

## Y7. SOW

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 Uwchradd) 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, sy'n dilyn thema, 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><b>Gemau: Beth, Pryd a Sut.</b></p> <p>Her 4.4: Pam fod pobl yn chwarae gemau. Lluniwch arolwg, gan ganolbwyntio 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? Sut maen nhw'n chwarae? Ydyn nhw'n teimlo unrhyw bwysau gan gyfoedion i brynu eitemau, chwarae am fwy o amser neu chwarae gemau penodol? Cyflwynwch y canfyddiadau.</p> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02, CW04, CW05, CW09, CW10, CW14, CW17-18, CW26-28, CW30</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>YGAM_Y7L1</li> <li>YGAM Blwyddyn_7_Gwers_1 PowerPoint</li> <li>Beiros / Papur</li> <li>YGAM_Y7L1_Resources (Dyddiadur-Dewisol)</li> </ul>
2	<p><b>Beth ydy'r risgiau?</b></p> <p>Her 6.2: Caethiwed ac Iechyd Meddwl Dewiswch 10 llun rydych chi'n eu cysylltu â chwarae gemau, problemau iechyd meddwl a phroblemau cymdeithasol. Lluniwch collage a</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>YGAM_Y7L2</li> <li>YGAM Blwyddyn 7_Gwers 2 PowerPoint</li> <li>YGAM_Y7L2_Resource. (Lluniau ar gyfer bwrdd syniadau-Opsiynol)</li> </ul>

	<p>rhannwch eich syniadau, defnyddiwch eiriau allweddol i gefnogi eich lluniau.</p> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02-04, CW08, CW11, CW13, CW15, CW20, CW22, CW27-28, CW31</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Celfyddydau Mynegiannol Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu Gwyddoniaeth a Thechnoleg</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mynediad at y rhynggrwyd/ystafell gyfrifiaduron a pheiriant argraffu i argraffu delweddau.</li> <li>• Neu erthyglau papur newydd/cylchgronau. (bydd angen casglu'r rhain cyn y wers)</li> </ul>
<p><b>3</b></p>	<p><b>E-chwaraeon</b></p> <p>Her 4.10: Y Diwydiant Chwarae Gemau Ydy E-chwaraeon yn ddewis gyrfaoel cadarnhaol?</p> <p>Ymchwilio i'r cyfleoedd a gyflwynir gan y diwydiant a'r risgiau posibl sy'n gysylltiedig â hynny, a'u trafod.</p> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW01-06, CW12-13, CW16-18, CW26-27, CW29, CW32-33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu Gwyddoniaeth a Thechnoleg</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>• YGAM_Y7L3</li> <li>• YGAM Blwyddyn _7_Gwers_3 PowerPoint</li> <li>• Mynediad at TG â'r gallu i fynd ar-lein neu</li> <li>• Rydym wedi darparu dolenni i erthyglau papur newydd ac erthyglau ymchwil y gellid eu llwytho i lawr/argraffu cyn y wers. DS byddem yn argymhell eich bod yn edrych ar y rhain i weld a ydynt yn addas adeg eu hargraffu rhag ofn bod y cynnwys neu'r hysbysebion wedi newid.</li> </ul>
<p><b>4</b></p>	<p><b>Y Llinellau Aneglur</b></p> <p>Her: A yw chwarae gemau'n hyrwyddo gamblo? Meddyliwch am brynu ar hap mewn gemau/microdraffodion/hysbysebion yn y gemau rydych chi'n eu chwarae a drwy E-chwaraeon a llwyfannau ffrydio. Sut mae'r rhain yn cael eu rheoleiddio/ydyn nhw'n cael eu rheoleiddio?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>• YGAM_Y7L4</li> <li>• YGAM_Blwyddyn_7_Gwers_4 PowerPoint: Y 'Llinellau Aneglur'</li> <li>• YGAM_Y7L4_Data_sheet Tebygolrwydd mewn gemau.</li> </ul>

	<p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02, CW04-05, CW09-11, CW13-18, CW20, CW22</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	
5	<p><b>Tebygolrwydd a Lwc.</b> Her 2.9: Tebygolrwydd a Lwc. Ydy pobl yn deall tebygolrwydd digwyddiadau penodol. Paratowch sgwrs 5 munud i'w rhannu â'ch dosbarth.</p> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02-06, CW09-10, CW14-18, CW21, CW24, CW27, CW29, CW30, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Celfyddydau Mynegiannol Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>• Geiriaduron</li> <li>• YGAM_Y7L5</li> <li>• YGAM Blwyddyn_7_Gwers 5 Power Point</li> <li>• YGAM_Y7L5_Resoucre_Game</li> </ul>
6	<p><b>Chwarae gemau: Y Da, y Drwg a'r Diolwg.</b></p> <p>Her 4.6: Y Diwydiant Chwarae Gemau. Ewch ati i gynhyrchu dogfen neu lyfryn ar y gwahanol fathau o gemau fideo, gan edrych ar ganlyniadau treulio gormod o amser a gwario gormod o arian.</p> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW01-02, CW04, CW05, CW08, CW10-11, CW13-15, CW18, CW20, CW22, CW27, CW29</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Celfyddydau Mynegiannol Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu Gwyddoniaeth a Thechnoleg</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM</li> <li>• YGAM_Y7L6</li> <li>• YGAM Blwyddyn6_L6 Power Point: 'Chwarae gemau: Y Da, Y Drwg, Y Diolwg'</li> <li>• Mynediad at TG a'r rhyngwrwyd neu erthyglau papur newydd/ymchwil. DS rydyn ni wedi awgrymu erthyglau i chi eu defnyddio. (gweler y cynllun gwers)</li> </ul>

## Y7L1: GEMAU: BETH, PRYD A SUT.

**Her:** Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.4 yn y llyfryn 'Gwybodaeth': Pam fod pobl yn chwarae gemau. Lluniwch arolwg, gan ganolbwyntio 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? Sut maen nhw'n chwarae? Ydyn nhw'n teimlo unrhyw bwysau gan gyfoedion i brynu eitemau, chwarae am fwy o amser neu chwarae gemau penodol? Cyflwynwch y canfyddiadau.

### Amcanion Dysgu:

- Deall yr emosiynau sy'n gysylltiedig â chwarae gemau (cadarnhaol a negyddol)
- Deall cymhellion pobl sy'n chwarae gemau fideo
- Gallu casglu gwybodaeth a dehongli data
- Gweithio fel tîm i gytuno ar opsiynau

### Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu trafod yr emosiynau y gall pobl eu cysylltu â chwarae gemau
- Rydw i'n gallu adnabod emosiynau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau
- Rydw i'n deall pam gallai pobl ddymuno chwarae gemau fideo
- Rydw i'n gallu casglu gwybodaeth a thynnu casgliadau drwy astudio'r data
- Rydw i'n gallu gweithio fel rhan o dîm

### Adnoddau:

- Y7L1 PowerPoint Y 'Gemau: Beth, Pryd a Sut'
- Beiro a phapur
- Dyddiadur – dewisol

### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02, CW04, CW05, CW09, CW10, CW14, CW17-18, CW26-28, CW30

### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwrs, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan Gynllun Gwaith B7; 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.**

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Emosiynau Gemau.</b></p> <p><b>Pa emosiynau ydych chi'n eu cysylltu â chwarae gemau?</b></p> <p>60 eiliad o sgriblo.</p> <p>Mae gennych chi funud i restru'r holl bethau rydych chi'n eu cysylltu â chwarae gemau.</p> <p><b>Ydych chi'n chwarae, sut rydych chi'n chwarae a pha gemau ydych chi'n eu chwarae?</b></p> <p>Mewn grwpiau, trafodwch y gemau rydych chi'n eu chwarae, y dull o chwarae a pha gemau sydd fwyaf poblogaidd yn eich grŵp chi. Trafodwch y nodweddion mwyaf deniadol.</p> <p><b>Rhoi adborth i'r dosbarth.</b></p>	<p><b>Gemau: Beth, pryd a sut.</b></p> <p>Athro: sut gallwn ni ganfod arferion chwarae gemau'r dosbarth?</p> <p>Y myfyrwyr i weithio mewn grwpiau i feddwl am ddeg cwestiwn i ofyn i'w cyfoedion am chwarae gemau. Efallai y bydd y myfyrwyr yn dymuno ystyried am faint o amser maen nhw'n chwarae, y dull o chwarae, e.e. dyfais symudol, consol, tabled, teledu ac ati, faint o arian sy'n cael ei wario, ar-lein/all-lein, emosiynau wrth chwarae, ydyn nhw erioed wedi dod ar draws ymddygiad negyddol ac ati.</p> <p><b>Rhannwch eich syniadau:</b></p> <p>Grwpiau i roi adborth am eu cwestiynau. Fel dosbarth cytuno ar y cwestiynau a ddewiswyd.</p> <p>Myfyrwyr i ymateb i gwestiynau. Gellir gwneud hyn yn ddienw os yw'n well ganddyn nhw gyda'r myfyrwyr yn ysgrifennu eu hatebion ar nodiadau gludiog, cyn eu plygu a'u cyflwyno i'r athro i'w cofnodi.</p> <p>Gan ddibynnu ar faint y grŵp, gellid rhannu'r canlyniadau</p>	<p><b>OPSIWN 1:</b></p> <p><b>Beth mae'r canlyniadau yn eu dangos i ni:</b></p> <p>Archwilio'r canlyniadau o'r arolwg. Ar gyfartaledd, faint o amser mae'r myfyrwyr yn ei dreulio'n chwarae gemau? Ydyn ni'n teimlo bod hyn yn cael ei gydbwyso â gweithgareddau eraill; sut gallem ganfod hyn?</p> <p>Ydy'r myfyrwyr yn talu i chwarae? Sut gallai'r myfyrwyr fforddio hyn? Sut gallwn ni fesur faint o arian sy'n cael ei wario?</p> <p><b>OPSIWN 2:</b></p> <p><b>Gellid datblygu hyn yn y sesiwn lawn neu ei roi fel tasg gwaith cartref. Gallech ddefnyddio'r adnodd dyddiadur os yw'n cael ei roi fel tasg gwaith cartref.</b></p> <p>Lluniwch ddyddiadur i gofnodi eich gweithgareddau gartref dros y pythefnos nesaf. Bydd angen i chi fesur y gweithgareddau felly bydd angen i chi ystyried y math o weithgaredd a faint o amser.</p> <p><b>OPSIWN 3:</b></p> <p><b>Beth fyddech chi'n ei wneud?</b></p> <p>Rydych chi'n chwarae gêm mewn fforwm ar-lein ac mae'r grŵp yn dechrau bwlio un o'r</p>

	<p>yn y sesiwn lawn neu yn ystod y wers ddilynol.</p>	<p>chwaraewyr. Sut ydych chi'n meddwl y byddech chi'n ymateb?</p> <p>Allwch chi feddwl am bum peth y gallech chi eu gwneud i geisio atal hyn/helpu'r person sy'n cael ei fwlio?</p> <p><b>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.</b></p> <p><b>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</b></p>
--	---	---

## Y7L1: CADW DYDDIADUR

Cofnodwch faint o amser rydych chi'n ei dreulio ar unrhyw fath o gyfryngau cymdeithasol ac yn chwarae gemau. Sut mae hyn yn cymharu â gweithgareddau eraill? Pa gasgliadau allwch chi ddod iddyn nhw?

Diwrnod/Dyddiad	Gweithgaredd	Amser a dreuliwyd

## Y7L2: GEMAU: BETH, PRYD A SUT.

**Her:** Mae'r wers hon yn berthnasol i her 6.2. Caethiwed ac Iechyd Meddwl. Dewiswch 10 delwedd rydych chi'n eu cysylltu â gemau a materion iechyd meddwl cysylltiedig. Lluniwch collage a rhannwch eich syniadau, defnyddiwch eiriau allweddol i gefnogi eich lluniau.

### Amcanion Dysgu:

- Gallu adnabod a beirniadu'r manteision a'r risgiau sy'n gysylltiedig â chwarae gemau
- Cysylltu syniadau a theimladau â delweddau sy'n gysylltiedig â risg a niwed sy'n gysylltiedig â gemau
- Gallu cynnig barn ar fanteision a risgiau chwarae gemau
- Gallu awgrymu ffyrdd o leihau risg
- Gallu gweld sut a ble i gael help

### Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu adnabod manteision a risgiau chwarae gemau
- Rydw i'n gallu dewis lluniau i ddisgrifio'r hyn rwy'n ei feddwl ac yn ei deimlo am chwarae gemau
- Rydw i'n gallu rhannu fy marn am y risgiau sy'n gysylltiedig â chwarae gemau
- Rydw i'n gallu awgrymu ffyrdd o leihau'r risg
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â chwarae gemau neu gamblo.

### Adnoddau:

- Y7L2 'Beth ydy'r risgiau?' PowerPoint
- Adnodd Y7 L2. Lluniau ar gyfer bwrdd syniadau
- Mynediad at y rhyngrwyd/ystafell gyfrifiaduron a pheiriant argraffu i argraffu delweddau, neu, erthyglau papur newydd/cylchgronau. (bydd angen casglu'r rhain cyn y wers)

### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-04, CW08, CW11, CW13, CW15, CW20, CW22, CW27-28, CW31

### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Celfyddydau Mynegiannol
- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch



Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B7; 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.**

## Y7L2: BETH YDY'R RISGIAU?

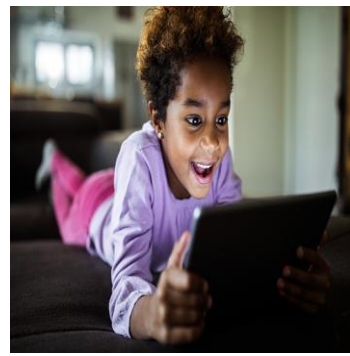
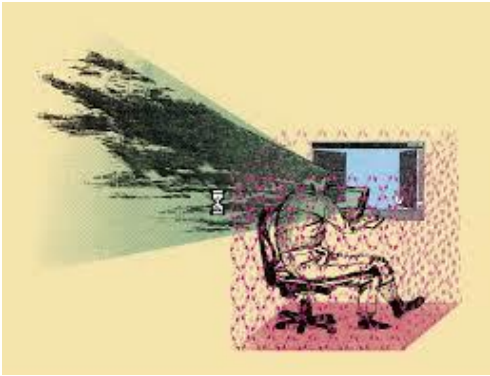
I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Risgiau a manteision?</b></p> <p>Y myfyrwyr i dreulio 5 munud yn trafod y risgiau posibl sy'n gysylltiedig â chwarae gemau. Cofnodi'r ymatebion a'u rhannu.</p> <p>Y myfyrwyr i dreulio 5 munud yn trafod manteision chwarae gemau. Cofnodi'r ymatebion a'u rhannu.</p> <p><b>Gall yr athro roi arweiniad i'r myfyrwyr archwilio'r canlynol:</b></p> <p><b>Risgiau:</b> Seiberfwlio, dolenni i wefannau gamblo, problemau preifatrwydd, pryderon â gwegamera, ysglyfaethwyr, ffioedd cudd, maleiswedd, hysbysebion amhriodol, materion iechyd, fel gwddf negeseuon testun, twnnel y carpws, gordewdra, diffyg fitamin D, problemau cysgu a chanolbwyntio, straen y llygad, cur pen</p> <p><b>Manteision:</b> Gwella cydlynu, sgiliau datrys problemau, gwella'r cof a'r gallu i ddwyn i gof, sgiliau amldasgio,</p>	<p><b>Collage/Bwrdd Syniadau</b></p> <p>Dewiswch 10 llun (ar-lein/cylchgrawn/darneau o bapur newydd neu adnodd Y7L2: lluniau ar gyfer bwrdd syniadau) I ddangos risgiau posibl chwarae gemau. Defnyddiwch anodiadau a geiriau allweddol i fanylu ar eich meddyliau a'ch teimladau ar y pwnc hwn.</p>	<p><b>Gadewch i ni archwilio:</b></p> <p><b>OPSIWN 1:</b> Rhannwch eich bwrdd syniadau/collage gyda phartner. Trafodwch eich syniadau a pham rydych chi wedi dewis lluniau penodol.</p> <p><b>OPSIWN 2:</b> Y myfyrwyr i symud o amgylch yr ystafell ac edrych ar waith eu cyfoedion. Gallent ddewis gwneud sylwadau ar un neu ddau beth sy'n sefyll allan iddynt.</p> <p><b>OPSIWN 3:</b> Gallai'r athro ofyn i'r myfyrwyr rannu eu gwaith.</p> <p><b>ESTYNIAD:</b></p> <p>Pa bum awgrym gallen ni eu rhoi i sicrhau bod pobl yn profi'r manteision yn fwy na'r risgiau?</p> <p><b>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</b></p>

sgiliau cymdeithasol, gwella  
sgiliau gwneud penderfyniadau,  
ffordd o ddelio â straen, gwella  
cydsymud llaw-llygad

aelod o  
staff.

Dewisiadau cyfeirio: GamCare a  
Childline.

## Y7L2: ADNODDAU





# Y7L3: E-CHWARAEON: DEWIS GYRFAOL CADARNHAOL?

**Her:** Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.10 yn y llyfryn 'Gwybodaeth'. Y Diwydiant Chwarae Gemau: Ydy E-chwaraeon yn ddewis gyrfaol cadarnhaol? Ymchwilio i'r cyfleoedd a gyflwynir gan y diwydiant a'r risgiau posibl sy'n gysylltiedig â hynny, a'u trafod.

## Amcanion Dysgu:

- Gallu adnabod risgiau a manteision chwarae gemau proffesiynol
- Gallu ymchwilio i bwnc a llunio dadl
- Gallu trafod ar sail dadl neu safbwynt penodol
- Gallu nodi sut i ofalu am les corfforol a meddyliol

## Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu adnabod manteision a risgiau chwarae gemau yn broffesiynol
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bwnc penodol a defnyddio'r wybodaeth i lunio dadl
- Rydw i'n gallu gweithio fel tîm a chymryd rhan mewn dadl.
- Rydw i'n gallu awgrymu opsiynau i gefnogi lles corfforol a meddyliol

## Adnoddau:

- YGAMYear\_7\_Lesson\_3 PowerPoint: E-chwaraeon.

**DS:** bydd angen erthyglau papur newydd/ymchwil i gefnogi dadleuon pobl ifanc. Rydym yn awgrymu'r dolenni isod, ond efallai yr hoffech ddefnyddio eich dolenni eich hun neu ganiatáu i fyfyrwyr ddefnyddio peiriannau chwilio i ddod o hyd i ffynonellau gwybodaeth os oes gennych fynediad at TG. Os ydych chi'n defnyddio'r dolenni isod, rydyn ni'n eich cynghori i wirio'r hysbysebion a'r cynnwys adeg eu hargraffu.

- **Manteision ac anfanteision bod yn Chwaraewr Gemau E-chwaraeon proffesiynol:** Ar gael yn: <http://www.esportsbetting.co.uk/the-pros-and-cons-of-becoming-a-professional-esports-gamer>
- **Manteision ac anfanteision gemau fideo: Ar gael yn:** <https://netivist.org/debate/pros-and-cons-of-video-games>
- **Ydy E-chwaraeon yn Ddewis Gyrfaol Hyfyw? Ydy — Ond nid yw'n golygu chwarae gemau'n unig:** Ar gael yn: <https://www.edsurge.com/news/2019-07-02-is-esports-a-viable-career-path-yes-but-it-s-not-just-playing-games>
- **Pobl ifanc yn eu harddegau: Pam mae dod yn Athletwr E-chwaraeon yn syniad gwael.** Ar gael yn: <https://nathandriskell.com/teens-becoming-esports-athlete-bad-idea/>

- **Datblygiad E-chwaraeon: ai dibyniaeth a llygredigaeth ydy pris llwyddiant?** Ar gael yn: <https://www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-esports>
- **Sut mae cadw'n iach wrth gystadlu mewn E-chwaraeon?** Ar gael yn: <https://readyesports.com/how-do-you-stay-healthy-while-competing-in-esports/>
- **Y 10 prif effaith negyddol sy'n gysylltiedig â chwarae gemau ac E-chwaraeon.** Ar gael yn: <https://cyberathletiks.com/top-10-negative-effects-of-gaming-esports/>

### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-06, CW12-13, CW16-18, CW26-27, CW29, CW32-33

### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

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

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwrs, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwrs ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B7; hon yw'r drydedd ran 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><b>Beth yw E-chwaraeon?</b></p> <p><b>Myfyrwyr i ymateb i'r cwestiynau canlynol.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beth yw E-chwaraeon?</li> <li>• Faint yw gwerth E-chwaraeon yn eich barn chi?</li> <li>• Ydych chi'n ymwybodol o unrhyw chwaraewr proffesiynol?</li> <li>• Pa mor hen ydych chi'n meddwl yw'r chwaraewr gorau?</li> <li>• Yn eich barn chi, beth yw manteision bod yn chwaraewr E-chwaraeon proffesiynol?</li> <li>• Beth yw'r anfanteision?</li> <li>• Yn eich barn chi, beth sydd ei angen i ddod yn chwaraewr proffesiynol?</li> </ul> <p><b>Yr athro i ddangos y sleid E-chwaraeon a gwahodd sylwadau.</b></p>	<p><b>Beth am drafod:</b></p> <p>Yr athro i rannu'r myfyrwyr yn grwpiau i drafod y pwnc:</p> <p><b>Mae E-chwaraeon yn ddewis gyrfa da. Cytuno/Anghytuno</b></p> <p>Dylid caniatáu amser i'r myfyrwyr drafod eu dadl a lle bo'n bosibl gallai rhai o'r tîm ymchwilio i ffeithiau a ffigurau i gefnogi hyn, tra bo eraill yn cydlynu prif bwyntiau'r dadl. Dylent baratoi ar gyfer dadl pum munud.</p> <p>(Ymchwil: Efallai yr hoffech ddefnyddio'r erthyglau a ddewiswyd neu beiriant chwilio ar-lein)</p> <p>Yna dylid dod â'r myfyrwyr yn ôl a chaniatáu amser iddynt gyflwyno'u dadl, gan ganiatáu amser am gwestiynau.</p>	<p><b>Sut gallai chwaraewr E-chwaraeon ofalu am ei iechyd?</b></p> <p>Meddyliwch am y dadl a'r prif bwyntiau a godwyd, beth allai chwaraewr E-chwaraeon ei wneud i ofalu am ei iechyd corfforol a meddyliol?</p> <p><b>OPSIWN:</b></p> <p>Oes yna unrhyw ragfarn yn y dogfennau/ymchwil a astudiwyd gennych? Pam fod hynny?</p> <p><b>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.</b></p> <p><b>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</b></p>

## Y7L4: Y LLINELLAU ANEGLUR

**Her:** A yw chwarae gemau'n hyrwyddo gamblo? Meddyliwch am brynu ar hap mewn gemau, hysbysebion yn y gemau rydych chi'n eu chwarae a drwy E-chwaraeon a llwyfannau ffrydio. Sut mae'r rhain yn cael eu rheoleiddio/ydyn nhw'n cael eu rheoleiddio?

### Amcanion Dysgu:

- Gallu adnabod y risgiau sy'n gysylltiedig â gemau ar-lein
- Gallu dadansoddi nodweddion arddull gamblo mewn gemau
- Gallu trafod rheoleiddio
- Gweithio fel tîm i gyflwyno canfyddiadau a chonsensws

### Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu adnabod risgiau sy'n gysylltiedig â gemau ar-lein
- Rydw i'n gallu trafod a dadansoddi nodweddion arddull gamblo mewn gemau
- Rydw i'n gallu archwilio i reoleiddio a thrafod fy marn
- Rydw i'n gallu gweithio mewn tîm i ymchwilio a chyflwyno canfyddiadau gyda chonsensws cyffredin

### Adnoddau:

- YGAM Blwyddyn\_7\_Gwers\_4 PowerPoint: Y 'Llinellau Aneglur'
- YGAM\_Y7L4\_Data\_sheet. Tebygolrwydd mewn gemau

### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02, CW04-05, CW09-11, CW13-18, CW20, CW22

### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B7; hon yw'r bedwaredd 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><b>Gemau Fideo:</b></p> <p><b>Yr athro i ddangos y sleid heb bennawd (yn cynnwys microdraffodion)</b></p> <p><b>Beth mae'r sleid hon yn ei ddangos?</b></p> <p>Mae'n debygol y bydd y myfyrwyr yn gallu dweud mai enghreifftiau o drysorflychau ydy'r rhain ac yn deall bod y rhain yn ficrodraffodion mewn gemau. Os ddim, gall yr athro gynnig yr wybodaeth hon.</p> <p><b>Myfyrwyr:</b> mewn grwpiau, ewch ati i greu cawod feddwl gan ddefnyddio'r teitl TRYSORFLYCHAU. A rhowch ddiffiniad i rywun sydd ddim yn gwybod beth yw'r rhain.</p> <p><b>Yr athro i rannu'r diffiniad:</b></p> <p>Mae trysorflychau yn gistiau trysor rhithiol sy'n cynnwys eitemau cudd y mae modd eu defnyddio mewn gemau. Gall y rhain fod yn ffyrdd o bersonoli cymeriadau neu arfau ('crwyn'). Gall y cynnwys effeithio ar gynnydd yn y gêm, neu efallai fod wedi'u dylunio i gyfleu statws.</p> <p><b>Sut ydych chi'n eu cael?</b> Myfyrwyr i drafod eu profiadau.</p>	<p><b>Beth ydy'r ods?</b></p> <p><b>Yn eich barn chi, beth yw'r tebygolrwydd o gael chwaraewr fel Ronaldo?</b> Y posibilrwydd o gael Ronaldo yw un mewn 150,000.</p> <p><b>Ydy hyn yn eich synnu?</b></p> <p><b>Ydych chi'n meddwl bod pobl yn gwybod hyn pan fyddan nhw'n prynu'r eitemau hyn?</b></p> <p>Archwiliwch yr adnoddau sy'n rhoi manylion am y tebygolrwydd o brynu'r eitemau y mae pobl yn eu chwenychu.</p> <p>Ydych chi'n meddwl y byddai plant yn fwy/llai tebygol o wario eu harian ar yr eitemau hyn pe baen nhw'n gwybod yr ods?</p> <p>Dylech baratoi cyflwyniad pum munud i rannu eich ymatebion.</p>	<p><b>Ble mae'r rheoliadau?</b></p> <p><b>OPSIWN 1:</b> (DS: Rhaid i Gemau sy'n cynnwys trysorflychau / microdraffodion gynnwys label rhybudd 'Prynu o fewn y Gêm – yn cynnwys eitemau ar hap' o fis Ebrill 2020 ymlaen. Mae'r canllawiau hyn wedi dod gan ERSB ac maen nhw'n berthnasol i'r DU ac Ewrop. Mae'r wybodaeth hon yn gywir ym mis Ebrill 2020)</p> <p><b>A ddylid gosod rheoliadau ar drysorflychau a beth fyddai hynny'n ei olygu?</b></p> <p>Meddyliwch: Beth ellid ei wneud i helpu plant a phobl ifanc i wneud penderfyniadau gwybodus am yr eitemau maen nhw'n eu prynu?</p> <p>Cytuno: Y myfyrwyr i gytuno ar dri cham y gellid eu cymryd.</p> <p><b>OPSIWN 2:</b></p> <p>Beth fyddai eich 3 phrif awgrym ar gyfer chwaraewr gemau?</p> <p><b>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</b></p>




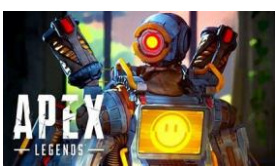
<p><b>Athro:</b> gellir eu prynu gydag arian go iawn neu eu hennill drwy chwarae.</p>		<p><b>gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</b></p> <p><b>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</b></p>
---	--	--

# TAFLEN DDATA Y7L4: TEBYGOLRWYDD MEWN GEMAU

<p><b>Fifa 20</b></p>	<p><b>Eitem/chwaraewr a ddymunir:</b> 87+ o gardiau, Ronaldo, Messi, chwaraewyr 'Ones to Watch'</p>
 <p>(Gwybodaeth gan Goal.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Mae Pecynnau Efydd, Arian ac Aur bob amser ar gael i'w prynu, ond mae cynigion bob tymor ar gyfer pecynnau prinnach sy'n rhoi gwell cyfleoedd i gael chwaraewyr â sgôr uchel.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2.4% - y siawns o gael chwaraewr 90+ yn y Pecyn Aur</li> <li>6.5% - y siawns o gael chwaraewr 87+ yn y Pecyn Chwaraewr Prin</li> <li>7.9% - y siawns o gael chwaraewr 82+ yn y Pecyn Aur</li> <li>3.4% - y siawns o gael chwaraewr 74+ yn y Pecyn Arian</li> <li>12% - y siawns o gael chwaraewr 64+ yn y Pecyn Efydd</li> <li>1 allan o 150'000 - y siawns o gael Ronaldo</li> <li>1 allan o 60'000 - y siawns o gael Messi</li> <li>Llai na 1% - o siawns o gael chwaraewyr 'Ones to Watch'</li> </ul>
<p><b>Overwatch</b></p>	<p><b>Eitem/chwaraewr a ddymunir:</b> Eitemau 'Epic' a 'Legendary' sy'n dod o'r Trysorflychau.</p>
 <p>(Gwybodaeth gan Mashable.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Mae trysorflychau yn gollwng amrywiaeth o eitemau sy'n cynnwys eitemau 'Common', 'Rare', 'Epic' a 'Legendary'. Mae'n rhaid i chwaraewyr brynu pecynnau mewn swmp, sy'n golygu bod ganddyn nhw lawer o eitemau maen nhw'n berchen arnyn nhw'n barod, yn ogystal ag eitem brinnach efallai.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>18.2% - y siawns o gael eitem 'Epic' mewn trysorflwch.</li> <li>7.4% - y siawns o gael eitem 'Legendary' mewn trysorflwch.</li> </ul>
<p><b>Roblox</b></p>	<p><b>Eitem/chwaraewr a ddymunir:</b> Hetiau, pennau, wyau, clymau prin</p>
 <p>(Gwybodaeth gan Goal.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Mae Roblox yn llwyfan sy'n galluogi chwaraewyr i greu eu gemau eu hunain neu i chwarae o fewn gemau pobl eraill. Mae'r gêm am ddim ond mae angen i chi brynu arian ar-lein neu dalu am aelodaeth i gael gafael ar eitemau.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b></p> <p>Mae'r tebygolrwydd o gael eitemau prin yn newid yn dibynnu ar y gêm/llwyfan rydych chi'n ei chwarae. Gallai fod yn 20%, gallai fod yn 1%. Does dim tebygolrwydd penodol, sy'n golygu nad ydych chi'n gwybod yn aml a yw'n debygol ai peidio.</p>

Fortnite	Eitem/chwaraewr a ddymunir: Crwyn, arfau
 <p>(Gwybodaeth gan GameGuideHQ.com ac InfoFortnite.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Mae Fortnite yn llwyfan sy'n caniatáu i chwaraewyr chwarae yn erbyn pobl eraill mewn brwydr lle mae un yn fuddugol, ond mae hefyd yn caniatáu i grwpiau llai chwarae ac yn rhoi cyfle i adeiladu a chreu bydoedd. Gall y chwaraewr brynu eitemau fel crwyn gan dalu ag arian go iawn neu rith arian. Mae crwyn yn brin yn y gêm gan mai dim ond am hyn a hyn o amser maen nhw ar gael, ac mae prinder y croen yn symbol o brofiad ac ymrwymiad y chwaraewr.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b> Arfau ac eitemau eraill:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Y siawns o gael taflegryn annel 'Legendary' - 0.038%.</li> <li>• Y siawns o gael gwn bach 'Epic' - 1.35%.</li> <li>• Y siawns o gael reiffl 'Burst' glas - 1.83%.</li> <li>• Y siawns o gael pysgodyn aur 'Mythical' - 0.0001%.</li> </ul>

Animal Crossing: Pocket Camp	Eitem/chwaraewr a ddymunir: Cymeriadau, anifeiliaid prin fel chwilog
 <p>(Gwybodaeth gan Gamerant.com ac animalcrossing.fandom.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Mae gan y gêm rith arian o'r enw 'Leaf Tickets', ac mae modd ennill yr arian yma drwy chwarae gemau neu ei brynu gydag arian go iawn. Gellir gwario'r arian yma i ddatgloi cymeriadau fel Tom Nook a KK Slider. Mae gan y gêm drysorflychau ar ffurf bisgedi lwcus, sy'n datgloi eitemau premiwm.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mae dros 10% o'r trysorflychau yn cynnwys eitemau cyffredin, felly maen nhw'n ddiwerth.</li> <li>• Mae rhai trysorflychau yn cynnwys dywediadau neu hyd yn oed yn diflannu.</li> <li>• Ychydig iawn sy'n cynnwys eitemau arbennig.</li> <li>• Mae rhai eitemau prin yn costio hyd at 5000 o glychau, yn hytrach na phris mwy cyffredin 50 o glychau.</li> </ul>

Apex Legends	Eitem/chwaraewr a ddymunir: Cymeriadau, crwyn, set 'Heirloom'
 <p>(Gwybodaeth gan pcgamer.com ac appuals.com)</p>	<p><b>Gwybodaeth bwysig:</b> Defnyddir 'Legend Tokens', 'Craft Metals' a darnau arian 'Apex' i brynu eitemau fel pecynnau, arfau, cymeriadau a chrwyn.</p> <p><b>Tebygolrwydd:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Y siawns o gael set 'Heirloom' prin: &lt;1%.</li> <li>• Y siawns o gael arf 'Wingman': &lt;3%.</li> <li>• Y siawns o gael arf 'Longbow': &lt;1%.</li> </ul>

## Y7L5: TEBYGOLRWYDD A LWC

Mae'r Wers hon yn ymwneud â Her 2.9 yn y llyfryn 'Gwybodaeth'. Tebygolrwydd a Lwc: Ydy pobl yn deall tebygolrwydd digwyddiadau penodol. Paratowch sgwrs 5 munud i'w rhannu â'ch dosbarth.

### Amcanion Dysgu:

- Deall a diffinio'r termau tebygolrwydd a lwc
- Deall sut gallwch chi golli arian drwy gamblo
- Ystyried cymhellion a dealltwriaeth y rheini sy'n gamblo
- Gallu gweld sut i gael help

### Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gallu cynnig diffiniad o debygolrwydd a lwc
- Rwy'n deall sut y gellir colli arian oherwydd gamblo
- Rydw i'n deall pam fod pobl yn gamblo
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â gamblo

### Adnoddau:

- Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM
- Geiriaduron
- YGAM\_Y7L5
- YGAM Blwyddyn\_7\_Gwers 5 Power Point
- YGAM\_Y7L5\_Resoucre\_Game

### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-06, CW09-10, CW14-18, CW21, CW24, CW27, CW29, CW30, CW33

### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

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

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwrs, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B7; 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><b>Cytuno/Anghytuno a rhesymeg.</b></p> <p><b>Myfyrwyr: Rhowch y datganiadau yn eu trefn (cytuno/anghytuno) a rhannwch eich rhesymeg.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mae rhai pobl yn fwy lwcus na'i gilydd</li> <li>• Mae gamblo yn anfoesol</li> <li>• Gallwch wella eich siawns o ennill drwy wario mwy</li> <li>• Rydych chi'n fwy tebygol o ennill y loteri drwy feddwl yn gadarnhaol</li> <li>• Rhaid i chi golli llawer o arian cyn y gellir dweud eich bod chi'n dioddef niwed</li> <li>• Math o adloniant yn unig yw gamblo</li> <li>• Dylid caniatáu i bobl ifanc yn eu harddegau fynd i mewn i siopau bwci</li> <li>• Mae gamblo yn wastraff amser ac arian</li> <li>• Mae gamblo yn ffordd gyflym o wneud llawer o arian</li> <li>• Dylid gwahardd gamblo</li> <li>• Mae gamblo ar wefan am ddim yn ddiniwed oherwydd nid ydych chi'n colli unrhyw arian</li> <li>• Mae'n iawn cael benthycu arian i gamblo</li> </ul>	<p><b>Beth yw'r siawns?</b></p> <p><b>Fyfyrrwyr mae gennych chi 3 munud i wneud hyn:</b></p> <p>Defnyddiwch eich geiriaduron a rhowch ddiffiniad ar gyfer tebygolrwydd a lwc. Pa rôl ydych chi'n meddwl y mae'r rhain yn ei chwarae mewn gamblo?</p> <p><b>Adnodd: Y7 L5 Gêm digwyddiadau ac ods.</b></p> <p><b>Myfyrwyr:</b> mewn grwpiau, trefnwch y digwyddiadau o'r mwyaf tebygol i'r lleiaf tebygol.</p> <p><b>Athro:</b> gofynnwch i'r myfyrwyr ystyried yr ods ar gyfer y mwyaf tebygol a'r lleiaf tebygol. Rhowch yr ods iddynt a gofynnwch iddynt eu cysylltu â'i gilydd.</p> <p><b>Myfyrwyr:</b> nawr cysylltwch yr ods â'r digwyddiad.</p> <p><b>Trafodwch a rhannwch yr atebion.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oes yna unrhyw beth annisgwyl?</li> <li>• Fyddech chi'n fwy/llai tebygol o gymryd rhan?</li> </ul> <p>Paratowch gyflwyniad pum munud ar gyfer y sesiwn lawn.</p> <p>Ydy pobl yn deall yr ods yn y betiau maen nhw'n eu gwneud,</p>	<p><b>Amser cyflwyno:</b></p> <p>Rhannwch eich cyflwyniad.</p> <p><b>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.</b></p> <p><b>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Dydy chwarae bingo ddim yn achosi niwed</li> </ul> <p><b>DS:</b> gallwch ddewis golygu'r rhain yn dibynnu ar eich grŵp.</p> <p><b>Diffiniwch gamblo:</b> Beth mae gamblo yn ei olygu i chi?</p>	<p>ac ydych chi'n credu y bydden nhw'n fwy/llai tebygol o gymryd rhan os oedden nhw'n gwybod?</p>	
--	---	--

## Y7L5: ADNODD

<b>Rholio dwbl 6 gyda dau ddeis</b>	<b>Ennill £30 ar y Loteri Genedlaethol</b>	<b>Marw mewn damwain awyren</b>
<b>Cael eich taro gan felten ddwywaith</b>	<b>Tynnu cerdyn âs allan o becyn cardiau llawn</b>	<b>Dod o hyd i feillionen â phedair deilen ar eich ymgais gyntaf</b>
<b>Ennill Oscar</b>	<b>Siarc yn ymosod arnoch</b>	<b>Cael damwain ar reid ffair yn y DU</b>
<b>Taflu 12 pen ar ôl ei gilydd gyda cheiniog</b>	<b>Ennill medal aur Olympaidd</b>	<b>Cael pob un o'r 6 rhif ar y Loteri Genedlaethol</b>

01:13	01:36	1:97
1:9 miliwn	1: 4,096	1: 10,000
1:2 miliwn	1: 45 miliwn	1:11 miliwn
1: 662,000	1: 3,748	1: 11,500



**TAFLEN ATEBION ATHRAWON**

<p>1. Tynnu cerdyn âs allan o becyn cardiau llawn: <b>01:13</b></p>	<p>2. Rholio dwbl 6 gyda dau ddeis: <b>01:36</b></p>	<p>3. Ennill £30 ar y Loteri Genedlaethol <b>1:97</b></p>
<p>4. Siarc yn ymosod arnoch: <b>1: 3,748</b></p>	<p>5. Taflu 12 pen ar ôl ei gilydd gyda cheiniog. <b>1:4,096</b></p>	<p>6. Dod o hyd i feillionen â phedair deilen ar eich ymgais gyntaf <b>1: 10,000</b></p>
<p>7. Ennill Oscar <b>1: 11,500</b></p>	<p>8. Ennill medal aur Olympaidd. <b>1:662,000</b></p>	<p>9. Cael damwain ar reid ffair yn y DU: <b>1: 2 miliwn</b></p>
<p>10. Cael eich taro gan felten ddwywaith <b>1:9 miliwn</b></p>	<p>11. Marw mewn damwain awyren: <b>1:11 miliwn</b></p>	<p>12. Cael pob un o'r 6 rhif ar y Loteri Genedlaethol <b>1:45 Miliwn</b></p>

## Y7L6: GEMAU Y DA, Y DRWG A'R CAMDDEALLADWY.

Mae'r wers hon yn ymwneud â her 4.6 yn llyfryn 'Gwybodaeth' YGAM. Y Diwydiant Chwarae Gemau. Ewch ati i gynhyrchu dogfen neu lyfryn ar y gwahanol fathau o gemau fideo, gan edrych ar ganlyniadau treulio gormod o amser a gwario gormod o arian.

### Amcanion Dysgu:

- Deall elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau
- Gallu cyfleu'r risgiau sy'n wynebu chwaraewyr
- Gallu defnyddio eich gwybodaeth i greu adnoddau defnyddiol
- Gallu gweld sut i gael help

### Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall elfennau cadarnhaol a negyddol chwarae gemau fideo
- Rydw i'n gallu siarad am y risgiau y gallai pobl eu hwynebu
- Rwy'n gallu defnyddio fy ngwybodaeth i greu adnodd
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â gamblo

### Adnoddau:

- YGAM Blwyddyn6\_L6 Power Point: 'Chwarae gemau: Y Da, Y Drwg, Y Diolwg'
- Dewisol: Mynediad TG gyda'r rhyngwyd
- Dewisol. Yn lle TG efallai y byddwch yn dymuno darparu erthyglau papur newydd a dogfennau ymchwil i gefnogi'r dasg. Gallech ddefnyddio'r dolenni isod. Edrychwch ar y cynnwys a'r hysbysebion adeg llwytho i lawr/argraffu rhag ofn y bydd unrhyw newidiadau.
- 'Gwariais £700 ar drysorflychau mewn mis' Ar gael yn <https://www.bbc.co.uk/news/business-47470182>
- Yn ôl un adroddiad, mae pobl ifanc yn eu harddegau nawr yn gwario hanner eu pres pced ar gamblo. Ar gael yn: <https://www.telegraph.co.uk/news/2019/10/23/teenagers-now-spending-half-pocket-money-gambling-report-finds/>
- Y GIG yn agor clinig i helpu plant sy'n gaeth i gemau cyfrifiadur. Ar gael yn: <https://www.theguardian.com/society/2019/oct/08/nhs-opens-clinic-to-help-child-addicts-of-computer-games>
- Galwadau i reoleiddio trysorflychau gemau fideo yn seiliedig ar ymchwil Prifysgol Efrog. Ar gael yn: <https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2019/research/call-regulate-video-game-loot-boxes/>
- Manteision ac anfanteision gemau fideo: Ar gael yn: <https://netivist.org/debate/pros-and-cons-of-video-games>

- Sut i ddiogelu eich plentyn rhag y 7 prif berygl sy'n gysylltiedig â chwarae gemau ar-lein. Ar gael yn <https://www.kaspersky.co.uk/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids>

**Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:** CW01-02, CW04, CW05, CW08, CW10-11, CW13-15, CW18, CW20, CW22, CW27, CW29

#### **Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:**

- Celfyddydau Mynegiannol
- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

**Diogelu:** Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel gyda chanllawiau a rheolau sylfaenol clir. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen a chael y cymorth priodol a dewisiadau cyfeirio ychwanegol. Efallai yr hoffech weithio gyda'ch Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob gwers, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B7; 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.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Dewch i ni chwarae.</b></p> <p>Mewn timau gan ddefnyddio'r llythrennau GEMAU meddyliwch am gymaint o eiriau ag y gallwch chi sy'n gysylltiedig â chwarae gemau. Mae gennych 3 munud i wneud hyn.</p> <p><b>Enghreifftiau:</b>  G: Gemau, GG (gêm dda)  E: E-Chwaraeon  M: macro, MMO (gêm ar-lein aml-chwaraewr anferth)  A: Antur, adio, anhawster  U: Ubisoft</p> <p><b>Gellid defnyddio hwn i greu rhestr termau.</b></p>	<p><b>Adnoddau chwarae gemau</b></p> <p>Ewch ati i greu adnodd i gyflwyno risgiau chwarae gemau. Byddwch chi eisiau cynnwys elfennau cadarnhaol a negyddol gemau a sut gall pobl leihau'r risg o niwed.</p> <p>DS gall myfyrwyr ddefnyddio'r erthyglau yn y dolenni i'w cynorthwyo.</p> <p>OPSIWN: Mynediad TG a'r rhyngwyd i wneud gwaith ymchwil, Manteision/Anfanteision/Risgiau a dylunio adnoddau neu gallai myfyrwyr ddefnyddio'r erthyglau papur newydd a'r astudiaethau a ddarperir drwy'r dolenni yn yr adran adnoddau.</p> <p>Efallai y byddwch eisiau creu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gêm addysgol</li> <li>• Taflen</li> <li>• Poster</li> <li>• Ffilm (neu sgript/bwrdd stori)</li> <li>• Rhaglen ddogfen</li> </ul>	<p><b>Rydw i'n falch o gyflwyno:</b></p> <p>Myfyrwyr i rannu eu hadnoddau.</p> <p><b>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.</b></p> <p><b>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</b></p>