

Cynllun Gwaith B6: CHWARAE GEMAU, PWY SY’N GWNEUD BETH?

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 gwricwllwm 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>Cyflwyniad i Chwarae Gemau: Hwyl a Sbri.</p> <p>Dechreuwch gyda thrafodaeth a chyflwyniad PowerPoint Beth yw chwarae gemau a beth yw’r manteision a’r anfanteision?</p> <p>Gweithgaredd: Beth mae bod yn gaeth yn ei olygu...</p> <p>Gofynnwch i’r myfyrwyr ystyried a allwch chi fod yn gaeth i chwarae gemau? Sut beth allai hyn fod a sut bydd yn wahanol i chwarae gemau yn y ffordd ‘arferol’?</p> <p>Cysylltiadau Cwricwllwm i Gymru: CW01-05, CW09, CW14, CW17-18, CW20-21, CW25-29</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<p>B6, Cynllun Gwers 1 PowerPoint B6 Gwers 1. (Cyflwyniad i Chwarae Gemau) B6G1- Adnodd goleuadau traffig B6G1- Cardiau sefyllfa Beiros a Phapur</p>
2	<p>Chwarae gemau, pwy sy’n gwneud beth? Cysylltu geiriau: Chwarae Gemau Er enghraifft, A: adrenalin, antur, anhygoel B: bendigedig, brwydr, bwlio C: cipio, cafflo, consol D: D pad, dynamig, da E: egni, E-chwaraeon, F: Freemium, fideo</p> <p>Creu holiadur i ddarganfod arferion chwarae gemau’r ysgol.</p> <p>GWAITH YMESTYNNOL: casglu canlyniadau, rhannu gyda’r ysgol mewn gwasanaeth/cylchlythyr i rieni.</p>	<p>B6 Gwers2 B6 G2, PowerPoint Papur A3/beiros Mynediad at gyfrifiadur i greu holiadur (neu ddefnyddio papur/beiro fel arall)</p>

	<p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-05, CW08-11, CW14-18, CW20-22, CW26-27, CW29</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	
3	<p>Y Diwydiant Chwarae Gemau : Y gemau rydych chi'n eu chwarae</p> <p>Pa gemau ydych chi'n eu chwarae? Beth yw'r sgôr PEGI a pham mae gan gemau sgôr PEGI. Meddyliwch am elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau yng nghyswllt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cymdeithasol • Ariannol • Iechyd • Addysg <p>Sut gellir gwneud gemau'n fwy diogel?</p> <p>Dyluniwch gêm ddiogel ar gyfer CA1.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-05, CW08-16, CW18, CW20-22, CW24-27, CW29-33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<p>B6 Gwers 3 PowerPoint B6 G3 Y Diwydiant Chwarae Gemau Beiros/pinnau ffelt/ Papur/cerdyn/cown teri /dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)</p>
	<p><u>Tasg gwaith cartref</u></p> <p>Cadw dyddiadur o'ch gweithgaredd ar-lein Cofnodwch eich gweithgaredd bob dydd dros gyfnod o bythefnos i fonitro faint o amser rydych chi'n ei dreulio ar eich dyfeisiau electronig. Cymharwch hyn â'r amser a dreulir yn yr ysgol a'r amser a dreulir yn cymryd rhan mewn gemau/clybiau chwaraeon. A fydddech chi'n ystyried bod cydbwysedd da i'ch amser?</p> <p>Adnodd Gwaith Cartref: Cofnod Gweithgarwch Ar-lein</p>	
4	<p>Chwarae Gemau neu Gamblo Rhan 1? Gweithgaredd agoriadol Beth yw gamblo? Ydyn nhw'n gallu rhestru'r gwahanol fathau?</p> <p>Gweithgaredd: A all chwarae gemau fod yn debyg i gamblo weithiau? A oes unrhyw debygrwydd. Gofynnwch i'r myfyrwyr feddwl am y gemau maen nhw'n eu chwarae. Edrychwch ar faint o arian</p>	<p>B6 Gwers 4 B6G4 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau B6G4 Taflen Ddata'r Diwydiant Chwarae Gemau</p>

	<p>mae'r myfyrwyr yn ei wario ar gemau wrth brynu pethau o fewn gemau a thrysorflychau/cratiau ac ati. Beth fyddai cyfanswm hynny dros amser? Ar beth arall y gellid gwario'r arian hwnnw?</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02-04, CW06-07, CW09-10, CW13, CW17-18, CW20-25, CW27, CW29, CW31, CW33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<p>Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)</p>
<p>5</p>	<p>Chwarae Gemau neu Gamblo Rhan 2?</p> <p>Gweithgaredd Agoriadol: Cytuno/Anghytuno- datganiadau.</p> <p>Er enghraifft</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dylid gwahardd gamblo / mae gamblo yn anfoesol • Mae chwarae gemau ar-lein yn ddiogel? • Dylid ystyried trysorflychau fel gamblo a dylid eu rheoleiddio? <p>Yr athro i rannu'r myfyrwyr yn grwpiau i greu ymgyrch i godi ymwybyddiaeth o chwarae gemau a'r llinellau aneglur sy'n gysylltiedig â gamblo.</p> <p>Datblygu ymgyrch: DS efallai yr hoffech i fyfyrwyr gwblhau hyn dros ddwy wers.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-05, CW08-22, CW24-27, CW29-33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<p>B6 GWERS 5 B6G5 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau RHAN 2 Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)</p>
<p>6</p>	<p>Y Llinellau Aneglur:</p> <p>Gweithgaredd Agoriadol: Rhoi trefn ar ymddygiadau peryglus Gweithgaredd</p> <p>Cytuno neu anghytuno: Mae chwarae gemau yn weithgaredd cymdeithasol a chynhwysol, heb risg. Trafodwch</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-06, CW08-11, CW13-14, CW16-22, CW24-27, CW29-33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<p>B6, G6 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)</p>

TAFLEN DDATA: 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. Mae chwarae gemau ('gaming' yn Saesneg) yn derm cynnil sy'n awgrymu chwarae gemau'n rheolaidd, fel hobi o bosibl. Er bod chwarae gemau yn ffordd o ymlacio ar eich pen eich hun yn draddodiadol, mae gemau fideo aml-chwaraewr ar-lein wedi gwneud chwarae gemau'n weithgaredd grŵp poblogaidd hefyd.' Technopedia.com Cyrchwyd 09.08.2019

Gwahanol fathau o gemau:

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. Gellir chwarae mewn timau.

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.

Marchnad Defnyddwyr y DU: Tynnodd Ukie (2019) sylw at y DU fel y **6ed** farchnad chwarae gemau fideo **fwyaf** yn 2018 yn ôl refeniw defnyddwyr, ar ôl UDA, 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 **£5.7 biliwn yn 2018, i fyny 10%** o 2017 (£5.18 biliwn):

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 myfyrwyr 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

Prynu o fewn y gêm:

Mae 31% o bobl ifanc 11 – 16 oed wedi agor trysorflwch mewn ap neu gêm cyfrifiadur
Roedd y refeniw a wnaed o drysorflychau yn 2018 yn \$30 biliwn

Beth yw gwerth y diwydiant chwarae gemau yn y DU?

Canfyddiadau o adroddiad Cyfraniad Economaidd BFI:

Is-sector	Cyflogaeth (Cyfwerth ag Amser Llawn)	Gwerth Ychwanegol Gros (£m)
Datblygu	13,840	826.0
Cyhoeddi	2,300	526.6
Manwerthu Digidol	310	31.7
Manwerthu Ffisegol	3,980	132.0
CYFANSWM	20,430	1.52

Yn 2016, at ei gilydd, roedd y diwydiant gemau yn y DU wedi **darparu 47,620 o swyddi cyfwerth ag amser llawn ac wedi cyfrannu £2.87 biliwn mewn gwerth ychwanegol gros** i economi'r DU.

Mae'r diwydiant gemau yn y DU yn **cyflogi 20,430 o weithwyr cyfwerth ag amser llawn yn uniongyrchol** mewn swyddi datblygu, cyhoeddi a manwerthu, sy'n cyfrannu **£1.52 biliwn mewn gwerth ychwanegol gros uniongyrchol** i'r economi.

Cyfraniad economaidd uniongyrchol Diwydiant Gemau'r DU yn 2016

- Cafodd effaith economaidd y **sector E-chwaraeon yn y DU**, sy'n sector sy'n tyfu, ei hasesu am y tro cyntaf. Dangoswyd ei fod wedi cefnogi **470 o swyddi cyfwerth ag amser llawn** ac wedi cyfrannu **£18.4m mewn gwerth ychwanegol gros** yn 2016.
- Yn 2016, **gwariodd** diwydiant gemau'r DU **£1.25bn ar ddatblygu gemau**.
- Yn ystod 2015-2017, bu o leiaf **£1.75 biliwn o fewnffuddsoddi** yn niwydiant gemau'r DU.

Beth yw E-chwaraeon? Math o gemau cystadleuol sy'n cael eu chwarae fel arfer gan chwaraewyr proffesiynol naill ai o flaen cynulleidfa fyw neu ar-lein.

Ffigurau E-chwaraeon: Mae sector E-chwaraeon y DU yn werth £5.7 biliwn. Mae'r diagram isod yn dangos y dadansoddiad.

Gwerth Diwydiant Gemau'r DU:

Meddalwedd: £4.01bn

Caledwedd: £1.57bn

Diwylliant: £109.6m

(ffynhonnell: Ukie)

Y digwyddiad mwyaf a gynhaliwyd yn y DU hyd yma oedd ESL One Birmingham, a gynhaliwyd yn Arena Birmingham ym mis Mai 2018, lle'r oedd timau'n cystadlu am wobr o \$1 miliwn. Ar gyfartaledd, mae'r pum chwaraewr E-chwaraeon gorau yn 23.4 oed

Ffeithiau a ffigurau am chwarae gemau:

- Mae 42% o fenywod a 58% o ddynion yn y DU yn chwarae gemau
- Y grŵp demograffig mwyaf o blith y chwaraewyr yw dynion 15 - 24 oed, sy'n cyfrif am 16% o'r chwaraewyr o'i gymharu ag 8% o fenywod o oedran tebyg (GameTrack, Tachwedd 2016)
- 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**
- Mae 42% o fenywod a 58% o ddynion yn y DU yn chwarae gemau
- Y grŵp demograffig mwyaf o blith y chwaraewyr yw dynion 15 - 24 oed, sy'n cyfrif am 16% o'r chwaraewyr o'i gymharu ag 8% o fenywod o oedran tebyg (GameTrack, Tachwedd 2016)
- 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** Ffynhonnell: ukie. 2020

B6G1: HWYL A SBRI

Amcanion Dysgu:

- Deall beth mae'r term 'chwarae gemau' yn ei olygu
- Deall bod Anhwylder Chwarae Gemau yn Anhwylder sy'n cael ei restru gan sefydliad Iechyd y Byd (WHO)
- Deall sut mae cadw'n ddiogel wrth chwarae gemau ar-lein

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall ac yn gallu diffinio Anhwylder Chwarae Gemau
- Rydw i'n deall sut i sicrhau cydbwysedd rhwng fy amser yn chwarae gemau fideo a gweithgareddau eraill
- Rydw i'n gwybod sut i gadw'n ddiogel ar-lein
- Rydw i'n gwybod sut i gael help os ydw i'n poeni amdanaf fy hun neu rywun arall yng nghyswllt chwarae gemau.

Adnoddau:

- B6 - PowerPoint Gwers 1. (Cyflwyniad i Chwarae Gemau)
- B6G1 Adnodd goleuadau traffig
- B6G1 Cardiau sefyllfa
- Beiros a Phapur

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW09, CW14, CW17-18, CW20-21, CW25-29

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; hon yw'r rhan gyntaf 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.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p>Dau funud o sgriblio (gweithio mewn parau)</p> <ul style="list-style-type: none"> Beth yw chwarae gemau? Beth yw'r pethau gorau am gemau cyfrifiadur? Beth yw'r pethau gwaethaf am gemau cyfrifiadur? Ym mha wahanol ffyrdd allwn ni chwarae gemau cyfrifiadur? <p>Myfyrwyr i rannu eu syniadau gyda'r dosbarth.</p>	<p>Goleuadau Traffig: Gofynnwch i'r myfyrwyr beth mae bod yn gaeth yn ei olygu?</p> <p>Anogwch sgysiaau agored a rhannu syniadau.</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr a allwch chi fynd yn gaeth i gemau fideo?</p> <p>Anogwch ddeialog. Dangoswch Ddiffiniad Sefydliad Iechyd y Byd i'r myfyrwyr. Beth yw eu barn?</p> <p>Er mwyn cael diagnosis o anhwylder chwarae gemau, rhaid i'r patrwm ymddygiad fod yn ddigon difrifol i arwain at amharu'n sylweddol ar agweddau personol, teuluol, cymdeithasol, addysgol, galwedigaethol neu feysydd gweithredu pwysig eraill, ac fel arfer byddai wedi bod yn amlwg am o leiaf 12 mis (WHO).</p> <p>Defnyddiwch y cardiau sefyllfa a gofynnwch i'r myfyrwyr restru'r enghreifftiau o dan benawdau: Niweidiol, risg, ddim yn broblem. Neu defnyddiwch y system goleuadau traffig, coch i nodi risg, oren i nodi rhywfaint o risg a gwyrdd i nodi dim risg.</p>	<p>Fel dosbarth, lluniwch restr o bethau y gallan nhw ei wneud i wneud yn siŵr eu bod yn cadw'n ddiogel wrth chwarae gemau/ i sicrhau cydbwysedd o ran yr amser yn chwarae gemau.</p> <p>Er enghraifft, gwybod gyda phwy maen nhw'n siarad/sut mae rhoi gwybod am unrhyw beth sy'n eu poeni; cydbwysedd rhwng chwarae gemau a gweithgareddau eraill; bwyta deiet cytbwys, ac ati...</p> <p>Yr 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> <p><u>GWEITHGAREDD YMESTYN</u> Tynnwch lun o gorff dynol. Rhestrwch y risgiau a'r manteision corfforol a seicolegol sy'n gysylltiedig â chwarae gemau.</p> <p>Er enghraifft, sgil datrys problemau, cyfle i siarad â ffrindiau, mwynhau. Cur pen, syndrom twnnel y carpws, teimladau o euogrwydd/gorbryder.</p>

B6G1: ADNODDAU

Mae Josef yn 13 oed ac mae'n treulio 2 awr yn chwarae gemau fideo bob nos ar ôl yr ysgol. O bryd i'w gilydd, mae'n defnyddio arian poced i brynu trysorflychau/cratiau gwobrau. Mae hefyd yn hoffi chwarae pêl-droed i'w dîm lleol. Dydy Josef ddim yn chwarae gemau fideo ar benwythnosau gan ei fod yn aml yn chwarae pêl-droed neu'n ymweld â ffrindiau a theulu. Mae wedi bod yn chwarae gemau fideo am gwpl o flynyddoedd bob yn ail â pheidio.

Mae Pippa (12) yn chwarae gemau fideo ar benwythnosau. Mae ei rhieni'n caniatáu iddi ddefnyddio ei dyfais tabled a'i chonsol gymaint ag y mae hi'n ei hoffi ar benwythnosau. Mae hi hefyd yn aelod o glwb nofio ac mae hi'n aml yn mynd i galas nofio ar y penwythnosau. Mae hi'n mwynhau cael seibiant o'i chwaraeon weithiau drwy chwarae gemau.

Mae Courtney (10) yn chwarae gemau fideo bob cyfle mae hi'n ei gael. Mae hi'n mwynhau siarad â'i ffrindiau ar-lein yn y gêm ac mae hi'n cwrdd â phobl newydd o bob cwr o'r byd. Mae gan lawer o'i ffrindiau well arfwisgoedd a chrwyn oherwydd bod ganddyn nhw hawl i brynu'r rhain mewn gemau. Dydy Courtney ddim yn cael gwneud hynny. Mae hi'n meddwl am ffyrdd iddi allu gwneud hyn gan fod y plant ar-lein weithiau yn tynnu arni. Mae hi'n hoffi chwarae gemau ar-lein yn fwy nag unrhyw weithgaredd arall. Mae'n ei helpu i gael amser iddi ei hun ac anghofio am broblemau yn yr ysgol.

Gwariodd Morgan £200 un penwythnos ar gratiau trysor ac eitemau o fewn gemau. Doedden nhw ddim yn sylweddoli faint o arian roedden nhw wedi'i wario. Roedd eu rhieni'n wallgof ar ôl sylweddoli beth oedd wedi digwydd ac erbyn hyn dydy Morgan ddim yn cael defnyddio'r tabled. Mae Morgan yn colli chwarae gemau fideo, ond dim ond ar benwythnosau maen nhw'n arfer chwarae gan fod ganddyn nhw gymnasteg ar ôl yr ysgol y rhan fwyaf o ddiwrnodau.

Mae'n rhaid i Jonny gymryd tabled fitamin D oherwydd bod y meddyg wedi dweud nad yw'n cael digon o haul. Mae ei rieni'n meddwl ei bod yn well ganddo aros i mewn a chwarae ar ei dabled na chwarae y tu allan gyda'i ffrindiau. Dydy ei ffrindiau ddim yn galw amdano mwyach. Mae Jonny wedi dechrau cael cur pen hefyd. Ond dydy o ddim wedi dweud wrth ei rieni oherwydd byddan nhw'n cega ac yn rhoi'r bai ar chwarae gemau.

Mae Hassan (9) a'i Dad yn chwarae gemau fideo ar ôl ysgol ambell waith yr wythnos ac weithiau ar benwythnosau. Maen nhw hefyd yn hoffi mynd ar eu beics ac i'r sinema.

Mae Zane yn 10 oed ac mae'n meddwl am gemau fideo drwy'r amser. Weithiau mae'n dadlau gyda'i rieni am yr amser mae'n ei dreulio'n chwarae gemau. Mae'n ceisio sleifio i gael mwy o amser ar-lein yn aml os yw ei riant i lawr y grisiau neu wedi mynd i'r gwely. Mae'n chwarae gemau fideo sy'n cael eu hargymell ar gyfer pob oed, gan gynnwys rhai gemau gyda sgôr PEGI 18. Os oes ganddo arian poced, mae'n ei ddefnyddio i brynu cratiau trysor.

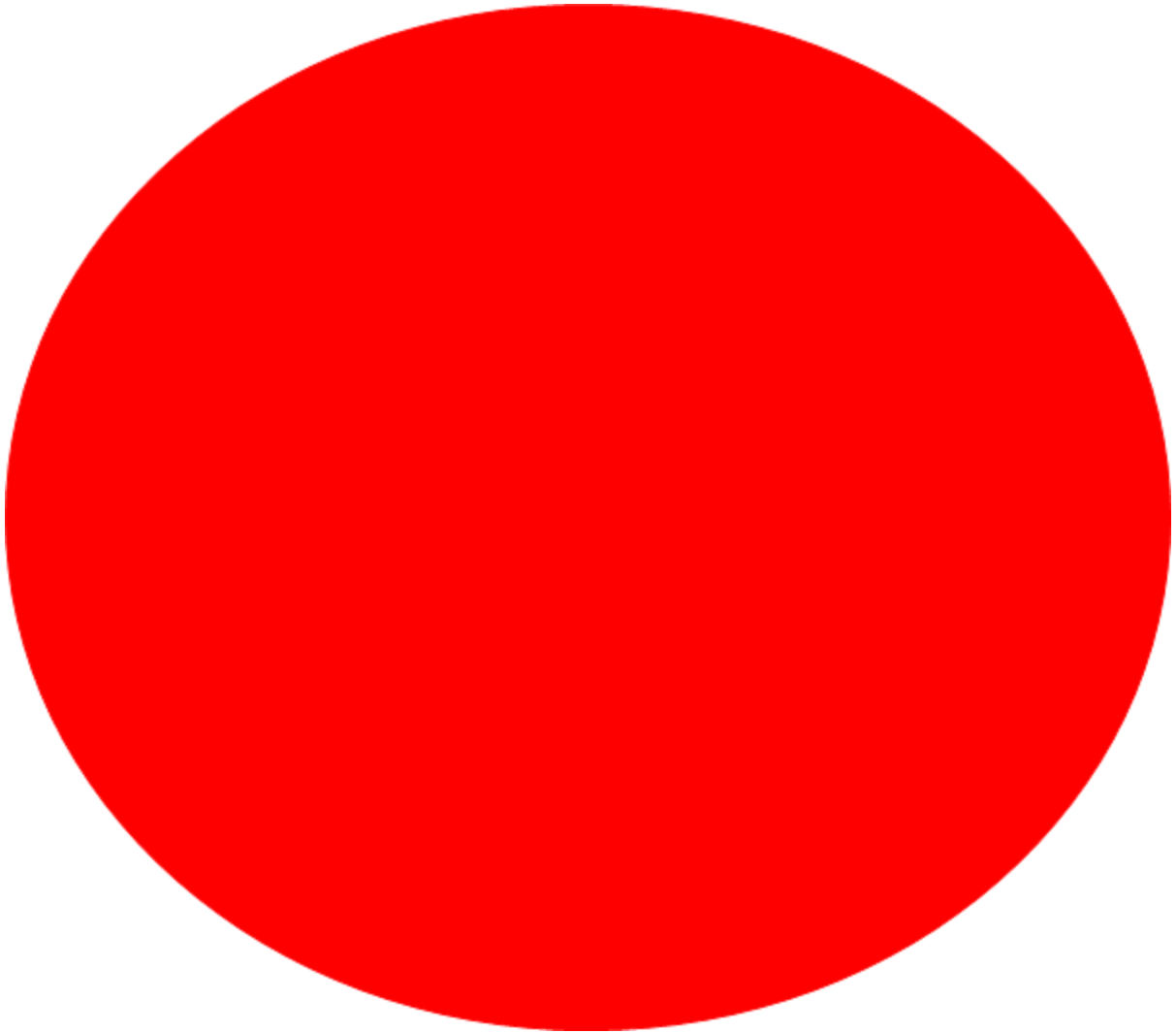
Mae Harriet (13) yn chwarae gemau cyfrifiadur bob dydd. Mae hi'n aml yn chwarae am awr cyn yr ysgol ac am awr ar ôl ysgol. Dydy hi ddim yn chwarae ar-lein mewn fforymau a dydy hi erioed wedi prynu cratiau trysor nac unrhyw beth arall mewn apiau.

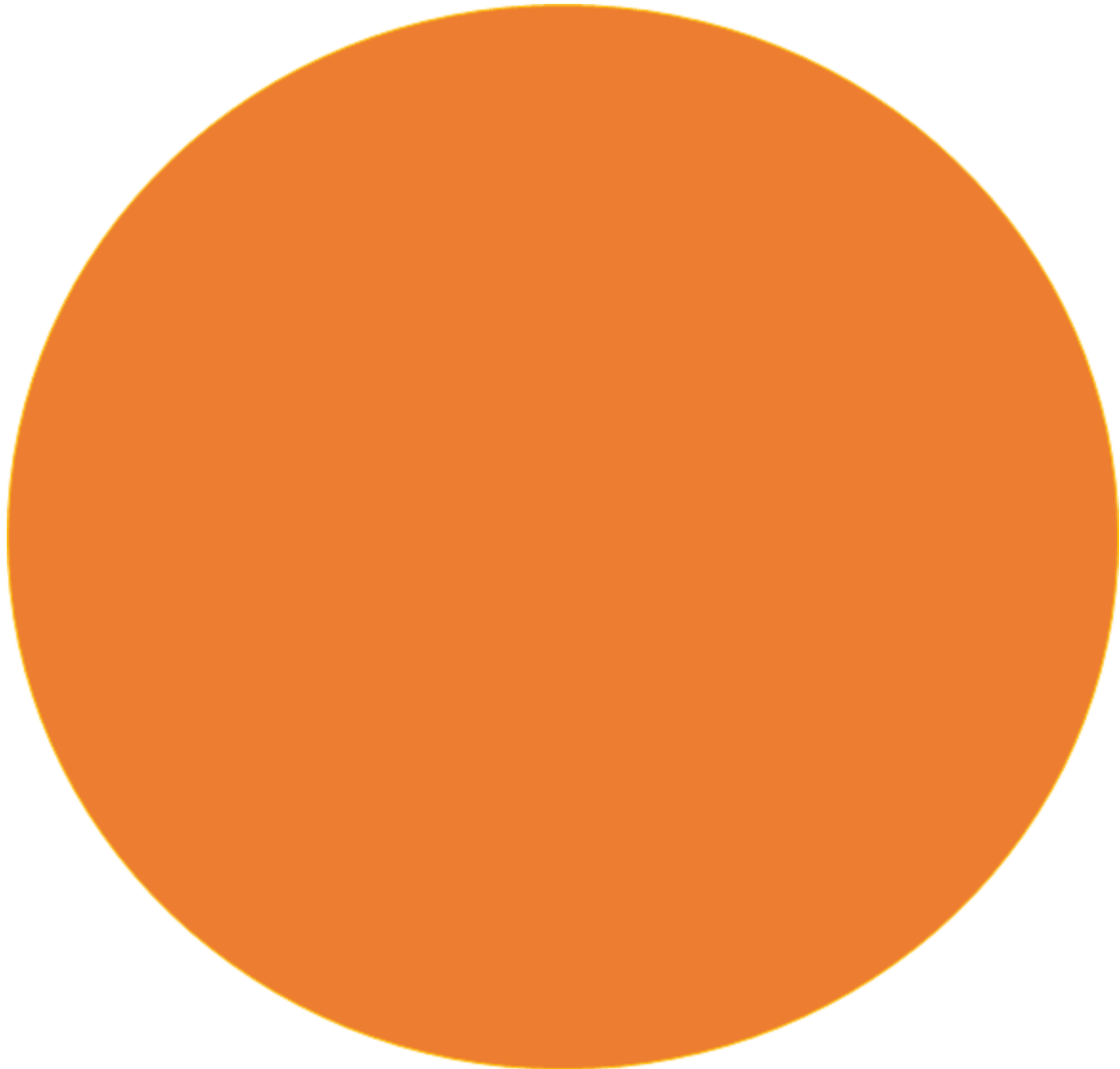
Mae Alex yn chwarae ar-lein gyda'u ffrindiau sawl gwaith yr wythnos. Maen nhw'n siarad â phobl newydd yn aml ac yn aml mae llawer o regi a gweiddi yn y gemau. Mae Alex yn aml yn teimlo'n ofnus ac yn orbryderus am y pethau mae pobl yn eu dweud yn y gemau ond dydyn nhw ddim am roi'r gorau i chwarae gan eu bod yn meddwl eu bod yn cael eu bwlio.

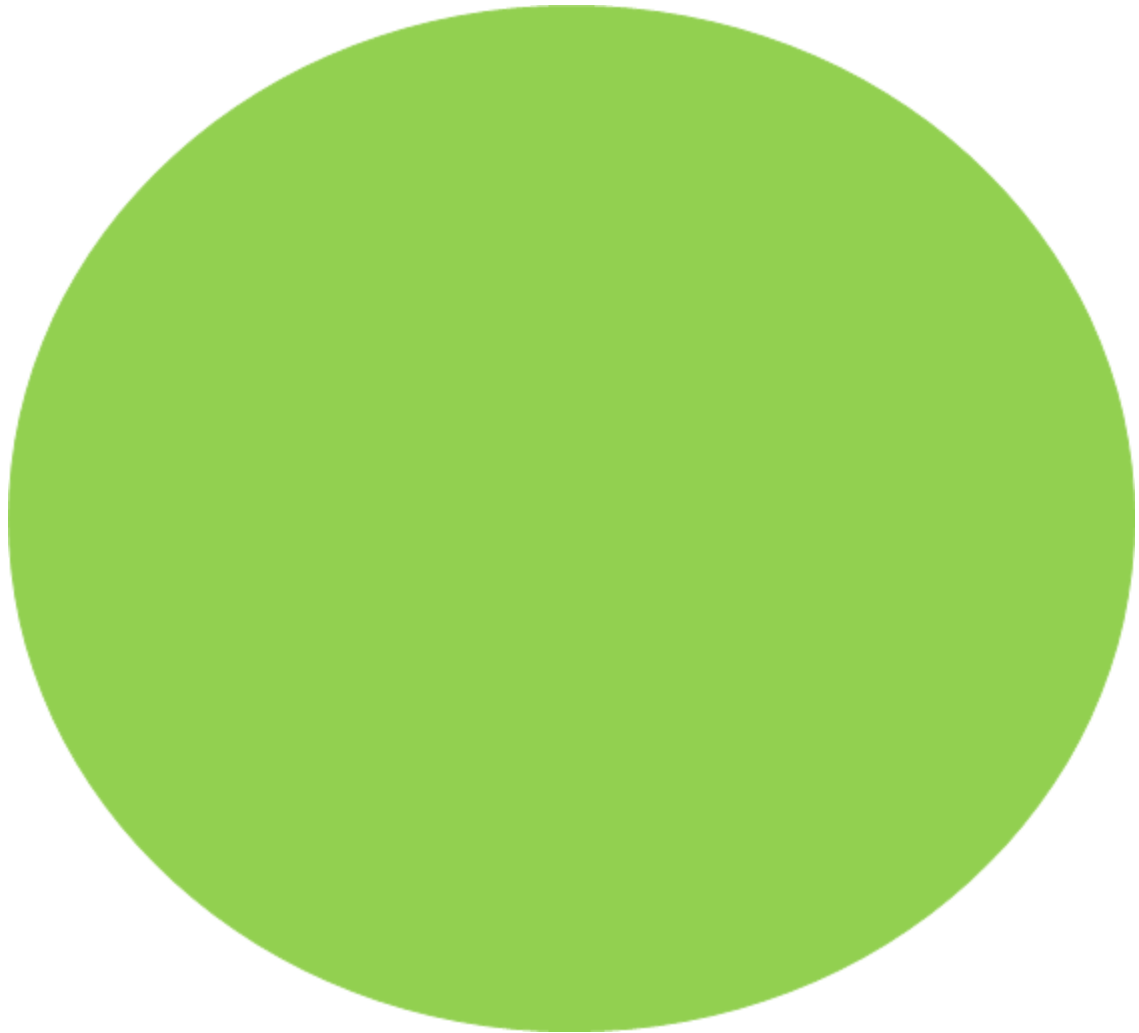
Mae Alex bob amser yn gofyn am gael prynu cratiau trysor/trysorflychau er mwyn ffitio i mewn ag eraill yn y gêm. Mae Alex yn cael trafferth canolbwytio yn yr ysgol ac maen nhw wedi blino'n aml ar ôl sesiynau hir ac maen nhw'n poeni am y gemau maen nhw'n eu chwarae.



B6G1: ADNODDAU







B6G2: PWY SY’N GWNEUD BETH I BWY?

Amcanion Dysgu:

- Deall beth mae’r term ‘chwarae gemau’ yn ei olygu
- Deall sut mae cadw’n ddiogel wrth chwarae gemau ar-lein
- Deall sut mae creu holiadur i gasglu data a dadansoddi canlyniadau

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i’n deall beth mae’r term chwarae gemau yn ei olygu
- Rydw i’n deall sut i sicrhau cydbwysedd rhwng fy amser yn chwarae gemau fideo a gweithgareddau eraill
- Rydw i’n gwybod sut i greu holiadur i gasglu data ac rydw i’n gallu dadansoddi’r canfyddiadau
- Rydw i’n gwybod sut i gael help os ydw i’n poeni amdanaf fy hun neu rywun arall yng nghyswllt chwarae gemau.

Adnoddau:

- B6 G2, PowerPoint
- Papur A3/beiros
- Mynediad at gyfrifiadur i greu holiadur (neu ddefnyddio papur/beiro fel arall)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW08-11, CW14-18, CW20-22, CW26-27, CW29

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau’r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; 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 gydfynd ag anghenion eich ysgol.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p>A-Y Gemau Y myfyrwyr i lunio rhestr o eiriau o A i Y y maen nhw'n eu cysylltu â Chwarae Gemau.</p> <p>Anogwch nhw i feddwl am sut maen nhw'n teimlo yn ogystal â geiriau sy'n gysylltiedig â chwarae gemau yn uniongyrchol.</p> <p>Er enghraifft, A: adrenalín, antur, anhygoel B: bendigedig, brwydr, bwlio C: cipio, cafflo, consol D: D pad, dynamig, da E: egni, E-chwaraeon, F: Freemium, fideo</p> <p>Ac ati...</p>	<p>Arferion chwarae gemau ein hysgol</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr greu holiadur i ganfod arferion/hoff bethau/cas bethau yr ysgol yng nghyswllt chwarae gemau.</p> <p>Efallai yr hoffen nhw wneud hyn drwy ddefnyddio beiro/papur neu TGCh neu drwy greu cwis ar-lein.</p> <p>Bydd angen iddyn nhw feddwl pa gwestiynau hoffen nhw eu gofyn, sut byddan nhw'n casglu'r ymatebion a sut i ddangos yr wybodaeth hon.</p> <p>**Gallai'r myfyrwyr weithio mewn grwpiau ac yna rhannu eu holiaduron yn y sesiwn i bawb gyda'i gilydd – gan gytuno ar holiadur terfynol i'w rannu gyda'r ysgol gyfan.</p>	<p>Dewch i ni wneud penderfyniad.</p> <p>Fel dosbarth, cytunwch ar y cwestiynau ar gyfer yr holiadur i'w rannu gyda'r ysgol.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gallen nhw weld pa ddsbarth sy'n treulio'r rhan fwyaf o amser ar-lein. • Cyfanswm yr amser a dreulir ar-lein ar gyfer yr ysgol gyfan • Oedran pan gawson nhw eu consol/taled/ffôn cyntaf • Beth sy'n cymell myfyrwyr i chwarae <p>Yr 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> <p>ESTYNIAD: Cynhaliwch yr holiadur gyda phob dosbarth yn yr ysgol.</p> <p>Casglwch y canlyniadau a'u rhannu gyda'r ysgol/rhieni/teuluoedd.</p> <p>Beth mae eu canfyddiadau'n ei ddangos? A oes unrhyw dueddiadau sy'n peri pryder? Pa gyngor allech chi ei roi i gefnogi myfyrwyr?</p>

B6G3: Y DIWYDIANT CHWARAE GEMAU

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 3.3 yn y llyfryn Gweithgareddau Dyfeisio/Creu syniad ar gyfer gêm ddiogel neu am ddim a fydd yn ddeniadol i bobl ifanc. Meddylwch am agweddau ar ddiogelwch ac ymddygiad cyfrifol yn eich dyluniad.

DS- gallai athrawon gysylltu hyn â maes penodol o'r cwricwlwm a nodi'r math o gemau mae'r myfyrwyr yn eu creu.

Amcanion Dysgu:

- Deall beth mae'r term 'chwarae gemau' yn ei olygu;
- Nodi elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau/gemau cyfrifiaduwr;
- Gallu gweithio mewn grŵp i greu gêm ddiogel ar gyfer eu cyfoedion;

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu diffinio 'chwarae gemau';
- Rydw i'n gallu adnabod canlyniadau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau;
- Rydw i'n gallu creu a dangos fy ngêm ddiogel/am ddim fy hun

Adnoddau:

- B6 G6 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau
- Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/ dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW08-16, CW18, CW20-22, CW24-27, CW29-33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; hon yw'r drydedd rhan 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.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p style="text-align: center;">PEGI</p> <p>Y myfyrwyr i weithio mewn grwpiau bach/fesul pâr a diffinio 'chwarae gemau' a rhannu'r diffiniad gyda'r dosbarth.</p> <p>Beth yw elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau?</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr ystyried yr elfennau canlynol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cymdeithasol • Ariannol • Iechyd • Addysg 	<p style="text-align: center;">Dylunydd Gemau</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr weithio mewn timau i ddylunio gêm ddiogel/am ddim y gall eu cyfoedion neu fyfyrwyr iau ei chwarae gyda ffrindiau.</p> <p>Efallai yr hoffen nhw ystyried ffyrdd o'i gwneud yn ddeniadol i bobl ifanc. Sut maen nhw'n gallu sicrhau ei bod yn ddiogel/yn briodol o ran oedran a chynnwys? Ydyn nhw eisiau ei gwneud yn addysgol?</p> <p>Gall fod yn gêm electronig neu'n gêm fwrdd a gallai ganolbwyntio ar faes dysgu penodol neu faes o'r cwricwlwm yn ôl cyfarwyddyd yr athro.</p>	<p style="text-align: center;">Dewch i ni chwarae</p> <p>Y myfyrwyr i ddangos eu gemau a thrafod y nodweddion diogelwch.</p> <p>Opsiwn: Gallai'r athro ofyn i'r myfyrwyr bleidleisio dros y gêm orau.</p> <p>Estyniad: Y myfyrwyr i greu arddangosfa i rannu ffyrdd o gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau ar-lein.</p> <p>Dylen nhw ystyried: Cyfyngiadau oedran Gwybod â phwy maen nhw'n siarad/chwarae gyda nhw/yn eu herbyn Sut i reoli amser Gweithgareddau eraill i'w mwynhau yn ogystal â chwarae gemau</p> <p>Y myfyrwyr i gynnwys cyngor campus i athrawon, plant a rhieni.</p> <p>Yr 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>

B6G4: CHWARAE GEMAU A GAMBLO RHAN 1

Her – Cyfrifwch eich gwariant. Faint mae ein dosbarth yn ei wario ar chwarae gemau?

Amcanion Dysgu:

- Deall beth yw gamblo
- Deall sut mae gemau'n gallu cynnwys nodweddion tebyg i gamblo
- Gallu cyfrifo modd, cymedr, canolrif a chyfrifo gwariant cyfartalog ar gyfer eu dosbarth.

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu diffinio gamblo
- Rydw i'n deall sut mae modd cysylltu gamblo a gemau
- Rydw i'n gallu datblygu dadl a chymryd rhan mewn dadl
- Rydw i'n gwybod sut i gael help

Adnoddau:

- B6G4 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau
- B6G4 - Taflen Ddata'r Diwydiant Chwarae Gemau
- Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/ dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-04, CW06-07, CW09-10, CW13, CW17-18, CW20-25, CW27, CW29, CW31, CW33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; hon yw'r bedwaredd rhan 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.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p>Beth yw Gamblo?</p> <p>Yr athro i ofyn i fyfyrwyr, beth yw gamblo?</p> <p>Gallen nhw greu cawod meddwl a chynnig diffiniad.</p> <p>Yr athro i rannu diffiniad o ddeddf gamblo 2005:</p> <p>Mae gamblo'n cael ei ddiffinio fel betio, chwarae gemau neu gymryd rhan mewn loteri.</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr a ydyn nhw'n gwybod am unrhyw fathau o gamblo?</p> <p>Er enghraifft, bingo, peiriannau ffrwythau, loteri, betio chwaraeon, bwcis ac ati.</p>	<p>Yr athro i ofyn i fyfyrwyr a all chwarae gemau fod yn gamblo?</p> <p>Rhowch funud neu ddau iddyn nhw rannu'r ymatebion cychwynnol.</p> <p>A yw chwarae gemau fel gamblo?</p> <p>Yr athro i ofyn a oes gan unrhyw rai o'r gemau maen nhw'n eu chwarae nodweddion ar ffurf gamblo ynddyn nhw. Mae hwn yn gyfle i'r athro gael dealltwriaeth a gwybodaeth gan y myfyrwyr.</p> <p>Yr athro i ofyn i'r myfyrwyr a oes unrhyw beryglon yn gysylltiedig â hyn i bobl ifanc?</p> <p>Y myfyrwyr i restru'r gemau maen nhw'n eu chwarae sydd â nodweddion ar ffurf gamblo. Gallen nhw greu taflen wybodaeth ar gyfer pob gêm.</p> <p>Yr athro i ofyn i'r myfyrwyr faint o arian maen nhw'n ei wario ar y gemau maen nhw'n eu chwarae bob wythnos. Cofnodwch bob ateb (sylwer – ni fydd pob plentyn yn gwario arian mewn gêm). Cofnodwch y cymedr, y modd a'r canolrif.</p> <p>Gan ddefnyddio'r cymedr, gofynnwch i'r myfyrwyr gyfrifo faint maen nhw'n ei wario bob mis, bob blwyddyn a faint mewn pum mlynedd.</p>	<p>Ar beth arall allwn i wario'r arian yna?</p> <p>Y myfyrwyr i feddwl am beth arall y gallen nhw wario eu harian arno.</p> <p>Heddiw rydw i wedi dysgu.</p> <p>Yr athro i ofyn i'r myfyrwyr restru un peth maen nhw wedi'i ddysgu heddiw a rhywbeth bydden nhw'n hoffi ei ddeall yn well. Gall hyn helpu i lywio sesiynau yn y dyfodol.</p> <p>Yr athro i rannu diffiniad o ddeddf gamblo 2005:</p> <p>Mae gamblo'n cael ei ddiffinio fel betio, chwarae gemau neu gymryd rhan mewn loteri.</p> <p>Gofynnwch i'r myfyrwyr a ydyn nhw'n gwybod am unrhyw fathau o gamblo?</p> <p>Er enghraifft, bingo, peiriannau ffrwythau, loteri, betio chwaraeon, bwcis ac ati.</p>

B6G5: CHWARAE GEMAU A GAMBLO RHAN 2

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 1.1 Pam mae Pobl yn Gamblo neu'n Chwarae Gemau:

Fel grŵp, ewch ati i greu a datblygu prosiect ymwybyddiaeth byr sy'n ymwneud â'r thema 'Pam mae Pobl yn Gamblo' a/neu 'Pam mae Pobl yn Chwarae Gemau', gan ganolbwyntio ar eich canolfan, eich ysgol neu'ch coleg eich hun. Ewch ati i greu deunyddiau cyhoeddusrwydd neu fideo byr i ddangos eich gwaith.

Amcanion Dysgu:

- Deall beth yw gamblo
- Deall beth mae tebygolrwydd a lwc yn eu golygu
- Adnabod arwyddion niwed i sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo
- Gallu gofyn am gymorth os oes angen

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu diffinio gamblo, tebygolrwydd a lwc
- Rydw i'n gallu adnabod arwyddion niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo
- Rydw i'n gwybod ble i gael help

Adnoddau:

- B6G4 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau RHAN 2
- Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/ dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW08-22, CW24-27, CW29-33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; 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.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p>Cytuno/Anghytuno? Sefyll/Eistedd</p> <p>Yr athro i ddarllen y datganiadau a gofyn i'r myfyrwyr sefyll os ydyn nhw'n cytuno neu ddal i eistedd os ydyn nhw'n anghytuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mae gamblo yn anfoesol? • Dylid gwahardd chwarae gemau? • Mae chwarae gemau ar-lein yn gwbl ddiogel? • Ddylai plant ddim gallu gamblo? • Mae gamblo'n beryglus? • Mae trysorflychau yn union fel gamblo? • Mae chwarae gemau yn beryglus 	<p>Arwyddion niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau/gamblo</p> <p>Rhowch arwyddion problemau chwarae gemau/gamblo i fyfyrwyr.</p> <p>Gofynnwch iddyn nhw weithio mewn paruau i rannu i chwarae gemau/ gamblo ac arwyddion emosiynol a chorfforol.</p> <p>Datblygu ymgyrch: DS efallai yr hoffech i fyfyrwyr gwblhau hyn dros ddwy wers.</p> <p>Yr athro i rannu'r myfyrwyr yn grwpiau i greu ymgyrch i godi ymwybyddiaeth o chwarae gemau a'r llinellau aneglur sy'n gysylltiedig â gamblo.</p> <p>Gofynnwch i un grŵp greu ymgyrch sydd wedi'i hanelu at eu cyfoedion.</p> <p>Un grŵp i greu ymgyrch sydd wedi'i hanelu at blant iau.</p> <p>Un grŵp i greu ymgyrch sydd wedi'i hanelu at rieni.</p>	<p>Rhannwch eich ymgyrch.</p> <p>Myfyrwyr i rannu eu hymgyrchoedd.</p> <p>ESTYNIAD</p> <p>Gallai myfyrwyr gyflwyno gwasanaeth sydd wedi'i anelu'n benodol at rieni neu blant iau.</p> <p>Efallai y bydd yr ysgol neu'r lleoliad hefyd yn dymuno cynnal sesiwn wybodaeth i rieni.</p> <p>Yr 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>

B6G6: LLINELLAU ANEGLUR

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.5 yn y llyfryn Gweithgareddau: Mae chwarae gemau yn weithgaredd cymdeithasol a chynhwysol ac nid oes risg yn gysylltiedig â hyn. Trafodwch

Amcanion Dysgu:

- Adnabod a nodi elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau ar-lein;
- Deall sut gallwch chi gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau ar-lein;
- Datblygu dadl o blaid neu yn erbyn bod chwarae gemau yn gymdeithasol ac yn gynhwysol; heb risg;

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu nodi elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau ar-lein;
- Rydw i'n gallu egluro sut mae cadw'n ddiogel wrth chwarae gemau ar-lein;
- Rydw i'n gallu datblygu dadl a chymryd rhan mewn dadl.

Adnoddau:

- B6, G6 - PowerPoint y Diwydiant Chwarae Gemau
- Beiros/pinnau ffelt/papur/cerdyn/cownteri/ dis neu fynediad at feddalwedd gemau (TG)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-06, CW08-11, CW13-14, CW16-22, CW24-27, CW29-33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B6; hon yw'r chweched 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 gydfynd ag anghenion eich ysgol.

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.

I DDECHRAU	PRIF RAN	PAWB GYDA'I GILYDD
<p>Ddiwnt 9</p> <p>Bydd y gweithgaredd hwn yn eich galluogi i ganfod teimladau myfyrwyr tuag at chwarae gemau a myfyrio ar yr hyn maen nhw wedi'i ddysgu. (Os ydyn nhw wedi cwblhau'r wers hon fel rhan o gyfres). Gofynnwch i'r myfyrwyr weithio mewn grwpiau bach a chydweithio i drefnu'r cardiau i adlewyrchu faint o risg sy'n gysylltiedig â'r gweithgaredd. Y gweithgaredd â'r lleiaf o risg ar y gwaelod:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ddim eisiau cymryd rhan mewn gweithgareddau teuluol er mwyn i chi allu chwarae gêm am fwy o amser 2. Cael trafferth cysgu 3. Newid mewn hwyliau 4. Disgyn i gysgu yn yr ysgol 5. Colli golwg ar amser wrth chwarae gemau 6. Methu cwblhau gwaith cartref 7. Peidio â bwyta 8. Ddim eisiau treulio amser gyda ffrindiau 9. Gwario arian yn gyfrinachol ar drysorflychau/cratiau/FUT 	<p>Y Ddadl Fawr</p> <p>Rhannwch y myfyrwyr yn dimau.</p> <p>Cytuno neu anghytuno: Mae chwarae gemau yn weithgaredd cymdeithasol a chynhwysol ac nid oes risg yn gysylltiedig â hyn. Trafodwch</p> <p>Gofynnwch iddyn nhw greu cawod meddwl ar gyfer cytuno neu anghytuno, yn dibynnu ar eu tîm.</p> <p>Dylai'r myfyrwyr ddefnyddio'r gawod meddwl i greu dadl o blaid neu yn erbyn y ffaith bod chwarae gemau yn rhywbeth cymdeithasol a chynhwysol, heb risg. Rhowch derfyn amser iddyn nhw gadw ato. Er enghraifft, 5 neu 10 munud.</p> <p>Plant i gymryd rhan yn y ddadl.</p>	<p>Yr athro i grynhoi'r hyn a ddysgwyd.</p> <p>A oedd ateb cywir neu anghywir?</p> <p>Gofynnwch y cwestiwn – sut gallwn ni gadw gemau'n gynhwysol ac yn gymdeithasol a lleihau'r risg?</p> <p>Estyniad:</p> <p>Y myfyrwyr i greu taflen wybodaeth ar gyfer CA2 is i'w helpu i gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau.</p> <p>Yr 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>