

## Trosolwg

### **Ar gyfer pwy mae'r uned hon**

Mae'r uned hon ar gyfer y rhai sy'n cynllunio ac yn cynorthwyo gweithgareddau chwarae hunangyfeiriedig plant neu bobl ifanc. Mae'n addas ar gyfer y rhai sy'n gweithio mewn unrhyw fath o leoliad ysgol, gan gynnwys ysgolion uwchradd, a byddai'n arbennig o addas ar gyfer y rhai sy'n ymwneud â gwasanaethau estynedig.

### **Am beth mae'r uned hon?**

Mae'r uned hon yn ymwneud â nodi anghenion chwarae a dewisiadau plant a phobl ifanc, datblygu manau chwarae a fydd yn diwallu'r anghenion hyn, a chynorthwyo plant a phobl ifanc yn ystod chwarae.

### **Mae'r uned hon yn cynnwys pedair elfen:**

1. Casglu a dadansoddi gwybodaeth am anghenion chwarae a dewisiadau
2. Cynllunio a pharatoi manau chwarae
3. Cynorthwyo chwarae hunan-gyfeiriedig
4. Helpu plant a phobl ifanc i reoli risg yn ystod chwarae.

## Meini prawf perfformiad

### *Rhaid i chi allu:*

#### **Casglu a dadansoddi gwybodaeth am anghenion chwarae a dewisiadau**

- P1 casglu gwybodaeth am chwarae plant a phobl ifanc gan ddefnyddio ystod o **ddulliau**
- P2 ymchwilio ac ystyried anghenion plant a phobl ifanc sy'n wynebu rhwystrau i fynediad
- P3 dadansoddi gwybodaeth i nodi anghenion chwarae
- P4 ymgynghori â phlant a phobl ifanc ac ystyried eu syniadau ar anghenion chwarae a dewisiadau
- P5 ymchwilio a nodi ystod o fannau chwarae ac adnoddau a fydd yn diwallu anghenion chwarae plant a phobl ifanc

#### **Cynllunio a pharatoi manau chwarae**

- P6 cynllunio **manau chwarae** a fydd yn diwallu anghenion plant a phobl ifanc ac y gellir eu haddasu ganddynt i ddiwallu anghenion newydd
- P7 gwneud yn siŵr bod y manau chwarae yn addas ar gyfer ystod o wahanol fathau o chwarae
- P8 cael yr adnoddau sydd eu hangen ar gyfer y manau chwarae hyn
- P9 gweithio o fewn y gyllideb sydd ar gael neu ddod o hyd i ffyrdd creadigol eraill o gael yr adnoddau neu eu creu
- P10 creu'r manau chwarae a gynllunnir, a chynnwys plant a phobl ifanc lle bynnag y bo modd.
- P11 gwneud yn siŵr y bydd yr ystod o fannau chwarae yn hygyrch i bob plentyn a pherson ifanc a allai gymryd rhan
- P12 gwneud yn siŵr bod y manau chwarae yn ystyried gofynion iechyd a diogelwch

#### **Cynorthwyo chwarae hunan-gyfeiriedig**

- P13 annog plant a phobl ifanc i ddewis ac archwilio'r ystod o fannau chwarae drostynt eu hunain, gan roi cymorth pan fo angen
- P14 gadael y cynnwys a bwriad y chwarae i'r plant a'r pobl ifanc P15 galluogi chwarae i ddigwydd yn ddi-dor
- P16 galluogi plant a phobl ifanc i archwilio eu gwerthoedd eu hunain P17 gwneud yn siŵr bod plant a phobl ifanc yn gallu datblygu yn eu ffyrdd eu hunain
- P18 cynnal fframiau chwarae plant a phobl ifanc pan fo angen

P19 arsylwi chwarae ac ymateb i ysgogiadau chwarae yn unol â'r cam yn cylched chwarae

**Helpu plant a phobl ifanc i reoli risg yn ystod chwarae**

P20 caniatáu i blant a phobl ifanc brofi ac archwilio risg yn ystod chwarae

P21 nodi **peryglon** pan maent yn digwydd

P22 asesu'r risgiau y mae'r peryglon hyn yn eu peri mewn ffordd sy'n sensitif i natur y plant a'r bobl ifanc dan sylw

P23 codi ymwybyddiaeth plant a phobl ifanc o beryglon a sut i reoli risg eu hunain

P24 cydbwysu'r risgiau sy'n gysylltiedig â manteision her a symbyliad P25 peidio ag ymyrryd oni bai y bydd lefel y risg yn annerbyniol

## Gwybodaeth a dealltwriaeth

### *Mae angen i chi wybod a deall:*

- K1 rhagdybiaethau a gwerthoedd sy'n gysylltiedig â gwaith chwarae sy'n berthnasol i'r uned hon
- K2 manteision chwarae yn y tymor byr a'r tymor hir
- K3 Rôl y gweithiwr chwarae wrth gynorthwyo chwarae
- K4 dangosyddion/amcanion y gallwch chi eu defnyddio i werthuso darpariaeth chwarae
- K5 y dulliau ymddygiadol sy'n gysylltiedig â chwarae:
  - K5.1 wedi'i gyfarwyddo'n bersonol
  - K5.2 cymhelliant cynhenid
  - K5.3 mewn cyd-destun diogel
  - K5.4 digymell
  - K5.5 heb nod
  - K5.6 y cynnwys a'r bwriad o dan reolaeth y plant a'r bobl ifanc
- K6 yr ystod o fathau o chwarae sy'n cael eu derbyn yn gyffredin
- K7 sut i ddarparu ar gyfer y mathau canlynol o chwarae:
  - K7.1 chwarae cyfathrebu
  - K7.2 chwarae creadigol
  - K7.3 chwarae dwfn
  - K7.4 chwarae dramatig
  - K7.5 chwarae archwiliadol
  - K7.6 chwarae ffantasi
  - K7.7 chwarae dychmygus
  - K7.8 chwarae ymsymudol
  - K7.9 chwarae meistrolaeth
  - K7.10 chwarae gwrthrych
  - K7.11 chwarae rôl
  - K7.12 chwarae corfforol
  - K7.13 chwarae cymdeithasol
  - K7.14 chwarae cymdeithasol-ddramatig
  - K7.15 chwarae symbolaidd
- K8 y disgrifyddion hwyliau sy'n gysylltiedig â chwarae a sut i adnabod y rhain:
  - K8.1 hapus
  - K8.2 annibynnol

K8.3 hyderus

K8.4 anhunanol

K8.5 ymddiriedus

K8.6 cytbwys

K8.7 gweithredol neu wedi ymgolli

K8.8 cyfforddus

K9 y prif gamau yn natblygiad plant a sut mae'r rhain yn effeithio ar anghenion ac ymddygiadau chwarae plant

K10 anghenion penodol plant anabl a sut mae angen i'r rhain gael eu bodloni wrth gynllunio a chynorthwyo chwarae, gan gynnwys eu helpu i reoli risg

K11 pam mae'n bwysig nodi anghenion chwarae a dewisiadau plant a phobl ifanc

K12 y mathau o wybodaeth y gallwch chi eu defnyddio i nodi anghenion a dewisiadau chwarae a sut i gael gafael arnynt

K13 y rhwystrau i fynediad, gan gynnwys anabledd ymhlith rhai eraill, y gall rhai plant a phobl ifanc eu profi a sut i fynd i'r afael â'r rhain

K14 pam mae'n bwysig ymgynghori â phlant a phobl ifanc ar anghenion a dewisiadau chwarae

K15 dulliau effeithiol o ymgynghori â phlant a phobl ifanc

K16 yr ystod o wahanol fathau o fannau chwarae sy'n gallu diwallu anghenion a dewisiadau plant a phobl ifanc

K17 sut i gynllunio manau chwarae sy'n diwallu anghenion chwarae plant a phobl ifanc

K18 pam mae'n bwysig creu lleoedd y gall plant a phobl ifanc eu haddasu i'w hanghenion eu hunain

K19 sut i gael a/neu greu'r adnoddau sydd eu hangen ar gyfer ystod o fannau chwarae

K20 sut i gynnwys plant a phobl ifanc wrth greu manau chwarae

K21 pwysigrwydd rhoi mynediad i bob plentyn a sut i wneud yn siŵr bod hyn yn digwydd

K22 y gofynion iechyd a diogelwch sy'n berthnasol i fannau chwarae a sut i wneud yn siŵr eich bod yn ystyried y rhain

K23 pam mae'n bwysig i blant a phobl ifanc ddewis ac archwilio manau chwarae drostynt eu hunain

K24 y mathau o gymorth y gallai fod angen i chi eu rhoi a sut i benderfynu pryd mae'n briodol rhoi cymorth

K25 pam mae'n bwysig gadael i blant a phobl ifanc benderfynu ar y cynnwys a bwriad

y chwarae

K26 pam mae'n bwysig caniatáu i chwarae fynd rhagddo'n ddi-dor

K27 pam mae'n bwysig caniatáu i blant ddatblygu yn eu ffyrdd eu hunain a pheidio â dangos ffyrdd 'gwell' iddynt o wneud pethau pan fyddant yn chwarae oni bai eu bod yn gofyn

K28 prif gamau'r cylched chwarae

K29 sut i ddiffinio ffrâm chwarae

K30 sut i nodi ysgogiadau chwarae

K31 sut i nodi pryd a sut i ymateb i ysgogiad chwarae

K32 pam mae risg yn bwysig mewn chwarae a sut i annog a chynorthwyo plant a phobl ifanc i gymryd risg derbyniol

K33 y lefelau risg sy'n dderbyniol yn unol â pholisïau a gweithdrefnau sefydliadol

K34 yr ystod o beryglon a allai ddigwydd yn ystod chwarae plant a sut i adnabod y rhain

K35 y camau sylfaenol yn natblygiad plant a'r goblygiadau sydd gan y rhain ar gyfer lefelau risg

K36 sut i asesu risg yn ôl oedran a cham datblygu

K37 pwysigrwydd cydbwysu risg â manteision her a symbyliad

## Cwmpas/Ystod cysylltiedig â meini prawf perfformiad

### Casglu a dadansoddi gwybodaeth am anghenion chwarae a dewisiadau

1. **Dulliau**
  - 1.1. ymchwilio i ddamcaniaeth ac arferion gwaith chwarae
  - 1.2. arsylwi plant a phobl ifanc yn chwarae
  - 1.3. rhyngweithio â phlant a phobl ifanc

### Cynllunio a pharatoi manau chwarae

2. **Mannau chwarae**
  - 2.1. ar gyfer chwarae corfforol
  - 2.2. ar gyfer chwarae affeithiol
  - 2.3. dros dro
  - 2.4. parhaol

### Cynorthwyo chwarae hunan-gyfeiriedig

3. **Mannau chwarae**
  - 3.1. ar gyfer chwarae corfforol
  - 3.2. ar gyfer chwarae affeithiol
  - 3.3. dros dro
  - 3.4. parhaol

### Helpu plant a phobl ifanc i reoli risg yn ystod chwarae

4. **Peryglon**
  - 4.1. corfforol
  - 4.2. emosiynol
  - 4.3. ymddygiadol
  - 4.4. amgylcheddol

TDASTL54



Cynllunio a chynorthwyo chwarae hunan-gyfeiriedig

---

## Geirfa