Minecraft E-chwaraeon Cymru:

Canllaw i sefydlu Tîm E-chwaraeon Minecraft yn yr ysgol

Cynnwys

Cydnabyddiaethau 4

Trosolwg 5

E-chwaraeon - ie neu na? 5

CAM 1: CREU CLWB MINECRAFT (Wythnosau 0-2) 7

Wythnos 0: GWAITH CYNLLUNIO YMLAEN LLAW YR ADDYSGWR 7

Clwb 7

Amserlen a lleoliad 7

Dyfeisiau 7

Rhagor o wybodaeth a chymorth 7

Lle i chwarae a symud o gwmpas 7

Gwahoddiad i'r clwb a'i hysbysebu 8

Wythnos 1: SEFYDLU'R CLWB 9

Sesiwn gynta’r Clwb (un chwaraewr) 9

Dylunio siarter ar gyfer y clwb 10

Wythnos 2: GWEITHGAREDDAU BYD AMLCHWARAEWR CYNTAF 11

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda gweithgaredd unigol (30 munud) 11

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda gweithgaredd tîm (30 munud) 11

CAM 2: HERIAU CLWB (Wythnosau 3-6) 12

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda heriau ar gyfer y tîm 12

Dewis cyfres o heriau 12

Symud i faes e-chwaraeon 13

CAM 3: TIMAU E-CHWARAEON (Wythnosau 6-8 a thu hwnt) 14

CHWARAE TEG 14

AMDANI! 14

Ffurfio timau 14

Creu stamp y tîm! 14

AMDANI! 15

Bydoedd e-chwaraeon 15

Bydoedd Make and Model 15

Sut i gynnal pencampwriaeth ysgol 17

Gornest gron 17

Twrnamaint bwrw allan/dileu fesul gêm 17

Creu pencampwyr clwb 18

CYNLLUNIO AR GYFER MEITHRIN SGILIAU 18
CAM 4: DATBLYGU E-CHWARAEON - BLE NESAF? 19
Cofrestrwch ar gyfer cynghrair Minecraft E-chwaraeon Cymru 2023 yma 19
ATODIAD 20
Enghreifftiau o God Ymddygiad 21
Enghreifftiau da o chwarae teg 23
Ymarfer corff ar gyfer chwaraewr Minecraft E-chwaraeon 25
Minecraft E-chwaraeon Cymru – Rheolau gemau 28
Rubric Minecraft E-chwaraeon Cymru 29
Cynghreiriau Minecraft Esports Cymru 30
Syniadau er mwyn lledaenu'r gair yn eich ysgol 32
Enghreifftiau o sut i oresgyn y ffaith na allwch chi ymuno â gornest ym myd amlchwaraewr Minecraft 33
MAE ADDYSGWYR AR GAEL AR HYD A LLED Y BYD SY’N GALLU EICH TYWYS A'CH YSBRYDOLI 34

Cydnabyddiaethau

Mae'r canllaw hwn wedi'i greu yn seiliedig ar fframwaith Esports Educator Framework (Immersive Minds Ltd.) a dogfennau amrywiol gan Bron Stuckey, (Innovative Educational Ideas)

Hoffem gydnabod a diolch am y cyfraniadau a wnaed i'r adnodd hwn gan addysgwyr ac ymchwilwyr:

- Donald Brinkman, Microsoft, UDA
- Laylah Bulman, Minecraft: Education Edition, Mojang Studios, UDA
- Steve Isaacs, William Annin Middle School, New Jersey, UDA
- Karl Ogland, Yrkesinstitutet Prakticum, Y Ffindir
- James O'Hagan, Addysgwr a chyflwynydd podlediad The Academy of Esports, Wisconsin, UDA
- Zacharius Planting, Yrkesinstitutet Prakticum, Y Ffindir
- Stephen Reid, Microsoft, Y DU
- Fredrik Karl Henry Rusk, Prifysgol Nord, Norwy
- Matilda Ståhl, Prifysgol Åbo Akademi, Y Ffindir

Trosolwg

Bydd y canllaw hwn yn helpu addysgwyr i sefydlu clwb e-chwaraeon Minecraft: Education Edition yn eu hysgol neu sefydliad addysg. Fel rhan o glwb, bydd dysgwyr yn dysgu bod e-chwaraeon yn golygu arweinyddiaeth, coetsio, cyfathrebu, a gwaith tîm lawn cymaint â hogi sgiliau, chwarae strategol, a chystadlu.

Un peth i’w nodi am e-chwaraeon academaidd yw nad oes unrhyw reswm o gwbl dros orfod dilyn holl fformatau ac arferion rhaglenni e-chwaraeon elît neu broffesiynol. Fodd bynnag - gallwn elwa ar y cyfle i gydweithio fel clwb.

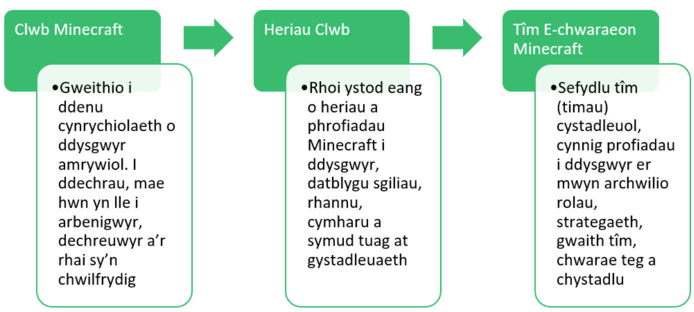
Bydd cyflwyno e-chwaraeon i'r rhaglen ysgol yn cynnig manteision di-ri i ddysgwyr. Mae’n bosib y bydd rhai o’r dysgwyr yn rhai sydd yn ei chael yn anodd manteisio’n llawn ar agweddau eraill ar raglenni academaidd neu allgyrsiol mwy traddodiadol. Gall ysgolion deilwra e-chwaraeon ar eu cyfer nhw eu hunain, a dyna ddylai ddigwydd, er mwyn diwallu anghenion cwricwlaidd, cymdeithasol neu degwch lleol, ac mae Minecraft yn cynnig cyfle parod i wneud hynny. Bwriad y canllaw hwn yw eich helpu i gyflwyno e-chwaraeon yn eich ysgol chi.

Mae'r cam cyntaf yn canolbwyntio ar ddatblygu cymwyseddau e-chwaraeon a chlybiau Minecraft mewn ysgolion. Dyma gam cyntaf taith e-chwaraeon academaidd Minecraft Education Edition. Os ydych chi eisoes wedi sefydlu clwb Minecraft yn eich ysgol, efallai yr hoffech fynd yn syth i Gam 2 i ddiwallu anghenion e-chwaraeon eich ysgol. Mae’n bosib y gallai brasddarllen y canllaw cam cynnar hwn helpu pob clwb i wella’r hyn mae’n ei gynnig i ddysgwyr.

E-chwaraeon - ie neu na?

Mae'n bwysig bod addysgwyr yn gwneud pob ymdrech i ddenu'r gronfa ehangaf bosib o ddysgwyr. Efallai y byddai'n well peidio â'i enwi'n glwb e-chwaraeon na rhoi pwyslais llwyr ar gystadleuaeth. Mae'r stereoteipiau am e-chwaraeon eisoes wedi ennill eu plwyf yn y cyfryngau, ac efallai nad yw llawer o ddysgwyr yn ystyried eu hunain fel rhai sy’n chwarae gemau cyfrifiadurol neu aelodau o grŵp o'r fath. Efallai na fydd merched yn cael eu denu i grŵp o'r fath o ystyried y rhagdybiaethau posib sydd ganddyn nhw am e-chwaraeon. Efallai mai'r ffordd orau o ddatblygu clwb e-chwaraeon Minecraft yw caniatáu i'r agweddau cystadleuol esblygu gan ddechrau gyda chlwb Minecraft mwy agored.

Gellir cyflawni hyn trwy broses tri cham o sefydlu clwb:



Enw'r clwb yw'r cam cyntaf tuag at sicrhau ei fod yn gynhwysol. Peidiwch â dechrau fel clwb e-chwaraeon, dechreuwch fel Clwb Minecraft. Mae'n well ei farchnata fel clwb i ddysgwyr sydd am hogi eu sgiliau Minecraft, a chyflwyno pwyslais ar e-chwaraeon fesul tipyn. Drwy wneud hynny, gallwch ddenu grŵp mwy amrywiol o ddysgwyr. Rydych chi eisiau denu dysgwyr nad ydynt efallai'n gwybod y gallai hwn fod yn faes llwyddiannus iddyn nhw - nid dim ond rhai sydd eisoes yn hynod fedrus a chystadleuol.

Bydd yr awydd i gystadlu yn codi ar ryw bwynt, a gallech ddechrau ffurfio timau cystadleuol wedyn. Gall dysgwyr eraill yn y clwb barhau gyda chyfleoedd eraill mewn dylunio, codio, etc. Ar hyn o bryd, efallai y byddwch am rannu'r grŵp fesul wythnos neu leoliad er mwyn caniatáu ffocws deuol.

Cynllun gweithredu posib:

FFOCWS	WYTHNOS	GWEITHGAREDD
CAM 1 **Clwb Minecraft**	Wythnos 0: Gwaith cynllunio ymlaen llaw yr Addysgwr	Trefnu amser a lleoliadau, gwybodaeth i rieni, dyfeisiau, hyrwyddo a chofrestru
	Wythnos 1: Sefydlu'r Clwb	Gweithgaredd un chwaraewr, dod i adnabod y rhai sy'n dod i'r clwb, asesu sgiliau Minecraft a lefelau profiad, creu cod ymddygiad/siarter clwb
	Wythnos 2: Gweithgareddau amlchwaraewr cyntaf	Ffurfio timau, adeiladu fel tîm, sefydlu protocolau cyfathrebu, ailedrych ar y cod ymddygiad
CAM 2 **Heriau'r Clwb**	Wythnosau 3-6: Heriau'r Clwb	Timau yn dechrau adeiladu ar gyfer y gwahanol heriau a ddewiswyd, dechrau sesiynau hyfforddi, sefydlu pwy sydd am chwarae'n gystadleuol, paratoi i gyflwyno e-chwaraeon
CAM 3 * **Timau E-** **chwaraeon**	Wythnosau 6-8 a thu hwnt: Tîm E-chwaraeon yn chwarae	Rowndiau cystadleuol cyntaf mewn arenas e-chwaraeon, parhau gyda sesiynau hyfforddi, ystyried y strwythur cystadlu ar gyfer cystadlaethau parhaus, ailedrych ar y cod ymddygiad
**Gallai ysgolion sydd â chlybiau Minecraft yn barod ddechrau ar CAM 3 (Wythnosau 6-8) er mwyn meithrin agweddau chwarae cystadleuol E-chwaraeon.*		

RHAGLEN CLWB E-CHWARAEON

Dyma drosolwg manylach o'r ffocws a'r gweithgareddau wythnosol er mwyn cyrraedd y nod e-chwaraeon sy’n cael ei ddisgrifio yn y canllaw hwn.

CAM 1: CREU CLWB MINECRAFT (Wythnosau 0-2)

Wythnos 0: GWAITH CYNLLUNIO YMLAEN LLAW YR ADDYSGWR

Clwb

Mae'n debyg mai clwb allgyrsiol fydd y clwb e-chwaraeon yng nghyd-destun eich ysgol chi. Byddwch yn barod ar gyfer nifer y dysgwyr sydd am fod yn rhan o'r clwb! Pa gydweithwyr allai gyd-noddi a helpu i oruchwylio'r rhaglen?

Amserlen a lleoliad

Cyn ysgol, ar ôl ysgol neu amser cinio? Pryd fydd sesiynau eich clwb yn digwydd? Sut fyddwch chi'n cyd-fynd â rhaglenni presennol, amserlenni trafnidiaeth? Allwch chi ddod o hyd i leoliad gyda dodrefn ar olwynion i'w gwneud hi'n haws i'r tîm ddod at ei gilydd ac i’r chwaraewyr allu symud o gwmpas? Byddai sgrin fawr neu fwrdd gwyn electronig ar gyfer taflunio hefyd yn fuddiol ar gyfer hyfforddi, rhannu a chwarae.

Dyfeisiau

Cydweithiwch â'ch tîm cymorth TG i sicrhau bod pob dyfais yn cynnwys fersiwn diweddaraf ap Minecraft: Education Edition. Ystyriwch a oes angen cynnig llygoden neu ddyfeisiau mewnbwn eraill i ddysgwyr.

Rhagor o wybodaeth a chymorth

Beth am gynnal sesiwn rhieni a gwarchodwyr i egluro ffocws y clwb a sut a pham rydych chi'n cynnig cyfleoedd chwarae cystadleuol. Efallai y byddwch am wahodd rhieni sydd â diddordeb i ddod yn gyd-reolwyr neu hyfforddwyr y clwb (gan sicrhau eich bod yn gwneud y gwiriadau priodol ac yn cael caniatâd o ran diogelwch y dysgwyr).

HYRWYDDO A SEFYDLU

Lle i chwarae a symud o gwmpas

Ble fydd y clwb yn cyfarfod? Pa ofod ffisegol sydd ar gael i'r clwb? Bydd angen lle ar ddysgwyr i ddod at ei gilydd fel grŵp a’r gallu i symud o gwmpas yr ystafell. Ystafell gyda dodrefn symudol (ar olwynion bach) fyddai orau. Cofiwch am yr angen i wefru dyfeisiau hefyd.

Gwahoddiad i'r clwb a'i hysbysebu

Bydd angen meddwl am ffordd i hysbysu dysgwyr am y clwb, pwy allai ymgeisio a sut.

Enghreifftiau gwych

Defnyddiodd **Alfonso Gonzalez**, Athro STEM yn Chimacum Elementary School, Washington (UDA) ffurflen ar-lein er mwyn i ddysgwyr wneud cais i ymuno â'i glwb. Gofynnodd i athrawon eraill sôn am y ffurflen gofrestru gyda'u dysgwyr. Trwy hyn, roedd ganddo syniad faint o ddysgwyr y gallai eu disgwyl ar y diwrnod cyntaf a faint o sgiliau neu arbenigedd oedd ganddyn nhw. Yna cafodd ffurflen ganiatâd ar bapur (gweler yr Atodiad) ei hanfon adref i hysbysu rhieni a gwarcheidwaid ac i ofyn am gytundebau ffurfiol bod y dysgwyr yn mynychu'r clwb.

Defnyddiodd **Angela Barton**, athrawes ddosbarth a chydlynydd e-ddysgu yn St Peter and Paul's School, Queensland (Awstralia) Ffurflen Microsoft Forms a chod QR i gael dysgwyr i fewngofnodi wrth fynychu ei chlwb e-chwaraeon. Roedd hi'n cynnal dwy sesiwn, y naill cyn ysgol a'r llall yn ystod amser cinio, er mwyn cynnig y cyfle i bob dysgwr oedd â diddordeb fynychu'r sesiynau.

Boed ar bapur neu ar-lein, mae angen i ddysgwyr gofrestru cyn cyfarfod cynta'r clwb er mwyn cael syniad gwell o'r niferoedd y byddwch yn delio â nhw. Os mai dim ond hyn a hyn o le neu ddyfeisiau sydd gennych chi, sut fyddwch chi'n rheoli'r niferoedd sydd â diddordeb. Allwch chi gynnal mwy nag un sesiwn? Oes gennych chi gydweithiwr i bartneru â chi gyda hyn?

Cofiwch gynllunio er mwyn amrywio'r sesiynau a chynnig cyfle teg i bawb. Fydd angen i un ym mhob tri sesiwn fod ar gyfer merched yn unig, er enghraifft? Oes angen cynnal sesiynau ar wahân i grwpiau dysgwyr iau a hŷn bob yn ail wythnos?

Wythnos 1: SEFYDLU'R CLWB

Sesiwn gynta'r Clwb (un chwaraewr)

Yn y sesiwn gyntaf, bydd y dysgwyr yn cymryd rhan mewn her ddylunio unigol fer iawn i ddangos eu galluoedd a byddant yn cael cyfle fel grŵp i ddylunio siarter/cod ymddygiad y clwb.

Casglu'r dysgwyr ynghyd ar gyfer y sesiwn gyntaf (10 munud)

Paratowch dagiau enw a ffurflen i'w llofnodi neu ffordd o gofrestru eu bod wedi cyrraedd ar-lein, a byddwch yn barod ar gyfer mwy o ddysgwyr nag y gallwch ddarparu ar eu cyfer. Beth am roi cyfyngiad ar y nifer cychwynnol mewn sesiwn i sicrhau y gallwch chi reoli brwdfrydedd y dysgwyr yn effeithiol. Efallai y bydd angen i chi addasu amserlen neu leoliad eich clwb.

Paratowch her creu i'r dysgwyr fwrw iddi o'r cychwyn cyntaf. (30 munud)

Bydd hyn yn cynnwys gweithgaredd un chwaraewr gyda phob dysgwr yn adeiladu mewn byd unigol. Mae angen i'r her hon ennyn creadigrwydd ond bod yn ddigon hawdd i'w chyflawni mewn 20-25 munud. Bydd yr her yn gweithredu fel tasg asesu er mwyn i chi arsylwi a deall profiad a sgiliau aelodau eich clwb. Dylech ddisgwyl i ddysgwyr ofyn am gymorth a helpu ei gilydd, a dylech eu hannog i wneud hynny.

Gallai'r enghreifftiau canlynol o heriau cyflym 30 munud, roi rhai syniadau i chi:

Cynnydd yn lefelau sgiliau

Gardd stori - Dylunio ac adeiladu gardd ar gyfer eich hoff gymeriad llyfr stori	**Drysfa a hanner** Cynllunio drysfa lle mae mynd ar goll yn hwyl!	**Celf dweud cyfrolau** Creu gwaith celf gyda neges sydd ei hangen ar ein byd
Enfys i'r enaid Gwneud enfys i godi calon y byd	**Cerflun crwyn** Adeiladu cerflun anferth o'ch croen presennol	**Cylchedau clyfar** Dylunio model gweithiol o offeryn i ddangos sut mae cylchedau'n gweithio

Dyma gyfle i ddysgwyr ddangos eu profiad a'u lefel sgiliau, a chyfle i chi benderfynu

pwy sydd angen mymryn mwy o gymorth a phwy allai fod yn fentoriaid ac arweinwyr posib. Neilltuwch 5 munud o'r 30 i ddysgwyr rannu a chymharu eu cynlluniau terfynol gyda chyfoedion cyfagos (2-4). Ar yr un pryd, cofiwch ganmol enghreifftiau o greadigrwydd a welsoch chi, unrhyw fentora neu arweinyddiaeth a ddangoswyd, a defnyddio'r rhan hon o'r sesiwn i sefydlu diwylliant cadarnhaol a chefnogol y grŵp.

Dylunio siarter ar gyfer y clwb
(cod ymddygiad neu ganllawiau ar gyfer y gymuned) (20 munud)

Neilltuwch 20 munud ar ddiwedd y sesiwn gyntaf hon i greu canllawiau ar gyfer y gymuned, siarter clwb neu god ymddygiad, gyda mewnbwn gan y dysgwyr. Gofynnwch i ddysgwyr nodi adegau yn ystod y chwarae pan oedden nhw'n teimlo bod rhywbeth yn annheg, yn anniogel neu'n peri gofid. Pa fathau o gytundebau allai helpu i oresgyn hynny? Awgrymwch wrth y dysgwyr fod y clwb hwn yn rhywle lle gallan nhw deimlo'n rhydd i fod yn greadigol, mentro, a datblygu sgiliau a chyfeillgarwch newydd. Gofynnwch i'r dysgwyr beth fyddai'n gwneud y clwb hwn yn brofiad cynhwysol, llawn parch, a diogel i bawb. Dylech annog dysgwyr i fframio pwyntiau'r siarter mewn termau cadarnhaol, yn hytrach na rhestr o bethau i'w hosgoi - ceisiwch sicrhau ei fod yn rhestr o bethau y dylid eu gwneud.

Dyma enghraifft o god ymddygiad lefel uchel Minecraft sy'n pwysleisio'r elfennau cadarnhaol:

- Museum of Popular Culture Minecraft Virtual Learner Club

Hwyluswch drafodaeth rhwng dysgwyr i adeiladu cod cadarnhaol o amgylch y 4 maes sylfaenol hyn:

1. Ymwneud â phobl eraill (cynhwysol, dangos parch, diogel)
2. Ymwneud ag adnoddau (perchnogaeth, tegwch, cyfrifoldeb)
3. Ymwneud â chi'ch hun (cydnerthedd, twf, gosod nodau, goreuon personol)
4. Canlyniadau y cytunwyd arnynt ar gyfer unrhyw gamweddau.

Gallech chi ysgrifennu'r cod ymddygiad hwn, ac ar ôl gorffen, gofyn i'r dysgwyr lofnodi copi fel ffordd o gael eu derbyn yn ffurfiol i'r clwb. Hefyd, dylai'r clwb ailedrych ar y siarter yn rheolaidd i weld a oes angen ei adolygu, rhywbeth sy'n debygol iawn unwaith i chi ddechrau cynnig gweithgareddau e-chwaraeon i'r grwp.

Mae enghreifftiau pellach i'w gweld yn yr Atodiad.

Wythnos 2: GWEITHGAREDDAU BYD AMLCHWARAEWR CYNTAF

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda gweithgaredd unigol (30 munud)

Defnyddiwch y wers Croeso i'r Gymuned (Welcome to the Community) i fagu'r arfer o ymuno â bydoedd amlchwaraewr ond gan barhau i adeiladu ardaloedd sydd wedi'u dynodi i'r unigolyn. Gall yr addysgwr fod yn gyfrifol am y byd a rhannu'r cod ymuno â phob dysgwr. Mae bydoedd amlchwaraewr Minecraft Education Edition yn gallu cefnogi hyd at 40 chwaraewr. Wrth iddyn nhw ymuno â'r byd, bydd NPC (cymeriad nad yw'n chwaraewr) yn croesawu pawb ac yn eu hannog i ddarllen canllawiau'r gymuned. Yna, bydd y chwaraewyr yn cael dewis adeilad o fewn y byd. Ar wahân i adeiladu ar eu llain eu hunain o dir, bydd dysgwyr yn gallu archwilio'r dref a rhyngweithio ag eraill trwy sgwrsio. Mae'r profiad amlchwaraewr hwn yn cynnig cyfle i ddysgwyr ddangos eu dealltwriaeth o siarter y gymuned a symud i brofiad amlchwaraewr llawn.

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda gweithgaredd tîm (30 munud)

Gofynnwch i'r dysgwyr ffurfio timau o 4 i 6 chwaraewr. Bydd un dysgwr ym mhob tîm yn cynnal y byd ac yn cynnig y cod ymuno i gyd-aelodau'r tîm er mwyn i bawb allu adeiladu gyda'i gilydd yn eu byd eu hunain. Mae'r byd Blocks of Grass yn ddewis da i gychwyn y profiad chwarae amlchwaraewr cyntaf hwn.

Dewiswch un arall o'r heriau cyflym 30 munud i'r dysgwyr gael profiad o adeiladu fel tîm. Yn ddiweddarach yn y rhaglen e-chwaraeon, byddwch yn defnyddio'r bydoedd hyn sydd wedi neilltuo ar gyfer tîm penodol fel lle hyfforddi ac ymarfer parhaus i'r tîm.

DS: Mae modd cael gêm amlchwaraewr ar draws gwahanol gysylltiadau â'r rhyngrwyd cyn belled â'ch bod yn bodloni'r meini prawf yn yr erthygl hon: https://aka.ms/MEEMultiplayer. Efallai y bydd rhaglenni gwrth-feirws a wâl dân yn rhwystro mynediad amlchwaraewr, felly cofiwch ffurfweddu'r rhaglenni hyn i ganiatáu mynediad i Minecraft: Education Edition. Mae'r erthygl allanol hon yn gallu rhoi arweiniad ar sut i sicrhau nad yw eich meddalwedd gwrth-feirws na'ch wal dân yn rhwystro'r cysylltiad amlchwaraewr:

CAM 2: HERIAU CLWB (Wythnosau 3-6)

Gallai'r cam hwn o ddatblygiad y clwb gymryd hyd at fis yn dibynnu ar oedran a phrofiad y dysgwyr. Dylai chwaraewyr medrus, arweinwyr, mentoriaid a hyd yn oed hyfforddwyr ddechrau dod i'r amlwg yn ystod y cam hwn.

Byddwch yn cynnig amrywiaeth o weithgareddau 'blasu' yn y sesiynau cyntaf. Ystyriwch themâu ar gyfer pob sesiwn, a heriau sy'n cefnogi meysydd cwricwlwm y mae'r ysgol yn canolbwyntio arnynt boed yn STEM, gwyddoniaeth, yr hinsawdd a chynaliadwyedd, neu agweddau cymdeithasol ac emosiynol ar ddysgu etc.

CYFLWYNO'R HER

Cyflwyno bydoedd amlchwaraewr gyda heriau ar gyfer y tîm.

Bydd Make and Model Practice Plaza X12 yn ymddangos yn debyg iawn i'r sesiwn *Croeso i'r Gymuned* (yn yr adran flaenorol) ond nawr bydd dysgwyr yn adeiladu mewn timau o hyd at 12. Gallwch gynnal **gornestau adeiladu** (heriau), ar gyfer timau bach neu barau o chwaraewyr yn y Make and Model Practice Plaza X12 or X4. Beth am gynnig gwrthrych i ddysgwyr adeiladu sy'n addas i lefel sgiliau aelodau'r clwb? Cytunwch ar derfynau amser a maen prawf clir o'r cychwyn cyntaf fel y gall aelodau'r clwb roi adborth ar yr adeiladau a phleidleisio dros y rhai sy'n bodloni'r briff orau.

Dewis cyfres o heriau

Does dim rhaid i heriau fod yn gystadleuol; gallant fod yn ffordd gyffrous o ddod â'r clwb at ei gilydd i ddatrys problem a dathlu syniadau a chreadigrwydd. Gallwch ddewis yr her, dethol ar hap, neu ganiatáu i dîm gorau'r wythnos hon ddewis her i'r clwb wythnos nesaf.

Ceisiwch gyhoeddi her wythnos ymlaen llaw. Dylai dysgwyr ddod i'r clwb gan wybod pa her y byddan nhw'n cymryd rhan ynddi yr wythnos honno. Gallwch amrywio gweithgarwch y clwb drwy drefnu her ddirgel, diwrnodau i ferched yn unig, sesiynau meithrin sgiliau neu sesiynau adolygu ac adborth ar recordiadau o adeiladau blaenorol sydd wedi cael eu creu.

Mae llyfrgell mewn gêm Minecraft Education Edition yn cynnig **Cyfres o Heriau** i glybiau weithio drwyddyn nhw gydag awgrymiadau ar gyfer eu mabwysiadu fel rhan o raglen gystadleuol.

Mae modd dod o hyd i ddetholiad eang o Heriau Minecraft hefyd drwy:

- Pecyn cychwynnol her adeiladu
- Fideos o heriau adeiladu
- Heriau adeiladu misol Minecraft
- Gêm greadigol A428

Symud i faes e-chwaraeon

Bydd yr elfen gystadleuol wedi cynhesu erbyn hyn - mae'n bryd gwahodd dysgwyr i fod yn rhan o weithgareddau mwy cystadleuol Minecraft a chreu timau mwy parhaol.

Ni fydd pawb yn awyddus i gystadlu, a bydd y sylfeini a grëwyd ar gyfer clwb Minecraft yn parhau i gefnogi ac ymestyn y dysgwyr hynny wrth i eraill gamu ymlaen i fyd e-chwaraeon.

CAM 3: TIMAU E-CHWARAEON (Wythnosau 6-8 a thu hwnt)

CHWARAE TEG

Mae chwarae teg (sportsmanship), fel dinasyddiaeth ddigidol, yn agweddau pwysig ar y cwricwlwm ac mae angen trochi dysgwyr mewn cyd-destunau cystadleuol er mwyn meithrin cydberthnasoedd, chwarae teg cadarnhaol, a chydnerthedd. Gweler y ddogfen Chwarae Teg am awgrymiadau ac arweiniad. Mae llawer o hyn yn ymwneud â chymryd cyfrifoldeb a pherchnogi eich gweithredoedd. Ystyriwch sut allech chi fanteisio ar y rhaglenni digidol a chwaraeon sydd eisoes yn bodoli yn eich ysgol. Bydd hwn yn amser gwerthfawr i ailedrych ar siarter y clwb ar gyfer unrhyw ychwanegiadau e-chwaraeon.

Bydd **dysgwyr** yn elwa ar ddilyn y wers her Dinasyddiaeth Ddigidol ar Hwb i ategu a mireinio ymddygiadau cadarnhaol ymhellach.

AMDANI!

Ffurfio timau

Ewch ati i ffurfio timau e-chwaraeon â rhwng 7 – 10 aelod i gyflawni'r rolau canlynol:

- 2 chwaraewr hyfforddwyr / dadansoddwr
- 2 ymchwilydd
- 3-6 adeiladwr (6 sy'n ddelfrydol ar gyfer pob tîm cystadleuol)

I ddechrau, dylai pob dysgwr fod yn barod i newid rhwng rolau gwahanol yn y tîm a/neu symud rhwng timau:

- Rheolwr (yn arwain y tîm)
- Dadansoddwr/Hyfforddwr (yn dadansoddi cryfderau a gwendidau'r tîm)
- Chwaraewyr (yn dibynnu ar y gêm, gall chwaraewyr gymryd rolau strategol amrywiol yn y tîm)

Wrth i'ch clwb ddatblygu, bydd y rhestr hon o rolau a chyfrifoldebau yn debygol o gael ei mireinio a'i ehangu i gynnwys rolau fel anogwyr (sylwebwyr a rhai sy'n cynnal) a hyrwyddwyr. Mae'r rolau hyn yn caniatáu i'r aelodau hynny o'r clwb sydd ddim am gystadlu i fod yn rhan o e-chwaraeon/timau beth bynnag.

Fodd bynnag, mae'n bwysig nodi rheolau swyddogol ar gyfer gemau Minecraft E-chwaraeon Cymru ar strwythur timau a newid rolau o fewn amser chwarae gêm.

Creu stamp y tîm!

Gall y tîm rannu'r tasgau i greu elfennau o hunaniaeth y tîm:

- **Enwau:** Trefnwch fod y dysgwyr yn trafod enwau cŵl i'w tîm.
- **Logos:** Defnyddiwch y sgiliau celf graffig a'r feddalwedd sydd ar gael i

ddylunio logo i'r tîm. Beth am ddylunio'r logo hwn fel celf picsel neu ar ffurf 3D yn Minecraft ei hun?

- **Crwyn:** Mae bod yn aelod o dîm yn golygu cael gwisg swyddogol gyffredin i bawb, gyda rhai nodweddion unigol. Gofynnwch i'r dysgwyr feddwl am y crwyn y byddai eu tîm yn falch o'u gwisgo. Gallan nhw ddefnyddio casgliad o grwyn ac offer golygu fel Skindex ac yna dilyn y broses hon. Ar ôl i chi gael y ffeil .mcpack ar gyfer y croen, dwbl gliciwch arno i lansio MCEE a'r mewnforion croen. Bydd angen i bob chwaraewr fewnforio'r ffeil .mpack.

Gallwch gadw'r eitemau hyn mewn byd hyfforddi y gallai pob tîm ei gynnal ar gyfer eu sesiynau datblygu sgiliau ac ymarfer eu hunain.

AMDANI!

Bydoedd e-chwaraeon

Mae bydoedd e-chwaraeon Minecraft yn caniatáu i 2 dîm mwy o faint (4-6 chwaraewr) ddylunio yn yr un byd amlchwaraewr yn erbyn cyfyngiadau ychwanegol terfynau gofod ac amser. Y tu hwnt i waith tîm, mae'r mathau o fydoedd y bydd y dysgwyr yn rhan ohonyn nhw yn disgwyl i'r dysgwyr frwydro gan ddibynnu ar alluoedd gwahanol:

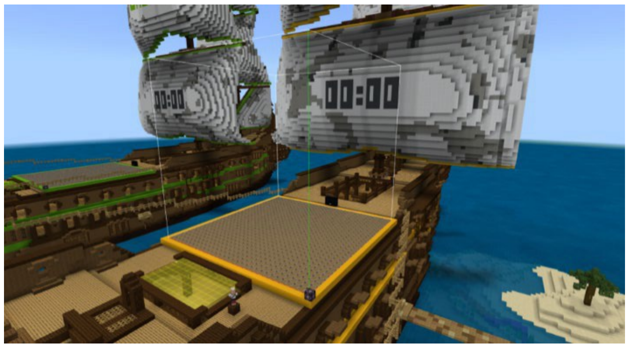
Creu a modelu (Make and Model)	Codio i greu (Code 2 Create)	Gwrthdaro creadigol (Creative Clash)
Mae timau yn adeiladu mewn arena gan ddefnyddio eitemau ar y rhestr. Mae bydoedd Practice Plaza hefyd ar gael ar gyfer 4 neu 12 tîm yn Make & Model	Mae timau'n adeiladu mewn arena gan ddefnyddio eu sgiliau codio yn unig (yn seiliedig ar fydoedd Make & Model) Mae bydoedd Practice Plaza hefyd ar gael ar gyfer 4 neu 12 tîm yn Code 2 Create.	Mae timau'n cystadlu mewn ras i gasglu neu ddosbarthu adnoddau ym myd y gêm.

Bydoedd Make and Model

Dyma fydoedd craidd e-chwaraeon Minecraft. Mae dyluniad gweledol pob byd Make and Model yn cynnig cyfle i adeiladu gwrthrychau ar themâu penodol. Er enghraifft,

- Mae *The Lost Library* yn seiliedig ar thema hud a lledrith, dirgelwch a llyfrau, a gallai ysbrydoli'r dysgwyr i adeiladu gwrthrych neu olygfa o lenyddiaeth fel:
  - Llyfrgell yn Hogwarts
  - Gwe Gwenhwyfar.
- Mae *Binary Builders* yn seiliedig ar thema cylchedau cyfrifiadurol a gallai fod yn addas ar gyfer dylunio model gweithiol o wrthrych technegol fel:
  - system diogelwch cartref

    - system bleidleisio
- Mae *Gold Rush* yn addas i frwydro dros ddylunio golygfa neu arteffact sy'n ein hatgoffa o ddyddiau'r arloeswyr fel:
    - y goets fawr
    - chwilio am aur



Mae pob byd Make and Model yn cynnwys mecaneg mewn-gêm sy'n adnabod y ddau dîm o chwaraewyr, yn caniatáu gosod terfynau amser ar gyfer chwarae, a system bleidleisio i ddewis enillwyr ac yn defnyddio bloc strwythur i allforio adeiladau terfynol y tîm.

Fe welwch fod pob arena yn cynnwys yr un nodweddion cyffredin ar gyfer chwarae gêm:

- Rheolaethau ardal creu cymeriadau
- Ardal dewis a dethol tîm
- Ardal adeiladu
- Ardal bleidleisio/sgorio
- Amserydd
- Sgorfwrdd

Mae pob Ardal Adeiladu yn cynnwys gofod bloc 32x32x32, gyda ffrâm liw. Dyw chwaraewyr ddim yn gallu ychwanegu at na dinistrio unrhyw beth yn y byd y tu allan i'r ardal adeiladu honno.

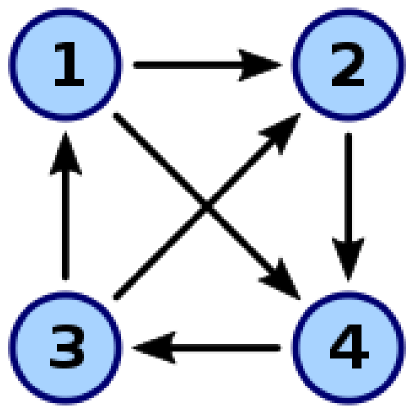
Mae’r fideo Make and Model – Space Race yn crynhoi'r holl elfennau chwarae sy'n

cael eu defnyddio ar gyfer y rhan fwyaf o arenas e-chwaraeon Minecraft a'r ffordd maen nhw'n gweithio. Byddai'n ddefnyddiol dangos y fideo i'r dysgwyr a thrafod y nodweddion cyn i'r gornestau cyntaf ddechrau.

Sut i gynnal pencampwriaeth ysgol

P'un ai ydych chi'n gobeithio cystadlu yng nghynghrair **Minecraft E-chwaraeon Cymru** ai peidio, bydd cystadlu fel clwb yn helpu dysgwyr i barhau i hogi sgiliau gwaith tîm, chwarae teg, gweithio'n strategol a dibriffio ar berfformiad. Dyma ddau strwythur twrnamaint syml a allai fod yn addas i glwb bach mewn ysgol, ac maen nhw'n hawdd i'w ehangu ar gyfer mwy o dimau.

Gornest gron



Ystyr gornest gron yw lle mae pob tîm yn chwarae yn erbyn pob tîm arall, a sgôr yn cael ei roi am ennill, colli neu gael gêm gyfartal, yn erbyn cerdyn sgorio neu rubric. Gellir cadw bwrdd safle'r cystadleuwyr i ddangos cynnydd yn y rownd ben-ben. Ond gair o rybudd am fyrddau safle'r cystadleuwyr (leader boards) - maen nhw'n gallu digalonni rhywun, a dylech eu hailosod ar ôl cwblhau'r rownd er mwyn caniatáu i bob tîm geisio cyrraedd brig y bwrdd ar ryw bwynt. Hefyd, dylech ganiatáu i ddysgwyr gylchdroi drwy'r rolau yn y tîm fel bod pob un yn cael tro ar arwain y tîm.

Gallai pob sesiwn clwb gynnal un neu ddwy rownd o gêm ar thema'r wythnos. Dylid neilltuo amser yn y sesiwn i dimau ddibriffio a thrafod effeithiolrwydd eu gêm fel tîm.

Twrnamaint bwrw allan/dileu fesul gêm

Ystyr hwn yw lle mae timau'n brwydro yn erbyn ei gilydd, a'r tîm buddugol yn mynd ymlaen i chwarae yn erbyn enillydd brwydr arall. Mae'r strwythur isod yn dangos sut y gallai hyn weithio ar gyfer twrnamaint 4 tîm.

Mewn clwb llai, gellid cynnal twrnamaint o'r fath mewn un cyfarfod clwb. Ar gyfer strwythurau mwy (gyda mwy o dimau) efallai y bydd angen ei chwarae dros sawl sesiwn. Bydd angen i dimau sy'n cael eu bwrw allan barhau i gymryd rhan mewn gweithgareddau fel sesiynau ymarfer a chynllunio strategol, a chefnogi eu cyfoedion wrth gwrs.

Creu pencampwyr clwb

Trefnwch bod rownd olaf cystadleuaeth e-chwaraeon eich clwb yn agored i gymuned ehangach yr ysgol gael gwylio. Trefnwch iddi gael ei chynnal amser cinio neu ar adeg arall pan fydd yr ysgol gyfan yn gallu gwylio ac annog eu hoff dîm. Nawr mae gan *ddarpar* hyrwyddwyr a sylwebwyr eich clwb rôl ddilys wrth gynhyrchu posteri i hysbysebu'r digwyddiad a chyfathrebu yn gyhoeddus yn ystod y rownd.

CYNLLUNIO AR GYFER MEITHRIN SGILIAU

Pa bynnag strwythur, neu gyfuniad o strwythurau, rydych chi'n ei fabwysiadu, dylech gyfuno rowndiau'r gystadleuaeth gyda sesiynau hyfforddi er mwyn canolbwyntio ar sgiliau penodol (gan ddefnyddio Redstone, blociau gorchymyn, lefelau codio, cynllunio strategol etc). Gallai'r sesiynau sgiliau hyn gael eu harwain gan yr addysgwr/hyfforddwr neu aelodau profiadol o'r clwb a dylid eu cynnig i holl aelodau'r clwb, nid dim ond y rhai sy'n cymryd rhan mewn e-chwaraeon.

Gair i gall am feirniadu cystadlaethau...

Wrth i'r sgiliau a'r gystadleuaeth ddatblygu, byddwch am drefnu proses feirniadu ffurfiol. Gellid defnyddio/mabwysiadu rubric swyddogol Minecraft E-chwaraeon Cymru er mwyn asesu/beirniadu heriau e-chwaraeon yr ysgol. Byddai hyn yn darparu sylfaen/dealltwriaeth dda o'r hyn sydd i'w ddisgwyl ganddyn nhw unwaith y byddan nhw’n chwarae yng ngemau **Cynghrair/Cynghreiriau Minecraft E-chwaraeon Cymru**, boed hynny'n rhanbarthol neu'n genedlaethol.

CAM 4: DATBLYGU E-CHWARAEON - BLE NESAF?

Ar ôl ffurfio clwb Minecraft yr ysgol a sefydlu agenda ar gyfer gweithio ar heriau cystadleuol, bydd eich dysgwyr yn barod i symud i awyrgylch mwy cystadleuol. Nawr, byddem yn annog eich clwb e-chwaraeon Minecraft i gymryd rhan mewn, arwain a chynnal, twrnameintiau bach yn yr ysgol, digwyddiadau, arddangosiadau, sesiynau blasu, arddangosfeydd a sesiynau gwybodaeth ar gyfer cymuned ehangach yr ysgol a rhanddeiliaid eraill (gweler yr Atodiad am ragor o syniadau).

Mae gweithgareddau o'r fath yn cynnig cyfle gwych i helpu cymuned yr ysgol i ddysgu mwy am e-chwaraeon, profi’r buddion uniongyrchol sy’n dod yn eu sgil a theimlo'r cyffro o fod yn rhan ohonyn nhw. Hefyd, byddwch yn debygol o ddenu mwy o aelodau newydd i'r clwb ac ennyn cydweithwyr newydd i helpu i reoli'r cyfan.

Bydd eich dysgwyr yn barod i brofi eu gwaith tîm, eu sgiliau a chwarae teg ar y lefel nesaf. Nawr mae'n bryd i chi fentro ac ymuno â **chynghrair Minecraft E-chwaraeon Cymru** ar gyfer eich rhanbarth:

- **Minecraft E-chwaraeon - Cynghrair y Gweilch**
- **Minecraft E-chwaraeon - Cynghrair y Dreigiau**
- **Minecraft E-chwaraeon - Cynghrair Rygbi Caerdydd**
- **Minecraft E-chwaraeon - Cynghrair y Scarlets**
- **Minecraft E-chwaraeon - Cynghrair y Gogledd**

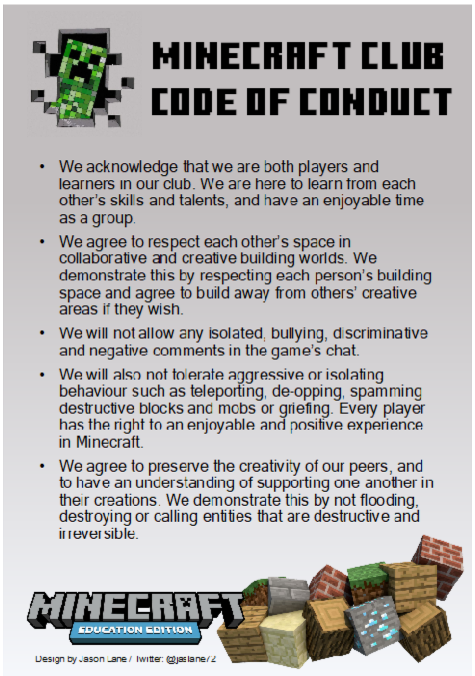
Cofrestrwch ar gyfer cynghrair Minecraft E-chwaraeon Cymru 2023 yma

ATODIAD

Enghreifftiau o God Ymddygiad

Dyma enghreifftiau amrywiol gan glybiau ac ystafelloedd dosbarth. Fe welwch fod rhai'n cyd-fynd â chodau ymddygiad a disgwyliadau presennol yr ysgol.

Cyfrannwyd gan *Fentor Byd-eang Minecraft, Angela Barton, (Qld, Awstralia)*



Cyfrannwyd gan Fentor Byd-eang Minecraft Jason Lane (Qld, Aws)

Minecraft Club Rules

Be Ready! Be Responsible! Be Respectful!

Be Ready!

Come to club every week unless you have a good reason to be absent.

Be Responsible!

Be a team player!
Complete your assignments!
Finish your Pixie Journal each week.

Be Respectful!

No grieving / trolling / stealing / hacking
No fighting
No bad talk in chat
Respect other people's property

Sharon Darling CRS, Virginia Beach City Public Schools, UDA

[1]Enghreifftiau da o chwarae teg

Gall dysgwyr ymgolli'n lân mewn gêm a chanolbwyntio'n llwyr ar ennill! Eto i gyd, mae llawer mwy i'w gael o'r profiad na dim ond bod yn fuddugol.

Pan fydd dysgwyr yn ymwneud â chwaraeon neu e-chwaraeon, maen nhw'n gallu dysgu a rhoi ar waith gwerthoedd a fydd gyda nhw am weddill eu hoes.

Mae egwyddor chwarae teg yn un o'r gwersi bywyd y gall plant ei dysgu o chwaraeon ac e-chwaraeon. Felly, dylen ni helpu dysgwyr i ddeall a gwerthfawrogi egwyddorion chwarae teg wrth sicrhau eu bod nhw'n cael profiad diogel a hwyliog o e-chwaraeon.

Gall chwarae teg ymddangos yn beth anodd i'w ddiffinio, ond mae ei nodweddion yn cynnwys gallu ennill heb lawenychu oherwydd anlwc rhywun, parchu'ch gwrthwynebwyr, a gallu colli'n raslon. Dyma rai egwyddorion pwysig i'w trosglwyddo i’n dysgwyr:

- **Os ydych chi'n colli, peidiwch â gwneud esgusodion.**
- **Os y'ch chi'n ennill, peidiwch â rwbio'r halen yn y briw.**
- **Dysgwch o'ch camgymeriadau a dychwelyd at y gêm.**
- **Gwnewch eich gorau glas bob amser.**
- **Os yw rhywun arall yn gwneud camgymeriad, daliwch ati i'w annog ac osgoi beirniadu.**
- **Dangoswch barch tuag atoch chi'ch hun, eich tîm, a swyddogion y gêm.**

Awgrymiadau ar gyfer dysgu elfennau chwarae teg

Mae chwarae teg yn cynnwys dilyn canllawiau penodol ymddygiad da. Dilynwch reolau'r gêm. Efallai ei bod hi'n ymddangos yn haws ennill trwy wneud pethau'n wahanol (twyllo), ond mae'n rhaid i bawb ddilyn y rheolau. Esboniwch i ddysgwyr bod rheolau'n cael eu creu fel bod modd cymryd rhan mewn chwaraeon mewn ffordd drefnus.

- **Dim dadlau.** Canolbwyntiwch ar y gêm yn lle ffraeo gyda chyd-chwaraewyr, hyfforddwyr neu ddyfarnwyr. Dylech osgoi defnyddio rhegfeydd a geiriau negyddol bob amser.
- **Dylai pawb gael cyfle i chwarae.** Mewn chwaraeon ieuenctid, mae'n bwysig annog hyd yn oed y chwaraewyr lleiaf medrus i gael hwyl yn chwarae'r gêm. Mae gan rieni, hyfforddwyr, a hyd yn oed chwaraewyr eraill rôl bwysig wrth ganiatáu i gyd-chwaraewyr llai dawnus gymryd rhan[i].

[1] Mae'r testun uchod wedi'i fireinio o gyngor Stanford Medicine Children’s Health

- **Pob chwarae teg.** Mae mabolgampwyr da eisiau ennill oherwydd eu bod wedi dilyn y rheolau a chwarae'r gêm orau y gallen nhw. Peidiwch byth â chefnogi unrhyw ymdrechion i dwyllo neu dorri'r rheolau. Nid yw twyllo'n dderbyniol.
- **Dilyn y cyfarwyddiadau.** Pwysleisiwch bwysigrwydd gwrando ar hyfforddwyr a dyfarnwyr a dilyn eu cyfarwyddiadau tra maen nhw ar y cae ac yn cymryd rhan mewn gweithgareddau tîm.
- **Parchu'r tîm arall.** P'un a yw eich tîm yn ennill neu'n colli, mae'n bwysig dangos parch at ymdrechion y tîm arall. Os yw'r tîm arall yn ennill, cofiwch dderbyn eich bod wedi colli, cydnabod eu galluoedd, a symud ymlaen. Os bydd eich tîm yn ennill, peidiwch â brolio - dyna mae'n ei olygu i fod yn enillydd graslon.
- **Annog cyd-chwaraewyr.** Mae chwaraeon tîm ar ei orau pan fydd pob unigolyn yn cefnogi'r tîm. Cofiwch ganmol cyd-chwaraewyr am yr hyn maen nhw'n ei wneud yn dda a'u hannog pan fyddan nhw'n gwneud camgymeriadau. Osgowch feirniadaeth a gweithredoedd cas. Anogwch y rhieni i fod yn esiampl i'w plant drwy eu canmol am bethau penodol, hyd yn oed os wnaethon nhw gamgymeriad neu os na wnaethon nhw chwarae cystal â'r disgwyl.
- **Parchu penderfyniadau dyfarnwyr a swyddogion eraill.** Mae'r bobl yma'n gyfrifol am wneud penderfyniadau anodd am elfennau'r gêm. Mae chwarae teg yn golygu derbyn penderfyniad, hyd yn oed os ydych chi'n anghytuno ag ef. Cofiwch mai dim ond un penderfyniad bach yw e - ewch yn ôl i mewn a chanolbwyntio ar y gêm.
- **Gorffen trwy ysgwyd llaw.** Mae mabolgampwyr da yn mwynhau chwaraeon ac yn gwybod sut i orffen gêm ar nodyn cadarnhaol, p'un ai ydyn nhw wedi ennill ai peidio. Dyw bygythiadau, dicter, beirniadaeth na mynegiant negyddol arall byth yn dderbyniol.

Ymarfer corff ar gyfer chwaraewr Minecraft E-chwaraeon

Mae mwy i Minecraft E-chwaraeon na dim ond gweithgaredd cystadleuol hwyliog yn unig. Mae'n golygu cryn dipyn o waith a chryfder – yn y pen a'r dwylo. Mae twrnamaint Minecraft E-chwaraeon yn gofyn i chwaraewyr fod â meddwl chwim a'r gallu i ddefnyddio'r bysellfwrdd neu'r rheolwr yn effeithlon - sy'n golygu symud eu bysedd a'u dwylo yn gyflym iawn. Felly, mae angen cryn dipyn o baratoi corfforol!

Mae gêm twrnamaint Minecraft E-chwaraeon yn gofyn am ymateb yn gyflym, atgyrchoedd cyflym a chydsymud llaw a llygad da. Hefyd, mae angen i chwaraewyr wneud penderfyniadau mewn chwinciad dan bwysau. Yn ogystal â gofynion corfforol chwarae'r gemau hyn, mae heriau meddyliol hefyd. Yn ei hanfod mae'n golygu dysgu sgiliau a strategaethau newydd.

Sut gall ymarfer corff helpu'ch dysgwr i chwarae gemau
Pan ddaw hi'n fater o baratoi ar gyfer digwyddiad chwaraeon, mae pawb yn gwybod bod llawer o ymarferion yn hanfodol. Ond tydi pobl ddim yn sylweddoli bod gwneud ymarferion yn gallu helpu i wella'ch perfformiad chwarae gemau cyfrifiadurol hefyd. Mae dau brif reswm pam mae ymarfer corff yn gallu bod o fudd i chwarae gemau cyfrifiadurol.

Yn gyntaf, mae ymarfer corff yn helpu i gadw eu cyhyrau'n gryf ac yn hyblyg. Mae hyn yn golygu y bydd ganddyn nhw fwy o egni yn ystod sesiynau hyfforddi a thwrnameintiau.

Yn ail, mae ymarfer corff yn eu helpu i sicrhau ffocws a chanolbwyntio'n well. Mae hyn yn ei gwneud hi'n haws iddyn nhw ganolbwyntio ar eu gêm heb gael eu hamharu gan bethau fel blinder etc.

Helpu i ystwytho a ffyrfhau'r cyhyrau
Un o'r problemau mwyaf sy'n wynebu athletwyr e-chwaraeon yw anystwythder cyhyrau. Mae stiffrwydd yn digwydd pan nad yw eich cyhyrau'n cael eu hymestyn yn iawn ar ôl cael eu defnyddio. Mae hyn yn achosi poen ac anesmwythyd sy'n cyfyngu ar eich gallu i symud yn rhydd. Er mwyn osgoi'r broblem hon, mae angen i chi sicrhau bod eich dysgwyr yn ymestyn y cyhyrau yn rheolaidd.

Mae hyn yn arbennig o fuddiol ar gyfer cadw'ch ysgwyddau, eich cefn, eich cluniau a'ch gwddf yn hyblyg. Maen nhw hefyd yn gallu helpu i atal anafiadau rhag digwydd.

Hwb i'r hyder
Gall ymarfer corff roi hwb i'ch lefelau hyder. Nid yn unig mae'n gwneud i chi deimlo'n gryfach ac yn fwy heini, ond gall hefyd roi teimlad o gyflawniad i chi. Gall hyn ysgogi eich dysgwyr i barhau i weithio'n galed a gwthio eu hunain ymhellach nag erioed o'r blaen.

E-chwaraeon: Ymestyn
Rydyn ni wedi creu rhaglen ymestyn ar gyfer eich dysgwyr sy'n canolbwyntio ar ardaloedd problem cyffredin fel y cefn, y gwddf a'r arddwrn, yn ogystal â mannau eraill fel coesau ac ysgwyddau.

Dylech fynd drwy rai ymarferion ymestyn syml gyda'ch dysgwyr ym mhob un o sesiynau'ch clwb, yn ogystal ag ar ddyddiau gemau twrnamaint. Ar ddyddiau twrnamaint, argymhellir eu bod yn gwneud yr ymarferion hyn cyn y gêm ac adeg hanner amser hefyd.

Ymestyn y cefn

- **Ymestyn o'r cefn i'r frest – 2 set o 10 ymarfer (dal 5 eiliad ym mhob safle)**
    - Rhowch eich dwylo y tu ôl i'ch pen.
    - Gwasgwch eich palfeisiau gyda'i gilydd.
    - Ewch â'ch penelinoedd yn ôl cyn belled ag y bo modd.
    - Daliwch i ymestyn.

- **Pontydd – 2 set o 10 ymarfer (dal am 3 eiliad ar i fyny)**
    - Ewch i orwedd ar eich cefn gyda'ch pengliniau wedi'u plygu.
    - Cofiwch dynhau'r cyhyrau yn eich stumog.
    - Codwch eich cluniau oddi ar y llawr nes eu bod wedi cyrraedd at eich pengliniau a'ch ysgwyddau.
    - Daliwch i ymestyn.

- **Ymestyn y cefn – 1 set o 10 ymarfer (dal am 3 eiliad ar i fyny)**
    - Ewch ati i orwedd yn wastad ar fat ac ar eich stumog.
    - Sythwch eich coesau y tu ôl i chi.
    - Rhowch eich penelinoedd ar y llawr a sleidio'ch breichiau uwchben eich ysgwyddau (siâp pensil).
    - Codwch eich breichiau o'r llawr er mwyn helpu i godi rhan ucha'ch cefn, gan wasgu eich cluniau yn erbyn y mat.
    - Cadwch eich pen a'ch gwddf yn llonydd.
    - Ewch yn ôl i lawr i'r safle cychwynnol.

Ymestyn y gwddf

- **Trowch eich pen o ochr i ochr – 1 set o 10 ymarfer bob ochr (daliwch am bum eiliad ar bob ochr)**
    - Cadwch eich pen yn sgwâr dros eich ysgwyddau gan gadw'ch cefn yn syth.
    - Trowch eich pen yn araf i'r dde nes eich bod yn teimlo'r cyhyr yn ymestyn yn ochr eich gwddf a'ch ysgwydd.
    - Daliwch i ymestyn, cyn symud eich pen yn araf i wynebu ymlaen eto.
    - Yna ailadroddwch drwy droi at eich chwith, gan stopio ar eich pwynt terfyn, ac yna dychwelyd i wynebu ymlaen.
- **Cylchdroi'r gwddf - 1 set o 10 ymarfer bob ochr (dal am bum eiliad ar bob ochr)**
    - Safwch yn dalsyth â'ch traed lled-ysgwydd ar wahân. Gadewch i'ch breichiau hongian bob ochr i chi. Dylai'r ysgwyddau fod yn llac. Dyma'ch safle cychwynnol.
    - Dechreuwch yr ymarfer corff drwy wyro'ch pen yn ôl. Nesaf, rholiwch eich gwddf yn araf mewn cylch i'r chwith am tua 10 gwaith.

- Nesaf, gwnewch yr un peth fel arall a rholio'ch gwddf i'r dde 10 gwaith.

Ymestyn eich arddyrnau

- **Ymestyn yr arddwrn - 3 X 10 eiliad ar bob llaw**
    - Dechreuwch gyda'ch ochr chwith, daliwch eich braich allan o flaen eich corff ac ymestyn eich penelin gyda'ch cledrau ar i fyny.
    - Gan ddefnyddio'ch llaw arall, tynnwch ar hanner isaf eich bysedd yn dyner fel eich bod yn tynnu'ch arddwrn ar i lawr (efallai y byddwch yn teimlo ac yn gweld cymal eich arddwrn yn gwahanu rhywfaint).
    - Daliwch y safle hwn.
    - Ailadroddwch gyda'r llaw arall.

- **Gwasg gwrthiant arddwrn - 3 X 10 eiliad ar bob llaw**
    - Dechreuwch drwy roi eich bysedd a'ch cledrau gyda'i gilydd gyda'ch bysedd yn pwyntio ar i fyny a'ch penelinoedd yn pwyntio tuag allan (fel petaech chi'n gweddïo).
    - Daliwch y safle hwn.
    - I gynyddu'r dwyster, gostyngwch eich dwylo'n araf wrth eu cadw gyda'i gilydd.

Sbwng rholio (dewisol)

- Defnyddiwch sbwng rholi i rolio'r grwpiau cyhyrau craidd a lleddfu straen a lleihau tyndra a dolur.

Minecraft E-chwaraeon Cymru – Rheolau gemau

1. Y **nifer uchaf o chwaraewr mewn tîm gêm** yw 10, wedi'u neilltuo i'r rolau canlynol:
   - 2 chwaraewr hyfforddwr / dadansoddwr
   - 2 ymchwilydd
   - 6 adeiladwr

2. Y **nifer uchaf o ddyfeisiau** sy'n gallu cael eu defnyddio yn ystod gêm yw 8 a dylid eu trefnu yn y ffordd ganlynol:
   - 2 ddyfais â mynediad i'r rhyngrwyd er mwyn i ymchwilwyr gasglu gwybodaeth
   - 6 dyfais ar gyfer adeiladu o fewn yr ardal gêm

3. Yn ystod y gêm, gall chwaraewyr gyfnewid rolau unrhyw bryd, ar yr amod nad oes byth mwy na 6 adeiladwr, 2 ymchwilydd, a 2 hyfforddwr ar unrhyw un adeg

4. Ni ddylai timau sy'n cystadlu ryngweithio â'i gilydd yn ystod gêm, a dylai timau ddilyn **Egwyddorion Chwarae Minecraft E-chwaraeon Cymru** cyn ac ar ôl gemau.

5. Y mwyaf o amser a ganiateir ar gyfer gêm yw 45 munud

6. Rhaid beirniadu pob gêm yn annibynnol gan ddefnyddio **Rubric Academi Minecraft E-chwaraeon Cymru.**

7. Rhaid i bob chwaraewr gadw at y rheolau neu gallai timau gael eu diarddel

Rubric Minecraft E-chwaraeon Cymru

	System sgorio rubric Minecraft E-chwaraeon Cymru				
Map:					
Pwnc:					
Dyddiad:					
Amser:					
Pwy sy'n cynnal:					
Tîm Gwyrdd:					
Tîm Coch:					
	Hyd at uchafswm o 1 pwynt y slot. Gallwch ddyfarnu 0.X am sgor mwy cywir.	Beirniad 1		Beirniad 2	
Rubric sgorio		Hyd at 1 pwynt y slot!		Hyd at 1 pwynt y slot!	
Categori 1	*Cywirdeb amserol - Perthnasol, Adnabyddadwy*				
	Mae'r adeilad gorffenedig wedi llwyddo i fodloni briff y pwnc				
	Mae'r adeilad i'w weld yn gwbl amlwg o'r perimedr				
	Mae'n 3D llawn, ac mae modd ei weld o sawl ongl wahanol				
	Mae'n cynnwys manylion cywir sy'n dangos dealltwriaeth o'r briff pwnc				
Categori 2	*Creadigrwydd Gweledol - Lliw, Arlliw, Uwcholeuo, Gwead*				
	Amrywiaeth o flociau i wella'r ystod o liwiau				
	Pob math o flociau gwahanol i greu arlliwiau ac uwcholeuo				
	Defnyddio patrymau ac effeithiau i ddangos manylion gan ddefnyddio detholiad o flociau				
	Cyflawni gweadau drwy ddefnyddio blociau unigryw, gweadog				
Categori 3	Maint a Gofod - Arwynebedd				
	Defnyddio graddfeydd fel agwedd fwriadol ar yr adeilad.				
	Wedi defnyddio'r holl ofod sydd ar gael - hyd, lled ac uchder.				
	Pob agwedd ar yr adeilad yn cyd-fynd - ar y raddfa gywir (cymeriadau i adeiladau, etc).				
Categori 4	Estheteg a'r Amgylchedd				
	Wedi ystyried a chreu amgylchedd cyfagos yr adeilad				
	Wedi defnyddio goleuadau i godi proffil yr adeilad a thynnu sylw at fanylion a ffocws				
	Mae estheteg ac amgylchedd ychwanegol yn gwella golwg a dyluniad yr adeilad				
Categori 5	Redstone				
	Wedi defnyddio Redstone yn llwyddiannus i greu swyddogaeth neu elfen esthetig				
	Mae mecaneg Redstone wedi'i guddio o'r golwg				
	Mae mecaneg Redstone yn berthnasol i'r pwnc neu'r thema				
	Wedi creu llawer o greadigaethau Redstone fel rhannau effeithiol o'r adeilad.				
Categori 6	Gwaith tîm				
	Mae gan y tîm arweinyddiaeth glir a gweithgar				
	Rolau a chyfrifoldebau clir				
	Cyfathrebu effeithiol rhwng aelodau'r tîm				
	Anogaeth a chymorth llawn ymhlith aelodau'r tîm.				
	Trefn amlwg wrth adeiladu.				
	Tystiolaeth o gynllunio cyn-gêm yn y broses o adeiladu, ac yng nghanlyniad y gwaith adeiladu.				
	CYFANSWM	0	0	0	0

	Cyfanswm y sgôr
Tîm Gwyrdd	0
Tîm Coch	0

Hanfodion

Mae cynghrair yn cael ei ffurfio o gasgliad o dimau.

Y cynllluniau presennol yw cael 5 cynghrair rhanbarthol.

Gallai cynghreiriau chwarae'r un nifer o gemau, neu nifer gwahanol o gemau. Fodd bynnag, ar ddiwedd cyfnod y gynghrair mae’n rhaid bod pob tîm wedi chwarae nifer cyfartal o gemau!

Canlyniad Gemau

Mae timau'n sgorio pwyntiau yn erbyn meini prawf ym mhob gêm.

Gallai timau felly ennill, dod yn gyfartal neu golli mewn unrhyw gêm.

Byddai timau'n cael 4 pwynt am fuddugoliaeth, 2 bwynt am gêm gyfartal ac 1 pwynt am golled.

Bydd pwynt bonws pellach yn cael ei ddyfarnu os yw'r tîm sy'n colli o fewn 3 phwynt i'r sgôr buddugol.

Mae sgôr meini prawf pob tîm yn cael eu cofnodi o bob gêm (gweler yn ddiweddarach)

Canlyniad Cynghrair

Mae timau'n chwarae ei gilydd ac yn derbyn pwyntiau (fel uchod)

Y tîm gyda’r mwyaf o bwyntiau sy’n ennill y gynghrair.

Os bydd pwyntiau cyfartal ar ddiwedd cyfnod y gynghrair, bydd y pwyntiau meini prawf, ar gyfer pob tîm, o bob gêm yn cael eu hadio at ei gilydd a'r tîm â'r sgôr cyfartalog uchaf fydd yr enillwyr.

Gemau Chwarae/Terfynol

Cynnal cystadleuaeth twrnamaint yn cynnwys 8 tîm.

Y gemau rhagbrofol fyddai'r 5 enillydd cynghrair a'r 3 tîm gorau ail-safle.

Os oes gan bob cynghrair yr un nifer o dimau, yna gellir defnyddio system bwyntiau i bennu'r 3 thîm sydd â'r record 2il safle gorau.

Os oes gan gynghreiriau niferoedd gwahanol o dimau, gellid defnyddio system sgôr gyfartalog.

System gyfartalog: cofnodwch y pwyntiau meini prawf cyfartalog fesul tîm; mae'r 3 thîm gyda'r sgorau cyfartalog uchaf yn symud ymlaen. Os bydd gêm gyfartal rhwng timau, mae'r timau â'r sgôr unigol uchaf yn mynd trwodd.

Byddai'r rowndiau gogynderfynol yn cael eu penodi'n seiliedig ar y sgôr meini prawf cyfartalog ar gyfer pob un o'r 8 tîm: Gosodwch enillwyr y 5 cynghrair yn ôl sgôr gyfartalog a gosodwch y 3 ail orau yn ôl sgôr meini prawf.

Enillydd 1 v Ail 3

Enillydd 2 v Ail 2

Enillydd 3 v Ail 1

Enillydd 4 v Enillydd 5

Syniadau er mwyn lledaenu'r gair yn eich ysgol

Cofiwch ddal ati gyda phosteri recriwtio ac opsiynau cofrestru â'r clwb. Pan fydd eraill yn gweld beth mae'ch dysgwyr yn ei wneud, byddan nhw am ymuno hefyd. Gallai aelodau'r wirfoddoli i greu strategaethau er mwyn hyrwyddo'r clwb.

Cofiwch annog a chefnogi aelodau'ch clwb i wneud y canlynol:

1. Cynnal arddangosiad i'r ysgol, er mwyn dangos sut gall gweithio dan bwysau fel tîm mewn gêm gystadleuol arwain at ganlyniadau gwych.
2. Cynnal gornestau e-chwaraeon bach yn ystod diwrnod STEM yn yr ysgol.
3. Arddangos cynnydd a chynhyrchion cystadleuaeth adeg gwasanaeth yr ysgol (yn union fel mae campau a chlybiau eraill yn ei wneud)
4. Creu taflenni a deunyddiau eraill i hyrwyddo gweithgareddau'r clwb i weddill yr ysgol
5. Cynnal sesiynau ‘rhoi cynnig arni’ er mwyn sefydlu aelodau newydd i’r clwb a/neu dîm, sefydlu timau ac arweinwyr newydd.
6. Gofyn i aelodau'ch clwb e-chwaraeon fod yn hyfforddwyr timau mewn cystadlaethau traws-ysgol.
7. Argraffu crysau-t ar gyfer y clwb neu godi arian ar gyfer crysau neu offer i’r clwb
8. Cynnal cyflwyniad neu noson e-chwaraeon i rieni a'r gymuned
9. Marchnata eich gweithgareddau e-chwaraeon yng nghylchlythyr yr ysgol
10. Chwilio am gyfleoedd i gynnal digwyddiadau arddangos neu her yn eich tref neu mewn gŵyl gymunedol leol

Enghreifftiau o sut i oresgyn y ffaith na allwch chi ymuno â gornest ym myd amlchwaraewr Minecraft

Mae gan bob dysgwr gyfrif Hwb Office 365, ar yr un denantiaeth, felly, mewn theori dylai pob dysgwr allu cysylltu ag unrhyw ddysgwr arall ar y denantiaeth trwy gyfrwng byd amlchwaraewr Minecraft. Fodd bynnag, mae gan rai ysgolion ac awdurdodau lleol waliau tân ar waith sy'n atal hyn! Os felly, efallai y bydd angen i ni ystyried y ddau syniad hyn i gynnal cystadleuaeth trwy gêm gyfochrog:

Os gallwch chi gyfarfod yn gydamserol - gall pob tîm chwarae mewn amser real. Mae un athro/cynrychiolydd URC sy'n cynnal cyfarfod yn trefnu cyfarfod MS Teams, ar amser penodol sydd wedi'i gytuno ymlaen llaw, ac mae'n anfon gwahoddiad i athro/cynrychiolydd URC ar gyfer yr ysgol sy'n cystadlu. Ar y diwrnod, mae'r ddwy ysgol yn ymuno â'r cyfarfod byw. Bydd angen sicrhau bod hwn yn cael ei daflunio ar sgrin fawr ar bob pen.
Ar ôl cyfarchion a chyflwyniadau, ewch ati i gyhoeddi'r her yn fyw yn y cyfarfod. Bydd pob athro/cynrychiolydd URC yn cynnal byd Minecraft ei dîm ei hun a chymryd ei dro yn MS Teams i rannu'r gêm Minecraft (rhannu sgrin) er mwyn i bawb allu gwylio. Pan fydd yr amser ar ben, gellir mynd drwy'r gêm yn gryno er mwyn cyflwyno'r adeiladwaith a'r prif elfennau ac esbonio popeth, cyn beirniadu i ddewis yr enillydd.

Gallu cyfarfod yn anghydamserol yn unig - mae pob tîm yn chwarae yn ei amser ei hun. Gellir rhannu'r her y cytunwyd arni a'r terfynau amser rhwng yr athrawon/cynrychiolwyr URC. Gallai pob tîm gyflawni'r ornest o flaen cynulleidfa o aelodau'r clwb er mwyn cael anogaeth. Mae pob grŵp yn recordio esboniad drwy'r gêm gyda PowerPoint, [2]Flipgrid neu offeryn recordio sgrin arall. Mae pawb yn cytuno i rannu'r fideos ar-lein ar adeg benodol. Yna gellir gweld y ddau fideo, eu cymharu a'u dadansoddi.

Wrth ddewis y tîm buddugol, dylai pob penderfyniad gael ei seilio ar **Rubric Minecraft E-chwaraeon Cymru,** a chael ei wneud gan feirniaid di-duedd.

[2] *Nodyn: Mae Flipgrid yn offeryn perffaith ar gyfer creu fideos o ornestau, rhannu fideos gyda'r gymuned a chynnal system bleidleisio i benderfynu ar enillwyr.*

MAE ADDYSGWYR AR GAEL AR HYD A LLED Y BYD SY'N GALLU EICH TYWYS A'CH YSBRYDOLI

Cyngor pellach ac enghreifftiau o glybiau e-chwaraeon ysgol:

Clywch sut y dechreuodd Alfonso Gonzalez, Athro STEM yn Chimacum Elementary School, WA, glwb Minecraft E-chwaraeon i ddisgyblion dosbarth 6th grade.

- E-chwaraeon gyda Minecraft

- Dechrau arni

Jason Lane a Mark Savery (Awstralia) yn trafod Minecraft ac E-chwaraeon Ysgol yn nigwyddiad EduTech 2021

Arweinwyr Tîm Microsoft yn cymryd rhan mewn e-chwaraeon: Stephen Reid (Yr Alban), Laylah Bulman (UDA), Justin Edwards (Iwerddon) Laika Riddle (Yr Almaen)

Cadwch lygad am y Mentoriaid Byd-eang Minecraft hyn sy'n arwain y blaen o ran clybiau ac e-chwaraeon Minecraft, ac sydd wedi cyfrannu eu hadborth a'u harbenigedd i'r pecyn cymorth hwn:

- Jason Lane (Awstralia)
- Alfonzo Gonzalez (UDA)
- Nathan Scott (Seland Newydd)
- Bradley Smrstick (UDA)
- Noa Lahav (Israel)
- Dr Bryan Sanders (UDA)
- Kyle Calderwood (UDA)
- Julie Mavrogeorge (UDA)
- Chris Fuge (UDA)
- Angela Barton (Awstralia)