



MINECRAFT

EDUCATION EDITION

Lonawr 2022

**Minecraft: Education Edition -
Cyfoethogi'r Cwricwlwm i
Gymru**

[EDUCATION.MINECRAFT.NET](https://education.minecraft.net)

Cyflwyniad i'r Cwricwlwm i Gymru

Mae Llywodraeth Cymru o'r farn gref bod yn rhaid i'r Cwricwlwm newydd i Gymru baratoi pobl ifanc i ffynnu mewn dyfodol lle mae sgiliau digidol, hyblygrwydd a chreadigrwydd, ynghyd â gwybodaeth yn hanfodol. Amlinellir pedwar diben y cwricwlwm i Gymru fel a ganlyn:

- Dysgwyr uchelgeisiol, galluog
- Unigolion iach, hyderus
- Cyfranwyr mentrus, creadigol
- Dinasyddion egwyddorol, gwybodus

Dyma'r man cychwyn a'r dyhead ar gyfer pob plentyn a pherson ifanc yng Nghymru. Felly, rhaid i bob ysgol ddatblygu ei chwricwlwm i helpu dysgwyr i gyflawni'r pedwar diben craidd hyn. Dylid cyflwyno'r cwricwlwm drwy chwe **Maes Dysgu a Phrofiad (MDPh)**:

1. Celfyddydau Mynegiannol

Rhaid i ysgolion roi cyfleoedd i blant a phobl ifanc archwilio'r celfyddydau. A dysgu sut i fwynhau a meddwl am gelfyddydau pobl eraill.

Dylai plant a phobl ifanc hefyd gael y cyfle i fod yn greadigol. Gallant ddysgu'r pethau hyn drwy gymysgedd o wersi gwahanol, megis: Celf, Dawns, Ffilm, Drama, Cerddoriaeth a'r Cyfryngau Digidol.

2. Iechyd a lles

Rhaid i ysgolion addysgu plant a phobl ifanc sut i ofalu am eu hiechyd. Mae hyn yn cynnwys: Cael corff iach, meddwl iach, perthynas iach â phobl, a gwneud penderfyniadau bywyd da.

3. Y Dyniaethau

Rhaid i ysgolion ddysgu plant a phobl ifanc i feddwl am y byd i'w helpu i'w ddeall yn well. Gall hyn fod drwy bynciau fel: Hanes, Daearyddiaeth, Crefydd, gwerthoedd a moeseg, Busnes ac Astudiaethau Cymdeithasol.

4. Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Rhaid i ysgolion addysgu plant a phobl ifanc i ddeall a defnyddio ieithoedd gwahanol. Mae hyn yn cynnwys Cymraeg, Saesneg ac ieithoedd eraill.

Mae llythrennedd yn golygu siarad, gwrando, darllen ac ysgrifennu, sy'n ein galluogi i wneud synnwyr o'r byd o'n cwmpas. Rhaid i ysgolion hefyd addysgu plant i ddeall llenyddiaeth a chreu eu llenyddiaeth eu hunain.



5. Mathemateg a Rhifedd

Rhaid i ysgolion addysgu plant a phobl ifanc i ddeall a defnyddio rhifau. Rhifedd yw'r term am ddefnyddio rhifau yn ein bywydau bob dydd. Bydd dysgu am rifedd yn cynnwys: Sut mae rhifau'n gweithio, Sut y gellir defnyddio symbolau a beth maen nhw'n ei olygu, Sut i fesur pethau a gweithio gyda siapiau gwahanol, Sut i gasglu gwybodaeth – a defnyddio'r wybodaeth hon i wneud penderfyniadau.

6. Gwyddoniaeth a Thechnoleg

Rhaid i ysgolion addysgu plant a phobl ifanc i ddeall natur a phethau byw. Dylai ysgolion hefyd addysgu plant a phobl ifanc sut mae technoleg yn gweithio a sut i ddefnyddio technoleg i ddatrys problemau.

Dull integredig o ddysgu ac addysgu

Mae'r chwe Maes yn dwyn ynghyd ddisgyblaethau cyfarwydd, ac yn annog cysylltiadau ystyrlon a chryf ar draws disgyblaethau gwahanol. Felly, mae'n helpu ymarferwyr i feithrin dull mwy integredig o ddysgu. Mae hyn yn gofyn am gynllunio, dysgu ac addysgu trawsddisgyblaethol, o fewn ac ar draws Meysydd. Bydd hyn yn galluogi dysgwyr i fagu cysylltiadau ar draws eu dysgu ac i gyfuno gwahanol brofiadau, gwybodaeth a sgiliau.

Mae Llywodraeth Cymru wedi datblygu Fframwaith Cwricwlwm i Gymru er mwyn helpu ymarferwyr i ddatblygu eu cwricwlwm ar draws y chwe **Maes Dysgu a Phrofiad** ac yn unol â'r 27 o ddatganiadau o'r hyn sy'n bwysig ynddynt.

Sgiliau trawsgwricwlaidd

Rhaid i'r cwricwlwm hefyd ymwreiddio'r sgiliau trawsgwricwlaidd gorfodol sy'n sail i bedwar diben y cwricwlwm. Y sgiliau trawsgwricwlaidd yw **llythrennedd, rhifedd a chymhwysedd digidol**. Er mwyn sicrhau bod dysgwyr yn datblygu lefelau uchel o gymhwysedd yn y sgiliau hyn ac yn cael cyfleoedd mynych i'w datblygu, eu hymestyn a'u cymhwyso ar draws pob Maes, mae Llywodraeth Cymru wedi datblygu: Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd Cenedlaethol (LNF) a'r Fframwaith Cymhwysedd Digidol (DC).

Sgiliau cyfannol

Mae **sgiliau cyfannol** yn sail i'r pedwar diben a dylid eu datblygu o fewn ystod eang o ddysgu ac addysgu. Wrth wraidd y sgiliau hyn, mae pwysigrwydd sicrhau bod dysgwyr yn cydnabod, yn defnyddio ac yn creu gwerth o fathau gwahanol. Mae'r **sgiliau cyfannol** wedi'u categorio fel a ganlyn:

- Creadigrwydd ac arloesedd
- Meddwl yn feirniadol a datrys problemau
- Effeithiolrwydd personol
- Cynllunio a threfnu



Cwricwlwm i Gymru - ar waith

Mae'r cwricwlwm yn ffrwyth blynyddoedd lawer o waith caled rhwng Llywodraeth Cymru, athrawon Cymru ac arbenigwyr rhyngwladol ac am y tro cyntaf yn hanes y genedl, y Cymry sy'n penderfynu beth sy'n cael ei ddysgu yn ysgolion Cymru.

Mae'r Cwricwlwm newydd i Gymru wedi rhoi cyfle i athrawon fod yn greadigol. Gyda'r holl flociau adeiladu yn eu lle, mae'n bryd cyrraedd y darn da! Mae'r holl strwythur sylfaenol rydym wedi'i ystyried hyd yma yno am un prif reswm – er mwyn rhoi rhyddid a lle i athrawon ddatblygu syniadau mawr.

Mae'n bryd i ni nawr feddwl sut bydd y Cwricwlwm newydd hwn i Gymru yn cael ei roi ar waith yn yr ystafell ddosbarth, sut rydych chi'n mynd i deimlo'n hyderus iawn yn ei weithredu, pa syniadau, egni a brwdfrydedd a fydd yn sicrhau y bydd y cwricwlwm hwn yn dod yn fyw, y tu hwnt i dudalennau'r dogfennau di-ri!

Mae adeiladu cwricwlwm gwirioneddol greadigol yn golygu cymryd rheolaeth dros y fframweithiau a chynllunio cyfleoedd dysgu creadigol. Mae gorfod ffurfio unedau gwaith o'r newydd yn gallu bod yn broses frawychus, ac mae angen rhywfaint o ddewrder ar gyfer hyn hefyd.

Hyfforddiant Minecraft: Education Edition – datgloi'r creadigrwydd

Mae Llywodraeth Cymru wedi buddsoddi er mwyn rhoi mynediad i bob dysgwr yng Nghymru at raglen Minecraft: Education Edition trwy gyfrwng Hwb¹, platfform dysgu digidol y genedl. Ychydig fisoedd ar ôl hyn, cychwynnodd Hwb eu Canolfannau Dysgu Minecraft (MLC) o Fôn i Fynwy.

Grŵp o ymarferwyr o ysgolion ledled Cymru – dyna yw Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb. Dewiswyd yr ymarferwyr gan Hwb i gefnogi ymarferwyr eraill gyda'r nod o gyfoethogi'r Cwricwlwm i Gymru drwy ddefnyddio Minecraft: Education Edition i sbarduno brwdfrydedd ynghylch creadigrwydd, arloesedd, meddwl yn feirniadol, datrys problemau ac effeithiolrwydd personol drwy ddysgu seiliedig ar gemau. Yn ei hanfod, athrawon yn cefnogi athrawon.

Mae Hwb yn deall potensial Minecraft: Education Edition i gyfoethogi'r Cwricwlwm newydd i Gymru. Mae'r platfform gêm hylaw hwn yn caniatáu i ddysgwyr ac athrawon greu a chydweithio wrth ddysgu am a/neu gymhwyso gwybodaeth sy'n gysylltiedig ag unrhyw gyfuniad o'r **Meysydd Dysgu a Phrofiad**. Gellir harneisio'r blociau adeiladu mewn sawl ffordd wahanol, gan ganiatáu i ddysgwyr ryngweithio â chysyniadau a'u deall mewn fformat newydd diddorol.

Er mwyn sicrhau bod athrawon Cymru'n gallu cofleidio Minecraft: Education Edition i'r eithaf, mae Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb gyda'u Hyfforddwyr Minecraft Ardystiedig a Mentoriaid Minecraft Byd-eang yn cyflwyno gweithdai wyneb yn wyneb a rhithwir er mwyn helpu i ddatblygu sgiliau a magu hyder ymarferwyr wrth ddefnyddio Minecraft: Education Edition yn ein hystafelloedd dosbarth.

Ar ben hynny, mae Canolfannau Dysgu Minecraft wedi cyd-adeiladu ystod o Gynlluniau Gwaith (SoW), gyda chymorth Cynlluniau Gwersi cysylltiedig, a Heriau byrrach i gyfoethogi'r modd y cyflwynir y Cwricwlwm i Gymru. Er bod **Meysydd Dysgu a Phrofiad** penodol wedi'u nodi ym mhob Her neu Gynllun Gwaith, nid ydynt yn **gyfarwyddol** - dehongliad awduron MLC ydynt. Dylai addysgwyr ddehongli'r Cynllun Gwaith dan sylw a'r dogfennau cymorth gwersi a'u defnyddio mewn ffordd a fydd yn gweddu i'r grwpiau oedran perthnasol o ran hyd a lled eu defnydd (gan ystyried unrhyw Feysydd Dysgu a Phrofiad perthnasol eraill).

¹ Hwb yw'r platfform digidol ar gyfer dysgu ac addysgu yng Nghymru. Sianel ddigidol strategol Llywodraeth Cymru sy'n cefnogi'r gwaith o gyflwyno'r cwricwlwm yng Nghymru.



Yn y dogfennau Cymorth Gwersi, caiff manylion am y **Datganiadau o'r hyn sy'n bwysig** mewn perthynas â'r **Meysydd Dysgu a Phrofiad** perthnasol eu nodi'n benodol, a hefyd cyfeirir at y sgiliau trawsgwricwlaidd: llythrennedd, rhifedd a chymhwysedd digidol. Lle bo'n briodol, mae yna gyfeiriadau hefyd at y Fframwaith Cymhwysedd Digidol (FfCD) a'r Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd Cenedlaethol.

Canolbwynt Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb yw datblygu pedwar diben craidd y Cwricwlwm i Gymru a'r sgiliau cyfannol sylfaenol, sef **Creadigrwydd ac arloesedd, Meddwl yn feirniadol a datrys problemau, Effeithiolrwydd personol a Chynllunio a threfnu**. Felly, bydd modd darparu cwricwlwm integredig a chyfannol ar gyfer yr 21ain ganrif i ysbrydoli ieuencid Cymru i gyfrannu'n arloesol at eu cymunedau trwy gofleidio diwylliant, daearyddiaeth, hanes ac iaith ein cenedl, yn ogystal ag ymdeimlad o berthyn.

Cynlluniau Gwaith a Chynlluniau Gwersi ategol.

I unrhyw athro nad yw'n teimlo'n gwbl barod i ddatblygu ei Gynllun Dysgu a'i Gynllun Gwersi ei hun o'r newydd, mae amrywiaeth o Gynlluniau Gwaith newydd sy'n canolbwyntio ar y Cwricwlwm i Gymru a chynlluniau gwersi ategol ar gael. Fel y soniwyd, cawsant eu creu ar y cyd gan Ganolfannau Dysgu Minecraft Hwb a'u profi yn yr ystafell ddosbarth hefyd.

Mae pob Cynllun Gwaith wedi'i gynllunio i gefnogi amrywiaeth o **Feysydd Dysgu a Phrofiad** dros amserlen o 6 wythnos yn fras (hanner tymor ysgol). Map cyffredinol o'r hyn mae'r athro am ei wneud yw'r Cynllun Gwaith. Mae wedi'i rannu'n Gyfnodau wedyn, ac mae gan bob Cyfnod ei ddogfen Cynllun Gwersi ategol ei hun, sy'n torri'r Cyfnod i lawr yn Gamau - gan ddarparu'r manylion a'r glo mân.

Y dull a gymerwyd yw bod Minecraft: Education Edition wedi'i integreiddio yn y cyfarwyddiadau ac yn caniatáu ar gyfer elfen o ymreolaeth a chreadigrwydd i gynnal dysgu. Mae'r Cyfnodau ymhob Cynllun Gwaith yn dilyn y drefn ganlynol:

- **Cyflwyniad**

Mae'n amlwg mai cyflwyno'r pwnc / thema yw'r cam cyntaf, dyma'r amser i sbarduno'r dysgwyr i'w cael yn barod i ymchwilio ymhellach.

- **Ymchwil**

Mae modd defnyddio sawl techneg ac amryw o adnoddau Hwb i ymchwilio i bwnc, yn dibynnu ar oedran, dawn a gallu dysgwyr yr athrawon.

- **Cynllunio**

Mae'n rhy hawdd syrthio i'r fagl o ganiatáu i ddysgwyr ddefnyddio Minecraft ar unwaith, heb ofyn iddyn nhw feddwl am yr hyn maen nhw'n mynd i'w adeiladu, a chynllunio ar gyfer hynny. Mae'r hen ddywediad Saesneg 'Methu cynllunio, cynllunio i fethu' yn wir os na fyddwch yn cyflawni'r Cyfnod hwn; gan fod cynllunio'r hyn maen nhw eisiau ei adeiladu yn hollbwysig! Mae angen i ddysgwyr feddwl am: maint, graddfa, pa flociau i'w defnyddio ac ati. Mae'r defnydd o bapur sgwariau a phensiliau lliw, i gynrychioli'r blociau gwahanol, yn amhrisiadwy ar y pwynt hwn.



- **Adeiladu**

Yna'r cam cyffrous! Y gwaith adeiladu go iawn. Oherwydd y cam **archwilio / ymchwilio** mae'r dysgwyr yn gwybod beth maen nhw'n adeiladu cynrychiolaeth ohono. At hynny, oherwydd y cam **cynllunio** maen nhw'n gwybod sut i adeiladu eu cynrychiolaeth. Mae hyn i gyd yn arwain at ddysgwyr mwy craff a deallus wrth adeiladu, ac mae'n hybu a hwyluso creadigrwydd hefyd. Mae'n rhan o hunanreoleiddio, cynllunio eu gwaith eu hunain a chyfleoedd i adolygu gwaith yn seiliedig ar eu myfyrdod a'u hadborth eu hunain hefyd.

- **Rhannu gwybodaeth**

Mae'r offer a'r adnoddau amrywiol sy'n rhan o Minecraft: Education Edition, megis 'Arwyddion/Signs', 'NPCs' (gyda dolenni at ddogfennau ar-lein amrywiol) 'Camerâu/Cameras' ac ati i gyd yn caniatáu i ddysgwr rannu gwybodaeth, y wybodaeth a gasglwyd yn y cyfnod **archwilio / ymchwilio**. Mae hyn i gyd yn adeiladu ar yr hyn a ddatblygwyd drwy'r gwahanol gyfnodau hyd yma, ac yna'n caniatáu i'r dysgwyr gymhwyso eu gwybodaeth mewn cyd-destun newydd, sy'n aml yn rhyngddisgyblaethol! Mae hyn yn cynnwys llythrennedd a llafaredd hefyd yn aml.

- **Cyflwyniad**

Gall y Cyfnod hwn ddatblygu llafaredd dysgwr ymhellach a magu hyder hefyd. At hynny, mae'n helpu dysgwyr i ddatblygu eu sgiliau meddwl yn feirniadol ac yn ei dro, i ddod yn ddysgwyr gwell!

Drwy dywys dysgwyr drwy'r gwahanol gyfnodau hyn, gan rannu'r broses yn rhannau, rydych chi'n eu helpu i feithrin ymwybyddiaeth, dealltwriaeth a rheolaeth o'u prosesau meddwl metawybyddiaeth!

Mae angen rhannu'r Cyfnodau yn Gamau hefyd. Mae dogfennau'r Cynllun Gwers ategol yn manylu ar y Camau, gan ddarparu'r prif syniadau i'w datblygu, y prif weithgareddau i'w cynnal, gwirio am ddealltwriaeth pob Cam etc gan adeiladu ar y Cam blaenorol.

Wrth ddatblygu'r Cynllun Gwaith a Chynlluniau Gwersi ategol fel hyn, mae Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb wedi dilyn pedwar 'P' dysgu creadigol Mitchel Resnick:

- **Prosiectau** (Projects) Mae pobl yn dysgu orau pan fyddan nhw'n gweithio ar brosiectau ystyrlon – gan greu syniadau newydd, dylunio prototeipiau, mireinio dro ar ôl tro
- **Cyfoedion** (Peers) Mae dysgu'n ffynnu fel gweithgaredd cymdeithasol, gyda phobl yn rhannu syniadau, yn cydweithio ar brosiectau, ac yn adeiladu ar waith ei gilydd
- **Angerdd** (Passion) Pan fydd pobl yn gweithio ar brosiectau maen nhw'n malio amdanyn nhw, maen nhw'n gweithio'n hirach ac yn galetach, yn dal ati yn wyneb heriau, ac yn dysgu mwy yn y broses
- **Chwarae** (Play) Mae dysgu'n golygu arbrofi chwareus – rhoi cynnig ar bethau newydd, addasu deunyddiau, herio ffiniau, mentro, rhoi cynnig arni dro ar ôl tro

Mae'r pedwar P hyn wedi'u halinio'n gryf â'r ymagwedd Lluniadaethol at addysg (ac wedi'u hysbrydoli ganddi), sy'n pwysleisio gwerth dysgwyr yn creu prosiectau sy'n ystyrlon yn bersonol ar y cyd â chyfoedion.



Heriau (Challenges)

Mae'r Heriau a ddatblygwyd gan Ganolfannau Dysgu Minecraft Hwb yn brosiectau llawer byrrach, fel arfer wedi'u cynllunio i lyncu dim ond ychydig oriau o amser yn yr ystafell ddosbarth. Fodd bynnag, maen nhw'n rhannu'r un egwyddorion sy'n sylfaen i'r holl Gynlluniau Gwaith a'r Cynlluniau Gwersi ategol. Mae'r rhain yn arbennig o ddefnyddiol i athrawon sy'n dal yn weddol newydd i Minecraft: Education Edition ac sydd am gael blas ar bethau cyn ymroi'n llwyr i brosiect hanner tymor llawn.

Mae'n bosib mai un o'r agweddau mwyaf brawychus i athro sy'n newydd i ddefnyddio Minecraft: Education Edition yn ei ystafell ddosbarth, yw rheoli'r dosbarth. Er mwyn mynd i'r afael â hyn, mae Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb wedi defnyddio eu profiad i ddatblygu Her benodol sy'n annog dysgwyr i ddatblygu eu set eu hunain o reolau / normau ar gyfer gweithio mewn amgylchedd ar-lein cydweithredol â dysgwyr eraill. Yn ei hanfod, datblygu Dinasyddiaeth Ddigidol dda. Mae profiad wedi dangos bod dysgwyr yn llawer mwy tebygol o gadw at reolau os ydyn nhw'n rhan o'r broses o'u datblygu!

Her Dinesydd Digidol Cymru

Mae'r Her hon wedi'i threfnu'n 6 Chyfnod lle bydd dysgwyr yn teithio ar hyd Llwybr Aur yn y byd Dinasyddiaeth Ddigidol. Ar hyd y Llwybr Aur, bydd dysgwyr yn rhyngweithio ag amrywiol NPCs, yn ymgymryd ag amrywiaeth o heriau bach o fewn y byd, yn ymgymryd ag amrywiaeth o weithgareddau 'rhydd' y tu allan i'r byd Dinasyddiaeth Ddigidol. Nod hyn oll yw datblygu eu gwybodaeth a'u dealltwriaeth o'r hyn sy'n ofynnol er mwyn bod yn Ddinesydd Digidol da. Mae'r Her yn gorffen gyda'r dysgwyr yn derbyn tystysgrif ar ben draw y Llwybr Aur.



Oedran

Pob Oedran
Cyfnod Allweddol 2,
3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Dinasyddiaeth

Hyd: tua 4 awr

Mae mwy o heriau ar gael ar gyfer ystod o bynciau, gweler tudalen 17 ymlaen. Mae mwy o fanylion am Gynlluniau Gwaith a Chynlluniau Gwersi ategol ar y dudalen ganlynol.



Cynlluniau Gwaith a Chynlluniau Gwersi Ategol



Adeiladau Anhygoel

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 5 Cyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r pum cyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn datblygu dealltwriaeth o sut mae penseiri'n dylunio adeiladau drwy archwilio enghraifft o bensaerniaeth anhygoel yn Minecraft: Education Edition. Bydd dysgwyr yn ymchwilio ac yn casglu enghreifftiau o adeiladau diddorol neu anarferol o bob cwr o'r byd ac yn ystyried pam mae'r adeiladau hyn yn unigryw.

Yn dilyn eu gwaith ymchwil, bydd y dysgwyr yn casglu gwybodaeth am adeiladau anhygoel i gefnogi'r gwaith o gynllunio eu dyluniad diddorol neu anarferol eu hunain a'i adeiladu yn Minecraft: Education Edition

Bydd dysgwyr yn creu cyflwyniadau amlgyfrwng i rannu gwybodaeth am eu hadeiladau anhygoel. Bydd dolen rhwng y cyflwyniadau hyn a'u hadeiladau Minecraft yn cael ei chreu drwy ychwanegu NPCs. Yna bydd dysgwyr yn creu fideos cam wrth gam i gyflwyno eu hadeiladau anhygoel i gynulleidfa ehangach.

Oedran

7-14
Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Celfyddydau Mynegiannol
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith
Cymhwysedd Digidol:
Dinasyddiaeth
 - Cynhyrchu
 - Rhyngweithio a Chydweithio



Golwg ar y Gorffennol

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 5 Cyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r pum cyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i hanes eu hardal leol ac yn archwilio sut mae wedi newid dros amser. Byddan nhw'n defnyddio ffyrdd amrywiol o gasglu gwybodaeth, gan gynnwys ymchwil ar-lein a chreu Microsoft Form i'w hanfon at drigolion lleol, sgwrs gan drigolion lleol etc.

Bydd dysgwyr yn defnyddio'r wybodaeth a gesglir i ail-greu'r ardal yn Minecraft: Education Edition fel yr oedd ar adeg benodol.

Byddan nhw'n defnyddio offer eraill, er enghraifft Microsoft Sway, i greu testun gwybodaeth am yr hyn sydd wedi newid a pham/ Bydd dysgwyr hefyd yn defnyddio nodweddion Minecraft: Education Edition fel 'signs' ac NPCs i greu dolenni â'r wybodaeth hon.

Ar ddiwedd y prosiect, bydd dysgwyr yn archwilio'r byd a rennir a'r adeiladau (nodweddion) a wnaed gan grwpiau eraill, yn cael gafael ar y wybodaeth drwy'r NPCs i ehangu eu dealltwriaeth o sut mae'r ardal leol wedi newid dros amser.

Oedran

7-14
Cyfnod Allweddol 2, 3 neu
4

Maes Dysgu a Phrofiad

- x
- Y Dyniaethau

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Adeiladu Castell

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd y dysgwyr yn dysgu sut cafodd castell lleol ei adeiladu, gan fynd ati i ail-greu model o'r castell lleol mewn grwpiau trwy ddefnyddio Minecraft: Education Edition.

Bydd y dysgwyr yn meithrin sgiliau cynllunio, cydweithio a chyfathrebu, ond yn hollbwysig fe fyddan nhw'n dysgu am adeilad hanesyddol lleol, a pham a sut cafodd ei adeiladu yn y lle cyntaf. Mae'r prosiect ei hun wedi'i seilio ar y cylch peirianeg dylunio.

Mae meithrin llythrennedd yn rhan allweddol o'r prosiect yma. Er mwyn deall y cyd-destun hanesyddol sydd wrth wraidd pam cafodd y castell ei adeiladu mewn ardal benodol, mae angen gwneud llawer o waith ymchwil. Bydd ystod o dechnegau, fel darllen agos, cipddarllen a brasddarllen, hefyd yn cael eu meithrin fel rhan o'r gwaith ymchwil yma. Mae'r prosiect yn darparu cyfleoedd i'r dysgwyr feithrin eu sgiliau ysgrifennu, yn enwedig yn ystod y cam ymchwilio a chynllunio cychwynnol, a hefyd yn ystod y cam gwerthuso ar ddiwedd y prosiect.

Mae cael mynediad at ystod o destunau o leoedd a chyfnodau amrywiol a mynd ati i'w harchwilio, er mwyn gallu dadansoddi tystiolaeth a meddwl yn feirniadol, yn rhan hollbwysig o'r cam ymchwilio a chynllunio. Wrth i'r dysgwyr ddatblygu eu hadeiladau ar sail eu cynlluniau, byddan nhw'n gwneud penderfyniadau ac yn datrys problemau'n isymwybodol fel rhan o'u prosesau meddwl.

Mae cynllunio a threfnu yn allweddol wrth adeiladu ar y cyd, a bydd y dysgwyr yn trefnu ac yn cynllunio'u prosiectau a'u syniadau, tra'n gosod eu nodau eu hunain o fewn gofynion penodol. Byddan nhw hefyd yn gwerthuso'u cynnydd a'u canlyniadau'n feirniadol er mwyn gwella mwy ar eu syniadau a'u deilliannau.

Gyda'r elfen ychwanegol o ddefnyddio Agents yn Minecraft: Education Edition, fe fydd modd cyflwyno codio i'r prosiect yma. Mae Meddwl Cyfrifiadurol yn rhan fawr o ddefnyddio Agents yn Minecraft: Education Edition, a bydd y gwaith o feithrin y sgil yma'n cael ei wneud yn ymwybodol i raddau helaeth, oherwydd bydd y dysgwyr yn mynd ati'n barhaus i ddatrys problemau, aildefnyddio algorithmau ac addasu algorithmau wrth iddyn nhw fynd i'r afael â'r gwaith adeiladu.

Oedran

8-16

Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Y Tŷ Crwn Celtaidd

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Dyluniwyd y camau hyn i helpu dysgwyr i ddeall sut roedd y Celtiaid yn arfer byw a deall sut beth fyddai byw mewn tŷ crwn, i roi syniad iddyn nhw o fywyd bob dydd Celt yng Nghymru.

Mae'n cwmpasu ystod o sgiliau gan gynnwys Ysgrifennu Disgrifiadol, Amcangyfrif a Mesur, Cynhyrchu a Chydweithio gan ddefnyddio Minecraft: Education Edition yn ogystal â Llafaredd a chyfleoedd ar gyfer dysgu yn yr awyr agored. Penllanw'r gwaith yw bod y dysgwyr yn creu tŷ crwn Minecraft, gan ddefnyddio'r wybodaeth a gasglwyd yn y cyfnodau blaenorol.

Oedran

6-13

Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Y Celfyddydau Mynegiannol
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Mathemateg a Rhifedd

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol



Straeon Tylwyth Teg

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 5 Cyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r pum cyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Yn ystod y prosiect hwn bydd y dysgwyr yn dysgu am yr agweddau canlynol ac yn ymchwilio iddyn nhw:

- Ble mae straeon tylwyth teg traddodiadol yn deillio?
- Cyflwyniad i awduron allweddol
- Bydd y dysgwyr yn ymchwilio i straeon traddodiadol amrywiol

- Bydd y dysgwyr yn drafftio ac yn cynllunio eu stori tylwyth teg 'stwnsh' (twisted) eu hunain
- Bydd y dysgwyr yn creu golygfa/darn o bensaerniaeth o'u stori tylwyth teg stwnsh yn Minecraft: Education Edition
- Bydd y dysgwyr yn defnyddio nodweddion uwch Minecraft: Education Edition i ailadrodd eu stori tylwyth teg stwnsh
- Bydd dysgwyr yn gwahodd eu cyfoedion i ymweld â'u byd a chael blas ar eu stori tylwyth teg wedi'i haddasu

Oedran

3-10

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2

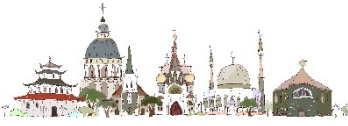
Maes Dysgu a Phrofiad

- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Y Celfyddydau Mynegiannol

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Ynysoedd Addoliad Sanctaidd

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd y prosiect hwn yn darparu cyfleoedd i ddysgwyr holi, archwilio ac ymchwilio i'w byd a datblygu gwerthfawrogiad o hunaniaeth, treftadaeth a chynefin.

Bydd dysgwyr yn cael cyfleoedd i drafod crefydd a beth mae'n ei olygu iddyn nhw. Byddan nhw'n archwilio crefyddau gwahanol yng Nghymru a ledled y byd. Byddan nhw'n gwneud gwaith ymchwil cyn cynllunio symbol, man addoli neu gerflun yn Minecraft: Education Edition. Byddan nhw'n rhannu eu gwaith gydag eraill er mwyn eu haddysgu am grefyddau gwahanol ac yn helpu i ddatblygu dinasyddion egwyddorol, gwybodus yng Nghymru a'r byd.

Oedran

8-16

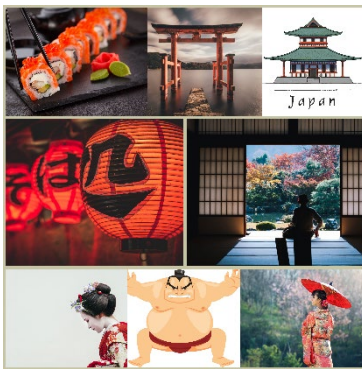
Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Rhifedd
- Llythrennedd
- Cymhwysedd digidol



Japan

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Wrth i'r Gemau Olympaidd ddod i Japan, bydd dysgwyr yn ymchwilio ac yn dysgu mwy am y wlad. Gellid addasu'r cynllun gwaith hwn i ymchwilio i wlad arall i gysylltu â themâu dosbarth.

Bydd dysgwyr yn defnyddio ffyrdd amrywiol o gasglu gwybodaeth. Byddan nhw'n sefydlu cyswllt â dysgwyr yn Japan drwy Flipgrid, Skype neu Teams. Byddan nhw'n gofyn amrywiaeth o gwestiynau i gael gwybodaeth benodol am ddiwylliant a thirnodau Japan.

Mewn paru neu grwpiau bach, bydd dysgwyr yn dewis tirnod penodol yn Japan ac yn cynllunio eu gwaith adeiladu.

Byddan nhw wedyn yn creu'r tirnod gan ddefnyddio Minecraft: Education Edition. Byddan nhw'n cysylltu â chanfyddiadau eu hymchwil gan ddefnyddio NPCs (Cymeriadau nad ydynt yn Chwaraewyr).

Bydd dysgwyr yn recordio rhaglen dywys o'u gwaith adeiladu i'w rhannu gyda dysgwyr eraill. Gellid rhannu'r fideos hyn gyda dysgwyr yn Japan hefyd.

Oedran

Pob Oedran

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod
Allweddol 2, 3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Y Celfyddydau Mynegiannol

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Byw yn Gynaliadwy

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn dysgu pa rai o adnoddau'r byd sy'n brin a sut y dylem ddysgu eu defnyddio'n gynaliadwy.

Bydd dysgwyr yn datblygu eu sgiliau cynllunio ac yn nodi sut bydd eu gwaith adeiladu yn defnyddio deunyddiau cynaliadwy ac yn galluogi perchnogion yr adeiladau i fyw mewn modd cynaliadwy.

Mae'r prosiect hwn yn cwmpasu sawl agwedd ar y Maes Dysgu a Phrofiad Gwyddoniaeth a Thechnoleg. Mae'r amcanion dysgu wedi'u mapio i'r datganiadau o'r hyn sy'n bwysig yn y MDPH ac mae'r prosiect ei hun yn seiliedig ar y cylch peirianeg dylunio.

Yn ogystal, mae datblygu llythrennedd yn rhan allweddol o'r prosiect hwn. Er mwyn deall ystyr byw yn gynaliadwy a beth sy'n diffinio deunydd cynaliadwy, mae angen gwneud llawer o ymchwil. Bydd amrywiaeth o dechnegau darllen, megis darllen agos, cipddarllen a sganio, hefyd yn datblygu fel rhan o'r ymchwil hon. Mae'r prosiect yn rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr ddatblygu eu sgiliau ysgrifennu, yn enwedig yn y cyfnod ymchwil a chynllunio cychwynnol a hefyd yn y cyfnod gwerthuso ar ddiwedd y prosiect.

Mae meddwl yn feirniadol a datrys problemau wrth wraidd Gwyddoniaeth a Thechnoleg wrth ddadansoddi problemau i ddatblygu modelau, atebion a datblygiadau arloesol. Mae hyn yn rhan annatod o'r prosiect hwn, yn enwedig yn ystod cyfnod adeiladu'r prosiect. Wrth ddatblygu eu hadeiladau cynaliadwy ar sail eu cynlluniau, bydd y dysgwyr yn gwneud penderfyniadau ac yn datrys problemau yn isymwybodol fel rhan o'u prosesau meddwl.

Mae cynllunio a threfnu yn allweddol mewn prosesau gwyddonol a thechnolegol, a bydd y dysgwyr yn trefnu ac yn cynllunio eu prosiectau a'u syniadau ac yn gosod eu nodau eu hunain o fewn gofynion penodol. Byddan nhw hefyd yn gwerthuso eu cynnydd a'u canlyniadau yn feirniadol er mwyn gwella eu syniadau a'u canlyniadau ymhellach.

Oedran

8-19

Cyfnod Allweddol 2, 3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Gwyddoniaeth a Thechnoleg
- Y Dyniaethau
- Y Celfyddydau Mynegiannol

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol
- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol





Amgueddfa Cymru

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i ddaearyddiaeth, hanes, diwylliant ac atyniadau Cymru ac yn dysgu am rai o brif ardaloedd a nodweddion y wlad. Byddant yn gallu defnyddio ffyrdd gwahanol o gasglu gwybodaeth, gan gynnwys ymchwil ar-lein a chreu Microsoft Form i'w hanfon at gyfoedion a theulu.

Bydd dysgwyr yn defnyddio'r wybodaeth y byddan nhw wedi'i chasglu i adeiladu yn 'Amgueddfa Cymru' Minecraft: Education Edition ac adeiladu arddangosfeydd i arddangos Cymru.

Byddant yn defnyddio'r offer arall sydd ar gael ar Hwb, er enghraifft Microsoft Sway / Flipgrid i greu bwrdd syniadau er mwyn dewis yr elfennau pwysicaf o Gymru y byddan nhw'n hoffi eu cynnwys. Bydd dysgwyr yn defnyddio NPCs, posteri ac arwyddion er mwyn cyflwyno canfyddiadau eu hymchwil drwy'r hyn byddan nhw'n ei adeiladu.

Ar ddiwedd y prosiect, bydd y dysgwyr yn rhannu'r hyn maen nhw wedi'i adeiladu yn y dosbarth er mwyn ehangu eu dealltwriaeth o Gymru a'u gwybodaeth amdani.

Oedran

6-13
Cyfnod Allweddol 2,
3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Gwyddoniaeth a Thechnoleg
- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Cwricwlwm Cymreig
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol:
 - Dinasyddiaeth
 - Cynhyrchu
 - Rhyngweithio a Chydweithio





Adeiladu Oriel Gelf Picse

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 5 Cyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r pum cyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn archwilio cysylltu'r celfyddydau mynegiannol yn y byd digidol ac mae'n cynnwys:

- ymchwilio, cynllunio a chynhyrchu celf picse
- datblygu dealltwriaeth o sut mae hyn yn trosi i fydoedd celfyddyd ddigidol a gemau
- arddangos y darnau celf mewn amgylchedd addas, fel bod y gynulleidfa fwyaf posibl yn gallu eu gwerthfawrogi
- cydweithredu a rhannu allbwn ar gyfer myfyrio

Oedran

6-13

Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

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

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol
- Y Dimensiwn Cymreig – hybu ymwybyddiaeth o artistiaid a dylunwyr digidol o Gymru





Goroesi'r Blitz

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i'r Blitz ac effaith yr Ail Ryfel Byd ar bobl gyffredin. Fe fyddan nhw'n dysgu am y gwahanol fathau o lochesau a gafodd eu defnyddio yn ystod y Blitz ac yn defnyddio'r wybodaeth hon i ddylunio a chreu eu lloches eu hunain, gan ddefnyddio sgiliau mathemategol i sicrhau ei bod yn cael ei hadeiladu i'r dimensiynau cywir.

Bydd dysgwyr yn archwilio sut i ddefnyddio Code Builder yn Minecraft: Education Edition I greu adeilad a ddyluniwyd ganddyn nhw'u hunain.

Bydd dysgwyr yn cyfuno eu sgiliau a'u hymchwil i godio eu 'Agent' er mwyn gallu adeiladu eu lloches.

Ar ôl gorffen, bydd y dysgwyr yn cael cyfle i ymweld â'r llochesau a'u defnyddio fel ysbrydoliaeth ar gyfer ysgrifennu.

Oedran

8-16
Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol



Y Sw

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd y dysgwyr yn cydweithio i adeiladu sw newydd i'w pentref mewn byd Microsoft: Education Edition cydweithredol. Byddan nhw'n ymchwilio i wahanol sŵau ac yn dwyn i gof gwybodaeth o'u hymweliad nhw â sw. Bydd y dysgwyr yn penderfynu pa lociau anifeiliaid maen nhw eisiau eu hadeiladu. Byddan nhw'n defnyddio gwahanol ffyrdd o gasglu gwybodaeth am yr anifail maen nhw'n ei ddewis. Bydd y dysgwyr yn cyflwyno gwybodaeth am eu hanifeiliaid drwy ddefnyddio byrddau. Bydd y dysgwyr yn creu poster i hysbysebu eu sw, yna'n ysgrifennu dyddiadur yn cofnodi diwrnod yn y sw.

Oedran

3-10
Cyfnod Sylfaen, Cyfnod
Allweddol 2

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Celfyddydau Mynegiannol
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol
- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd





Parc Thema

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Mae'r prosiect hwn wedi'i gynllunio i helpu dysgwyr i gysylltu rhifedd â phob agwedd ar Barc Thema, o gynllunio a chyllidebu i adeiladu'r parc ei hun.

Mae'n cwmpasu amrywiaeth o sgiliau rhifedd, gan ddechrau gydag ardal y reidiau a'r atyniadau, i elw a cholled y parc a'i holl amwynderau.

Mae dysgwyr yn symud ymlaen i greu Parc Thema Minecraft gan ddefnyddio'r cynllun a'r ymchwil a wnaethon nhw yng ngwersi blaenorol y Cynllun.

Mae'n gorffen gyda'r dysgwyr yn creu gwefan i hyrwyddo eu Parc Thema gan ddefnyddio ysgrifennu perswadiol.

Oedran

8-16

Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Mathemateg a Rhifedd
- Gwyddoniaeth a Thechnoleg
- Iechyd a Lles

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Cwricwlwm Cymreig
- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol
Cwricwlwm Cymreig



Capsiwl Amser

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 6 Chyfnod. Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r chwe chyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn gwneud gwaith ymchwil i greu capsawl amser, gan gynnwys gwahanol wrthrychau, lleoedd neu bobl, i gynrychioli eiliad benodol mewn amser.

Gellid addasu'r cynllun gwaith hwn i weddu i unrhyw bwnc neu thema. Gallai fod yn seiliedig ar berson, lle neu gyfnod penodol.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i'r pwnc o'u dewis ac yn defnyddio'r ymchwil hwn i nodi'r nodweddion neu'r themâu allweddol i'w hail-greu yn Minecraft: Education Edition.

Fe fyddan nhw'n defnyddio offer eraill fel Office 365 i greu testun gwybodaeth i esbonio eu dewisiadau, ac mae modd iddyn nhw ddefnyddio nodweddion Minecraft: Education Edition fel 'signs' a Chymeriadau sydd ddim yn Chwaraewyr (NPCs) i gysylltu â'r wybodaeth hon. Ar ddiwedd y prosiect, bydd y dysgwyr yn archwilio'r byd sy'n cael ei rannu, a gwaith adeiladu grwpiau eraill, ac yn cael gafael ar y wybodaeth ategol drwy'r NPCs.

Oedran

8-16

Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

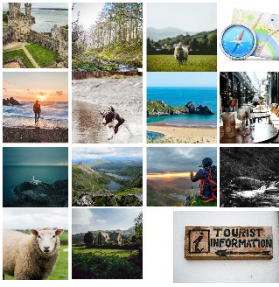
Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Canolfan Groeso

Mae'r Cynllun Gwaith hwn wedi'i drefnu'n 5 Cyfnod . Isod, mae trosolwg lefel uchel o'r pum cyfnod ac mae rhagor o gymorth manwl ar gyfer gwersi ar gael ar gyfer pob cyfnod hefyd.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i atyniadau neu leoliad penodol, megis tirnod, parc cenedlaethol, coedwig genedlaethol neu barc gwledig ac ati, a allai ddenu twristiaid i ymweld â Chymru.

Gall dysgwyr ddefnyddio gwahanol ddulliau o gasglu gwybodaeth, yna byddant yn defnyddio'r wybodaeth a gasglwyd i adeiladu, o fewn Minecraft: Education Edition, 'Canolfan Groeso' i Gymru a chynnwys dolenni i ddogfennau gwybodaeth i arddangos Cymru.

Byddant yn defnyddio adnoddau eraill sydd ar gael ar Hwb, er enghraifft, Microsoft Sway / Flipgrid, i greu bwrdd syniadau er mwyn dewis yr agweddau pwysicaf ar Gymru yr hoffent eu cynnwys. Bydd dysgwyr yn defnyddio NPCs, poster, arwyddion i gyflwyno canfyddiadau'r ymchwil yn eu holl waith adeiladu.

Ar ddiwedd y prosiect, bydd dysgwyr yn rhannu eu gwaith adeiladu gydag eraill yn y dosbarth i ehangu eu dealltwriaeth a'u gwybodaeth am atyniadau i dwristiaid yng Nghymru.

Oedran

8-16

Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

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

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Cymhwysedd digidol





Oedran

8-16
Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Hyd: tua 2+ awr

Her Codio dy Agent

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr godio'r Agent i adeiladu pedwar siâp geometrig 3D gwahanol mewn lleoliadau penodol yn y byd Cod Anhygoel. Bydd angen i'r dysgwyr ysgrifennu pedwar algorithm gwahanol a'u profi i werthuso canlyniadau.

Maes Dysgu a Phrofiad

- Gwyddoniaeth a Thechnoleg
- Mathemateg a Rhifedd

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Data a Meddwl Cyfrifiadurol



Her Ystafell Ddosbarth 2050

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr archwilio sut mae ystafelloedd dosbarth wedi newid drwy'r canrifoedd. Byddan nhw'n trafod beth maen nhw'n credu allai newid yn y dyfodol ac yn defnyddio'r syniadau hyn i ddylunio ystafell ddosbarth ysgol yn 2050.

Oedran

Pob Oedran
Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Hyd: tua 2+ awr

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynllunio



Gardd Cymru

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr ymchwilio i dirnodau neu nodweddion enwog Cymru cyn dylunio ac adeiladu eu tirnodau eu hunain yng Ngardd Cymru yn Minecraft: Education Edition.

Gan ddefnyddio byd gwastad, bydd dysgwyr yn creu gardd gyda 4 ardal o'u dewis i arddangos eu Cymru nhw.

Oedran

8-13
Cyfnod Allweddol 2, 3

Hyd: tua 2+ awr

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau
- Y Celfyddydau Mynegiannol

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu





Her Calan Gaeaf

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae dysgwyr yn derbyn ysgogiadau diddorol a heriol i helpu i gynorthwyo a pharatoi gwaith ysgrifennu pwrpasol. Bydd dysgwyr yn cael cyfleoedd i archwilio ac arbrofi gyda'u gwaith ysgrifennu.

Byddan nhw'n cael cyfle i ddefnyddio geirfa uchelgeisiol a chyffrous amrywiol a helaeth. Byddan nhw'n cael cyfleoedd i adolygu, diwygio a golygu eu gwaith ysgrifennu.

Bydd cyfle iddyn nhw gyflwyno gwaith ysgrifennu mewn gwahanol ffurfiau ac arddulliau, gan gynnwys yn ddigidol ac ar-lein. Bydd dysgwyr yn cael y dasg o greu stori arswyd ar gyfer Calan Gaeaf. Rhaid iddyn nhw ddarllen straeon arswyd ymlaen llaw i gael syniad o sut mae straeon arswyd yn cael eu hysgrifennu, yna cynllunio eu straeon ac yn olaf, eu creu.

Pan fydd y straeon wedi'u gorffen, mae modd dod â nhw'n fyw drwy greu'r lleoliad arswydus yn Minecraft: Education Edition.

Oedran

8-13
Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Rhyngweithio a Chydweithio

Hyd: tua 7 awr



Her Pentref Iach

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr ymchwilio i'r hyn y mae'n ei olygu i fod yn iach a thrafod y cwestiynau canlynol:

- Sut wyt ti'n cadw'n iach?
- Beth sy'n gwneud lles i ti?
- Bydd y dosbarth yn cydweithio ar gynllunio ac adeiladu pentref iach

Oedran

6-13
Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Iechyd a Lles
- Y Dyniaethau
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Rhyngweithio a Chydweithio, Cynhyrchu

Hyd: tua 2+ awr





Her Ysgrifennu Cyfarwyddol

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr greu llyfr cyfarwyddiadau ar sut i adeiladu tŷ syml yn Minecraft: Education Edition.

Bydd dysgwyr yn creu byd gwastad yn y modd creadigol. Eu tasg fydd adeiladu strwythur syml fel tŷ.

Wrth iddyn nhw adeiladu, byddan nhw'n defnyddio'r camera i dynnu lluniau o'r broses adeiladu e.e. llun o'r waliau, yna'r ffenestri, yna'r drws ac ati. Unwaith maen nhw wedi gorffen eu gwaith adeiladu, bydd angen llyfr a chwilsyn arnyn nhw. Byddan nhw'n ychwanegu'r llun cyntaf a dynnwyd ganddyn nhw ac yn ysgrifennu cyfarwyddiadau ar sut i ddechrau'r gwaith adeiladu. Byddan nhw'n parhau i ychwanegu lluniau a chyfarwyddiadau ysgrifenedig ar gyfer pob un nes bod y cyfarwyddiadau'n gyflawn.

Oedran

3-10

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2

Maes Dysgu a Phrofiad

- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Data a Meddwl Cyfrifiadurol

Hyd: tua 2 awr



Her Gadewch i'r Gemau Ddechrau!

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr weithio'n greadigol i ddyfeisio camp newydd a fyddai'n gallu cael ei chynnwys yn y Gemau Olympaidd. Byddan nhw'n ymchwilio ac yn cymharu campau cyfredol a ble maen nhw'n cael eu chwarae. Yna'n creu rhestr o'r hyn y bydd angen iddyn nhw ei ystyried e.e. rheolau, sgorio ac offer. Bydd dysgwyr wedyn yn dylunio lleoliad ar gyfer chwarae eu camp a'i greu gan ddefnyddio Minecraft: Education Edition. Byddan nhw wedyn yn defnyddio nodweddion Minecraft: Education Edition fel Chalkboards ac NPCs (Cymeriadau nad ydynt yn Chwaraewyr) i rannu gwybodaeth am eu camp, gan gynnwys cyfarwyddiadau ynghylch sut i chwarae.

Oedran

Pob Oedran

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2, 3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Celfyddydau Mynegiannol
- Iechyd a Lles
- Mathemateg a Rhifedd

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu

Hyd: tua 3 awr





Her Ffordd Redstone

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr deithio ar hyd Ffordd Redstone, ym myd Ffordd Redstone Minecraft, i archwilio sut mae Redstone yn gweithredu, ei ddefnyddiau niferus, ei bŵer i roi pethau ar waith, symud pethau a sut mae'n gallu troi gwaith adeiladu yn Minecraft yn strwythurau cymhleth a chywrair. Bydd dysgwyr wedyn yn cael eu herio i ddefnyddio Redstone i adeiladu peiriant sy'n gweithio ac egluro ei ddiben.

Oedran

11-16
Cyfnod Allweddol 3 neu
4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Gwyddoniaeth a Thechnoleg

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd
Digidol: Data a Meddwl
Cyfrifiadurol

Hyd: tua 2 awr



Her Fy Emosiynau

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr archwilio'r gwahanol emosiynau maen nhw'n eu profi'n aml, ac yn bwysicach, trafod amrywiaeth o strategaethau y mae modd eu defnyddio ar gyfer hunanreoleiddio a chefnogi eraill.

Gofynnir i ddysgwyr silio mewn byd newydd lle byddan nhw'n adeiladu 'pentref emosiynau'.

Yn fwy penodol, bydd dysgwyr yn derbyn emosiwn penodol ac yn creu adeilad (gan ddefnyddio offer Minecraft: Education Edition) sy'n cyfleu'r emosiwn hwnnw'n effeithiol.

Bydd dysgwyr wedyn yn defnyddio amrywiaeth o offer Minecraft: Education Edition (fel NPCs/Byrddau Gwyn/Llechi/Llyfr a Chwilsyn) i esbonio beth yw'r emosiwn a strategaethau hanfodol i helpu i'w oresgyn os yw'n emosiwn digroeso. Bydd dysgwyr yn archwilio adeiladau emosiwn pobl eraill ac felly'n dysgu popeth am yr emosiynau amrywiol.

Oedran

6-13
Cyfnod Sylfaen, Cyfnod
Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Iechyd a Lles

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd
Digidol: Rhyngweithio a
Chydweithio, Cynhyrchu

Hyd: tua 3 awr





Her Pobl sy'n Ein Helpu Ni

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 5 Cyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr gael dealltwriaeth fanwl o rolau ffigyrau allweddol yn eu cymuned a'r bobl sy'n eu helpu.

Bydd dysgwyr yn cael eu rhoi mewn grwpiau bach o 4-5. Bydd pob aelod o'r grŵp yn dewis canolbwyntio ar ffigwr cymunedol allweddol e.e. y gwasanaeth tân i un dysgwr, parafeddygon i ddysgwr arall. Byddan nhw wedyn yn gyfrifol am ymchwilio i'r ffigwr allweddol hwn.

Dylai dysgwyr ystyried:

- Beth yw eu rolau?
- Pa offer y gall fod ei angen arnyn nhw?
- Ble maen nhw wedi'u lleoli?

Bydd dysgwyr wedyn yn silio mewn byd gwag lle bydd pob un yn creu adeilad dynodedig sy'n cynrychioli eu ffigwr e.e. meddygfa/gorsaf heddlu/gorsaf dân ac ati. Bydd dysgwyr wedyn yn dewis NPCs addas i bortredu'r ffigyrau o'u dewis a defnyddio'r nodwedd Minecraft: Education Edition i ddisgrifio eu rôl o fewn y gymuned. Byddan nhw wedyn yn cynnwys dolenni i dudalennau gwe allanol sy'n arwyddocaol i'r ffigwr o'u dewis.

Oedran

6-10
Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2

Maes Dysgu a Phrofiad

- Iechyd a Lles
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu

Hyd: tua 4 awr



Her Gêm i dy Ddrysu'n Llwyrl

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr ddysgu am beryglon aros yn ddiogel a bod yn weladwy yn y byd y tu allan.

Byddan nhw'n dylunio ac yn adeiladu cyfres o ddrysfeydd/rhwystrau (a allai gynnwys dŵr, tân, tywyllwch ac ati) o fewn Minecraft: Education Edition a rhannu'r byd hwn gyda'u cyd-ddysgwyr. Gan ddefnyddio'r byd ar y cyd a Code Builder (wedi'i gyrchu o Minecraft: Education Edition), byddan nhw'n creu cyfres o algorithmau i arwain eu 'Agent' yn ddiogel drwy bob rhan o'r ddrysfa.

Oedran

8 -16
Cyfnod Allweddol 2, 3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Iechyd a Lles

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Data a Meddwl Cyfrifiadurol

Hyd: tua 3 awr





Her Yr Ynys

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr ymuno â'r Byd Goroesi cydweithredol a phrofi bywyd wedi'u hynysu ar ynys.

Byddan nhw'n archwilio'r ynys ac yn cydweithio i oroesi. Bydd yr athro/athrawes yn annog dysgwyr i drafod eu teimladau drwy gydol y dasg ac i greu dyddiadur i gofnodi eu taith.

Oedran

8-13

Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu
- Y Dyniaethau

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Rhyngweithio a Chydweithio, Cynhyrchu

Hyd: tua 2 awr



Her Tyrbin Gwynt

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae dysgwyr yn cael brîff i ddylunio tyrbin gwynt sy'n cynhyrchu'r cerrynt mwyaf.

Bydd angen i ddysgwyr ymchwilio i dyrbinau gwynt i benderfynu ar eu dyluniad. Cyn symud ymlaen i ddylunio'r tyrbin gwynt, bydd angen i ddysgwyr ddadansoddi'r brîff er mwyn penderfynu ar ofynion eu tyrbin gwynt.

Oes ffordd o ddefnyddio Redstone i droi modur y tyrbin gwynt?

Oedran

11-18

Cyfnod Allweddol 2, 3
neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Gwyddoniaeth a Thechnoleg
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Rhifedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Meddwl Cyfrifiadurol

Hyd: tua 3+ awr





Her Drwy'r Porthol

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr gymharu lleoliad cyfarwydd ac un o'r dychymyg gan ddefnyddio ystod o dechnegau disgrifiadol sy'n briodol i allu'r dysgwr.

Bydd dysgwyr yn adeiladu eu lleoliadau ym Minecraft: Education Edition a chreu porthol i deithio yn ôl ac ymlaen rhwng y lleoliadau.

Oedran

6-13

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2, 3

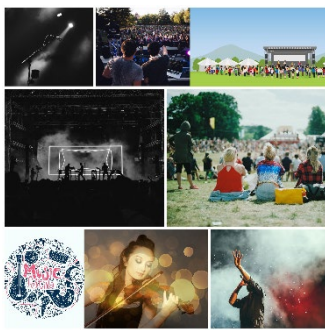
Maes Dysgu a Phrofiad

- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd

Hyd: tua 2+ awr



Her Gŵyl Gerddoriaeth Gymreig

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 3 Chyfnod lle mae'n rhaid i ddysgwyr gydweithio i greu Gŵyl Gerddoriaeth Gymreig newydd.

Bydd dysgwyr yn ymchwilio i wyliau presennol a gynhelir yng Nghymru ac unrhyw wyliau cerddoriaeth blaenorol sydd wedi cael eu cynnal. Bydd angen iddyn nhw gynllunio gwahanol elfennau gŵyl gerddoriaeth e.e. prif lwyfan, llwyfannau llai, pwynt gwybodaeth, prif fynedfa.

Bydd dysgwyr wedyn yn dylunio lleoliad yr ŵyl ac yn creu'r ŵyl yn Minecraft: Education Edition.

Byddan nhw wedyn yn defnyddio nodweddion Minecraft: Education Edition fel Chalkboards ac NPCs (Cymeriadau nad ydynt yn Chwaraewyr) i rannu gwybodaeth am eu gŵyl, gan gynnwys hyperddolenni i fideos YouTube, cyflwyniadau Sway neu i wefannau artistiaid.

Oedran

8 -18

8-18

Cyfnod Allweddol 2, 3 neu 4

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Celfyddydau Mynegiannol
- Ieithoedd, Llythrennedd a Chyfathrebu

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Llythrennedd
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Rhyngweithio a Chydweithio

Hyd: tua 3 awr





Her Dathliadau o Bob Cwr o'r Byd

Mae'r Her hon wedi'i rhannu'n 5 Cyfnod lle bydd dysgwyr yn mynd ar daith ddysgu gyffrous wrth i ddysgwyr ymchwilio i'r dathliadau a'r gwyliau gwahanol sy'n cael eu mwynhau ledled y byd – gan gynnwys y rhai maen nhw'n gwybod amdany'n nhw ac yn eu dathlu a llawer nad ydyn nhw'n gwybod amdany'n nhw o bosib.

Er mwyn galluogi'r dysgwyr i gael profiad ystyrion a llawn ac i ddysgu'n bwrpasol, dylent ymweld â'r Her o leiaf bedair gwaith yn ystod y flwyddyn galendr e.e. bob tymor.

Mae hyn yn rhoi'r cyfle delfrydol i ddysgwyr ddysgu am y pethau sy'n debyg ac yn wahanol rhwng diwylliannau a chymunedau. Wrth archwilio'r amrywiaeth eang o dathliadau a gwyliau, bydd y dysgwyr yn deall ein gwerthoedd ni ynghyd â gwerthoedd gwledydd a diwylliannau eraill.

Oedran

6-13

Cyfnod Sylfaen, Cyfnod Allweddol 2, 3

Maes Dysgu a Phrofiad

- Y Dyniaethau

Sgiliau Trawsgwricwlaidd

- Y Fframwaith Llythrennedd a Rhifedd
- Y Dimensiwn Cymreig a'r Safbwynt Rhyngwladol
- Y Fframwaith Cymhwysedd Digidol: Cynhyrchu, Rhyngweithio a Chydweithio

Hyd: tua 6 awr

