

## ***Ein taith gyda Minecraft: Education Edition***

Yn 2019, buddsoddodd Llywodraeth Cymru £1.2 miliwn er mwyn i addysgwyr a 467,000 o bobl ifanc fanteisio ar ddefnyddio Office 365 a Minecraft: Education Edition drwy blatfform dysgu digidol Cymru, Hwb. Roedd y buddsoddiad hwn yn adlewyrchu ymrwymiad a gweledigaeth genedlaethol i greu pobl ifanc a oedd yn ddigidol gymwys ac yn barod i ffynnu mewn byd digidol cyfnewidiol. Gan nad oedd llawer o addysgwyr erioed wedi defnyddio Minecraft: Education Edition o'r blaen, roedd yna angen i gynnig cymorth ac arweiniad ynglŷn â sut i'w ddefnyddio i feithrin gwybodaeth a sgiliau, ynghyd â dysgu ac addysgu effeithiol, ar draws ystod o feysydd y cwricwlwm.

Roedden ni wrth ein bodd o gael ein dewis gan Lywodraeth Cymru i fod yn Ganolfan Ddysgu Minecraft Hwb ym mis Medi 2019. Fel ysgol, roedden ni wedi bod yn defnyddio Minecraft: Education Edition ers nifer o flynyddoedd i greu cwricwlwm diddorol a meithrin gwybodaeth a sgiliau mewn ystod o feysydd y cwricwlwm. Mae Minecraft: Education Edition wedi cynorthwyo ein dysgwyr i ddatblygu creadigrwydd, meddwl yn feirniadol, sgiliau datrys problemau a sgiliau codio. Mae ein dysgwyr wedi datblygu sgiliau arwain a llais dyls drwy rannu eu syniadau gyda dysgwyr eraill, o fewn eu hysgol eu hunain a thu hwnt. Ein her nesaf oedd: sut gallwn ni rannu hyn gydag addysgwyr eraill a'u helpu i ryddhau potensial Minecraft: Education Edition i gyfoethogi'r cwricwlwm ar gyfer eu dysgwyr?

Ar y cychwyn, roedd y ddau ohonon ni braidd yn nerfus ynglŷn â chyflwyno rhaglen ddeuddydd i addysgwyr o nifer o wahanol ysgolion. Dyma oedd ein profiad cyntaf o gyflwyno hyfforddiant i addysgwyr o'r tu allan i'n hysgol ein hunain. Hefyd, o brofiad blaenorol, mae rhai addysgwyr yn poeni na fyddan nhw'n gallu defnyddio Minecraft: Education Edition yn effeithiol oherwydd yr ofn y bydd eu dysgwyr yn gwybod mwy na nhw. Mewn gwirionedd, ar ôl iddyn nhw sylweddoli sut mae'r nodweddion addysg yn y gêm yn gallu hwyluso profiadau dysgu gwirioneddol gofiadwy, fe wnaeth pawb ymroi'n llwyr i'r hyfforddiant ac roedd pawb yn frwd ac yn awyddus i ddechrau ei ddefnyddio gyda'u dysgwyr eu hunain.

Roedd y rhaglen wedi'i strwythuro'n berffaith – amser i ddysgu'r pethau sylfaenol ac ystyried sut byddai modd defnyddio Minecraft: Education Edition yn yr ystafell ddosbarth i feithrin gwybodaeth a sgiliau mewn ffordd ddiddorol ac y mae modd ymgolli ynddi. Rhoddodd y bwlch amser rhwng y ddwy sesiwn gyfle i'r addysgwyr roi eu syniadau ar waith a myfyrio ar lwyddiannau a meysydd y gellir eu datblygu yn y dyfodol. Roedd yr adborth ar ôl yr hyfforddiant yn anhygoel! Roedden ni ar ben ein digon wrth glywed am effaith gadarnhaol Minecraft: Education Edition ar gynifer o ystafelloedd dosbarth o ganlyniad i'n sesiynau.

Fel Canolfan Ddysgu Minecraft Hwb, gofynnwyd i ni greu cynlluniau gwaith, cynlluniau gwersi a heriau i gynorthwyo addysgwyr i ddefnyddio Minecraft: Education Edition yn eu hystafelloedd dosbarth. Roedd y broses yma'n wahanol iawn i'n ffordd draddodiadol o gynllunio ein gweithgareddau dysgu. Yn gyntaf, roedd angen i ni wneud yn siŵr y byddai modd i addysgwyr eraill ddilyn y cynlluniau'n rhwydd; fel ymarferwyr, at ein defnydd ni ein hunain mae ein cynlluniau fel arfer, felly fyddai dim gwahaniaeth pe baem ni wedi hepgor rhywbeth. Ond gan fod y Cynlluniau Gwaith a'r Cynlluniau Gwersi yma ar gyfer addysgwyr eraill, roedd yn rhaid i ni wneud yn siŵr eu bod yn cynnwys pob manylyn a cham i'w helpu i ddefnyddio Minecraft: Education Edition yn llwyddiannus yn eu hystafelloedd dosbarth eu hunain. Bu'r templedi Cynlluniau Gwaith a'r adnoddau cynlluniau gwersi o fudd mawr drwy roi ffocws i ni a sicrhau ein bod yn cynnwys yr holl rannau perthnasol yn y gwaith cynllunio. Hefyd, roedd her ychwanegol o greu gweithgareddau dysgu, ar draws amrywiaeth o Feysydd Dysgu a Phrofiad, a'r rheiny wedi'u hategu gan bedwar diben craidd y cwricwlwm newydd i Gymru. Gan mai megis dechrau deall y rhain oedden ni, ar y cychwyn roedd hi'n frawychus cael yr her o greu adnoddau i bobl eraill eu defnyddio. Roedd yn bwysig cymryd amser i ymgysylltu â chanllawiau'r cwricwlwm, y safonau addysgu ac arweinyddiaeth a meddwl sut i ddefnyddio Minecraft: Education Edition i wella'r cwricwlwm newydd a diwallu anghenion ein dysgwyr. Roedd pob un o'n Cynlluniau Gwaith yn dilyn camau clir at lwyddiant: ymchwilio, cynllunio, adeiladu a rhannu. Roedd hi hefyd yn bwysig annog addysgwyr i ystyried eu dysgwyr ac addasu eu gwaith cynllunio i weddu i'w hanghenion.

# Hwb® Canolfan Ddysgu Minecraft

## Uchafbwynt ar ein taith



mynychu ein digwyddiadau hyfforddi.

Uchafbwynt arbennig yn y flwyddyn oedd rhannu ein profiadau gydag addysgwyr yn ystod Digwyddiad Dysgu Digidol Rhanbarthol Consortiwm Canolbarth y De. Yn ogystal â rhannu ein dull o gyfoethogi'r cwricwlwm gyda Minecraft: Education Edition, rhannwyd her newydd i helpu addysgwyr i gyflwyno Minecraft: Education Edition i'w dysgwyr. Roedd yn anhygoel cyflwyno cynifer o addysgwyr i botensial Minecraft: Education Edition ac i hyrwyddo ein dyddiadau rhaglenni sydd ar y gweill. Roedden ni hefyd wrth ein bodd yn clywed cymaint o straeon am sut roedd addysgwyr yng Nghymru yn defnyddio Minecraft: Education Edition yn yr ystafell ddosbarth ac yn dal i fyny â'r rhai a oedd wedi

***“Roedden ni’n eithriadol o falch o gael bod yn Ganolfan Ddysgu Minecraft. Mae hyder Sophie a Darren wedi cynyddu ac maen nhw wedi ysbrydoli cymaint o athrawon ledled Cymru i greu profiadau gwirioneddol fythgofiadwy.”***

**Chris Coole, Pennaeth Ysgol Gynradd Darran Park**

## Troeon eraill ar ein taith

Daeth tro annisgwyl o ran ein rôl fel Canolfan Ddysgu Minecraft Hwb yn ystod tymor y Gwanwyn pan darodd y pandemig COVID-19. Doedden ni ddim wedi cyflwyno'r ail ddiwrnod o hyfforddiant ar gyfer y garfan bresennol ac roedd llawer o addysgwyr eisoes wedi rhoi eu henwau i lawr i gymryd rhan yn ein rhaglen yn ystod mis Mai / Mehefin. Er mwyn gwneud yn siŵr na fyddai ymarferwyr yn colli cyfle i gymryd rhan yn yr hyfforddiant, fe wnaethon ni gyflwyno'r sesiynau drwy Microsoft Teams. Ar y cychwyn, roedd methu â chymryd rhan wyneb yn wyneb yn wahanol iawn i'r hyn roedden ni wedi arfer â'i wneud, ond fe wnaethon ni addasu'r dull cyflwyno ar-lein mewn dim o dro, ac roedd yr addysgwyr wnaeth gymryd rhan yn gwerthfawrogi'r ffaith eu bod nhw'n dal i allu cael mynediad at ddysgu proffesiynol er nad oedden nhw'n gallu mynychu'r rhaglen yn y cnawd. Roedden ni hefyd wrth ein bodd bod cymaint o ysgolion wedi dechrau defnyddio Minecraft: Education Edition i gefnogi eu dysgwyr drwy ddull dysgu o bell.

# Hwb® Canolfan Ddysgu Minecraft

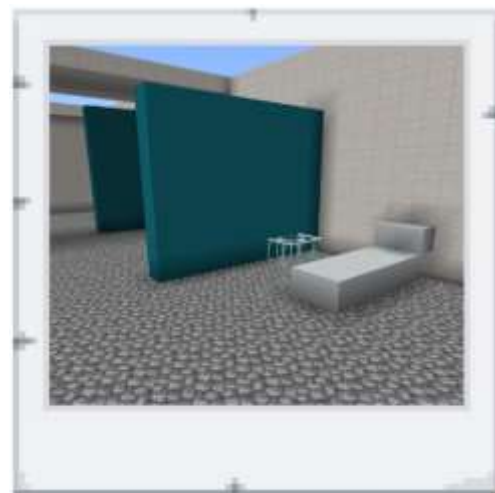


Cafodd y pandemig effaith fawr hefyd ar ein dull o fynd i'r afael ag addysgu a dysgu. Drwy ddysgu o bell, roedden ni yn gallu defnyddio Minecraft: Education Edition i barhau i gefnogi ein dysgwyr. Gosodwyd heriau adeiladu wythnosol i ddysgwyr gan ddefnyddio Heriau Adeiladu Misol Minecraft: Education Edition, a gofynnwyd iddyn nhw eu rhannu gyda ni drwy Teams. Bu'n ffordd dda i'r dysgwyr fynegi eu creadigrwydd, rhannu eu profiadau a chadw mewn cysylltiad â'i gilydd yn ystod amgylchiadau anodd iawn.

Drwy ddefnyddio nodwedd y cod ymuno, roedd modd hefyd i addysgwyr gysylltu gyda'u dysgwyr drwy gyfrwng byd cydweithredol Minecraft. Bu hyn yn bwysig o ran helpu gyda lles dysgwyr drwy eu galluogi i gyfathrebu gyda'u cyfoedion a'u haddysgwyr.

Creodd un o arweinwyr prosiect Canolfannau Dysgu Minecraft Hwb brosiect dysgu o bell cyflawn, Pensaerniaeth Anhygoel, gan alluogi dysgwyr i ymchwilio i adeiladau diddorol ac anarferol o bob cwr o'r byd. Yna, aeth y dysgwyr ati i gynllunio ac adeiladu eu henghreifftiau eu hunain o bensaerniaeth anhygoel. Yn ogystal â dysgu am bensaerniaeth, fe wnaeth y prosiect yma helpu'r dysgwyr i wneud synnwyr o'r sefyllfa o'u cwmpas.

Ar ôl dysgu am gyflwyno ysbytai maes, aeth y dysgwyr ati i greu Ysbyty Ffenics a gafodd ei ysbrydoli gan Ysbyty Nightingale yn Llundain. Roedd yr ysbyty'n cynnwys adran ynysu ar gyfer trin cleifion â symptomau COVID-19. Roedden ni wir yn teimlo bod hon yn enghraifft bwerus o sut mae Minecraft: Education Edition yn gallu helpu dysgwyr i wneud synnwyr o'r byd o'u cwmpas.



Fe wnaethon ni fwynhau rhannu'r profiadau yma gydag addysgwyr eraill wrth gyflwyno gweminarau ar-lein i ategu dysgu o bell gyda Minecraft: Education Edition.

## Taith â lluo o fanteision

Mae bod yn rhan o brosiect mor anhygoel wedi cael effaith enfawr ar sawl lefel wahanol. Fel ymarferwyr, mae ein hyder wedi cynyddu yn sgil arwain yr hyfforddiant a chynorthwyo addysgwyr i feithrin sgiliau dysgu ac addysgu effeithiol gyda Minecraft: Education Edition. Roedden ni wrth ein bodd o gael bod yn

# Hwb® Canolfan Ddysgu Minecraft



Fentoriaid Minecraft Byd-eang ac yn Hyfforddwyr Minecraft o ganlyniad i'r gwaith rydyn ni wedi'i wneud gydag addysgwyr ledled Cymru. O ddatblygu cynlluniau gwaith a chynlluniau gwersi i gynorthwyo eraill – rydyn ni wedi meithrin dealltwriaeth lawnach o gynllunio cwricwlwm a dysgu seiliedig ar gemau. Ar lefel genedlaethol, mae'r prosiect hwn wedi arwain at filoedd o ddysgwyr yn defnyddio Minecraft: Education Edition i ddatblygu eu dysgu ar draws cynifer o feysydd cwricwlwm. Rydyn ni'n falch iawn o fod wedi chwarae rhan yn y gwaith o gyflwyno Minecraft: Education Edition i gynifer o ystafelloedd dosbarth ledled Cymru. Diolch i Hwb, i'r tîm Minecraft: Education Edition ac i arweinwyr ein prosiect Minecraft ni, Sarah Snowdon a James Protheroe, am roi'r cyfle anhygoel i ni weithio gyda chymaint o addysgwyr anhygoel ledled Cymru.



**Sophie Mills**

Athrawes Blwyddyn 5 –  
Ysgol Gynradd Darran  
Park



**Darren Hurley**

Cynorthwyydd  
Addysgu – Ysgol  
Gynradd Darran Park