

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>Pam fod rhai pobl ifanc yn gamblo?</p> <p>Her 1.2: Pam fod pobl yn gamblo. Ystyriwch gymhellion pobl ifanc sy'n gamblo ac archwilio'r risgiau posibl sy'n gysylltiedig â hyn. Archwiliwch yr ymchwil a thrafodwch pam fod pobl ifanc yn gamblo. Archwiliwch yr ymchwil ac ewch ati i greu deunyddiau dysgu i roi gwybod i bobl ifanc am y peryglon.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02-05, CW08-11, CW15, CW17-18, CW20, CW22, CW27, CW29, CW33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM YGAM_Y8L1 YGAM Blwyddyn_8_Gwers_1 Power Point YGAM Y8_Data_sheet 8 L1 Mynediad at feiros/papur Nodiadau gludiog (dewisol) Mynediad TG (dewisol)
2	<p>Beth ydy'r risgiau?</p> <p>Her 6.2: Caethiwed ac Iechyd Meddwl Dewiswch 10 llun rydych chi'n eu cysylltu â gamblo. Lluniwch collage a rhannwch eich syniadau, defnyddiwch eiriau allweddol i gefnogi eich lluniau.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02, CW04, CW05, CW09, CW10, CW17-18, CW20, CW24, CW25, CW27, CW29-30</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Celfyddydau Mynegiannol Iechyd a Lles</p>	<ul style="list-style-type: none"> Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM YGAM_Y8L2 YGAM Blwyddyn_8_Gwers 2 PowerPoint YGAM_Y8L2_Resource 1 YGAM_Y8L2_Resource 2 Mynediad at feiros/papur

	leithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu	<ul style="list-style-type: none"> • Cylchgronau/ papurau newydd i dorri allan lluniau/geiriau • Detholiad o luniau o bapurau newydd/cylchgronau.
3	<p>Y Llinellau Aneglur.</p> <p>Her 4. 6: Y Diwydiant Chwarae Gemau: Ewch ati i gynhyrchu llyfryn ar y gwahanol fathau o gemau fideo, gan edrych ar ganlyniadau treulio gormod o amser a gwario gormod o arian. Archwiliwch y gemau rydych chi'n eu chwarae Ydyn nhw'n eich annog i brynu eitemau neu'n hysbysebu cynnyrch sy'n gysylltiedig â gamblo? Sut mae hyn yn effeithio arnoch chi? Sut ydych chi'n meddwl y byddai hyn yn effeithio ar blentyn yn CA2? Ewch ati i greu taflen wybodaeth ar gyfer disgyblion CA2 a'u rhieni i roi gwybod iddynt am niwed posibl gyda rhai o'r cynhyrchion. Oes gennych chi unrhyw awgrymiadau i'w helpu i gadw'n ddiogel?</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-02, CW04-05, CW09-10, CW13, CW15, CW20, CW22, CW25, CW27-28, CW31</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Lles leithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM • Y8 L3 • Y8 L3 PowerPoint • Taflen ddata Y8 • Beiros/papur
4	<p>Mantais y tŷ</p> <p>Her 2.3: Tebygolrwydd a lwc A oes ffasiwn beth â lwc mewn gamblo a beth mae 'y tŷ sy'n ennill bob to' neu 'fantais y tŷ' yn ei olygu? Ewch ati i ddylunio a chynnal taflod ceiniog neu gêm gardiau i brofi rheolau tebygolrwydd. Cofnodwch y rheolau chwarae a dadansoddi ods gwahanol ganlyniadau yn y gêm.</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02-04, CW06-07, CW09-10, CW14, CW17-18, CW20-21, CW24, CW27, CW30</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Lles leithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM • Y8 L4 • Y8 L4 PowerPoint • Cardiau neu ddarnau arian • Adnodd Y8 L4: Gêm Tebygolrwydd.

	Mathemateg a Rhifedd	
5	<p>Gamblo: Arian a Dyled.</p> <p>Her 3.2: Y Diwydiant Gamblo. Faint o arian mae'r farchnad gamblo ar-lein yn ei wneud bob blwyddyn?</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW02-04, CW06, CW08-10, CW17-18, CW21, CW27, CW29, CW33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Llyfr Gwaith Gwybodaeth YGAM • Y8 L5 • Y8 L5 PowerPoint • Mynediad at TG neu'r erthyglau a awgrymir. (Gweler yr adran adnoddau yn y cynllun gwers)
6	<p>Y Ddeddf Gamblo.</p> <p>Her: Archwilio'r Ddeddf Gamblo. Pa fesurau sydd ar waith i ddiogelu pobl ifanc ac agored i niwed. A ddylai gynnwys Microdraffodion mewn gemau ar-lein?</p> <p>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru: CW01-05, CW09-10, CW14, CW16-19, CW25, CW27, CW31-33</p> <p>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad: Iechyd a Lles Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Y8 L6 • Y8 L6 PowerPoint • Nodiadau gludiog • Plant, pobl ifanc a gamblo: Achos i weithredu https://www.gambli ngcommission.gov.uk/PDF/RGSB-Gambling-and-children-and-young-people-2018.pdf. • Dogfennau ar gael i'w llwytho i lawr Y8L6: Plant, pobl ifanc a gamblo. • Defnyddio TG neu fel arall gallech ddefnyddio'r erthyglau a awgrymir yn adran adnoddau'r cynllun gwers.

TAFLEN DDATA: BLWYDDYN 8 GWERS 1

Y Comisiwn Hapchwarae: Adroddiad Gamblo Pobl Ifanc 2019

Rhesymau dros Gamblo.

- 55%= Am ei fod yn hwyl
- 31%= I geisio ennill arian
- 31%= Mae'n rhoi rhywbeth i mi ei wneud
- 19%= I gael gwefr
- 13%= Am fy mod yn hoffi cymryd risg
- 12%= Am fy mod i'n debygol o ennill arian
- 11%= Am ei fod yn cŵl
- 10%= Oherwydd bod fy rhieni/gwarcheidwaid yn ei wneud
- 8%= Ddim yn gwybod
- 7%= Oherwydd y byddaf yn ennill mwy nag y byddaf yn ei golli
- 6%= Mae'n fy helpu pan fyddaf yn teimlo'n isel
- 6%= Oherwydd bod fy ffrindiau'n ei wneud
- 6%= Oherwydd bod fy chwaer/brawd yn ei wneud
- 4%= Oherwydd achlysur/digwyddiad

Sut mae pobl ifanc yn gamblo.

- 5% Bet breifat
- 4% Peiriannau ffrwythau/ceiniogau
- 3% Y Loteri Genedlaethol (wedi'i brynu mewn siop)
- 3% Cardiau am arian
- 3% Rhoi bet yn bersonol- mewn siop fetio
- 2% Loteri Ar-lein- gemau sydyn
- 2% Bingo- mewn clwb bingo
- 2% Peiriannau gamblo mewn siopau betio
- 2% Ymweld â chasino

Niwed sy'n gysylltiedig â gamblo fel mater iechyd y cyhoedd: Chwefror2018

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Gambling-related-harm-as-a-public-health-issue.pdf>

Adran/Rhyngweithiad	Ystod costau ar gyfer Lloegr yn unig (ystod isel i uchel)	Ystod costau ym Mhrydain Fawr (ystod isel i uchel)
Iechyd: Gofal sylfaenol iechyd meddwl Gwasanaethau iechyd meddwl eilaidd	£10 miliwn-£20 miliwn £20 miliwn-£50 miliwn	£10 miliwn-£40 miliwn
Llesiant a chyflogaeth: Costau hawlio Lwfans Ceisio Gwaith a derbynebau treth llafur a gollwyd	£30 miliwn-£80 miliwn	£40 miliwn-£160 miliwn
Tai: Ceisiadau digartrefedd statudol	£10 miliwn-£30 miliwn	£10 miliwn-£60 miliwn
Cyfiawnder troseddol: Carcharu	£30 miliwn-£90 miliwn	£40 miliwn-£190 miliwn

Risgiau sy'n gysylltiedig â niwed gamblo:

1. Niwed ariannol
2. Tarfu ar berthynas, gwrthdaro neu chwalu perthynas
3. Trallod emosiynol neu seicolegol
4. Dirywiad i iechyd
5. Niwed diwylliannol
6. Perfformiad yn dirywio yn y gwaith neu astudiaeth
7. Gweithgarwch troseddol

Pobl ifanc yn gamblo a mathau eraill o ymddygiad sy'n golygu cymryd risg. (11-16 oed)

Gweithgareddau a wnaed yn ystod y 7 diwrnod diwethaf.

- 5% Wedi cymryd cyffuriau anghyfreithlon
- 6% Wedi ysmygu tybaco
- 7% wedi defnyddio e-sigaréts
- 11% wedi gwario eu harian eu hunain ar gamblo
- 14% Wedi yfed diod alcoholig

	Gamblwr	Ddim yn gamblwr
Yfed Alcohol	41%	10%
Wedi cymryd cyffuriau anghyfreithlon	21%	3%
Ysmygu tybaco	25%	4%
Wedi defnyddio e-sigaréts	27%	4%

Y8L1: PAM FOD RHAI POBL IFANC YN GAMBLO?

Mae'r wers hon yn ymwneud â Her 1.2 yn y llyfryn 'Gwybodaeth'. Pam fod pobl yn gamblo: Ystyriwch gymhellion pobl ifanc sy'n gamblo ac archwilio'r risgiau posibl sy'n gysylltiedig â hyn. Archwiliwch yr ymchwil a thrafodwch pam fod pobl ifanc yn gamblo. Archwiliwch yr ymchwil ac ewch ati i greu deunyddiau dysgu i roi gwybod i bobl ifanc am y peryglon.

Amcanion Dysgu:

- Cydnabod sut y gallai gamblo effeithio ar iechyd a lles.
- Deall pam fod rhai pobl ifanc yn gamblo.
- Deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo.
- Gallu gweld sut i gael help.
- Gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth mewn ffordd addas.

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gwybod sut mae gamblo'n gallu effeithio ar iechyd a lles.
- Rydw i'n deall pam fod rhai pobl yn dewis gamblo.
- Rydw i'n deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo.
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â gamblo.
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth.

Adnoddau:

- YGAM Blwyddyn_8_Gwers_1 Power Point
- YGAM Y8_Data_sheet 8 L1
- Mynediad at feiros/papur
- Nodiadau gludiog (dewisol)

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-05, CW08-11, CW15, CW17-18, CW20, CW22, CW27, CW29, CW33

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 B8; 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 gydfynd ag anghenion eich ysgol.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Dydy pobl ifanc ddim yn gamblo; nac ydyn?</p> <p>Athro: Pa oedran sydd angen i ni fod i gamblo? Faint o blant a phobl ifanc rhwng 11 ac 16 oed ydych chi'n meddwl sy'n gamblo?</p> <p>Athro: rhannu ystadegau gan y comisiwn Gamblo (2019)</p> <p>11 y cant o bobl ifanc wedi Gamblo yn ystod yr wythnos diwethaf. Nid yw hynny'n swnio fel llawer ond mae hynny'n cyfateb i 350,000 o bobl ifanc rhwng 11 ac 16 oed.</p> <p>Rydyn ni'n gwybod hefyd bod 55,000 o blant yn cael eu hystyried yn gamblwyr problemus.</p> <p>Myfyrwyr: Defnyddiwch eich nodiadau gludiog i greu bwrdd graffiti. Rhestrwch gynifer o resymau ag y gallwch feddwl amdanynt i egluro pam y gallai pobl ifanc gamblo.</p>	<p>Beth yw'r perygl?</p> <p>Athro: rhannu data'r comisiwn Gamblo gyda'r myfyrwyr i ddangos y rhesymau pam fod pobl ifanc yn gamblo. (PowerPoint)</p> <p>Myfyrwyr: ystyriwch y risgiau y gallai pobl ifanc ddod i gysylltiad â nhw. Gwnewch restr.</p> <p>Gan ddefnyddio'r taflenni data dylai'r myfyrwyr greu adnodd i roi gwybodaeth i blant iau am risgiau gamblo. Efallai y byddan nhw'n dymuno creu bwrdd stori ar gyfer hysbyseb, taflen/poster neu ap.</p>	<p>Rydw i'n falch o gyflwyno:</p> <p>Y myfyrwyr i rannu eu hadnoddau a thrafod eu dewisiadau.</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>

Y8L2: BETH YDY'R RISGIAU?

Mae'r wers hon yn berthnasol i Her 6.2: Caethiwed ac Iechyd Meddwl. Dewiswch 10 llun rydych chi'n eu cysylltu â gamblo. Lluniwch collage a rhannwch eich syniadau, defnyddiwch eiriau allweddol i gefnogi eich lluniau.

Amcanion Dysgu:

- Cydnabod sut y gallai gamblo effeithio ar iechyd a lles.
- Deall pam fod rhai pobl ifanc yn gamblo.
- Deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo.
- Gallu gweld sut i gael help.
- Gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth mewn ffordd addas.

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gwybod sut y mae gamblo'n gallu effeithio ar iechyd a lles
- Rydw i'n deall pam fod rhai pobl yn dewis gamblo
- Rydw i'n deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo;
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â gamblo
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth

Adnoddau:

- YGAM Blwyddyn_8_Gwers 2 PowerPoint
- YGAM_Y8L2_Resource 1
- YGAM_Y8L2_Resource 2
- Mynediad at feiros/papur
- Cylchgronau/ papurau newydd i dorri allan lluniau/geiriau

DS: efallai yr hoffech ganiatáu i fyfyrwyr ymchwilio i wybodaeth ar-lein. Neu, dyma adroddiadau/erthyglau y gallen nhw eu darllen/ymchwilio i ategu eu barn. Rydyn ni'n awgrymu eich bod yn edrych ar gynnwys a hysbysebion yr erthyglau pan fyddwch chi'n eu llwytho i lawr/argraffu rhag ofn y bydd ychwanegiadau/newidiadau.

- <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Young-People-Gambling-Report-2019.pdf>
- <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Problem-gambling-vs-vs-gambling-related-Harms.aspx>
- <https://www.gamcare.org.uk/gambling-impacts/how-can-gambling-affect-your-life/>
- <https://www.bbc.co.uk/news/health-50828086>

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02, CW04, CW05, CW09, CW10, CW17-18, CW20, CW24, CW25, CW27, CW29-30

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Celfyddydau Mynegiannol

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

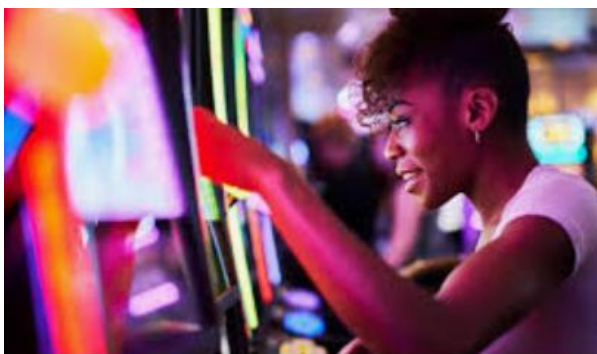
Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol. Dylai plant a phobl ifanc deimlo eu bod yn gallu gofyn am gymorth os oes angen. Gall y pwnc hwn arwain at rai plant yn rhannu gwybodaeth sensitif a phrofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Dylid eu hatgoffa, ym mhob 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 B8; hon yw'r ail 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.

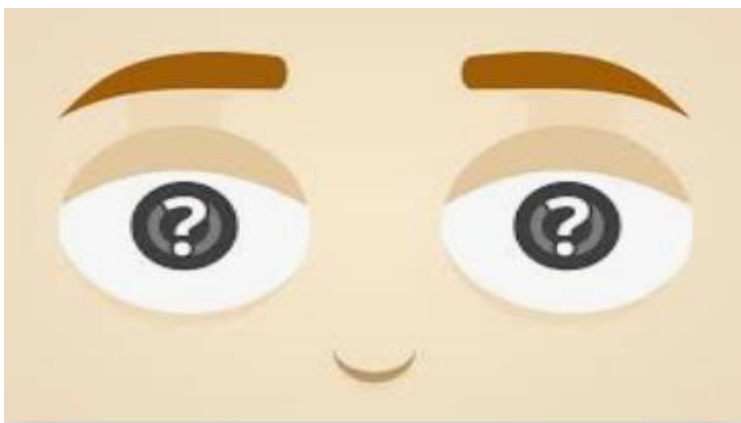
I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p>Asesu'r Risg:</p> <p>Athro: Gamblo: Beth yw risg? Pa risgiau ydych chi'n ymwybodol ohonynt?</p> <p>Diffiniad o risg: Sefyllfa sy'n golygu dod i gysylltiad â pherygl. Y posibilrwydd y bydd rhywbeth annymunol neu annerbyniol yn digwydd.</p> <p>Myfyrwyr: Mewn grwpiau, edrychwch ar y lluniau a'u rhoi mewn trefn o'r risg uchaf i'r risg isaf.</p> <p>Trafodwch y rhesymeg a chytuno ar y drefn. Rhannwch â gweddill y dosbarth, gwnewch yn siŵr eich bod yn trafod eich proses feddwl.</p>	<p>Gamblo a Lles meddyliol.</p> <p>Athro: Sut gallai gamblo effeithio ar les meddyliol rhywun?</p> <p>Myfyrwyr: trafod a rhannu syniadau.</p> <p>Tasg: Defnyddiwch yr erthyglau papur newydd/cylchgronau a/neu'r adnodd a ddarperir yn ogystal â'ch lluniau a'ch nodiadau eich hun i greu map meddwl o'r pethau rydych chi'n eu cysylltu â niwed sy'n gysylltiedig â gamblo. Meddyliwch am gymhellion pobl sy'n gamblo a beth yw'r risgiau. Mae'n bwysig nodi bod llawer o oedolion yn gamblo heb ddiodef niwed.</p>	<p>Rydw i'n falch o gyflwyno:</p> <p>OPSIWN 1 Y myfyrwyr i rannu eu hadnoddau a thrafod eu dewisiadau.</p> <p>OPSIWN 2 Y myfyrwyr i fynd o amgylch yr ystafell ac edrych ar y gwaith. Gallent adael sylw ar nodiadau gludiog ar gyfer y pethau sy'n taro tant gyda nhw.</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>

Y8L2: ADNODDAU





Y8L2: ADNODDAU 2



Y8L3: LLINELLAU ANEGLUR

Mae'r wers hon yn berthnasol i Her 4; 6: Y Diwydiant Chwarae Gemau: Archwiliwch y gemau rydych chi'n eu chwarae Ydyn nhw'n eich annog i brynu eitemau neu'n hysbysebu cynnyrch sy'n gysylltiedig â gamblo? Sut mae hyn yn effeithio arnoch chi? Sut ydych chi'n meddwl y byddai hyn yn effeithio ar blentyn yn CA2? Ewch ati i gynhyrchu llyfryn ar y gwahanol fathau o gemau fideo a thaflen wybodaeth ar gyfer disgyblion CA2 a'u rhieni i roi gwybod iddynt am niwed posibl gyda rhai o'r cynhyrchion. Oes gennych chi unrhyw awgrymiadau i'w helpu i gadw'n ddiogel?

Amcanion Dysgu:

- Cydnabod sut y gallai gamblo effeithio ar iechyd a lles
- Deall pam fod rhai pobl ifanc yn gamblo
- Deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo
- Gallu gweld sut i gael help
- Gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth mewn ffordd addas

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n gwybod sut y mae gamblo'n gallu effeithio ar iechyd a lles
- Rydw i'n deall pam fod rhai pobl yn dewis gamblo
- Rydw i'n deall y risgiau sy'n gysylltiedig â gamblo;
- Rydw i'n gwybod ble i gael help os ydw i'n poeni am fy mherthynas i neu berthynas rhywun arall â gamblo
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth

Adnoddau:

- Y8 L3 PowerPoint
- Taflen ddata Y8 L3
- Mynediad at feiros/papur
- Mynediad at TG/peiriant chwilio i wneud gwaith ymchwil

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW09-10, CW13, CW15, CW20, CW22, CW25, CW27-28, CW31

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 gwera, bod modd iddyn nhw siarad â staff yn yr ysgol. Gallwch hefyd rannu'r dewisiadau cyfeirio.

NODER: Gellir cwblhau'r wers hon fel gwera ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith B8; hon yw'r drydedd ran o chwe gwera. 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>A-Y Chwarae Gemau.</p> <p>Rhestrwch gynifer o eiriau ag y gallwch chi sy'n gysylltiedig â chwarae gemau gan ddefnyddio llythrennau o'r wyddor ee</p> <p>A: adrenalin B: brwydro C: Clash of clans, candy crush, cyffro ac ati</p>	<p>Llinellau aneglur:</p> <p>Athro: Ydych chi'n chwarae gemau fideo? Ydych chi'n prynu eitemau yn y gemau? Pa gemau ydych chi'n eu chwarae? Sut ydych chi'n chwarae'r rhain? E.e. dyfais symudol, consol, tabled ac ati. Pa nodweddion sydd gan y gemau i'ch cadw chi'n chwarae?</p> <p>Y myfyrwyr i rannu ymatebion. Yr athro i gofnodi.</p> <p>Meddyliwch am y gemau rydych chi'n eu chwarae a'r risgiau sy'n gysylltiedig â nhw. Gweithiwch mewn grwpiau o 3 neu 4 i greu adnodd i hysbysu, addysgu a diogelu pobl ifanc am y risgiau.</p> <p>Gallwch ddefnyddio'r daflen ddata i'ch helpu a/neu'r rhyngwyl i gefnogi eich ymchwil.</p>	<p>Cyngor allweddol:</p> <p>Pa gyngor fydddech chi'n ei roi i'ch hun yn iau am gadw'n ddiogel wrth chwarae gemau?</p> <p>Dewiswch 3 pheth i'w rhannu â'r dosbarth.</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>

Y8L3: TAFLEN DDATA

Mae gemau fideo yn canolbwyntio mwy a mwy ar ddarparu profiad o ymgolli, ac maen nhw wedi mynd ati'n ofalus i greu byd sy'n cynnig cyferbyniad diddorol â'r byd y tu allan i gemau/sgriniau.

Er bod gemau'n aml yn rhoi chwaraewyr mewn sefyllfaoedd heriol, maen nhw'n cynnig tiwtorialau'n barhaus, yn cael gwared ar ganlyniadau methu yn y byd go iawn, ac yn ei hanfod yn gwarantu gwobrau yn gyfnewid am ymdrech. Mae llawer o'r gemau'n rhoi ymdeimlad o bwrpas a chyflawniad i chwaraewyr ac mae hynny'n cadw'u diddordeb

Blwch Skinner: Dyluniad Gemau Caethiwus

Yn ystod y 1950au, fe wnaeth B.F. Skinner ddarganfod bod modd rheoli ymddygiad drwy ddefnyddio gwobr. Dysgodd y llygoden fawr yn y gawell sut i dynnu liferi i dderbyn gwobrau. Credir yn eang bod y dacteg hon yn cael ei defnyddio mewn gemau. Er enghraifft, yn Fortnite, mae'r system Battle Pass yn costio tua £8 am 10 wythnos, sef hyd un tymor yn Fortnite. Mae hyn wedyn yn rhoi mynediad i chi at gyrchoedd ac amcanion dyddiol, ac wedi i chi eu cwblhau byddwch yn cael eich gwobrwyo â chrwyn ac emotis ychwanegol (dawnsiau/ystumiau).

Pwynt i'w ystyried: Fyddai'n well gennych chi dalu £X i ddatgloi popeth neu swm llawer is o £Y i ddatgloi popeth drwy chwarae'r gêm yn aml? Byddai llawer o blant yn dewis opsiwn B. Mae'n eich twyllo i gredu eich bod yn cael mwy o werth drwy fuddsoddiad cymharol fach. Ond mewn gwirionedd, rydych chi'n defnyddio darnau helaeth o'ch amser dim ond i wneud i'ch cymeriad edrych ychydig yn fwy cŵl.

Newid y Gyfradd Atgyfnerthu

Mae atgyfnerthu mewn gemau fideo fel arfer yn digwydd yn gyflym ac yn aml pan fyddwch yn dechrau chwarae, ac yn eich annog a'ch gwobrwyo am chwarae. Er enghraifft: "Rydych chi wedi llwyddo i symud i'r lefel nesaf! dyma wobr!" Yr enw ar dderbyn gwobr bob tro y byddwch yn symud i fyny lefel yw 'cymhareb atgyfnerthu sefydlog o un'.

Trysorflychau:

Mae trysorflwch yn eitem rithwir y gellir ei hagor, gydag arian go iawn fel arfer, ac mae'n cynnwys eitem rithwir ar hap sy'n amrywio o ran prinder. Mae hyn yn caniatáu ar gyfer atgyfnerthu ond mae'n amrywio'r opsiynau. Mae trysorflychau wedi cael eu cymharu â gamblo am ei fod yn wobr siawns. Bu hyd yn oed achosion o bobl yn colli eu harian i gyd ar drysorflychau rhithiol. Ar hyn o bryd, nid yw deddfau gamblo yn y DU yn ymwneud â nwyddau rhithiol.

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 wir ym mis Ebrill 2020)

Cosb am beidio â chwarae

Mae rhai gemau'n eich 'cosbi' am beidio â chwarae'r gêm. Er enghraifft, os nad ydych chi'n chwarae yn Farmville ni allwch gynaeafu eich cnydau, felly maen nhw'n marw. Gallwch osgoi hyn drwy dalu arian am yr offer neu drwy fewngofnodi'n amlach.

Ffynhonnell: Pobl sy'n rhoi'r gorau i chwarae'r gêm: <https://gamequitters.com/are-video-games-addictive/>

Ffynhonnell: <https://www.nytimes.com/2019/10/22/magazine/can-you-really-be-addicted-to-video-games.html>

Y8L4: MANTAIS Y TŶ

Mae'r Wers hon yn ymwneud â her 2.3 yn y llyfryn 'Gwybodaeth'. Tebygolrwydd a Lwc: A oes ffasiwn beth â lwc mewn gamblo a beth mae 'y tŷ sy'n ennill bob to' neu 'fantais y tŷ' yn ei olygu? Ewch ati i ddylunio a chynnal tafliad ceiniog i brofi rheolau tebygolrwydd. Cofnodwch y rheolau chwarae a dadansoddi ods gwahanol ganlyniadau yn y gêm.

Amcanion Dysgu:

- Deall rheolau tebygolrwydd
- Deall sut mae tebygolrwydd yn gysylltiedig â gamblo
- Gallu profi rheolau tebygolrwydd a dadansoddi canfyddiadau
- Adnabod niwed sy'n gysylltiedig â gamblo
- Gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth mewn ffordd addas

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall beth mae tebygolrwydd a lwc yn eu golygu
- Rydw i'n deall sut mae tebygolrwydd yn gysylltiedig â gamblo
- Rydw i'n gallu profi rheolau tebygolrwydd a dadansoddi fy nghanfyddiadau
- Rydw i'n gallu adnabod niwed sy'n gysylltiedig â gamblo
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth

Adnoddau:

- Y8 L4 PowerPoint
- Mynediad at feiros/papur
- Darnau arian ar gyfer- taflu ceiniogau
- Cerdyn- gêm gardiau
- Adnodd Y8 L4: Gêm Tebygolrwydd.

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-04, CW06-07, CW09-10, CW14, CW17-18, CW20-21, CW24, CW27, CW30

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Mathemateg a Rhifedd

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 B8; hon yw'r bedwaredd ran o chwe gwern. 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>Sefwch:</p> <ul style="list-style-type: none"> Os ydych chi wedi rhoi bet Os ydych chi wedi chwarae gêm o gardiau neu gêm fwrdd am arian Os oes siop fetio ger eich cartref Os ydych chi wedi dewis rhifau ar gyfer aelod o'r teulu ar y loteri Os ydych chi wedi dewis ceffyl mewn digwyddiad rasio ceffylau Os gallwch chi nodi dwy enghraifft o niwed sy'n gysylltiedig â gamblo Os gallwch chi roi enghraifft o sut y gallai gamblo effeithio ar iechyd meddwl Os gallwch chi roi enghraifft o le i gael cymorth Os ydych chi'n gwybod beth mae mantais y tŷ yn ei olygu Os ydych chi'n gwybod beth mae lwc yn ei olygu Os ydych chi'n gwybod beth mae tebygolrwydd yn ei olygu Os ydych chi wedi chwarae gêm fel penny up/taflu ceiniogau <p><i>DS Gall yr athro addasu'r datganiadau fel y bo'n briodol.</i></p>	<p>Mantais y tŷ:</p> <p>TASG 1: Trefnu'r tebygolrwydd</p> <p>Parwch y gweithgaredd â'r tebygolrwydd</p> <p>Tasg 2: Gweithio mewn grwpiau o 3-4.</p> <p>Cynnal gêm taflu ceiniogau neu gêm gardiau i brofi rheolau tebygolrwydd. Archwilio'r tebygolrwydd o amrywiaeth o ganlyniadau. E.e. galw pen pum gwaith ar ôl ei gilydd, o gael pen/cynffon yn gyson. Ac ati.</p>	<p>Sut mae tebygolrwydd yn berthnasol i gamblo?</p> <p>Trafodaeth. Sut mae cwmnïau gamblo yn gwneud arian, ac a yw pobl ifanc yn ymwybodol o'r tebygolrwydd y byddant yn ennill? Ydych chi'n credu y byddai hyn yn effeithio ar ba mor debygol y bydden nhw o gymryd rhan?</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>

Y8L4: ADNODD

Cael Ronaldo o FUT 2020	Siawns o daflu 8 pen ar ôl ei gilydd	Cael pob un o'r 6 rhif ar y Loteri Genedlaethol
Cael eich taro gan felten	Tynnu cerdyn âs allan o becyn cardiau llawn	Dod o hyd i feillionen â phedair deilen ar eich ymgais gyntaf
Byw i fod yn 100 oed	Cael rhesaid reiol mewn pocer yn eich set gyntaf o gardiau	Cael eich lladd gan facteria sy'n bwyta'r cnawd

01:13	1:3	1:700,000
1:45 miliwn	1: 649,740	1: 10,000
1:128	1: 45 miliwn	1 miliwn

TAFLEN ATEBION ATHRAWON

<p>1. Cael Ronaldo o FUT 2020 1:150,000</p>	<p>2. 8 pen ar ôl ei gilydd 1:128</p>	<p>3. Cael pob un o'r 6 rhif ar y Loteri Genedlaethol 1:45 Miliwn</p>
<p>4. Cael eich taro gan fellten 1:700,000</p>	<p>5) Tynnu cerdyn âs allan o becyn cardiau llawn 1:13</p>	<p>6) Dod o hyd i feillionen â phedair deilen ar eich ymgais gyntaf 1: 10,000</p>
<p>7) Byw i fod yn 100 oed 1: 3</p>	<p>8) Cael rhesaid reiol mewn pocer yn eich set gyntaf o gardiau 1: 649,740</p>	<p>9) Cael eich lladd gan facteria sy'n bwyta'r cnawd: 1:1 miliwn</p>

Y8L5: GAMBLO AC ARIAN.

Mae'r Wers hon yn ymwneud â her 3.2 yn y 'Llyfryn Gwybodaeth': Faint o arian mae'r farchnad gamblo ar-lein yn ei wneud bob blwyddyn?

Amcanion Dysgu:

- Deall sut mae'r diwydiant gamblo'n gweithio
- Deall risgiau ariannol gamblo
- Gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth mewn ffordd addas

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall sut mae'r diwydiant gamblo yn gweithio
- Rydw i'n deall risgiau ariannol gamblo
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bynciau a rhannu gwybodaeth

Adnoddau:

- Y8 L5 PowerPoint
- Mynediad at feiros/papur
- Mynediad at TG a'r rhyngwrwyd neu gallech ddefnyddio'r dolenni i erthyglau papur newydd ac ymchwil i alluogi'r myfyrwyr i gasglu'r wybodaeth sydd ei hangen. Dylai athrawon edrych ar y cynnwys i sicrhau ei fod yn briodol/hysbysebion ac ati ymlaen llaw oherwydd gallai'r cynnwys/hysbysebion fod wedi cael eu newid.
- <https://www.gamblinginsider.com/news/8901/uk-gambling-consultant-80-chance-gambling-turns-into-the-new-tobacco>
- <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Statistics/Industry-statistics.aspx>
- <https://www.statista.com/topics/3400/gambling-industry-in-the-united-kingdom-uk/>
- <http://www.gamblingcommission.gov.uk/for-gambling-businesses/Compliance/General-compliance/Social-responsibility/Research-education-and-treatment-contributions.aspx>
- <https://about.gambleaware.org/fundraising/>
- <https://www.onlinebetting.org.uk/betting-guides/biggest-bookies.html>

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-04, CW06, CW08-10, CW17-18, CW21, CW27, CW29, CW33

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 B8; 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>Map meddwl o bethau i'w gwneud a pheidio eu gwneud</p> <p>Beth all yr unigolyn ei wneud i warchod ei hun yn erbyn niwed sy'n gysylltiedig â gamblo?</p> <p>Defnyddiwch y nodiadau gludiog i ysgrifennu syniadau am yr hyn y gallai'r unigolyn ei wneud.</p> <p>Beth all y diwydiant/gweithredwyr ei wneud i ddiogelu defnyddwyr rhag niwed sy'n gysylltiedig â gamblo?</p> <p>Defnyddiwch nodiadau gludiog lliw gwahanol i ddangos beth allai'r diwydiant/gweithredwyr ei wneud?</p> <p>Yr athro a'r myfyrwyr i archwilio'r ymatebion. Y syniadau mwyaf poblogaidd. Y myfyrwyr i restru'r hyn maen nhw'n credu yw'r 3 prif syniad ar gyfer y ddau gategori ac egluro'u rhesymau.</p>	<p>Ble mae'r arian i gyd yn mynd?</p> <p>Gweithgaredd Ymchwil:</p> <p>Defnyddiwch erthyglau/dolenni papur newydd neu beiriant chwilio ar y rhyngwrwyd i'ch helpu i ystyried ac ateb y cwestiynau canlynol.</p> <p>Faint o arian mae'r Diwydiant Gamblo yn ei wneud?</p> <p>O ble mae'r arian yn dod?</p> <p>Ble mae'r arian yn mynd?</p> <p>Awgrymiadau i'r Athro: (cyflogau, marchnata, rhentu swyddfeydd, llywodraeth (TRET), dirwyon o'r GC, CSR a grantiau E.e. cronfa gymunedol y Loteri/ CSR-RET)</p>	<p>Gadewch i ni gael CWIS:</p> <p>Cwis rhyngweithiol (ar y sleid)</p> <p>Atebion:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) dim terfyn oedran 2) 55,000 3) 67 % 4) £17 5) 15 % 6) 10 (hanner) <p>Ffynhonnell: Adroddiad Gamblo Pobl Ifanc 2019 (Y Comisiwn Hapchwarae))</p> <p>Amser rhannu:</p> <p>Rhannwch ddau beth sydd wedi eich synnu/ ennyn eich diddordeb?</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>

Y8L6: Y DDEDDF GAMBLO

Her: Archwiliwch y Ddeddf Gamblo. Pa fesurau sydd ar waith i ddiogelu pobl ifanc a phobl agored i niwed. A ddylai gynnwys Microdraffodion mewn gemau ar-lein?

Amcanion Dysgu:

- Deall sut mae'r diwydiant gamblo'n gweithio
- Deall pwrpas y Ddeddf Gamblo a'r Ddeddfwriaeth i amddiffyn pobl ifanc a phobl agored i niwed
- Deall beth mae diogelu defnyddwyr yn ei olygu
- Defnyddio sgiliau ymchwilio i ddod o hyd i wybodaeth a rhannu canfyddiadau a barn

Deilliannau Dysgu:

- Rydw i'n deall sut mae'r diwydiant gamblo yn gweithio
- Rydw i'n deall beth mae diogelu defnyddwyr yn ei olygu
- Rydw i'n gallu diffinio diogelu
- Rydw i'n gallu nodi nodweddion allweddol y Ddeddf Gamblo
- Rydw i'n gallu ymchwilio i bwnc a rhannu fy marn a'm canfyddiadau

Adnoddau:

- Y8 L6 PowerPoint
- Nodiadau gludiog
- Plant, pobl ifanc a gamblo: Achos i weithredu
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/RGSB-Gambling-and-children-and-young-people-2018.pdf> (fersiwn ar gael i'w llwytho i lawr Y8L6: Plant, pobl ifanc a gamblo)
- Y rhyngwrwyd/ystafell TG os yw ar gael. **Neu, gallech ddefnyddio'r dolenni isod gydag erthyglau ymchwil a'r wasg cysylltiedig. Rydyn ni'n eich cynghori i wirio'r cynnwys adeg argraffu.**
- <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/gambling-on-credit-cards-to-be-banned-from-april-2020>
- **Dylai trysorflychau gael eu hystyried yn gamblo, meddai Tŷ'r Cyffredin.** Ar gael yn: <https://www.theguardian.com/games/2019/sep/12/video-game-loot-boxes-should-be-classed-as-gambling-says-commons>
- **Dylai trysorflychau mewn gemau fideo ar-lein gael eu hystyried yn gamblo, meddai'r Comisiynydd Plant.** Ar gael yn: <https://inews.co.uk/news/technology/children-online-games-gambling-loot-boxes-childrens-commissioner-817817>
- **Dylai trysorflychau wynebu rheoliadau gamblo.** Ar gael yn: <https://venturebeat.com/2018/02/20/loot-boxes-should-face-gambling-regulation/>
- **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/>
- **Dydy trysorflychau 'ddim yn gamblo' yn ôl awdurdod yn y DU – dyma pam mae hynny'n broblem.** Ar gael yn: <https://www.techradar.com/uk/news/loot-boxes-are-not-gambling-says-uk-gambling-commission-heres-why-thats-a-problem-for-gamers>

- **Gemau EA: Dydy trysorflychau ddim yn gamblo, maen nhw'r un fath â Kinder Egg.** Ar gael yn: <https://www.bbc.co.uk/news/newsbeat-48701962>

Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW09-10, CW14, CW16-19, CW25, CW27, CW31-33

Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Diogelu: Mae'n bwysig creu amgylchedd dysgu diogel a sefydlu rheolau sylfaenol. 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, 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 B8; hon yw'r chweched 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>Map Diogelu Defnyddwyr</p> <p>Pwy sy'n gyfrifol am ddiogelu'r defnyddiwr?</p> <p>(sicrhau bod myfyrwyr yn deall y term defnyddiwr)</p> <p>Meddyliwch yn ôl i wersi blaenorol a nodwch yr holl bobl sy'n ymwneud â diogelu defnyddwyr rhag niwed. Defnyddiwch nodiadau gludiog i gofnodi'ch syniadau.</p> <p>Yr athro i ddarllen yr ymatebion a rhannu'r wybodaeth, gan drafod y prif themâu.</p> <p>E.e. Pa rôl sydd gan yr unigolyn, y gweithredwyr, y banciau, ac ati?</p> <p>A oes gan Addysg ran i'w chwarae a pha rôl mae hyn yn ei chwarae?</p>	<p>Y Ddeddf Gamblo: Y Ddadl Fawr</p> <p>Archwiliwch y ddogfen 'Plant, pobl ifanc a gamblo.' Pa fesurau sydd ar waith i ddiogelu plant a phobl ifanc. Ydy hyn yn ddigon? Eglurwch eich ateb? Oes yna unrhyw beth arall y gellid ei wneud? Beth ydych chi'n ei awgrymu?</p> <p>Meddyliwch am y ffyrdd mae plant a phobl ifanc yn cael eu diogelu rhag niwed sy'n gysylltiedig â microdraffodion mewn gemau, e.e. trysorflychau. A oes mesurau ar waith?</p> <p>Athro: rhannwch y myfyrwyr yn grwpiau o blaid ac yn erbyn. Myfyrwyr: Paratowch ddadl o blaid neu yn erbyn cynnwys trysorflychau yn y ddeddf gamblo. Bydd gennych chi 5 munud i gyflwyno eich dadl a munud arall i ateb unrhyw gwestiynau.</p> <p>Gallwch chi ddefnyddio'r erthyglau papur newydd a'r dogfennau ymchwil i gefnogi eich dadl.</p> <p>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>Beth arall ellir ei wneud?</p> <p>Defnyddiwch nodiadau gludiog i atodi dau beth arall y gellid eu gwneud i ddiogelu defnyddwyr. Gallech ei gysylltu ag un o'r rheini a nodwyd yn y gweithgaredd i ddechrau.</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>Dolenni ar gyfer Childline a GamCare</p>