi yn y golofn gywir. Er enghraifft</p> <p>Rhoi gosodiadau rhieni</p> <p>Rhoi gwybod am rywbeth sy'n gwneud i chi boeni</p> <p>Siarad â phlant am ffyrdd o gadw'n ddiogel</p> <p>Gofyn cyn derbyn ceisiadau gan bobl newydd. Gofyn cyn prynu eitemau o fewn gemau</p> <p>Chwarae gemau gyda'ch gilydd</p> <p>Darganfod beth mae'r plentyn yn ei fwynhau am y gemau</p> <p>Chwarae gemau yn ystafell y teulu</p> <p>Treulio amser yn gwneud gweithgareddau eraill hefyd</p>	<p>Gweithgaredd: Dewch i ni fod yn greadigol</p> <p>Cynhyrchu darn o gelf, ysgrifennu drama neu gerdd wedi'i hysbrydoli gan y teitl 'Dewch i ni gael hwyl wrth chwarae gemau'. Egluro beth wnaeth ysbrydoli eu gwaith.</p> <p>Athro: gallech roi dewis i fyfyrwyr neu neilltuo grwpiau i bob tasg.</p>	<p>Gweithgaredd: Cyngor campus</p> <p>Ewch yn ôl i'r cychwyn a gofyn i'r myfyrwyr ddewis eu 3 chyngor campus ar gyfer pob person. Rhaid iddyn nhw gytuno neu gael mwyafrif.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</p>

B3G4: BETH SYDD EI ANGEN ARNOM I GADW’N IACH?

Mae’r wers hon yn ymwneud â’r her ‘Cymysgu’r Cyfan’ yn adran Cynradd y llyfryn Gwybodaeth: Beth allwn ni ei wneud yn lle chwarae gemau i gydbwysu ein hamser a hyrwyddo ffordd iach o fyw? Creu amserlen sy’n hybu cydbwysedd iach.

Amcanion Dysgu:

- Deall sut i fod yn iach
- Cydnabod pwysigrwydd cydbwysu gweithgareddau a hobiau
- Cydnabod pwysigrwydd lles corfforol ac emosiynol

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i’n deall sut i gadw’n iach
- Rydw i’n gallu meddwl am syniadau i helpu pobl eraill i gadw’n iach
- Rydw i’n gwybod ei bod hi’n bwysig gofalu am iechyd corfforol ac iechyd emosiynol

Adnoddau:

- B3G4 ‘Beth sydd ei angen arnom i gadw’n iach?’: PowerPoint
- Beiro a phapur
- Nodiadau post-it
- Cyfrifiadur (dewisol)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-05, CW09-10, CW12-14, CW16, CW18, CW20, CW26-29, CW33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Diogelu: Mae’n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwrs, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu’r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau’r wers hon fel gwrs ar wahân neu fel rhan o Gynllun Gwaith B3; hon yw’r bedwaredd rhan o chwe gwrs. Efallai yr hoffech gyflwyno’r sesiwn hon fel dwy

wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Gweithgaredd agoriadol: Sut ydyn ni'n cadw'n iach?</p> <p>Myfyrwyr yn rhestru ffyrdd o sicrhau ffordd iach o fyw. Gallen nhw ysgrifennu'r rhain ar nodiadau post-it neu rywbeth tebyg.</p> <p>Anogwch nhw i feddwl am y ddwy enghraifft sy'n gorfforol ac yn emosiynol. Yn dibynnu ar allu, efallai y bydd angen cymorth ar fyfyrwyr i ddeall beth sy'n ymwneud â chorfforol ac emosiynol.</p>	<p>Sut mae chwaraewyr gemau proffesiynol yn cadw'n iach?</p> <p>Gweithgaredd 1: Yr athro i roi dyrnaid o eiriau i bob bwrdd o'r rheini a luniwyd ar y dechrau.</p> <p>Trefnu'r geiriau'n ôl anghenion corfforol ac anghenion emosiynol.</p> <p>Gweithgaredd 2: Myfyrwyr yn meddwl sut gallai chwaraewr gemau proffesiynol gadw'n iach. Beth fyddai angen iddo ei wneud i sicrhau cydbwysedd rhwng amser yn chwarae gemau a chynnal ffordd iach o fyw?</p> <p>Gallen nhw greu cawod meddwl i ddechrau ac yna mynd ati i greu amserlen ar gyfer chwaraewr gemau proffesiynol i wneud yn siŵr fod ganddo ffordd gytbwys o fyw, neu'n dibynnu ar eu gallu, gallen nhw ysgrifennu ychydig frawddegau i'w rhannu ar sut i gadw'n iach.</p>	<p>Gweithgaredd: Amser rhannu</p> <p>Rhai myfyrwyr yn rhannu eu hamserlenni neu eu brawddegau ac yn egluro eu rhesymeg.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</p>

B3G5: BETH SYDD EI ANGEN ARNOM I GADW’N IACH?

Mae’r wers hon yn ymwneud â’r her ‘Chwarae Gemau’n Ddiogel’ yn adran Cynradd y llyfryn Gwybodaeth: Dylunio gêm ddiogel i fyfyrwyr eraill. Ystyriwch sut mae safleoedd gemau yn cael eu dylunio a sut rydyn ni’n cael ein cadw’n ddiogel. Meddyliwch am gêm newydd a chyffrous sydd hefyd yn gwarchod y bobl sy’n chwarae.

Amcanion Dysgu:

- Deall beth mae risg yn ei olygu
- Deall sut gellir lleihau risgiau

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i’n gallu diffinio risg
- Rydw i’n gallu awgrymu ffyrdd o leihau’r risgiau i mi fy hun ac i eraill

Adnoddau:

- B3G5 - PowerPoint ‘Beth sydd ei angen arnom i gadw’n iach’
- Beiro a phapur
- Y3L5: Adnodd: Trefnu cardiau
- Deunyddiau crefft
- Cyfrifiadur (dewisol)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW08, CW10-11, CW14-16, CW18, CW20-21, CW25-27, CW29

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Diogelu: Diogelu: Mae’n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu’r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B3; hon yw'r bumed ran o chwe gwers. Efallai yr hoffech gyflwyno'r sesiwn hon fel dwy wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Gweithgaredd: Beth yw'r broblem?</p> <p>Y cwestiwn cyntaf: Beth mae risg yn ei olygu? Trafodaeth dau funud gyda'r dosbarth. Efallai y byddan nhw'n meddwl am bethau fel dringo coed, croesi ffordd, siarad â phobl ddieithr, ac ati</p> <p>Yr athro i roi'r datganiadau ymddygiad peryglus ar bob bwrdd. Gofynnwch i'r myfyrwyr eu rhoi mewn trefn o'r risg uchaf i'r isaf.</p> <p>Rhoi trefn ar yr ymddygiadau peryglus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cael trafferth cysgu oherwydd chwarae gemau • Newid mewn hwyliau • Disgyn i gysgu yn yr ysgol • Peidio â bwyta er mwyn i chi allu chwarae am fwy o amser • Rhoi'r gorau i chwaraeon/dawnsio/hobiau i aros gartref a chwarae gemau • Defnyddio cerdyn rhiant/gofalwr i brynu trysorflychau/cratiau/FUT • Ddim eisiau cymryd rhan mewn gweithgareddau teuluol er mwyn i chi allu chwarae gêm am fwy o amser • Chwarae gemau gyda'ch ffrindiau ar-lein unwaith neu ddwywaith yr wythnos 	<p>Gweithgaredd: Gêm addysgol</p> <p>Y myfyrwyr i greu gêm i ddysgu pobl am gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau fideo/cyfrifiadur. Gofynnwch iddyn nhw feddwl am y risgiau a sut gallen nhw gynnwys hyn yn y gêm – i ddysgu pobl sut mae adnabod y risgiau hyn.</p> <p>Er enghraifft, rhywun dieithr yn cysylltu â chi, a ddylech chi a- ateb, b- dweud wrth oedolyn, c- anwybyddu?</p> <p>Neu, gallen nhw greu stribed comic neu daflen cyngor campus.</p>	<p>Gweithgaredd: Amser adolygu</p> <p>Ewch yn ôl at y gweithgaredd cyntaf a gofyn i'r myfyrwyr nodi'r un sy'n peri'r risg fwyaf yn eu barn nhw, a pham.</p> <p>Ysgrifennwch frawddeg am yr ymddygiad a dweud pam a meddwl am ffordd y gallech wneud yr ymddygiad yn llai peryglus.</p> <p>Yn ychwanegol:</p> <p>Efallai yr hoffai myfyrwyr gael cyfle i chwarae gêm/cwis ei gilydd.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</p>

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Dweud celwydd am faint o amser rydych chi'n ei dreulio'n chwarae gemau
Mynd â'ch dyfais i'r gwely gyda chi yn y nos yn slei bach• Bwlio plant eraill mewn fforymau/ar-lein oherwydd bod pawb arall yn gwneud hynny | | |
|---|--|--|

B3G5: ADNODDAU

Cael trafferth cysgu oherwydd chwarae gemau	Defnyddio cerdyn rhiant i brynu trysorflychau/cratiau/ FUT
Newid mewn hwyliau	Ddim eisiau cymryd rhan mewn gweithgareddau teuluol er mwyn i chi allu chwarae gêm am fwy o amser
Disgyn i gysgu yn yr ysgol	Chwarae gemau gyda'ch ffrindiau ar-lein unwaith neu ddwywaith yr wythnos
Peidio â bwyta er mwyn i chi allu chwarae am fwy o amser	Dweud celwydd am faint o amser rydych chi'n ei dreulio'n chwarae gemau. Mynd â'ch dyfais i'r gwely gyda chi yn y nos yn slei bach
Rhoi'r gorau i chwaraeon/dawnsio/hobïau i aros gartref a chwarae gemau	Bwlio plant eraill mewn fforymau oherwydd bod pawb arall yn gwneud hynny



Cael trafferth cysgu oherwydd chwarae gemau	Defnyddio cerdyn rhiant i brynu trysorflychau/cratiau/ FUT
Newid mewn hwyliau	Ddim eisiau cymryd rhan mewn gweithgareddau teuluol er mwyn i chi allu chwarae gêm am fwy o amser
Disgyn i gysgu yn yr ysgol	Chwarae gemau gyda'ch ffrindiau ar-lein unwaith neu ddwywaith yr wythnos
Peidio â bwyta er mwyn i chi allu chwarae am fwy o amser	Dweud celwydd am faint o amser rydych chi'n ei dreulio'n chwarae gemau Mynd â'ch dyfais i'r gwely gyda chi yn y nos yn slei bach
Rhoi'r gorau i chwaraeon/dawnsio/hobïau i aros gartref a chwarae gemau	Bwlio plant eraill mewn fforymau oherwydd bod pawb arall yn gwneud hynny



B3G6: YMGYRCH

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 6.3 yn y llyfryn Gwybodaeth: Dylunio ymgyrch ymwybyddiaeth ar sut i adnabod arwyddion niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau. Gallai hyn amrywio o boster syml i lyfryn neu gyflwyniad mwy sylweddol. Lluniwch slogan, delwedd a neges sydd fwyaf defnyddiol yn eich barn chi.

Amcanion Dysgu:

- Gallu adnabod sut beth allai niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau fod
- Deall ffyrdd o ddelio â phroblemau a lleihau risg

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu deall syniadau a safbwyntiau pobl eraill
- Rydw i'n gallu adnabod sut beth allai niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau fod
- Rydw i'n gallu meddwl am ffyrdd o leihau'r niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau

Adnoddau:

- B3G6 PowerPoint 'Ymgyrch'
- Beiro a phapur
- Deunyddiau crefft
- Cyfrifiadur (dewisol)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14-16, CW18, CW20-23, CW25-27, CW29, CW31, CW33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio. Efallai yr hoffech gael cyngor gan Arweinydd Diogelu Dynodedig eich sefydliad.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwerau ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B3; hon yw'r chweched ran o chwe gwerau. Efallai yr hoffech gyflwyno'r sesiwn hon fel dwy wers ar wahân, ac felly efallai y byddwch yn dewis addasu'r Cynllun Gwaith i gyd-fynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Gweithgaredd: Beth sy'n gwneud i'n rhieni/gofalwyr boeni?</p> <p>Y myfyrwyr i helpu i greu cawod meddwl am y pethau y gallai eu rhieni boeni amdanyn nhw pan fyddan nhw (y plant) yn chwarae gemau fideo/gemau ar-lein.</p>	<p>Gweithgaredd: Amser ymgyrchu</p> <p>Esbonio beth mae ymgyrch yn ei olygu. Canolbwyntiwch ar sut y gallan nhw (y myfyrwyr) helpu rhieni/gofalwyr i ddeall pam fod plant yn mwynhau chwarae gemau a sut gallan nhw eu helpu i gadw'n ddiogel wrth wneud hynny.</p> <p>Myfyrwyr i gynnwys arwyddion i gadw llygad amdanyn nhw a chynghor ar gyfer cadw plant yn ddiogel. Mae'n bosibl iddyn nhw ddefnyddio'r daflen ddata i helpu.</p> <p>Yn dibynnu ar adnoddau a gallu gallai'r myfyrwyr wneud fideo, poster, cyflwyniad (PPT neu debyg), taflen ac ati, neu gallen nhw chwarae rôl i greu cyfweiliad neu hysbyseb teledu. Neu, gallech gynnal gweithgaredd cadair boeth.</p>	<p>Gweithgaredd: Amser meddwl</p> <p>Y myfyrwyr i ysgrifennu tri pheth maen nhw wedi'u dysgu yn y wers neu wrth astudio'r pwnc a fydd yn eu hatgoffa am chwarae gemau'n ddiogel.</p> <p>Athro i atgoffa'r myfyrwyr o ble gallan nhw gael help. Os ydyn nhw'n poeni am eu perthynas eu hunain neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</p> <p>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</p>