

## NODIADAU I WEITHWYR PROFFESIYNOL:

Mae hwn yn enghraifft o Gynllun Gwaith. Gallech greu un eich hun, gan ddefnyddio adnoddau ar-lein a llyfr gwaith YGAM, sydd wedi'u darparu; gan ychwanegu eich syniadau a'ch adnoddau eich hun i gyd-fynd â'ch cwricwlwm. Mae'r Cynllun Gwaith hwn yn rhoi sylw i bynciau fel trysorflychau, gyrfaedd E-chwaraeon, gamblo/chwarae gemau ac iechyd meddwl yn ogystal â diogelu a chyfrifoldeb. Mae'r Cynllun Gwaith CA5 yn dilyn thema. Mae'n rhoi sylw i bynciau allweddol sy'n ymwneud â gamblo a chwarae gemau ar draws y pedwar Diben Addysg yng Nghymru, gan alluogi ein holl blant a phobl ifanc i fod yn: 1) Dysgwyr galluog ac uchelgeisiol 2) Cyfranwyr mentrus a chreadigol 3) Dinasyddion egwyddorol a gwybodus a 4) Unigolion iach a hyderus. Mae'n gwricwlwm sbiral, gyda phynciau a themâu allweddol yn cael eu hailystyried, tra'n cynyddu'r her, yn ehangu'r cwmpas, ac yn helpu myfyrwyr i feddwl yn fwy dwys drwy'r cyfnodau allweddol. Mae'r holl gynlluniau gwersi ac adnoddau ar gael yn y ddogfen hon. Mae'r cyflwyniadau PowerPoint i gyd-fynd â phob sesiwn ar gael gyda'r adnoddau CA5 ar ein tudalen adnoddau.

	Gweithgareddau	Adnoddau
1	<p><b>Chwarae Gemau a Gamblo: Tuedd a Moeseg</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Deall beth mae'r termau 'y tŷ sy'n ennill bob tro' a 'Mantais y Tŷ' yn eu golygu</li> <li>Archwilio sut gallai marchnata a hysbysebu ddylanwadu ar y canfyddiad o lwyddiant.</li> </ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14-18, CW20, CW24, CW27, CW30-CW31, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5 Gwers 1</li> <li>CA5 Gwers 1 - PowerPoint</li> <li>Offer ffilmio/ffôn/deunyddiau crefft</li> <li>Beiro a phapur</li> </ul>
2	<p><b>Chwarae Gemau a Gamblo: Diogelu</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Deall y rheoliadau presennol a'r argymhellion arfaethedig mewn perthynas â gamblo</li> <li>Archwilio diogelu a chyfrifoldeb mewn perthynas â gamblo</li> </ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14, CW16, CW19-CW22, CW27, CW30, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CA5 Gwers 2</li> <li>CA5 Gwers 2 - PowerPoint</li> <li>CA5 CG2 Adnodd 1 – trefnu cardiau</li> <li>CA5 CG2 Adnodd 2 – proffiliau diwydiant</li> <li>Beiro a phapur</li> </ul>






<p><b>3</b></p>	<p><b>Arian, Dyledion a Chefnogaeth</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deall effaith risgiau dyled a sut mae rheoli arian personol</li> <li>• Archwilio'r term diogelu a deall y mesurau sydd eu hangen i ddiogelu pobl/grwpiau sydd mewn perygl</li> </ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW01-05, CW09-CW11, CW14, CW16-CW18, CW20, CW22, CW27, CW29, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CA5 Gwers 3</li> <li>• CA5 Gwers 3 - PowerPoint</li> <li>• CA5 CG3 Adnodd 1 – cardiau sefyllfa</li> <li>• CA5 CG3 Adnodd 2 – gwasanaethau cyfeirio</li> <li>• Cyfrifiadur (dewisol)</li> <li>• Beiro a phapur</li> </ul>
<p><b>4</b></p>	<p><b>Chwarae Gemau, Gamblo ac Iechyd Meddwl</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deall sut mae adnabod niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo</li> <li>• Archwilio strategaethau ar gyfer cynnal iechyd meddwl cadarnhaol.</li> </ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02-05, CW09-CW11, CW14-CW18, CW20, CW25, CW30-CW31, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CA5 Gwers 4</li> <li>• CA5 Gwers 4 - PowerPoint</li> <li>• CA5 CG4 Adnodd 1 – cardiau sefyllfa</li> <li>• Offer ffilmio (dewisol)</li> <li>• Beiro a phapur</li> </ul>
<p><b>5</b></p>	<p><b>E-chwaraeon a Chwarae Gemau Proffesiynol</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archwilio'r cyfleoedd gyrfa sydd i'w cael yn y diwydiant gemau</li> <li>• Gwerthuso effaith chwarae gemau ar iechyd meddwl a lles</li> </ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02, CW04, CW08-CW10, CW12-CW14, CW18, CW20-CW21, CW27, CW29, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CA5 Gwers 5</li> <li>• CA5 Gwers 5 - PowerPoint</li> <li>• CA5 CG5 Adnodd 1 – taflen wybodaeth</li> <li>• Beiro a phapur</li> </ul>

<b>6</b>	<p><b>Trafod Trysorflychau</b></p> <p><b>Ffocws:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deall natur microdraffodion a thrysorflychau'n benodol</li><li>• Gwerthuso deddfwriaeth gyfredol ac arfaethedig</li></ul> <p><b>Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:</b> CW02, CW04-CW05, CW08-CW10, CW13, CW15-CW18, CW20-CW22, CW24, CW27, CW33</p> <p><b>Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:</b> Iechyd a Llesiant Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• CA5 Gwers 6</li><li>• CA5 Gwers 6 - PowerPoint</li><li>• Beiro a phapur</li></ul>
----------	---	---

## 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.

## Gwasanaethau Cefnogi/Cyfeirio

Gwasanaeth	Rôl
 <b>GamCare</b> NATIONAL GAMBLING HELPLINE 0808 8020 133	<p>Gwasanaeth i unrhyw un yn y DU sy'n 16 oed neu'n hŷn. Yn cynnig cymorth un-i-un wyneb yn wyneb yn ogystal â chymorth dros y ffôn drwy'r rhif sydd ar gael am ddim 24 awr y dydd, 7 diwrnod yr wythnos. Hefyd, mae swyddogaeth sgwrsio ar-lein ar gael yn ogystal â fforymau a sgysiau grŵp.</p> <p>Gwasanaeth Cefnogi Pobl Ifanc:  <a href="mailto:YoungPeopleService@gamcare.org.uk">YoungPeopleService@gamcare.org.uk</a>            Ffôn: 02030926964</p>
 <b>Gamban</b>	<p><a href="https://gamban.com/">https://gamban.com/</a>            Adnodd hunan-eithrio: Mae'n eich galluogi i rwystro mynediad at safleoedd ac apiau gamblo ar-lein.</p>
	<p>BigDeal.org.uk            Yn darparu cefnogaeth i bobl ifanc 11-19 oed. Mae'n cynnig ystafell sgwrsio gyfrinachol un-i-un ledled Prydain Fawr.</p>
 <b>childline</b> ONLINE, ON THE PHONE, ANYTIME <a href="http://childline.org.uk">childline.org.uk</a>   0800 1111	<p>Mae Childline yn gweithio gyda phlant a phobl ifanc tan eu pen-blwydd yn 19 oed. Maen nhw'n cynnig gwasanaeth ffôn AM DDIM yn ogystal â chefnogaeth ar-lein a byrddau negeseuon sydd ar gael 24 awr y dydd, ynghyd â deunyddiau a gweithgareddau ymarferol ar-lein.</p>
 <b>shout</b> for support in a crisis	<p>Gwasanaeth testun: 85258. Gwasanaeth am ddim i unrhyw un mewn argyfwng.  <a href="https://giveusashout.org/">https://giveusashout.org/</a></p>
	<p>Mae'n darparu gofal iechyd am ddim i bobl o bob oed ledled y DU. Ceir clinigau gamblo'r GIG ym Manceinion, Leeds, Sunderland a Llundain a chlinig gamblo cenedlaethol yn Llundain. Maen nhw'n gallu rhoi cymorth i'r rheini sy'n dioddef niwed yn ogystal â'r rheini y mae problem rhywun arall yn effeithio arny'n nhw.</p> <p>Clinigau Chwarae Gemau a Chlinigau Gamblo Cenedlaethol  <a href="mailto:ncba.cnwl@nhs.net">ncba.cnwl@nhs.net</a> 02073817722</p>

## CA5.G1

### Chwarae Gemau a Gamblo: Tuedd a Moeseg

#### Amcanion Dysgu:

- Deall beth mae'r termau 'y tŷ sy'n ennill bob tro' a 'Mantais y Tŷ' yn eu golygu
- Archwilio sut gallai marchnata a hysbysebu ddylanwadu ar y canfyddiad o lwyddiant.

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi egluro a diffinio'r termau 'y tŷ sy'n ennill bob tro' a 'Mantais y Tŷ'
- Gallwch chi archwilio'r gwahanol strategaethau marchnata a hysbysebu
- Gallwch chi drafod goblygiadau marchnata a hysbysebu a rhannu eich barn eich hun

#### Adnoddau:

- CA5 Gwers 1. PowerPoint 'Chwarae gemau a gamblo: tuedd a moeseg'
- Beiro a phapur
- Offer ffilmio/ffonau/deunyddiau crefft

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14-18, CW20, CW24, CW27, CW30-CW31, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol – gallai hyn, yn ei dro, ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwern ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; hon yw'r rhan gyntaf 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 neu goleg.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Post-it:</b> Sut mae gweithgareddau gamblo/gemau'n cael eu hysbysebu a'u marchnata?</p> <p>Trafodaeth ddilynol i ysgogi trafodaeth foesegol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sut mae chwaraeon yn cyfrannu?</li> <li>• Sut mae dylanwadwyr ac enwogion yn cyfrannu?</li> <li>• Sut mae'r cyfryngau cymdeithasol yn cyfrannu?</li> <li>• Ydy'r hysbysebion hyn yn dangos methiant/colli?</li> <li>• Ydy gamblo'n cael ei hysbysebu mewn gemau? Sut mae pobl ifanc yn cael eu diogelu?</li> <li>• Meddyliwch am y gemau rydych chi'n eu chwarae/wedi'u chwarae, oes yna gyfle teg i ennill?</li> </ul> <p>Diffiniwch y term 'Mantais y Tŷ'. Beth mae pobl yn ei olygu pan fyddan nhw'n dweud bod y tŷ yn ennill bob tro? Ydy hyn yn berthnasol i bob math o gamblo?</p> <p>Diffiniad: Dyma'r fantais fathemategol sydd gan y cynnyrch gamblo ac felly'r cwmni/man gamblo dros y chwaraewr. Mae'r fantais hon yn arwain at enillion canrannol sicr dros amser.</p> <p>(www.casino.org)</p> <p><b>Beth am drafod:</b> Mae plant wedi dweud eu bod nhw wedi gweld hysbysebion gamblo yn y gemau symudol maen nhw'n eu chwarae. Ydy hyn yn foesegol?</p>	<p><b>Codi ymwybyddiaeth:</b> Rhannwch y dosbarth yn dri grŵp a gofynnwch i bob grŵp ganolbwyntio ar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) gemau</li> <li>b) cyfryngau cymdeithasol a dylanwadwyr</li> <li>c) chwaraeon</li> </ol> <p>Bydd pob grŵp yn creu fideo neu boster/taflen i roi gwybod i'w cyfoedion am effaith hysbysebion gamblo a chwarae gemau. Ystyriwch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beth yw neges yr hysbysebu?</li> <li>• Pwy yw'r targed?</li> <li>• Ydy pobl ifanc yn cael eu diogelu?</li> <li>• Sut gall pobl ifanc wneud dewisiadau gwybodus yn y dyfodol?</li> </ul>	<p><b>Adduned:</b> Bydd pob tîm yn addo rhannu ei waith gydag un gynulleidfa allweddol, er enghraifft, mewn gwasanaethau, o amgylch yr ysgol, yn y gymuned, ar y cyfryngau cymdeithasol ac ati.</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>

## CA5 G2

### Chwarae Gemau a Gamblo: Diogelu

#### Amcanion Dysgu:

- Deall y rheoliadau presennol a'r argymhellion arfaethedig mewn perthynas â chwarae gemau a gamblo
- Archwilio diogelu mewn perthynas â gamblo a chwarae gemau

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi ddisgrifio'r rheoliadau presennol a'r argymhellion arfaethedig
- Gallwch chi archwilio rôl a chyfrifoldebau pob diwydiant
- Gallwch chi gyflwyno dadleuon wedi'u cyfiawnhau i'ch cyfoedion

#### Adnoddau:

- CA5 Gwers 2 'Chwarae Gemau a Gamblo: Pwy sy'n gyfrifol?' PowerPoint
- Adnodd 1 – Trefnu cardiau
- Adnodd 2 – Proffiliau
- Beiro a phapur
- Cyfrifiadur (dewisol)

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-02, CW04-05, CW08-11, CW14, CW16, CW19-CW22, CW27, CW30, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Efallai yr hoffech weithio gyda'r bobl ifanc i bennu'r rheolau sylfaenol hyn a chael cyngor gan eich Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; 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 neu goleg.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Trefnu cardiau:</b> Mae myfyrwyr yn didoli'r datganiadau yn ddau grŵp: rheoliadau cyfredol a rheoliadau arfaethedig. (adnodd 1) Dilynwch y dasg gyda thrafodaeth:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ydy unrhyw un o'r atebion yn peri syndod?</li> <li>• A oes digon yn cael ei wneud?</li> <li>• Pwy sy'n gyfrifol am roi rheoliadau ar waith a'u monitro?</li> <li>• Pwy sy'n gyfrifol am ddiogelu defnyddwyr, plant a phobl ifanc?</li> </ul>	<p><b>Gadewch i ni ymchwilio:</b> Rhannwch y dosbarth yn grwpiau a neilltuo diwydiant i bob grŵp (Gall Adnodd 2 - hysbysebu, chwarae gemau, gamblo helpu).</p> <p><b>Ffynhonnell:</b> <a href="https://committees.parliament.uk/committee/406/gambling-industry-committee/news/147122/time-to-act-to-reduce-gambling-related-harm-says-lords-report/">https://committees.parliament.uk/committee/406/gambling-industry-committee/news/147122/time-to-act-to-reduce-gambling-related-harm-says-lords-report/</a></p> <p>Bydd pob grŵp yn creu cyflwyniad o'r canlynol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beth mae'n ei wneud ar hyn o bryd i gefnogi chwarae gemau/gamblo mwy diogel?</li> <li>• Pa broblemau sy'n dal i fodoli yn y diwydiant?</li> <li>• Beth maen nhw'n bwriadu ei wneud i wella'r rheoliadau presennol?</li> </ul> <p><b>Amser cyflwyno:</b> Bydd y grwpiau nawr yn cyflwyno eu canfyddiadau a'u haddewidion i'r grŵp ehangach. Gorau po fwyaf creadigol.</p>	<p><b>Rydyn ni'n falch o gyflwyno:</b> Bydd pob tîm yn cymryd ei dro i roi sgôr allan o 5 i'r cyflwyniad a rhoi adborth.</p> <p>Mae'n rhaid iddyn nhw fynd ar drywydd y canlynol:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 pwynt diddorol a wnaeth y tîm</li> <li>• 1 nodwedd sy'n cael ei rhannu â'u canfyddiadau eu hunain</li> </ul> <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:</b> GamCare a Childline.</p>

## Adnodd 1:



<b>Y rheoliadau presennol</b>	<b>Y rheoliadau arfaethedig</b>
Mae gan gemau sgôr PEGI ar gyfer pa oedran y credir bod y gêm yn addas. Label rhybudd ar gemau sydd â'r opsiwn i brynu o fewn y gêm.	Gemau'n cael eu profi â dangosyddion niwed er mwyn canfod y potensial y byddai rhywun yn mynd yn gaeth iddyn nhw a'r apêl i bobl ifanc.
Dim betio mwy na £2 ar beiriannau hapchwarae ods sefydlog.	Swm gamblo mwyaf ar gyfer cynhyrchion gamblo ar-lein.
Gemau'n darparu'r 'ods' o gael gafael ar eitemau fel chwaraewyr ac arfau prin.	Darparu gwybodaeth am 'ods' neu faint o'r gyfran sy'n cael ei chadw gan y 'tŷ'
Gweithredwyr gamblo yn gweithio'n annibynnol i weithredwyr ariannol ond yn glynu wrth reoliadau hunan-eithrio.	Gweithio gyda gweithredwyr ariannol fel banciau i gwblhau archwiliadau fforddiadwyedd ar ddefnyddwyr cyn caniatáu iddyn nhw gamblo.
Dydy gallu prynu o fewn gemau, sydd â nodweddion tebyg i gamblo, ond sy'n defnyddio rhith arian, ddim yn cael eu dosbarthu fel gamblo.	Dosbarthu unrhyw bethau sy'n cael eu prynu mewn gemau, sydd â nodweddion tebyg i gamblo, fel math o gamblo.
Yr oedran ieuengaf ar gyfer prynu a chwarae cynnyrch y loteri genedlaethol yw 16 oed.	Yr oedran ieuengaf ar gyfer prynu a chwarae cynnyrch y loteri genedlaethol yw 18 oed.
Dydy gweithredwyr gamblo ddim yn hysbysebu ar ddillad chwaraeon plant.	Gweithredwyr gamblo yn tynnu hysbysebion oddi ar yr holl ddillad chwaraeon, yn ogystal â phob maes chwaraeon a rhaglen chwaraeon.

## Adnodd 2:

### Hysbysebu:

#### Ymdrechion presennol:

- Dileu hysbysebion oddi ar ddiplad chwaraeon plant
- Gwahardd hysbysebion yn ystod digwyddiadau byw o'r chwiban agoriadol i'r chwiban olaf

#### Problemau:

- Hysbysebu ar ddiplad chwaraeon ac mewn stadia
- Hysbysebu ar raglenni, er enghraifft, Match of the Day
- Hysbysebu mewn digwyddiadau nad ydyn nhw'n fyw, er enghraifft, pan fyddan nhw'n cael eu ffrydio

#### Argymhellion (Pwyllgor Dethol Tŷ'r Arglwyddi ar Effaith Gymdeithasol ac Economaidd y Diwydiant Gamblo):

- Tynnu'r holl hysbysebion oddi ar ddiplad chwaraeon ac o bob stadiwm
- Dileu'r holl hysbysebion oddi ar raglenni

### Chwarae gemau:

#### Ymdrechion presennol:

- Sgoriau PEGI
- Labeli rhybudd sy'n cynrychioli prynu mewn gemau

#### Problemau:

- Os yw rhith arian yn cael ei ddefnyddio, mae'n gamblo rhithwir, felly does dim cyfyngiadau oedran
- Dim prawf o ran elfen gaethiwus na'r apêl i blant
- Trysorflychau yn achosi neu'n elwa o niwed sy'n gysylltiedig â gamblo (Dr Zendall/Dr Cairns)

#### Argymhellion/camau gweithredu yn y dyfodol:

- Rhaid i'r Llywodraeth weithredu ar unwaith i ddod â trysorflychau o fewn cylch gwaith deddfwriaeth a rheoliadau gamblo.
- Prawf dangosydd niwed i sefydlu lefel yr elfen gaethiwus a'r apêl i blant

## Gamblo

### Ymdrechion presennol:

- Cyfyngiadau oedran o 16/18 ar nifer o gynhyrchion gamblo
- Cyfyngiadau oedran ac archwiliadau oedran mewn lleoliadau gamblo, fel casinos a rasys.
- Cynlluniau hunan-eithrio

### Problemau:

- Betio'n llawer cyflymach ar-lein nag all-lein
- Anghysondeb o ran archwiliadau fforddiadwyedd
- Mae peiriannau'n aml yn dangos faint sy'n cael ei ddychwelyd i'r chwaraewr, ond dydy hyn ddim bob amser yn glir nac yn ddealladwy iawn

### Argymhellion/camau gweithredu yn y dyfodol:

- Archwiliadau fforddiadwyedd
- Cyflwyno'r symiau mwyaf posibl ar gyfer betio ar-lein
- Cyflymder chwarae wrth gamblo ar-lein ac all-lein yn fwy cyfartal
- Dangos 'ods' neu faint o'r gyfradd mae'r 'tŷ' am ei gadw yn amlwg ac yn gliriach.
- Rheoleiddio cynlluniau VIP i sicrhau nad ydyn nhw'n peryglu'r rheini sy'n gamblo
- Dylai Bank and UK Finance greu protocol ar gyfer y diwydiant cyfan ar rwystro taliadau gamblo gyda chyfnod newid meddwl o 48 awr.

## CA5 G3

### Arian, Dyledion a Chefnogaeth

#### Amcanion Dysgu:

- Deall effaith bosib dyled a sut mae rheoli arian personol
- Archwilio'r term diogelu a deall yr angen i ddiogelu pobl/grwpiau sydd mewn perygl

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi ddisgrifio risgiau ac effeithiau dyled
- Gallwch chi ddod o hyd i ffyrdd o reoli eich arian personol
- Gallwch chi archwilio diogelu mewn perthynas â gamblo a phobl sydd mewn perygl

#### Adnoddau:

- CA5 Gwers 3 PowerPoint 'Cyllid, dyled a chyfrifoldeb'
- Adnodd 1 - Cardiau sefyllfa
- Beiro a phapur
- Cyfrifiadur (dewisol)

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW01-05, CW09-CW11, CW14, CW16-CW18, CW20, CW22, CW27, CW29, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Efallai yr hoffech weithio gyda'r bobl ifanc i bennu'r rheolau sylfaenol hyn a chael cyngor gan eich Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; 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 neu goleg.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Map meddwl:</b> Y myfyrwyr i lunio map meddwl o risgiau/effeithiau dyled. Anogwch y myfyrwyr i feddwl am yr effeithiau ar yr unigolyn a'r gymuned ehangach, yn y presennol a'r dyfodol.</p> <p>Dilynwch y dasg gyda thrafodaeth: Sut mae pobl ifanc yn gwario eu harian? Ydyn nhw'n camreoli eu harian? Sut beth fyddai hyn? Beth allen nhw ei wneud? Sut gallai pobl ifanc fynd mewn dyled?</p>	<p><b>Sgwrs grŵp:</b> Trafodwch y canlynol: Beth all unigolion ei wneud i reoli eu harian? Pwy arall sy'n gyfrifol am gefnogi rheolaeth ariannol, er enghraifft, banciau, ymgynghorwyr ariannol, addysg, apiau, cyflenwyr ac ati? Beth am gamblo? Pa ddyletswydd gofal sydd gan y darparwyr i'r unigolyn?</p> <p><b>Cynllunio ariannol:</b> Rhannwch y dosbarth yn grwpiau. Rhowch y cardiau sefyllfa i'r disgyblion. Mae'r myfyrwyr yn darllen pob sefyllfa ac yn creu cynllun ariannol sy'n cynnwys ymyriadau unigol ac ymyriadau sy'n seiliedig ar y diwydiant. Ystyried, pwy, beth a sut. (adnodd 1)</p> <p>Anogwch y grwpiau i feddwl am ymyriadau allweddol yn y diwydiant fel defnyddio apiau fel Gamban (sy'n eithrio eu hunain o wefannau gamblo) a sicrhau bod banciau a gweithredwyr yn gweithio'n agos i ddiogelu pobl sydd mewn perygl. (adnodd 2)</p>	<p><b>Rydyn ni'n falch o gyflwyno:</b> Bydd pob grŵp yn cyflwyno eu cynlluniau i'r dosbarth ac yn derbyn cwestiynau ac adborth gan y gynulleidfa.</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>

## Adnodd 1:

<p><b>Sefyllfa 1: Madiyah</b></p> <p>Mae Madiyah newydd ddechrau swydd ran-amser yn salon ei modryb ar benwythnosau. Mae hi wedi dechrau gwario rhywfaint o'i chyflog ar apiau gamblo ar-lein fel pocer ar-lein. Roedd hi'n ennill i ddechrau, ond erbyn hyn mae hi'n cael trafferth adennill yr hyn mae hi wedi'i gollu yn ystod yr wythnosau diwethaf. Mae hi eisiau rhwystro ei hun rhag mynd ar yr ap rywsut, ond mae hi'n aml yn gwario ei harian ar gamblo ac yn teimlo ei bod hi'n ceisio ennill ei harian yn ôl drwy'r amser.</p>	<p><b>Sefyllfa 2: Jamal</b></p> <p>Mae Jamal wedi agor cyfrif banc ac mae eisiau dechrau ennill arian i'w roi ynddo. Mae ganddo swydd ran amser ond mae hefyd yn gwneud arian drwy chwarae gemau gyda'i ffrindiau chweched dosbarth fel 'gêm ceiniogau'. Bob dydd, mae'n betio yn erbyn gwahanol grwpiau o ffrindiau a bob nos mae'n breuddwydio am fwy o gynlluniau i wneud arian. Mae wedi dechrau defnyddio gwefannau gamblo ar-lein hefyd – mae'n mynd ar-lein bob nos ac mae wedi rhoi'r gorau i weld ei deulu a'i ffrindiau y tu allan i'r coleg.</p>
<p><b>Sefyllfa 3: Aleksandra</b></p> <p>Mae Aleksandra wedi gweld aelodau o'r teulu yn gamblo ac yn colli llawer iawn o arian drwy'r amser. Ar hyn o bryd, dydyn nhw ddim yn gallu fforddio prynu bwyd ac maen nhw mewn perygl o gael eu troi allan. Mae Aleksandra yn meddwl tybed a ddylai hi geisio ennill rhywfaint o arian drwy gamblo. Mae'n teimlo'n anobeithiol ac yn ddigalon a dydy hi ddim yn gallu gweld ffordd allan o hyn.</p>	<p><b>Sefyllfa 4: Georgie</b></p> <p>Mae Georgie yn gefnogwr pêl-droed enfawr ac maen nhw'n mynd i'r gêm bob penwythnos gyda'u tad. Mae gan Georgie hen grys heb y logo betio arno ond maen nhw'n gweld y logo yn yr holl gemau ar grysau ac yn y stondinau. Mae tad Georgie yn betio ar y gemau bob wythnos ac maen nhw'n ymuno nawr bod ganddyn nhw gyflog o swydd ran amser. Mae Georgie wedi dechrau betio ar chwaraeon eraill hefyd ac maen nhw'n defnyddio'r rhan fwyaf o'u cyflog i fetio ar-lein. Mae Georgie eisiau cynilo i brynu car ond maen nhw'n cael trafferth cynilo digon bob mis i wneud y ddau beth, felly maen nhw'n ystyried y posibilrwydd o gael benthyciad.</p>

## Adnodd 2:

Gwasanaethau Cefnogi/Cyfeirio	
Gwasanaeth	Rôl
 <p>NATIONAL GAMBLING HELPLINE 0808 8020 133</p>	<p>Gwasanaeth i unrhyw un yn y DU sy'n 16 oed neu'n hŷn. Yn cynnig cymorth un-i-un wyneb yn wyneb yn ogystal â chymorth dros y ffôn drwy'r rhif sydd ar gael am ddim 24 awr y dydd, 7 diwrnod yr wythnos. Hefyd, mae swyddogaeth sgwrsio ar-lein ar gael yn ogystal â fforymau a sgysiau grŵp.</p> <p>Gwasanaeth Cefnogi Pobl Ifanc:  <a href="mailto:YoungPeopleService@gamcare.org.uk">YoungPeopleService@gamcare.org.uk</a>            Ffôn: 02030926964</p>
	<p><a href="https://gamban.com/">https://gamban.com/</a>            Adnodd hunan-eithrio: Mae'n eich galluogi i rwystro mynediad at safleoedd ac apiau gamblo ar-lein.</p>
	<p>BigDeal.org.uk            Yn darparu cefnogaeth i bobl ifanc 11-19 oed. Mae'n cynnig ystafell sgwrsio gyfrinachol un-i-un ledled Prydain Fawr.</p>
 <p>ONLINE, ON THE PHONE, ANYTIME  <a href="http://childline.org.uk">childline.org.uk</a>   0800 1111</p>	<p>Mae Childline yn gweithio gyda phlant a phobl ifanc tan eu pen-blwydd yn 19 oed. Maen nhw'n cynnig gwasanaeth ffôn AM DDIM yn ogystal â chefnogaeth ar-lein a byrddau negeseuon sydd ar gael 24 awr y dydd, ynghyd â deunyddiau a gweithgareddau ymarferol ar-lein.</p>
 <p>for support in a crisis</p>	<p>Gwasanaeth testun: 85258. Gwasanaeth am ddim i unrhyw un mewn argyfwng.  <a href="https://giveusashout.org/">https://giveusashout.org/</a></p>
	<p>Mae'n darparu gofal iechyd am ddim i bobl o bob oed ledled y DU. Ceir clinigau gamblo'r GIG ym Manceinion, Leeds, Sunderland a Llundain a chlinig gamblo cenedlaethol yn Llundain. Maen nhw'n gallu rhoi cymorth i'r rheini sy'n dioddef niwed yn ogystal â'r rheini y mae problem rhywun arall yn effeithio arnyh nhw.</p> <p>Clinigau Chwarae Gemau a Chlinigau Gamblo Cenedlaethol  <a href="mailto:ncba.cnwl@nhs.net">ncba.cnwl@nhs.net</a> 02073817722</p>

## CA5.G4

### Chwarae Gemau, Gamblo ac Iechyd Meddwl

#### Amcanion Dysgu:

- Deall sut mae adnabod niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo
- Archwilio strategaethau ar gyfer cynnal lles corfforol a meddyliol

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi wahaniaethu rhwng chwarae gemau/gamblo mewn ffordd iach ac mewn ffordd niweidiol
- Gallwch chi ddangos empathi tuag at rywun sy'n cael niwed o ganlyniad i chwarae gemau/gamblo
- Gallwch chi nodi amrywiaeth o strategaethau ar gyfer cynnal iechyd meddwl cadarnhaol

#### Adnoddau:

- CA5 Gwers 4 PowerPoint 'Chwarae Gemau, Gamblo ac Iechyd Meddwl'
- Adnodd 1 - Cardiau sefyllfa
- Beiro a phapur
- Offer ffilmio/ffonau (dewisol)

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02-05, CW09-CW11, CW14-CW18, CW20, CW25, CW30-CW31, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Efallai yr hoffech weithio gyda'r bobl ifanc i bennu'r rheolau sylfaenol hyn a chael cyngor gan eich Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; 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 neu goleg.



I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Sefwch os:</b> Darllenwch y datganiadau canlynol a gofynnwch i'r bobl ifanc sefyll os ydyn nhw erioed wedi...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chwarae taflu'r ceiniogau/gêm ceiniogau yn yr ysgol</li> <li>• Betio ymhlith ffrindiau</li> <li>• Wedi prynu cerdyn crafu ac wedi ennill gwobr</li> <li>• Wedi dweud celwydd wrth bobl am faint o arian maen nhw wedi'i wario ar chwarae gemau/gamblo</li> <li>• Wedi chwarae ar y peiriannau ceiniogau</li> <li>• Wedi dewis ceffyl ar gyfer rhywun pan fydd yn betio ar y rasio ceffylau</li> <li>• Wedi chwarae bingo</li> <li>• Wedi chwarae'r loteri genedlaethol</li> <li>• Wedi dewis canlyniad ar gyfer rhywun sy'n betio ar E-chwaraeon</li> <li>• Wedi chwarae gêm am ddim ar-lein sy'n cynnwys olwyn rhicio</li> <li>• Wedi benthg arian ar gyfer gêm/gamblo</li> </ul> <p>Gwnewch yn siŵr bod y myfyrwyr yn teimlo eu bod mewn amgylchedd diogel i wneud y gweithgaredd hwn. Gallai grwpiau gau eu llygaid a chodi eu dwylo neu ysgrifennu a phostio eu gweithgareddau'n ddiennw.</p>	<p><b>Iechyd a niwed:</b> Y myfyrwyr i greu map meddwl o arwyddion a symptomau niwed sy'n gysylltiedig â chwarae gemau a gamblo.</p> <p><b>Yn eu 'sgidiau:</b> Mae'r myfyrwyr yn gweithio mewn parau/grwpiau bach. Mae'r myfyrwyr yn cael dewis o sefyllfaoedd a rhaid iddyn nhw greu cyfweiliad radio/ysgrifenedig byr, gan chwarae'r rôl a nodir ar y cardiau (adnodd 1).</p> <p>Bydd pob grŵp yn ystyried:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ymddygiad rhywun sy'n cael niwed o ganlyniad i chwarae gemau/gamblo</li> <li>• yr effaith ehangach ar eu hiechyd meddwl</li> <li>• yr effaith ar fywydau'r bobl o'u cwmpas</li> <li>• strategaethau ar gyfer cynnal/ailadeiladu iechyd meddwl cadarnhaol</li> </ul>	<p><b>Post-it:</b> Y myfyrwyr i nodi strategaethau ar gyfer cynnal iechyd meddwl cadarnhaol.</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: BigDeal a Childline.</b></p>

## Adnodd 1:

<p><b>Sefyllfa 1:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: Rosa</b>  <b>(mam/gwarcheidwad Liam)</b></p> <p>Mae Liam yn chwarae gemau yn ormodol. Dydy o ddim yn dod i lawr i fwyta mwyach ac mae'n colli pwysau oherwydd deiet gwael a diffyg ymarfer corff. Mae'n gwylltio pan fydd ei rhywun yn sôn amdano'n chwarae gemau ac mae perthnasoedd wedi chwalu'n llwyr. Mae'n cael trafferth gyda'i bynciau coleg ac mae mewn perygl o fethu ei arholiadau.</p>	<p><b>Sefyllfa 2:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: Kareem</b></p> <p>Mae Kareem eisiau bod yn weithiwr proffesiynol ym maes E-chwaraeon. Mae'n bwriadu mynd i'r brifysgol leol sy'n cynnig gradd mewn E-chwaraeon. Mae'n ei chael yn anodd cydbwysu amser gan ei fod wrth ei fodd yn cymdeithasu gyda ffrindiau ond mae eisiau symud ymlaen yn ei yrfa. Mae wedi gweld ei ffrindiau'n ymgolli'n llwyr mewn E-chwaraeon ac mae am wneud yn siŵr ei fod yn dal i gael cydbwysedd da rhwng bywyd a gwaith.</p>
<p><b>Sefyllfa 3:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: Bart</b></p> <p>Mae Bart wedi gweld ei frawd yn ei chael yn anodd ymdopi â bod yn gaeth i gamblo ers dwy flynedd. Aeth ei frawd i'r brifysgol a dechrau gamblo gyda'i fenthyciad i fyfyrwyr. Mae Bart wedi gwyllo ei frawd yn mynd o fwynhau gamblo gyda'i ffrindiau yn y brifysgol, i ynysu ei hun yn ei ystafell a dweud celwydd am yr hyn y mae'n treulio ei amser yn ei wneud ac yn gwario ei arian arno. Mae'n poeni bod ei frawd yn dioddef o iselder difrifol oherwydd gamblo.</p>	<p><b>Sefyllfa 4:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: Taylor</b></p> <p>Arferai Taylor gamblo fel rhan o'u cylch cymdeithasol. Bydden nhw'n gwario arian ar gemau coleg fel cardiau a gêm ceiniogau, ond datblygodd hyn yn araf i gamblo ar eu pen eu hunain ar wahanol apiau. Yn y diwedd, roedd Taylor mewn dyled o gannoedd o bunnoedd ac yn teimlo'n isel a phryderus. Yn y diwedd, roedd Taylor yn siarad ag aelod o'r teulu a dechrau gwella.</p>
<p><b>Sefyllfa 5:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: Marcus</b></p> <p>Mae Marcus bob amser yn gweld ei ffrindiau'n prynu cardiau crafu a thocynnau loteri nawr eu bod yn 16 oed – mae'n ymddangos ei fod yn rhan o'u diwylliant. Erbyn hyn, maen nhw hefyd wedi dechrau chwarae cardiau am arian yn ystod gwersi rhydd. Mae Marcus yn teimlo'n ynysig oherwydd yn ei ddiwylliant, mae pobl yn gwgu ar bobl sy'n cymryd rhan mewn gweithgareddau gamblo, fel cardiau crafu. Mae'n teimlo ei fod yn cael ei rwygo rhwng ffitio i mewn a chymryd rhan mewn gweithgareddau cymdeithasol a gadael ei deulu a'i gymuned ei hun i lawr. Dydy Marcus ddim yn teimlo bod ei ffrindiau'n deall ei ddiwylliant ac mae'n ofni y byddan nhw'n ei gicio allan o'r grŵp os bydd yn dweud wrthyn nhw.</p>	<p><b>Sefyllfa 6:</b>  <b>Yn cael cyfweiliad: James</b></p> <p>Mae James wedi bod â ffrindiau hŷn erioed oherwydd bod ganddo frawd a chefnryd hŷn. Maen nhw bob amser yn mynd i'r rasys ceffylau ac yn betio mewn rasys a gemau pêl-droed. Erbyn hyn, mae ganddo swydd ran amser, ac mae James wedi bod yn gofyn iddyn nhw fetio ar ei ran. Mae wrth ei fodd â chyffro gwyllo'r digwyddiadau ac yn gobeithio ennill y brif wobr. Weithiau mae'n gorfod benthg arian a gweithio goramser i dalu ei ffrindiau'n ôl.</p>

## CA5.G5

### E-chwaraeon a Chwarae Gemau Proffesiynol

#### Amcanion Dysgu:

- Archwilio'r cyfleoedd gyrfa sydd i'w cael yn y diwydiant gemau
- Gwerthuso effaith chwarae gemau ar les meddyliol a chorfforol

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi nodi amrywiaeth o gyfleoedd gyrfa yn y maes E-chwaraeon
- Gallwch chi egluro manteision a risgiau dilyn gyrfa mewn gemau proffesiynol
- Gallwch chi nodi amrywiaeth o strategaethau ar gyfer cynnal a hyrwyddo lles corfforol a meddyliol

#### Adnoddau:

- PowerPoint CA5 Gwers 5 'E-Chwaraeon a Chwarae Gemau Proffesiynol'
- Adnodd 1 – taflen wybodaeth allweddol
- Beiro a phapur

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02, CW04, CW08-CW10, CW12-CW14, CW18, CW20-CW21, CW27, CW29, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Efallai yr hoffech weithio gyda'r bobl ifanc i bennu'r rheolau sylfaenol hyn a chael cyngor gan eich Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; 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 neu goleg.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Pa swyddi sydd ar gael?</b> Mewn grwpiau, dylai'r myfyrwyr restru cynifer o gyfleoedd gwaith â phosibl yn y sector chwarae gemau. Mae enghreifftiau'n cynnwys rhaglenwyr, artistiaid, actorion llais, sylwebyddion, athletwyr e-chwaraeon ac ati.</p> <p>Trafodwch gyda'r myfyrwyr: E-chwaraeon yw un o'r sectorau sy'n tyfu gyflymaf yn y DU, sy'n golygu bod cyfleoedd yn tyfu'n gyflym (rhowch adnodd 1 - taflen wybodaeth iddyn nhw).</p>	<p><b>Hysbysebu:</b> Mewn paru neu grwpiau, dewiswch swydd o'r dasg gychwynnol ac ewch ati i greu hysbyseb swydd gyflym gyda'r gofynion perthnasol.</p> <p>Opsiwn TG: Defnyddiwch adnodd 1 i chwilio drwy wefannau penodol.</p> <p><b>Manteision a risgiau:</b> Fel grŵp, trafodwch y manteision a'r risgiau sy'n gysylltiedig â gwneud cais am swyddi chwarae gemau. Neu o weithio yn y diwydiant chwarae gemau. Sut gall pobl ifanc liniaru'r risgiau hyn?</p> <p>Ystyriwch: yr amser sy'n cael ei dreulio'n chwarae gemau er mwyn datblygu sgiliau, cydbwysedd bywyd a gwaith, y sgiliau sydd eu hangen a'r sgiliau sy'n cael eu datblygu ar gyfer gyrfa yn chwarae gemau, technoleg, mynediad at dechnoleg.</p>	<p><b>Sylwadau i gloi:</b> Beth yw barn y myfyrwyr am y sesiwn? Sut maen nhw'n teimlo am yrfaeod ym maes E-chwaraeon? Oes unrhyw beth wedi eu synnu? Beth yw'r manteision a'r anffanteision?</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: BigDeal a Childline.</b></p>

## Adnodd 1:

### E-chwaraeon - gwybodaeth allweddol:

E-chwaraeon yw un o'r sectorau sy'n tyfu gyflymaf yn y DU gyda nifer y swyddi llawn amser yn cynyddu 118% o 3,821 yn 2018 i 8,330 yn 2019 (<https://esports-news.co.uk/2020/02/05/number-of-esports-jobs-rises-hitmarker/>). Mae hynny'n golygu bod cyfleoedd i bobl ifanc yn tyfu'n gyflym ac efallai nad yw eu dyhead o weithio gyda gemau fideo mor bell i ffwrdd â hynny.

#### Gwefannau ar gyfer ymchwilio i wybodaeth am swyddi:

- [www.hitmarker.net](http://www.hitmarker.net)
- [www.glassdoor.co.uk](http://www.glassdoor.co.uk)
- [www.Britishesports.org/careers/](http://www.Britishesports.org/careers/)
- [www.rektjobs.com](http://www.rektjobs.com)



## Adnodd 1:

### E-chwaraeon - gwybodaeth allweddol:

E-chwaraeon yw un o'r sectorau sy'n tyfu gyflymaf yn y DU gyda nifer y swyddi llawn amser yn cynyddu 118% o 3,821 yn 2018 i 8,330 yn 2019 (<https://esports-news.co.uk/2020/02/05/number-of-esports-jobs-rises-hitmarker/>). Mae hynny'n golygu bod cyfleoedd i bobl ifanc yn tyfu'n gyflym ac efallai nad yw eu dyhead o weithio gyda gemau fideo mor bell i ffwrdd â hynny.

#### Gwefannau ar gyfer ymchwilio i wybodaeth am swyddi:

- [www.hitmarker.net](http://www.hitmarker.net)
- [www.glassdoor.co.uk](http://www.glassdoor.co.uk)
- [www.Britishesports.org/careers/](http://www.Britishesports.org/careers/)
- [www.rektjobs.com](http://www.rektjobs.com)



## CA5.G6

### Trafod Trysorflychau!

#### Amcanion Dysgu:

- Deall natur microdraffodion a thrysoflychau'n benodol
- Gwerthuso deddfwriaeth gyfredol ac arfaethedig

#### Deilliannau Dysgu:

- Gallwch chi ddisgrifio microdraffodion a thrysoflychau
- Gallwch chi werthuso'r deddfwriaeth bresennol
- Gallwch chi werthuso'r deddfwriaeth arfaethedig

#### Adnoddau:

- PowerPoint CA5 Gwers 6 'Trafod Trysorflychau'
- Beiro a phapur

#### Cysylltiadau Cwricwlwm i Gymru:

CW02, CW04-CW05, CW08-CW10, CW13, CW15-CW18, CW20-CW22, CW24, CW27, CW33

#### Chwe Maes Dysgu a Phrofiad:

- Iechyd a Llesiant
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

**Diogelu:** Mae'n bwysig gosod rheolau sylfaenol cyn y sesiwn. Efallai yr hoffech weithio gyda'r bobl ifanc i bennu'r rheolau sylfaenol hyn a chael cyngor gan eich Arweinydd Diogelu Dynodedig. Gallai'r pwnc hwn arwain at rai plant yn siarad am brofiadau personol, a allai ysgogi emosiynau. Mae'n hanfodol creu amgylchedd dysgu diogel, fel bod plant a phobl ifanc yn teimlo'n hyderus wrth ofyn am gymorth os oes angen.

**NODER:** Gellir cwblhau'r wers hon fel gwers ar ei phen ei hun neu fel rhan o Gynllun Gwaith CA5; 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 gyd-fynd ag anghenion eich ysgol neu goleg.

I ddechrau	Prif ran	Pawb gyda'i gilydd
<p><b>Carwsél:</b> Lluniwch fapiau meddwl ar gyfer y datganiadau canlynol.</p> <p>Y myfyrwyr i fynd o amgylch yr ystafell ac ychwanegu at bob map meddwl fel rhan o garwsél.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dyfeisiau sy'n cael eu defnyddio i chwarae gemau</li> <li>• Nodweddion ar ffurf gamblo mewn gemau</li> <li>• Eitemau/prynu mewn gemau</li> <li>• Ffyrdd o brynu pethau mewn gemau</li> </ul> <p>Adolygwch y mapiau meddwl fel grŵp. Trafodwch pam mae pobl yn prynu/ddim yn prynu microdraffodion fel trysorflychau ac ati.</p> <p>Gofynnwch y cwestiwn: Os oes gan gemau nodweddion ar ffurf gamblo, ydyn nhw'n cael eu hystyried yn fath o gamblo?</p>	<p><b>Beth am drafod:</b> Rhannwch y grŵp yn ddau a thrafodwch y datganiad canlynol:</p> <p>A) <i>Dylid gwahardd trysorflychau i unigolion sy'n iau na 18 oed.</i></p> <p><b>NEU</b></p> <p>B) <i>Dylid gwahardd prynu pethau mewn gemau yn gyfan gwbl.</i></p>	<p><b>Post-it:</b> Mae myfyrwyr yn postio neges drydar neu Hashnod gan ddefnyddio post-its neu lwyfan ar-lein i grynhoi'r sesiwn ar drysorflychau/prynu mewn 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 gamblo, gallan nhw siarad ag aelod o staff.</b></p> <p><b>Dewisiadau cyfeirio: GamCare a Childline.</b></p>

