

Llinyn	Dinasyddiaeth – Drwy'r elfennau hyn bydd dysgwyr yn dod i ddeall beth yw bod yn ddinesydd digidol cydwybodol sy'n cyfrannu'n gadarnhaol at y byd digidol o'u cwrpas ac sy'n gwerthuso'n feirniadol eu lle o fewn y byd digidol hwn. Byddant yn barod am yr agweddau cadarnhaol a negyddol o fod yn ddinesydd digidol a byddant yn datblygu strategaethau a dulliau i'w helpu wrth iddynt ddatblygu'n gynhyrchwyr ac yn ddefnyddwyr annibynnol.		
Dinasyddiaeth	Elfen	Yn fwyfwy annibynnol mae dysgwyr yn gallu:	Yn fwyfwy annibynnol mae dysgwyr yn gallu:
	Hunaniaeth, delwedd ac enw da	<ul style="list-style-type: none"> gwahaniaethu rhwng rhywun y maent yn ei adnabod a rhywun nad ydynt wedi cwrdd ag ef, e.e. <i>mae hyn yn gysylltiedig ag addysg bersonol a chymdeithasol (ABCh) lles a byddai'n rhan o addysg 'Stranger Danger'</i> 	<ul style="list-style-type: none"> sylweddoli bod canlyniadau i weithredoedd a phennu rheolau syml i gadw'n ddiogel (ar-lein ac all-lein), e.e. <i>dylai rheolau/siarter yr ystafell ddothbarth gynnwys rheolau am faterion digidol a materion nad ydynt yn ddigidol</i> sylweddoli y gellir rhannu data ar-lein, e.e. <i>gyda chymorth oedolyn, dod o hyd i ddelweddau o'u hunain ac eraill, megis ar wefan yr ysgollar dudalen cyfryngau cymdeithasol yr ysgol, ac ati</i>
	Iechyd a lles	<ul style="list-style-type: none"> defnyddio dyfeisiau a chyfryngau digidol a hynny'n ofalus, e.e. <i>enwi amryw ddyfeisiau digidol a'u defnyddio'n briodol</i> 	<ul style="list-style-type: none"> siarad am ddefnydd beunyddiol o ddyfeisiau a chyfryngau digidol, e.e. <i>pennu ystod o gyfryngau a dyfeisiau digidol o brofiadau cyfarwydd, a gwneud arsylwadau syml am eu defnydd</i>
	Hawliau digidol, trwyddedu a pherchenogaeth	<ul style="list-style-type: none"> ychwanegu eu henw at waith digidol drwy ddefnyddio llythyren flaen, e.e. <i>teipio llythyren flaen eu henw ar fysellfwrdd</i> adnabod peth gwaith sy'n berchen i eraill, e.e. <i>chwilio am lun sydd wedi'i greu gan gyfoed/oedolyn cyfarwydd</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ychwanegu eu henw at waith digidol, e.e. <i>teipio eu henw cyntaf ar fysellfwrdd</i> dod o hyd i enw awdur gwaith digidol
	Ymddygiad ar-lein a seiberfwlio	<ul style="list-style-type: none"> adnabod emosiynau eraill ar ystod o feddalwedd digidol, e.e. <i>siarad am deimladau a dechrau adnabod emosiynau; ystyried sut y gall gweithredoedd a geiriau effeithio ar bobl eraill; deall bod canlyniadau i ymddygiad; gwybod pryd y byddant yn grac, yn bryderus neu'n ofnus, a phwy i ofyn am help</i> rhoi rhesymau am yr hyn a hoffir/nas hoffir o ran gweithgareddau ar sgrin. 	<ul style="list-style-type: none"> esbonio sut y gall pobl gysylltu ag eraill ar-lein, e.e. <i>pennu ffurfiau o gyfathrebu (gan gynnwys digidol)</i> defnyddio geiriau a theimladau priodol, e.e. <i>trafod geiriau a theimladau a allai ypsetio pobl – dolen i addysg bersonol a chymdeithasol (ABCh) a gwaith lles all-lein.</i>
Llinyn	Rhyngweithio a chydweithio – Drwy'r elfennau hyn bydd dysgwyr yn edrych ar ddulliau cyfathrebu electronig ac yn gwybod pa rai sydd fwyaf effeithiol. Bydd dysgwyr hefyd yn storio data ac yn defnyddio technegau cydweithio yn llwyddiannus.		
Rhyngweithio a chydweithio	Cyfathrebu	<ul style="list-style-type: none"> deall bod gwahanol ffurfiau ar gyfathrebu ar-lein, e.e. <i>e-bost, negeseuo, galwad fideo</i> 	<ul style="list-style-type: none"> siarad am wahanol ffurfiau o gyfathrebu ar-lein, e.e. <i>e-bost, negeseuo, galwad fideo, a'u defnyddiau</i>
	Cydweithio	<ul style="list-style-type: none"> gweithio gyda phartner/partneriaid ar ddarn o waith digidol 	<ul style="list-style-type: none"> gweithio gyda phartner/partneriaid ar ddarn o waith digidol
	Storio a rhannu	<ul style="list-style-type: none"> cadw gwaith drwy glicio ar eicon. 	<ul style="list-style-type: none"> cadw gwaith drwy glicio ar eicon a deall y gellir adfer y gwaith.
Llinyn	Cynhyrchu – Mae'r elfennau hyn yn ymdrin â'r broses gyfathrebu o gynllunio (gan gynnwys chwilio am wybodaeth a dod o hyd iddi), creu, gwerthuso a mireinio cynnwys digidol. Er y gall y broses hon fod yn gymwys i feysydd eraill y fframwaith, mae'n arbennig o bwysig wrth greu a chynhyrchu cynnwys digidol. Mae hefyd yn hanfodol cydnabod, fodd bynnag, y gall cynhyrchu cynnwys digidol fod yn broses greadigol iawn ac nid yw'n fwriad llesteirio creadigrwydd o'r fath. Mae cynnwys digidol yn cynnwys cynhyrchu testun, graffeg, sain, fideo ac unrhyw gyfuniad o'r rhain at amrywiaeth o ddibenion. Felly, bydd hyn yn cynnwys amryfal weithgareddau ar draws sawl cyd-destun gwahanol.		
Cynhyrchu	Cynllunio, cyrchu a chwilio	<ul style="list-style-type: none"> gofyn ac ateb cwestiynau megis pam, beth, sut a ble, mewn perthynas â'r dasg ddigidol, e.e. <i>mewn ymateb i gwestiynau penderfynu pa offer digidol i'w ddefnyddio</i> llywio drwy darn o feddalwedd gan ddefnyddio'r ddewislen fewnol i ddod o hyd i'r eitem sydd ei eisiau 	<ul style="list-style-type: none"> pennu maen prawf llwyddiant wrth ymateb i gwestiynau, e.e. <i>gall meini prawf llwyddiant gynnwys sicrhau bod testun delwedd yng nghanol y ffotograff wrth ei gymryd</i> dod o hyd i wybodaeth o amrywiaeth o ffynonellau, e.e. <i>awgrymu technoleg fel ffynhonnell gwybodaeth ac archwilio gwefannau neu apiau cyfarwydd sy'n seiliedig ar ddelweddau/symbolau</i>
	Creu	<ul style="list-style-type: none"> archwilio a defnyddio gwahanol gydrannau amlgyfrwng er mwyn dal a defnyddio testun, delwedd, sain, animeiddiad a fideo 	<ul style="list-style-type: none"> dewis meddalwedd priodol o ystod gyfyngedig i greu cydrannau amlgyfrwng; creu ac archwilio'r defnydd o destun, delwedd, sain, animeiddiad a fideo
	Gwerthuso a gwella	<ul style="list-style-type: none"> disgrifio wrth ateb cwestiynau ychydig o beth wnaethpwyd mewn tasg ddigidol, e.e. <i>ychwanegu sylwadau gan ddefnyddio nodwedd recordio mewn meddalwedd.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> gwneud sylwadau ar waith mewn perthynas ag un maen prawf llwyddiant, e.e. <i>ychwanegu sylwadau gan ddefnyddio nodwedd recordio mewn meddalwedd.</i>

<p>Llinyn</p>	<p>Data a meddwl cyfrifiadurol – Mae meddwl cyfrifiadurol yn gyfuniad o ymholi gwyddonol, datrys problemau a sgiliau meddwl. Cyn i ddysgwyr allu defnyddio cyfrifiaduron i ddatrys problem, rhaid iddynt yn gyntaf ddeall y broblem a'r dulliau o'i datrys.</p> <p>Drwy'r elfennau hyn bydd dysgwyr yn deall pwysigrwydd llythrennedd gwybodaeth a data; byddant yn archwilio agweddau ar gasglu, cynrychioli a dadansoddi. Bydd dysgwyr yn edrych ar sut mae data a gwybodaeth yn cysylltu i mewn i'n byd digidol, a bydd yn rhoi iddynt sgiliau hanfodol ar gyfer y gweithle modern, deinamig.</p>		
<p>Data a meddwl cyfrifiadurol</p>	<p>Elfen</p>	<p>Yn fwyfwy annibynnol mae dysgwyr yn gallu:</p>	<p>Yn fwyfwy annibynnol mae dysgwyr yn gallu:</p>
	<p>Datrys problemau a modelu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cwblhau patrymau a dilyniannau • dilyn dilyniant syml o gyfarwyddiadau • creu cyfarwyddiadau un cam a phennu'r cam nesaf 	<ul style="list-style-type: none"> • rheoli dyfeisiau drwy roi cyfarwyddiadau iddynt • gwrando ar ddilyniant o gyfarwyddiadau gan eraill, a'u dilyn • creu cyfarwyddiadau geiriol • rhoi cynnig ar wahanol dulliau i ddatrys problem neu gyflawni nod
	<p>Llythrennedd gwybodaeth a data</p>	<ul style="list-style-type: none"> • casglu data gan ddefnyddio gwrthrychau • cydnabod bod gwahanol fathau o ddata, e.e. <i>trefnu a/neu gydweddu gwrthrychau/ffotograffau/symbolau</i> • trefnu gwrthrychau cyfarwydd gan ddefnyddio meini prawf penodol. 	<ul style="list-style-type: none"> • dechrau dehongli gwybodaeth/data drwy wneud cymariaethau uniongyrchol, e.e. <i>esbonio pam fod un grŵp/set yn wahanol i set arall</i> • dosbarthu gwrthrychau gan ddefnyddio un maen prawf • creu pictogram syml, gan ddefnyddio meddalwedd addas.