
Trosolwg

Mae'r safon hon yn amlinellu'r gofynion ar gyfer hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu. Mae'n cynnwys integreiddio amrywiaeth o weithgareddau digidol mewn dysgu bob dydd, cefnogi datblygiad llythrennedd digidol, a sicrhau mynediad teg at adnoddau digidol. Dylai'r defnydd o dechnoleg ddigidol ategu profiadau dysgu ymarferol a rhyngweithiadau cymdeithasol yn hytrach na'u disodli.

Meini prawf perfformiad

Rhaid i chi allu:

1. cynllunio ar gyfer defnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol mewn ffyrdd sy'n gwella profiadau dysgu ymarferol a rhyngweithiadau cymdeithasol yn hytrach na'u disodli
2. gwerthuso'r adnoddau digidol sydd ar gael o ran eu haddasrwydd i gefnogi dysgu
3. ystyried sut y gellir integreiddio dyfeisiau ac adnoddau digidol mewn dysgu sy'n seiliedig ar chwarae ac arferion dyddiol addas
4. sicrhau bod eraill yn hyderus wrth ddefnyddio technoleg ddigidol i gefnogi dysgu digidol plant neu bobl ifanc
5. nodi a mynd i'r afael â heriau i fynediad digidol, gan sicrhau tegwch a chynhwysiant
6. defnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol i gefnogi chwarae archwiliol penagored sy'n ennyn diddordeb ac yn addas o ran datblygiad
7. gweithio mewn partneriaeth â theuluoedd i gefnogi plant neu bobl ifanc i ddysgu drwy brofiadau digidol
8. rhoi cyfleoedd i deuluoedd gymryd rhan mewn dysgu digidol
9. sicrhau bod plant neu bobl ifanc yn gallu cael gafael ar gynnwys digidol o ansawdd uchel sy'n hybu gallu creadigol a chwilfrydedd
10. sicrhau bod plant neu bobl ifanc yn cael amser i ymgysylltu, archwilio ac ymgysylltu â dyfeisiau ac adnoddau digidol ar eu cyflymder eu hunain
11. cefnogi plant neu bobl ifanc i adnabod gwahanol fathau o dechnoleg ddigidol a'u prif gydrannau
12. cefnogi plant neu bobl ifanc i ddatblygu sgiliau i ddefnyddio technoleg ddigidol
13. cefnogi plant neu bobl ifanc i ddefnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol mewn cyd-destunau ystyrlon ac ar gyfer pwrpasau go iawn
14. hybu hyder a hunan-barch plant neu bobl ifanc drwy brofiadau digidol cadarnhaol
15. annog plant neu bobl ifanc i ddefnyddio technoleg ddigidol i ymchwilio a chyfathrebu syniadau, datrys problemau a mynegi eu hunain
16. datblygu strategaethau ar gyfer monitro ymgysylltiad digidol a datblygiad sgiliau plant neu bobl ifanc
17. gweithredu prosesau gwerthuso i asesu effaith technoleg ddigidol ar allu plant neu bobl ifanc i ddysgu

-
18. cefnogi plant neu bobl ifanc â diogelwch ar-lein, preifatrwydd, a defnydd cyfrifol o ddyfeisiau ac adnoddau digidol
 19. adolygu ac addasu strategaethau dysgu digidol yn seiliedig ar arsylwadau, adborth ac arferion gorau sy'n dod i'r amlwg
 20. cwblhau'r cofnodion a'r adroddiadau sydd eu hangen ar gyfer defnyddio technoleg ddigidol wrth i blant neu bobl ifanc ddysgu
 21. myfyrio ar sut y gwnaethoch chi gyflawni eich rolau a'ch cyfrifoldebau wrth hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant neu bobl ifanc ddysgu

Gwybodaeth a dealltwriaeth

Mae angen i chi wybod a deall:

1. pwysigrwydd cydbwysu profiadau digidol â dysgu ymarferol yn y byd go iawn
2. sut gall profiadau digidol gefnogi datblygiad corfforol, cymdeithasol, emosiynol a gwybyddol fel rhan o'r cwricwlwm ehangach
3. strategaethau ar gyfer addasu dysgu digidol ar gyfer plant a phobl ifanc sy'n amrywio o ran oed, gallu ac anghenion
4. sut mae defnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol i gefnogi dysgu dwyieithog ac amlieithog
5. y sgiliau digidol hanfodol y mae angen i blant a phobl ifanc eu datblygu yn ystod eu plentyndod cynnar, gan gynnwys gwe-lywio, datrys problemau a gallu creadigol sylfaenol
6. sut mae defnyddio egwyddorion sy'n ystyriol o drawma wrth gefnogi plant a phobl ifanc i ddefnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol
7. ystyriaethau diogelwch ar-lein i blant a phobl ifanc, gan gynnwys preifatrwydd data, cynnwys sy'n addas i'r oedran, a seiberwydnwch
8. sut mae dewis a gwerthuso adnoddau digidol sy'n cyd-fynd ag arferion gorau mewn dysgu cynnar
9. dulliau ar gyfer atal mynediad at gynnwys anaddas ar-lein
10. sut mae sicrhau bod dysgu digidol yn gynhwysol ac yn hygyrch i blant a phobl ifanc
11. dylanwad niwrowahaniaeth ac anghenion ychwanegol ar ryngweithiadau plant a phobl ifanc â dyfeisiau ac adnoddau digidol
12. dylanwad diwylliant a chefnidir ar y defnydd o ddyfeisiau ac adnoddau digidol
13. pwysigrwydd cefnogi teuluoedd i ddatblygu sgiliau digidol er mwyn ymgysylltu â phlant a phobl ifanc wrth iddyn nhw ddysgu
14. sut y gellir defnyddio dyfeisiau ac adnoddau digidol i gefnogi rheoleiddio emosiynol
15. dulliau ar gyfer asesu ymgysylltiad digidol a chynnydd plant a phobl ifanc
16. pwysigrwydd urddas, caredigrwydd a thosturi wrth gefnogi plant a phobl ifanc i ddefnyddio technoleg ddigidol
17. y cofnodion a'r adroddiadau sydd eu hangen ar gyfer hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu
18. theorïau sy'n berthnasol i'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu

-
19. y gofynion cyfreithiol, y safonau ymarfer, y fframweithiau a'r canllawiau perthnasol ar gyfer hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu
 20. gofynion y gweithle mewn perthynas â chydraddoldeb, amrywiaeth, cynhwysiant a hawliau wrth hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu
 21. sut y gall eich profiadau personol a'ch rhagfarn ddiarwybod effeithio wrth hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu, a sut i fynd i'r afael â hyn
 22. rôl goruchwyliaeth, ymarfer myfyriol, a dysgu a datblygu wrth ddefnyddio technoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu

Geirfa

Mae'r eirfa ar gyfer y Safon Alwedigaethol Genedlaethol hon ar gael ar wefan Sgiliau Gofal a Datblygu.

HSCCLD361

Hybu'r defnydd o dechnoleg ddigidol wrth i blant a phobl ifanc ddysgu



Datblygwyd gan	Skills for Care & Development
Fersiwn rhif	1
Dyddiad cymeradwyo	31 Ion 2026
Dyddiad Adolygu Dangosol	31 Ion 2031
Dilysrwydd	Ar hyn o bryd
Statws	Gwreiddiol
Sefydliad cychwynnol	Skills for Care and Development
RCU gwreiddiol	HSCCLD361
Galwedigaethau perthnasol	Gofal Cymdeithasol a Gofal Plant
Cyfes/Set	Iechyd a Gofal Cymdeithasol a Gofal Plant, Dysgu a Datblygu
Geiriau Allweddol	Technoleg digidol, Iechyd a Gofal Cymdeithasol a Gofal Plant, Dysgu a Datblygu
