



## Cynllun Gwers

## Peidiwch â Chamu at Seiberdroseddau

## CA3

### Cyd-destun

Y Rhyngwrwd yw'r byd lle mae pobl ifanc yn byw. Felly, mae'n bwysig ein bod yn eu paratoi i ddefnyddio'r Rhyngwrwd yn ddiogel a'u bod yn gallu diogelu eu hunain. Mae diddordeb a dawn mewn rhaglennu a thechnoleg o fudd i'r unigolyn ac i'r gymdeithas yn gyffredinol. Mae angen gweithwyr proffesiynol seiber arnom! Fodd bynnag, mae'n bryder bod nifer o bobl ifanc yn y DU, na fyddent yn rhan o drosedd draddodiadol fel arall, yn dechrau ymwneud â seiberdroseddau. Gall y ffaith ei bod yn hawdd dod o hyd i adnoddau hacio parod a chynhyrchion anghyfreithlon eraill sy'n cael eu hysbysebu'n agored, a nifer o fforymau hacio a gemau sy'n cynnig awgrymiadau, canllawiau a thiwtorialau, wneud y bwlch rhwng yr hyn sy'n gyfreithlon a'r hyn sy'n anghyfreithlon ymddangos yn ddibwys.

Yn y wers hon caiff profiad un person ifanc sy'n camu at seiberdroseddau ei archwilio. Mae'r ffilm, sef adnodd canolog y wers, yn adrodd hanes Jack a oedd yn feistr ar gyfrifiaduron. Roedd yn mwynhau heriau gemau ac ati ond yn fuan dechreuodd ddilyn llwybr at drosedd. Torrodd y gyfraith am y tro cyntaf pan ddefnyddiodd gyfrinair ffrind heb ganiatâd. Dechreuodd ddwyn, cribddeilio, bygwth a hacio system TG ei goleg – gan achosi anhrefn. Caiff Jack ei ddal ac mae'n cael collfarn droseddol. Mae'n difaru'r hyn y mae wedi'i wneud a'r canlyniadau y mae'n eu hwynebu yn y dyfodol.

Mae'r hanes yn seiliedig ar achos bywyd go iawn bachgen ifanc yng Nghymru.

Cyd-destun _____	1
Cysylltiadau ag ABCh a Deilliannau Dysgu Cyfnod Allweddol 3 2	
Cysylltiadau â Llythrennedd a Rhifedd _____	2
Cysylltiadau â'r Fframwaith Cymhwysedd Digidol _____	2
Cysylltiadau â Chonfensiwn y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn (UNCRC) _____	3
Fframwaith Arolygu Cyffredin Estyn 2017 _____	3
Y Gyfraith _____	3
Deilliannau Dysgu Disgyblion Bwriadedig _____	4
Adnoddau _____	4
Geiriau Allweddol _____	4
Diffiniad _____	4
Amlinelliad o'r Wers _____	5
Cynllun Gwers _____	6
Gweithgar.1 _____	6
Gweithgar.2 _____	7
Gweithgar.3 _____	8
Gweithgar.4 _____	9
Gweithgar.5 _____	10
Adolygu ac asesu dysgu _____	12
Help a chefnogaeth _____	12



### Cysylltiadau ag ABCh a Deilliannau Dysgu Cyfnod Allweddol 3

<p><b>Sgiliau → Datblygu Meddwl</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr: ddefnyddio peth gwybodaeth flaenorol i esbonio'r cysylltiadau rhwng achos ac effaith a defnyddio ystod o dechnegau ar gyfer myfyrdod personol</li></ul> <p><b>Sgiliau → Datblygu Cyfathrebu</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr: gyfleu teimladau a safbwyntiau personol yn hyderus gan ddefnyddio ystod o ddulliau priodol</li></ul> <p><b>Sgiliau → Datblygu TGCh</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr: ddefnyddio TGCh mewn modd diogel a chyfrifol, gan ddilyn arferion diogel</li></ul> <p><b>Sgiliau → Gweithio gydag Eraill</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr: Weithio'n annibynnol ac ar y cyd ag eraill</li><li>— Uniaethu â phrofiadau, teimladau a gweithredoedd pobl eraill</li><li>— Cael mynediad i ystod briodol o ffynonellau er mwyn cael cymorth, cefnogaeth a chynghor</li></ul>	<p><b>Ystod → Dinasyddiaeth Weithgar</b></p> <p>Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— ddatblygu parch atynt hwy eu hunain ac at bobl eraill</li><li>— deall materion amserol ar lefel leol a byd-eang</li></ul> <p><b>Ystod → Iechyd a Lles Emosiynol</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Datblygu agweddau cadarnhaol atynt hwy eu hunain ac at bobl eraill</li></ul> <p><b>Ystod → Datblygiad Moesol ac Ysbrydol</b></p> <p>Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— ddatblygu dealltwriaeth o'u gwerthoedd</li><li>— deall y gweithredoedd sy'n dda ac sy'n ddrwg yn eu barn hwy, a'r problemau moesol sy'n gysylltiedig â sefyllfaoedd bywyd</li></ul> <p><b>Ystod → Paratoi ar gyfer dysgu gydol oes</b></p> <p>Dylid rhoi cyfleoedd i'r dysgwyr:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— ddeall eu doniau a'u diddordebau er mwyn gwneud dewisiadau gwybodus ynghylch dysgu ac astudio yn y dyfodol</li></ul>
<p><b>Cysylltiadau â Llythrennedd a Rhifedd</b> Blwyddyn 7 Llafaredd ar draws y cwricwlwm → Datblygu a chyflwyno gwybodaeth a syniadau → Gwranddo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— ymateb yn bwyllog i syniadau eraill, gan ofyn cwestiynau cymwys</li></ul>	<p><b>Cysylltiadau â'r Fframwaith Cymhwysedd Digidol</b> Blwyddyn 7 Dinasyddiaeth → Hunaniaeth, Delwedd ac Enw Da</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Defnyddio strategaethau ar gyfer gwyllo rhag lladrata hunaniaeth a sgamiau sy'n ceisio cael mynediad at wybodaeth personol ar-lein, e.e. rheoli hanes pori a chwcis yn ddiogel</li></ul>





<p><b>Blwyddyn 9 Llafaredd ar draws y cwricwlwm</b> → <b>Datblygu a chyflwyno gwybodaeth a syniadau</b> → <b>Gwranddo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— ystyried perthnasedd ac arwyddocâd gwybodaeth a syniadau a gyflwynwyd iddynt</li></ul>	<p><b>Blwyddyn 7 Dinasyddiaeth</b> → <b>Ymddygiad Ar-lein a Seiberfwlio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Arddangos gwybodaeth sylfaenol o'r cyfreithiau sy'n gysylltiedig ag ymddygiad ar-lein, e.e. seiberfwlio, aflonyddu, datganiadau anwir a chyhoeddi cynnwys/delweddau amhriodol heb ganiatâd</li></ul> <p><b>Blwyddyn 8 Dinasyddiaeth</b> → <b>Iechyd a Lles</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Arddangos ymddygiadau ar-lein iach (yn gorfforol ac yn feddyliol) a phennu ymddygiad annerbyniol, e.e. mewn perthynas â seiberstelcian, aflonyddu, cam-fanteisio ar ymddiriedaeth a radicleiddio</li></ul> <p><b>Blwyddyn 8 Dinasyddiaeth</b> → <b>Ymddygiad Ar-lein a Seiberfwlio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>— Adnabod sefyllfaoedd risg uchel a strategaethau gweithredol i'w hosgoi, e.e. gwerthuso ymddygiad yn feirniadol i gyfyngu ar amlygiad i sefyllfaoedd risg uchel</li><li>— Gwerthuso ymddygiad eraill ar-lein a phennu sut y gall fod yn fuddiol neu'n niweidiol</li></ul>
<p><b>Cysylltiadau â Chonfensiwn y Cenhedloedd Unedig ar Hawliau'r Plentyn (UNCRC)</b></p> <p><b>Erthygl 13:</b> Yr hawl i wybodaeth</p> <p><b>Erthygl 16:</b> Yr hawl i breifatrwydd, (teulu, cartref neu ohebwyd) diogelwch rhag ymosodiadau anghyfreithlon ar eu hanrhydedd a'u henw da</p> <p><b>Erthygl 29:</b> Yr hawl i ddatblygu personoliaeth, doniau a galluoedd meddyliol a chorfforol y plentyn yn gyflawn.</p>	<p><b>Fframwaith Arolygu Cyffredin Estyn 2017</b></p> <p>Mae'r adnodd hwn yn cefnogi ysgolion i ddatblygu eu dulliau o ymdrin â Lles a Gofal, Cymorth ac Arweiniad.</p>
<p><b>Y Gyfraith</b></p> <p>Deddf Camddefnyddio Cyfrifiaduron (1990)</p> <p>Deddf Cyfathrebiadau Maleisus (1988)</p>	<p>Darperir Rhestr Termau. Gweler Adnodd 9.</p>





<p><b>Nodau ac Amcanion Dysgu</b></p>	<p><b>Rydym yn dysgu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Beth yw seiberdroseddu</li> <li>— Beth yw'r Gyfraith mewn perthynas â seiberdroseddu</li> <li>— Sut i ddefnyddio dyfeisiau digidol yn ddiogel ac yn gyfrifol</li> <li>— Pam nad yw seiberdroseddu yn drosedd heb ddiodefwr</li> <li>— Pa gyfleoedd sy'n agored i bobl ifanc sydd â sgiliau seiber yn y dyfodol</li> <li>— Beth i'w wneud pan fydd angen help arnom</li> </ul>
<p><b>Deilliannau Dysgu Disgyblion Bwriadedig</b></p>	<p><b>Deilliannau:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Rwy'n gallu esbonio beth yw seiberdroseddu</li> <li>— Rwy'n gallu nodi'r camau a allai arwain at weithgarwch troseddol ar-lein</li> <li>— Rwy'n gwybod beth yw'r Gyfraith mewn perthynas â seiberdroseddu</li> <li>— Rwy'n deall nad yw seiberdroseddu yn drosedd heb ddiodefwr</li> <li>— Rwy'n ymwybodol o'r cyfleoedd gyrfa sydd ar agor i mi</li> <li>— Rwy'n gwybod at bwy y dylwn fynd i gael help</li> </ul>
<p><b>Adnoddau</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cyflwyniad PowerPoint</li> <li>2. Cardiau arddangos geiriau allweddol</li> <li>3. Cerdyn arddangos Diffiniad o Seiberdroseddu</li> <li>4. Ffilm <i>Peidiwch â Chamu at Seiberdroseddu</i> (<a href="http://schoolbeat.cymru/ffilm-seiberdroseddu">schoolbeat.cymru/ffilm-seiberdroseddu</a>)</li> <li>5. Mat jig-so 5a. Cardiau datganiad jig-so</li> <li>6. Cerdyn Deddf Camdefnyddio Cyfrifiaduron (Athro/Athrawes)</li> <li>7. Senarios canlyniadau</li> <li>8. Cerdyn gwybodaeth y gyfraith (Athro/Athrawes)</li> <li>9. Rhestr Termau</li> </ol>
<p><b>Geiriau Allweddol</b></p>	<p>seiberdrosedd sgiliau seiber canlyniadau diodefwr</p>
<p><b>Diffiniad</b></p>	<p>Cyflawnir seiberdroseddu pan gaiff dyfeisiau digidol eu defnyddio yn anghyfreithlon yn erbyn pobl eraill a systemau</p>





## Amlinelliad o'r Wers

	Gweithgaredd	Disgrifiad	Amseru
Mae'r wers wedi'i chynllunio i fod yn 50 munud o hyd.	<b>Cyflwyniad</b>	Cyfarwyddiadau. Cyflwyno rheolau. Amlinellu'r nodau/amcanion, geiriau allweddol a deilliannau dysgu	5 munud
	<b>Asesu gwybodaeth a dysgu blaenorol (Gweithgaredd 1)</b>	Casglu gwybodaeth disgyblion o'r pwnc/mater drwy gwestiynu a dulliau canfod gwybodaeth  Cyfeirio at wersi blaenorol a gyflwynwyd gan Swyddogion Heddlu Cymunedol Ysgolion.  Gofyn i ddisgyblion ddweud wrthych yr hyn y maent wedi'i ddysgu	5 munud
	<b>Activity 2</b>	Ffilm Peidiwch â Chamu at Seiberdroseddu	8 munud
	<b>Activity 3</b>	Jig-so	12 munud
	<b>Activity 4</b>	Senarios canlyniadau	10 munud
	<b>Activity 5</b>	Beth yw eich sgiliau seiber?	5 munud
	<b>Adolygu ac asesu dysgu</b>	Crynhoi ac asesu cynnydd disgyblion drwy drafodaeth â chyfoedion a chwestiynu  Adolygu amcanion ac asesu deilliannau disgyblion	4 munud
	<b>Myfyrio</b>	Annog dysgwyr i feddwl a myfyrio ar eu dysgu drwy gwblhau'r frawddeg, "Ar ôl gwers heddiw, rwyf bellach yn gwybod ..."	
	<b>Help, cymorth a gwybodaeth bellach</b>	Athro/Athrawes, Person Diogelu Dynodedig (DSP), Swyddog Heddlu Cymunedol Ysgolion (SCPO), oedolyn y gellir ymddiried ynddo  <a href="http://www.schoolbeat.cymru">www.schoolbeat.cymru</a> , Action Fraud, Childline, MEIC, Fearless (Crimestoppers), Canolfan Camfanteisio ar Blant a'u Hamddiffyn Ar-lein (CEOP) <a href="http://www.ceop.police.uk">www.ceop.police.uk</a>	1 munud





## Cynllun Gwers

Cyflwyniad		
	<p>Cyflwynwch eich hun a dywedwch wrth y disgyblion pam eich bod yn cyflwyno'r wers. (Gweler Cyd-destun uchod)</p> <p>Dylech atgoffa'r disgyblion am bwysigrwydd parchu syniadau a barnau ei gilydd a thrafod rheolau.</p> <p>Dangoswch y cyflwyniad PowerPoint (Adnodd 1) i gefnogi'r wers.</p> <p>Rhannwch y nod a'r amcanion dysgu â'r grŵp.</p> <p>Dangoswch a darllenwch y geiriau allweddol (Adnodd 2). Gofynnwch i'r disgyblion ddweud wrthyhych yr hyn y maent eisoes yn ei wybod am y geiriau allweddol.</p> <p>Esboniwch y byddant yn dysgu am seiberdroseddu drwy edrych ar stori bywyd go iawn.</p> <p>Dywedwch wrthynt yr hyn y byddant yn ei ddysgu (deilliannau) erbyn diwedd y wers.</p>	5 munud

Gweithgar.1	Asesu gwybodaeth a dysgu blaenorol	
Dulliau canfod gwybodaeth	<p>Dywedwch wrth y dosbarth eu bod yn mynd i ddysgu am eu defnydd o ddyfeisiau digidol. Nod y gweithgaredd hwn yw pennu dealltwriaeth y dysgwyr o lythrennedd digidol/seiber a'r Gyfraith yn gyflym.</p> <p>Gofynnwch i'r dysgwyr ddangos (dwylu i fyny/bodïau i fyny/cardiau gwyrdd/coch/sefyll) os ydynt yn cytuno neu'n anghytuno â'r datganiadau canlynol:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mae'n iawn rhannu eich cyfrinair â'ch ffrindiau agos.</li><li>• Mae'n hwyl dyfalu cyfrinair rhywun arall.</li><li>• Mae'n ddoniol postio statws ar gyfrif cyfryngau cymdeithasol fy ffrind heb yn wybod iddo.</li><li>• Y rhan orau o gemau yw eu haddasu (modding).</li><li>• Mae rhai agweddau ar seiberdroseddu yn ddiniwed.</li></ul> <p>Gwnewch sylwadau ar yr hyn y mae'r dysgwyr wedi'i rannu a gwrandewch ar eu sylwadau ar y datganiadau. Bydd hyn yn rhoi cyfle i</p>	5 munud





	<p>chi asesu gwybodaeth y disgyblion am y pwnc.</p> <p>Cyflwynwch y diffiniad o seiberdroseddu (Adnodd 3):</p> <p style="text-align: center;"><i>'Cyflawnir seiberdroseddu pan gaiff dyfeisiau digidol eu defnyddio yn anghyfreithlon yn erbyn pobl a systemau eraill'</i></p> <p>Gellir arddangos copi o'r diffiniad yn yr ystafell ddosbarth.</p> <p>Dylech sôn bod gweithgareddau ar-lein yn hwyl ac yn ddefnyddiol y rhan fwyaf o'r amser, fodd bynnag, mae achlysuron lle gall pobl gael eu camarwain a phan fydd achosion o gamddefnyddio. Weithiau, caiff y Gyfraith ei thorri.</p>	
	<p><b>Gwybodaeth yr Athro/Athrawes</b></p> <p>Mae'r pwyntiau bwled canlynol yn rhoi canllaw a allai fod yn ddefnyddiol mewn trafodaeth.</p> <p>Er enghraifft, Mae gemau yn hwyl, yn gyffrous ac yn heriol ond y problemau sy'n gallu dod i'r amlwg yw cyswllt digroeso, cychwyn ('booting'), hacio, bygythiadau, caethiwed.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cyfryngau cymdeithasol e.e. seiberfwlio, hysbysebion sy'n ymddangos, trolio, cynnwys gofidus, newid manylion Facebook (fraping)</li><li>• Siopa e.e. gwefannau ffug, gwario heb ganiatâd, twyll</li><li>• Gwaith cartref e.e. newyddion ffug, gwefannau amheus, ffynonellau annibynadwy</li><li>• Ffrydio/lawrlwytho e.e. firysau, maleiswedd, cyfreithiau hawlfraint</li></ul>	

<b>Gweithgar.2</b>		
Peidiwch â Chamu at Seiberdroseddu	<p>Cyflwynwch y ffilm. Dywedwch wrth y dosbarth fod y ffilm yn adrodd stori bywyd go iawn bachgen a oedd yn gwybod popeth am gyfrifiaduron ac a oedd yn dwli ar chwarae gemau a chwblhau heriau. Gofynnwch i'r dysgwyr ddilyn y stori yn ofalus i weld beth sy'n digwydd i Jack.</p> <p>Dangoswch y ffilm. (Adnodd 4: <a href="http://schoolbeat.cymru/ffilm-seiberdroseddu">schoolbeat.cymru/ffilm-seiberdroseddu</a>)</p>	8 munud





Gweithgar.3	Gweithgaredd Jig-so	
	<p>Ar ôl y ffilm rhowch amser i'r disgyblion feddwl am yr hyn y maent wedi'i weld. Dechreuwch y drafodaeth drwy ofyn beth ddigwyddodd i Jack. Gallwch dderbyn adborth cryno a nodwch fod Jack wedi camu at seiberdroseddu yn y ffilm.</p> <p>Esboniwch y bydd y gweithgaredd canlynol yn helpu'r disgyblion i ddarganfod beth ddigwyddodd i Jack a phryd aeth yn rhy bell.</p> <p>Rhannwch y dosbarth yn grwpiau bach. Rhowch gopi A3 o'r mat jig-so (Adnodd 5) a chyfres o gardiau datganiad jig-so (Adnodd 5a) i bob grŵp. Dywedwch wrth y dysgwyr i edrych ar y cwestiynau a ofynnir ar y mat jig-so yn ofalus a rhoi'r datganiadau i lawr ar y darn cywir o'r jig-so. Rhowch amser i'r dysgwyr gwblhau'r gweithgareddau.</p>	12 munud
	<p><b>Gwybodaeth yr Athro/Athrawes</b></p> <p>Gellir rhoi rhai datganiadau ar fwy nag un darn o'r jig-so. Fodd bynnag, nid yw'r datganiadau sy'n ymwneud â thorri'r Gyfraith yn gydgyfnewidiol. Torrodd Jack y Gyfraith a dechreuodd ar y llwybr at seiberdroseddu difrifol pan ddefnyddiodd gyfrinair ei ffrind heb ganiatâd.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Roedd Jack yn chwarae gemau ar-lein gyda'i ffrindiau – (Pwy)</li> <li>2. Cyflawnodd Jack seiberdrosedd – (Beth)</li> <li>3. Dewisodd Jack dwyllo er mwyn trechu'r system. Roedd popeth yn ymwneud â thorri'r cod – (Dewisiadau)</li> <li>4. Ymunodd Jack ag ystafelloedd sgwrsio lle dysgodd driciau gan bobl oedd yn debyg iddo fe – (Dewisiadau)</li> <li>5. Daeth Jack yn gaeth i gemau ar-lein – (Pam)</li> <li>6. Roedd Jack yn credu na fyddai'n cael ei ddarganfod – (Pam)</li> </ol> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. <b>Defnyddiodd Jack gyfrinair ei ffrind i brynu bwledi a chetris ar gyfer gêm – (Y Gyfraith)</b></li> <li>8. Tra ei fod ar-lein, gwnaeth Jack ddwyn aur ei ffrind – <b>(Y Gyfraith)</b></li> <li>9. Roedd Jack yn hacio cyfrifon pobl ac yn eu bygwth oni bai eu bod yn talu arian – <b>(Y Gyfraith)</b></li> <li>10. Gwnaeth Jack analluogi gwefan ei ysgol a achosodd anhrefn! – <b>(Y Gyfraith)</b></li> <li>11. Cafodd Jack ei arestio a'i gyhuddo o seiberdroseddu. Roedd wedi dweud celwydd, nid oedd ganddo swydd na gyfa – (Canlyniad)</li> <li>12. Cafodd Jack ei ddyfarnu'n euog o seiberdroseddu a rhoddwyd dedfryd ohiriedig yn y carchar a 150 o oriau o wasanaeth cymunedol iddo – (Canlyniad)</li> </ol>	







	<p>Dangos sleid 14 y PPT i'r disgyblion. Gall dysgwyr wirio eu hatebion.</p> <p>Yn eu tro, gofynnwch i bob grŵp drafod, <b>"Pryd ddechreuodd Jack dorri'r Gyfraith?"</b></p> <p>Gwrandewch ar adborth pob grŵp. Mae'n bosibl y bydd y dysgwyr yn anghytuno, ond esboniwch mai'r pwynt allweddol oedd pan ddefnyddiodd Jack gyfrinair ei ffrind i brynu bwledi a chetris.</p> <p>Efallai y bydd disgyblion yn synnu bod Jack wedi croesi'r llinell drwy ddefnyddio cyfrinair rhywun arall. Esboniwch ei fod, wrth ddefnyddio cyfrinair heb ganiatâd, wedi torri'r Ddeddf Camddefnyddio Cyfrifiaduron, 1990. <i>(I gael manylion pellach y Ddeddf Camddefnyddio Cyfrifiaduron, 1990, mae Adnodd 6 wedi cael ei ddarparu ar gyfer athrawon.)</i></p> <p>Trafodwch y ffaith fod chwarae gemau ar-lein yn hwyl a gallwch ddysgu sgiliau defnyddiol fel codio.</p> <p>Yn anffodus, er bod Jack yn mwynhau chwarae gemau, roedd wedi datblygu obsesiwn ac roedd ei ymddygiad wedi newid. Roedd yn rhaid iddo drechu'r heriau ac ennill <b>ar bob cyfrif</b>, ni waeth beth oedd yr effaith a gafodd ar bobl eraill.</p>	
--	--	--

Gweithgar.4	Senarios Canlyniadau	
	<p>Yn y weithgaredd hon fydd dysgwyr yn ymchwilio i'r canlyniadau ar gyfer Jack a'i ddioddefwyr.</p> <p>Rhannwch un Cerdyn Senario i bob grŵp bychan o ddysgwyr. Gofynnwch i'r dysgwyr ateb y cwestiynau ar y Cardiau Senario (Adnodd 7). Gall athrawon gyfeirio at y Cerdyn Gwybodaeth Cyfraith sydd ar gael am ragor o fanylion ac eglurhad (adnodd 8).</p> <p>Adborth i'r dosbarth cyfan.</p> <p>Amlygwch fod diogelu eich hun rhag trosedd seibr yn bwysig fel nad ydych yn dod yn ddioddefwr.</p> <p>Meddylodd Jack: "Doedd neb hefo dim syniad pwy oeddwn i", ac eto cafodd ei ddal gan yr Heddlu a'i arestio. Fe'i cafwyd yn euog a bu'n rhaid iddo gyflawni gwasanaeth cymunedol.</p> <p>Mae'r Gyfraith yna i fod o gymorth i ddioddefwyr, gwarchod pobl a'u cadw'n ddiogel.</p>	10 munud





Gweithgar.5	Beth yw eich sgiliau seiber?	
	<p>Ffocws y gweithgaredd hwn yw grymuso dysgwyr i wneud dewisiadau cadarnhaol a dysgu am opsiynau gyrfa posibl.</p> <p>Gofynnwch i'r dysgwyr ddweud wrth eu partner am un sgil seiber sydd ganddynt. Gofynnwch i rai disgyblion rannu'r sgil y gwnaethant ddweud wrth eu partner amdano gyda'r dosbarth cyfan. Gofynnwch i'r dysgwyr godi eu dwylo mewn ymateb i'r cwestiynau canlynol,</p> <p>Pwy sy'n dda am godio? Pwy sy'n dda am chwarae gemau? Pwy sy'n dda am ddefnyddio apiau i... greu cerddoriaeth, gwneud ffilmiau, creu animeiddiadau, gemau, posau ac ati.</p> <p>Gofynnwch i'r dosbarth enwi rhai swyddi lle y gallent ddefnyddio eu sgiliau seiber. Casglwch yr atebion ar y bwrdd.</p> <p>Defnyddiwch sleid 20 y cyflwyniad PowerPoint i ddangos sut y gellir defnyddio eu sgiliau yn y diwydiant a'r gwasanaethau.</p> <p>Dangoswch i'r disgyblion fod llawer o swyddi i bobl ifanc sydd â sgiliau seiber sy'n talu'n dda.</p> <p>Mae hefyd ffyrdd i ddechrau defnyddio sgiliau seiber mewn ffordd ddefnyddiol. Mae gan y wefan Her Diogelwch Seiber fanylion llawer o gystadlaethau a rhaglenni dysgu. Mae <a href="http://dvlacodechallenge.dvla.gov.uk">http://dvlacodechallenge.dvla.gov.uk</a> yn datblygu sgiliau codio ac yn rhedeg clybiau ac ati.</p>	5 munud





### Gwybodaeth yr Athro/Athrawes

Y swyddi a ddatgelir ar y sleid yw rhai o'r swyddi niferus sydd ar gael i bobl sydd â sgiliau seiber. Mae'r disgrifiad ar gyfer pob swydd fel a ganlyn:

#### Haciwr Moesegol – £50,000

Rhywun sy'n hacio rhwydweithiau cyfrifiadurol er mwyn profi neu werthuso eu diogelwch, yn hytrach na gyda bwriad maleisus neu droseddol.

#### Datblygwr Gemau – £55,000

Rhywun sy'n datblygu ac yn creu gemau fideo. Ysgrifennu cod a datblygu meddalwedd.

#### Ymchwilydd Gwaith Fforensig – £40,000

Person sy'n ymchwilio i ddyfeisiau digidol.

#### Cloddiwr Data – £35,000

Rhywun sy'n dadansoddi data, a allai gael eu defnyddio at lu o ddibenion gan gynnwys marchnata, dadansoddi bygythiad ac ati.

#### Dadansoddwr Diffygion Gwe – £30,000

Rhywun sy'n gweithio i nodi diffygion ar wefannau a gwella diogelwch.

#### Dadansoddwr Seiberdroseddu – £35,000

Rhywun sy'n cynnal gwaith dadansoddi/ymchwil mewn perthynas â seiberdroseddu er mwyn helpu ymchwiliadau.

#### Rheolwr Diogelwch Gwybodaeth – £70,000

Rhywun sy'n gyfrifol am ddiogelu cyfrifiaduron, rhwydweithiau a data y cwmni/sefydliad rhag bygythiadau (h.y. tanseilio diogelwch, firyssau cyfrifiadurol neu ymosodiadau seiber).





<b>Myfyrio</b>	<b>Adolygu ac asesu dysgu</b>	
	<p>I gloi'r wers, gofynnwch i ddysgwyr fyfyrion ar yr hyn y maent wedi'i ddysgu. Gofynnwch iddynt feddwl am yr hyn roeddent yn ei wybod am ddyfeisiau digidol cyn i'r wers ddechrau. Gwrandewch ar rai atebion.</p> <p>Dylech wahodd dysgwyr i gwblhau'r frawddeg ganlynol, "<i>Ar ôl gwrs heddiw, rwyf bellach yn gwybod...</i>"</p> <p>Gwiriwch eich bod wedi cyflawni'r amcanion dysgu.</p>	4 munud
<b>Casgliad</b>	<b>Help a chefnogaeth</b>	
	<p>Yn olaf, sicrhewch fod y disgyblion yn gwybod at bwy y gallant droi am help os byddant yn teimlo eu bod yn colli rheolaeth ar-lein neu os byddant yn ddiodefwrwr seiberdroseddu. Dylech eu hatgoffa am bwy sydd ar gael i'w helpu yn yr ysgol.</p> <p>Athrawon a'r Person Diogelu Dynodedig (DSP), y Swyddog Heddlu Cymunedol Ysgol, yn ogystal â help sydd ar gael ar-lein.</p> <p>Os ydych yn ddiodefwrwr ac mae angen help a chymorth arnoch, gallwch ffonio MEIC neu Childline. Os oes angen i chi roi gwybod am seiberdroseddu neu dwyll gallwch ffonio Action Fraud – 0800 123 2040</p>	1 munud
	<b>Gwybodaeth yr Athro/Athrawes</b> Yng Nghymru, bydd y Tîm Atal Seiberdroseddu hefyd yn helpu. Gallant ymweld â'r person ifanc a chynnig cyngor a gweithgareddau dargyfeiriol mewn gweithdy a gefnogir gan yr Asiantaeth Troseddu Cenedlaethol. Gellir gwneud atgyfeiriadau at y tîm drwy eich Swyddog Heddlu Cymunedol Ysgol neu DSP.	

Mae deunydd dilynol pellach i athrawon ac eraill ar gael yn [www.SchoolBeat.cymru](http://www.SchoolBeat.cymru)

