



Canllaw Code Club i arweinwyr



Cynnwys

Croeso i Code Club	3	Diogelu a rheoli risg	13
Pwy sy'n cymryd rhan mewn Code Club	3	Hyfforddiant diogelu	13
Cymuned arweinwyr a mentoriaid	3	Cefnogwyr diogelu	13
		Pryderon o ran diogelu	14
		Rheoli risg	15
Dechrau eich Code Club chi	4	Tyfu eich Code Club	17
Recriwtio mentoriaid	4	Cyrraedd pobl sydd dan anfantais	17
Dod o hyd i leoliad	5	Cymryd rhan yn y Coolest Projects	18
Ystod oedran y crewyr	5	Codi arian a rhoddion	18
Pryd bydd eich clwb yn cael ei gynnal	5		
Cofrestru eich Code Club	6	Hyfforddiant a chymorth pellach	19
Hyrwyddo eich Code Club	6	Partneriaid Code Club	19
		Cefnogi mentoriaid eich clwb	19
Cynllunio sesiwn	7	Cysylltu â ni	19
Prosiectau ar gyfer eich clwb	7		
Strwythur sesiwn enghreifftiol	8	Siarter Code Club	20
Mentora pobl ifanc	10		
Sgiliau mentora	10		
Helpu crewyr o wahanol oeddrannau a galluoedd	11		

Croeso i Code Club

Cymuned fyd-eang o glybiau codio rhad ac am ddim yw Code Club, lle mae pobl ifanc yn datblygu eu sgiliau a'u hyder i greu gyda thechnolegau digidol.

Byddwch chi'n helpu crewyr ifanc i ddatblygu:

- Sgiliau ac annibyniaeth mewn gwaith creu digidol a rhaglennu
- Ymdeimlad o berthyn a diddordeb ym maes technoleg
- Set ehangach o sgiliau bywyd fel datrys problemau, meddwl yn feirniadol, a chyfathrebu

Byddwch chi'n cefnogi pobl ifanc i ddysgu'r sgiliau hyn mewn awyrgylch hwyliog, cynhwysol a diogel.

Mae [Siarter Code Club](#) yn nodi ethos ac egwyddorion Code Club. Mae holl fentoriaid ac arweinwyr y clybiau'n ymrwymo i'r Siarter hon pan fyddan nhw'n dechrau neu'n ymuno â chlwb.

Pwy sy'n cymryd rhan mewn Code Club

Crewyr: Y bobl ifanc sy'n mynychu clybiau Code Club.

Mentoriaid: Yr oedolion sy'n helpu i redeg y Code Club. Gall crewyr profiadol fod yn fentoriaid ifanc i helpu i gefnogi pobl ifanc eraill.

Arweinwyr y clwb: Yr oedolion sy'n sefydlu'r Code Club.

Cefnogwr diogelu: Oedolyn sy'n gweithio gydag arweinydd y clwb i gefnogi a goruchwyllo diogelwch pobl ifanc yn y Code Club. Dysgwch fwy am gefnogwyr diogelu yn yr adran 'Diogelu a rheoli risg' yn y canllaw hwn i arweinwyr.

Cymuned arweinwyr a mentoriaid

Ni fyddai Code Club yn bodoli heb y gymuned fyd-eang o arweinwyr clybiau, mentoriaid, a sefydliadau partner sy'n rhoi o'u hamser i redeg clybiau.

Gallwch gyfathrebu ag aelodau eraill y gymuned trwy ein gofod Code Club ar Slack. Ap negeseuon yw Slack, sy'n eich galluogi i sgwrsio a gwneud galwadau llais neu alwadau fideo.

Ymunwch â ni ar Slack: rpf.io/slack

Dechrau eich Code Club chi

Dyma beth sydd angen ei wneud pan fyddwch chi'n dechrau eich clwb chi:

- Recriwtio mentoriaid i helpu i redeg eich clwb
- Dod o hyd i leoliad
- Penderfynu ar ystod oedran y crewyr i'w gwahodd
- Penderfynu pryd bydd eich clwb yn cael ei gynnal
- Cofrestru eich clwb
- Hyrwyddo eich clwb

Gallwch hefyd ddod o hyd i ganllawiau ar sut mae dechrau Code Club yn: rpf.io/code-club-course

Recriwtio mentoriaid

Gallwch chi ddechrau Code Club ar eich pen eich hun neu gyda thîm o fentoriaid.

Mae mentoriaid yn cefnogi ac yn annog crewyr i ddysgu. Gallan nhw hefyd helpu i drefnu sesiynau, rheoli tocynnau, a hyrwyddo'r clwb.

Mae nifer y mentoriaid sydd arnoch eu hangen yn dibynnu ar faint y lleoliad a faint o grewyr sy'n dod i'ch sesiynau.

Rydyn ni'n argymhell penodi mentor fel eich cyd-arweinydd neu ddirprwy rhag ofn na allwch chi fod yn bresennol yn un o'r sesiynau.

I helpu i ddenu mentoriaid, dyma rai manteision mentora:

- Dysgu sgiliau newydd i gael hwyl a datblygu'n broffesiynol
- Cwrdd â phobl newydd a gwneud ffrindiau
- Helpu pobl ifanc i ddatblygu sgiliau ar gyfer y dyfodol
- Rhoi rhywbeth yn ôl i'ch cymuned leol
- Rhannu eich gwybodaeth, eich angerdd a'ch profiad

Mae gennym ni hefyd dempledi disgrifiadau rôl i helpu i recriwtio mentoriaid yn: rpf.io/role-description

Gall mentoriaid fod â phob math o wahanol sgiliau a chefnidiroedd; does dim angen iddyn nhw fod yn arbenigwyr ym maes codio na thechnoleg. Ystyriwch y math o gymorth a sgiliau sydd eu hangen ar eich clwb.

Gallwch recriwtio mentoriaid o amrywiaeth o leoedd, gan gynnwys:

- Ysgolion, prifysgolion a cholegau
- Canolfannau cymunedol a llyfrgelloedd cyhoeddus
- Swyddfeydd cwmnïau technoleg a chanolfannau busnes

Gallech chi hefyd ofyn i rieni a gwarcheidwaid aelodau eich clwb a hoffen nhw fod yn fentoriaid.

Gofynnwch i fentoriaid newydd gofrestru a gwneud cais i wirfoddoli gyda'ch Code Club ar

ein gwefan: codeclub.org/cy/mentor

Ar ôl i chi gael eu cais, byddwn yn anfon e-bost i roi rhywfaint o wybodaeth iddynt fel eu bod yn barod cyn dechrau arni fel mentoriaid.

Dod o hyd i leoliad

Gall clybiau Code Club gael eu cynnal mewn unrhyw ofod diogel sydd ar gael i'r cyhoedd. Rhai enghreifftiau o hyn yw ysgolion a lleoliadau cymunedol fel clybiau ieuenctid, llyfrgelloedd, swyddfeydd a gofodau creu. Does dim modd eu cynnal mewn preswylfeydd preifat.

Rydyn ni'n annog rhieni neu warcheidwaid unrhyw grewyr o dan 13 oed i fynd i sesiynau sy'n cael eu cynnal y tu allan i ysgolion.

Dyma beth sydd ei angen yn y lleoliad:

- Byrddau a chadeiriau i'r crewyr.
- Socedi pŵer ar gyfer y cyfrifiaduron.
- Yswiriant addas (ee atebolrwydd cyhoeddus), os oes angen hynny yn eich lleoliad. Mae gan lawer o leoliadau hyn eisoes, felly holwch nhw'n uniongyrchol.
- Mesurau iechyd a diogelwch addas, fel allanfeydd tân.

Mynediad at gyfrifiaduron a thechnolegau eraill:

- **Cyfrifiaduron:** Bydd angen mynediad at gyfrifiaduron ar eich Code Club. Gall eich lleoliad ddarparu'r rhain, neu gallech chi ofyn i'r crewyr ddod â'u dyfeisiau eu hunain.
- **Y Rhyngrwyd:** Gall fod yn haws rhedeg eich Code Club drwy gael mynediad at y rhyngrwyd, sy'n golygu y gallwch gynnig amrywiaeth ehangach o weithgareddau. Fodd bynnag, mae'n bosibl rhedeg Code Club yn effeithiol â mynediad cyfyngedig neu heb fynediad o gwbl at y rhyngrwyd. Bydd angen i chi sicrhau bod y cyfrifiaduron yn gallu rhedeg meddalwedd all-lein, ac ystyriwch argraffu'r adnoddau neu ddefnyddio gyriannau fflach USB.
- **Technolegau eraill:** Os ydych chi'n gallu cael gafael ar dechnolegau eraill yn eich lleoliad, fel dyfeisiau cyfrifiadurol ffisegol neu ofodau creu, bydd hyn yn ehangu'r amrywiaeth o weithgareddau y gall eich Code Club eu darparu.

Ystod oedran y crewyr

Mae clybiau Code Club ar gael yn fyd-eang i bob plentyn oedran ysgol. Ond mewn clwb unigol, gallwch chi osod ystod oedran sy'n briodol ar gyfer eich amgylchiadau chi.

Mewn lleoliad ysgol, mae'n bosibl y byddwch chi'n penderfynu darparu ar gyfer grŵp blwyddyn penodol. Mewn lleoliad cymunedol, mae'n bosibl y byddwch chi'n penderfynu cael ystod oedran ehangach. Gallai'r oedrannau rydych chi'n eu cefnogi hefyd ddibynnu ar eich mentoriaid a'u profiad.

Meddyliwch a oes angen i chi osod capasiti mwyaf ar gyfer eich clwb neu eich lleoliad. Rydyn ni'n argymhell cymhareb o un oedolyn o leiaf i bob deg o bobl ifanc, oni bai eich bod yn athro neu fod gennych chi athrawon sy'n eich helpu yn eich clwb.

Pryd bydd eich clwb yn cael ei gynnal

Mae clybiau Code Club yn cwrdd yn rheolaidd, fel arfer bob wythnos, bob pythefnos, neu bob mis.

Er mwyn helpu crewyr a mentoriaid i sicrhau eu bod yn bresennol, ceisiwch gynnal pob sesiwn ar yr un diwrnod ac ar yr un pryd.

Mae sesiynau fel arfer yn para awr neu ddwy. Os bydd eich clwb yn cwrdd yn llai aml, mae'n bosibl y byddwch yn cynnal sesiynau hirach. Gallwch chi hefyd redeg Code Club fel gweithgaredd mwy dwys, fel sesiwn ddyddiol yn rhan o ysgol haf.

Cofrestru eich Code Club

Ar ôl i chi benderfynu pryd a ble bydd eich clwb yn cael ei gynnal, cofrestrwch eich clwb ar wefan Code Club. Bydd hyn yn eich galluogi i gael gafael ar yr holl adnoddau sydd gennym ni, a gallwn ni wedyn eich helpu i sefydlu eich clwb.

Mae dau gam i gofrestru:

1. Creu cyfrif ar wefan Code Club

Cyfrif i chi yw hwn, nid i'ch clwb. Defnyddiwch eich enw a'ch cyfeiriad e-bost eich hun.

2. Cofrestru eich Code Club

Hyd yn oed os nad oes gennych chi'r holl fanylion ar gyfer eich clwb, ewch ati i gofrestru yn gynnar er mwyn i ni eich rhoi ar ben ffordd ac ateb unrhyw gwestiynau sydd gennych chi.

Ar ôl i chi gofrestru eich clwb, byddwn ni'n adolygu eich gwybodaeth ac yn anfon e-bost cymeradwyo neu ddilynol o fewn ychydig ddyddiau. Os bydd unrhyw broblemau, byddwn yn eich helpu i'w datrys.

Ewch ati i greu eich cyfrif a chofrestru eich clwb yn: codeclub.org

Hyrwyddo eich Code Club

Pan fyddwch chi'n cofrestru eich clwb, byddwn ni'n creu tudalen restru ar wefan Code Club. Defnyddiwch y dudalen hon i rannu lleoliad, manylion cyswllt, digwyddiadau sydd ar y gweill, a dolenni cyfryngau cymdeithasol y clwb.

Hyd yn oed os ydych chi'n rhedeg Code Club preifat (dysgwch fwy am glybiau Code Club preifat isod), mae'n ddefnyddiol cael rhestr fel bod clybiau eraill yn eich ardal chi'n gwybod eu bod nhw'n rhan o gymuned leol o glybiau.

Yn y dudalen restru, bydd llawer o bobl yn cael gwybodaeth am eich clwb, felly cofiwch ei diweddarau.

Ewch ati i ddiweddarau manylion eich clwb yn: rpf.io/update-club

Defnyddio'r cyfryngau cymdeithasol

Mae'r cyfryngau cymdeithasol yn ffordd wych i fentoriaid, crewyr, a rhieni a gwarcheidwaid ddod yn ymwybodol o'ch Code Club.

Mae gan lawer o ysgolion a lleoliadau gyfrifon ar y cyfryngau cymdeithasol yn barod. Gallan nhw rannu eich postïadau gyda'u dilynwyrr i'ch helpu chi i gyrraedd mwy o bobl.

Tynnu lluniau o bobl ifanc a'u rhannu

Yn y rhan fwyaf o wledydd, bydd arnoch angen caniatâd gan riant neu warcheidwad i dynnu a rhannu lluniau o bobl ifanc.

Rhaid i chi ddilyn gofynion y gyfraith leol. Gallai hyn gynnwys cael rhieni a gwarcheidwaid i lenwi ffurflen ganiatâd sy'n egluro sut bydd y delweddau'n cael eu storio, eu defnyddio a'u dileu ar ôl cyfnod penodol.

Mae llawer o glybiau'n defnyddio ffotograffau nad oes modd adnabod pobl ifanc, trwy dynnu lluniau o gefn pennau crewyr neu drwy ystumio'r ddelwedd cyn ei rhannu'n gyhoeddus.

Hyrwyddo Code Club preifat

Os yw eich clwb chi'n cael ei gynnal mewn ysgol, mae'n debygol na fydd ar gael i'r cyhoedd. Fel arfer, mae pobl ifanc yn cael eu gwahodd i'r clybiau, neu maen nhw eisoes yn gysylltiedig â'r ysgol.

I hyrwyddo Code Club preifat, gallwch chi wneud y canlynol:

- Anfon e-bost yn uniongyrchol at rieni a gwarcheidwaid
- Postio neges ar fwrdd negeseuon mewnol
- Ychwanegu poster at hysbysfwrdd
- Cyflwyno eich Code Club mewn gwasanaeth neu gyfarfod yn yr ysgol

Cynllunio sesiwn

Mewn sesiwn Code Club, mae pobl ifanc fel arfer yn creu prosiect fel gêm, ap, neu wefan gan ddefnyddio cod.

Gall crewyr weithio ar eu pen eu hunain neu mewn grwpiau.

Prosiectau ar gyfer eich clwb

Ar wefan prosiectau Code Club, mae gennym ystod eang o lwybrau prosiectau dan arweiniad a phrosiectau annibynnol i grewyr gael rhoi cynnig arnynt.

Mae'r prosiectau hyn yn cael eu creu gan addysgwyr profiadol ac maent yn cael eu profi'n helaeth er mwyn sicrhau eu bod nhw'n gweithio. Maent wedi'u dylunio i grewyr gael dysgu'n annibynnol, ac i'w cefnogi i ddefnyddio gwahanol dechnolegau i wireddu eu syniadau trwy addasu eu prosiectau.

Dyma rai o'r prosiectau a'r llwybrau prosiectau mwyaf poblogaidd:

- **Scratch:** Iaith codio sy'n seiliedig ar flociau gyda rhyngwyneb gweledol syml yw Scratch. Mae'n wych ar gyfer dechreuwyr a phlant iau oherwydd eu bod nhw'n gweld effaith eu gwaith codio yn gyflym, a does dim angen iddyn nhw deipio na chofio codau sy'n seiliedig ar destun.
- **Python:** Iaith codio sy'n seiliedig ar destun yw Python. Mae'n boblogaidd gan ei fod yn debyg i Saesneg ysgrifenedig ac yn haws i'w ddeall nag ieithoedd rhaglennu eraill sy'n pŵer a'r rhyngrwyd.

- **Dylunio gwefannau:** Mae prosiectau HTML, CSS, a JavaScript yn helpu crewyr i gynhyrchu tudalennau gwe. Maent yn rhoi cyflwyniad da i ddatblygu gwefannau ac yn cynnwys ffyrdd o ddatrys problemau. Mae'r prosiectau hyn yn addas ar gyfer pobl ifanc sydd â rhywfaint o sgiliau teipio.

Dewch o hyd i brosiectau codio a llwybrau prosiectau yn: projects.raspberrypi.org

1. Gosod: Hyd at 30 munud cyn i'r sesiwn ddechrau

Bydd arweinwyr clybiau a'r mentoriaid yn cyrraedd yn gynnar i osod gofod y clwb. Dyma amser da i adolygu'r hyn rydych chi'n bwriadu ei drafod yn y sesiwn.

Wrth i crewyr gyrraedd, ewch ati i'w croesawu a'u helpu i gysylltu eu dyfeisiau â ffynonellau

- Gosodwch y gofod fel y gall crewyr weithio gyda'i gilydd.
- Os bydd y crewyr yn gweithio ar brosiectau neu dechnolegau tebyg, rhwch nhw gyda'i gilydd.
- Wrth i'r crewyr gyrraedd, rhwch dag enw, sticer, neu laniard iddyn nhw.
Awgrym: Nodwch ar y tag enw a oes gan rywun ganiatâd i gael ei gynnwys mewn delweddau ar y cyfryngau cymdeithasol.

Os na allwch chi osod y lleoliad ymlaen llaw, gall hyn fod y dasg gyntaf y byddwch chi'n ei gwneud gyda'r crewyr pan fyddan nhw'n cyrraedd.

2. Croeso: 5 munud

Cyflwynwch eich hun a'r mentoriaid.

Rhowch rai enghreifftiau o'r pethau y bydd crewyr yn eu gwneud yn ystod y sesiwn neu'r gyfres o sesiynau.

Os yw eich Code Club chi'n cynnig sawl gweithgaredd, esboniwch beth yw'r gweithgareddau hynny a gofyn i'r crewyr eistedd yn y lle perthnasol ar gyfer y gweithgaredd sydd o ddiddordeb iddyn nhw.

Trafodwch ymddygiadau sy'n helpu pobl ifanc i ymgysylltu, cydweithio a chodio. I gael rhagor o gymorth gyda hyn, darllenwch yr adran 'Mentora pobl ifanc' yn y canllaw hwn i arweinwyr.

3. Gweithgareddau torri'r garw: Hyd at 15 munud

Mae gweithgareddau torri'r garw'n ffordd wych o gyflwyno crewyr newydd i aelodau eraill y clwb, annog cyfathrebu, a chreu ymdeimlad o berthyn. Rydyn ni'n argymhell cynnal gweithgaredd torri'r garw pan fydd gennych chi crewyr newydd yn ymuno â sesiwn.

Dewch o hyd i rai enghreifftiau o weithgareddau torri'r garw yn: rpf.io/icebreakers-cy

4. Creu gyda chod: Hyd at 90 munud

Am y rhan fwyaf o'r sesiwn, bydd y crewyr yn gweithio i greu prosiect gyda chod.

Gallant ddilyn prosiect gan Code Club neu greu prosiectau eu hunain. Os byddan nhw'n gweithio ar eu prosiectau eu hunain, gall ein taflenni gwaith dylunio eu helpu: rpf.io/coolest-worksheets

Gallwch ddod o hyd i ragor o gymorth ar gyfer mentora pobl ifanc yn yr adran 'Mentora pobl ifanc' yn y canllaw hwn i arweinwyr.

5. Rhannu eu gwaith: Hyd at 20 munud

Gofynnwch i'r crewyr rannu'r hyn maen nhw wedi gweithio arno yn ystod y sesiwn. Drwy annog crewyr i rannu eu gwaith a dangos gwerthfawrogiad i'w gilydd, mae hyn yn eu helpu i ddysgu, meithrin hyder, ysbrydoli crewyr eraill, a meithrin sgiliau cyfathrebu.

Mae'n naturiol i rai crewyr beidio â theimlo'n hyderus i siarad o flaen crewyr eraill. Rydyn ni'n awgrymu eu hannog heb roi pwysau arnyn nhw. Does dim rhaid i'r sgwrs fod yn un hir, a gallwch ei drin fel trafodaeth holi ac ateb, gan ofyn beth wnaethon nhw weithio arno ac unrhyw heriau roedden nhw wedi'u hwynebu.

6. Cloi: 5 munud

Diolchwch i bawb am ddod, a'u hatgoffa y gallan nhw barhau i godio gartref rhwng nawr a'r sesiwn nesaf. Dywedwch pryd y bydd y sesiwn nesaf, os ydych chi wedi trefnu hynny eisoes.

7. Tacluso'r lleoliad a chynnal adolygiad: 15 munud

Bydd arweinwyr, mentoriaid a chrewyr y clwb yn pacio'r offer ac yn tacluso'r lleoliad.

Pan fydd y lleoliad wedi'i dacluso a'r crewyr wedi gadael, diolchwch i'ch mentoriaid a chael trafodaeth gyflym am beth aeth yn dda a beth gellid ei wella yn y sesiwn nesaf.

Mentora pobl ifanc

Er mwyn helpu i wneud sesiynau'n ddifyr i bawb sy'n cymryd rhan, rydyn ni'n annog rhieni a gwarcheidwaid i ddarllen yr enghraifft o reolau Code Club gyda'u plant cyn dod i'r sesiynau: rpf.io/cc-rules

Er mwyn hyrwyddo ymddygiad da:

- Cofiwch gynnig canmoliaeth yn gyson ac yn deg, gan osgoi ffafriaeth
- Ceisiwch gynnwys a chymhell pobl ifanc drwy eu cefnogi gyda phrosiectau sy'n addas ar gyfer eu diddordebau a'u lefelau profiad

Gallech chi roi cynnig ar ddatblygu cod ymddygiad mewn cydweithrediad â'r crewyr i'w helpu nhw i'w ddilyn.

Os bydd un o'r crewyr yn tarfu ar sesiwn, siaradwch â'i riant neu ei warcheidwad. Mae'n bosibl eu bod nhw'n rhwystredig â phrosiect, yn delio â straen allanol, neu fod ganddyn nhw anghenion ychwanegol sydd ddim yn cael digon o gefnogaeth.

Sgiliau mentora

Anogaeth

Mae agwedd gadarnhaol ac anogaeth yn helpu pobl ifanc i ymfalchïo mewn dysgu rhywbeth maen nhw'n ei chael hi'n anodd ar y dechrau.

Er enghraifft:

- “Da iawn ti am gyrraedd y cam hwn o'r prosiect. Beth am edrych drwy'r llinellau codio olaf i weld beth ydy'r broblem.”
- “Da iawn am gwblhau'r prosiect yma. Byddai'n wych pe gallet ti ei rannu gyda'r grŵp ar ddiwedd y sesiwn fel y gallan nhw weld a dysgu o'r gwaith a wnes ti.”

Gofyn Cwestiynau

Gofynnwch gwestiynau meddylgar ac arweiniol i ysgogi'r meddwl. Gall y cwestiynau hyn arwain crewyr at ystyried technegau newydd er mwyn datrys problem, helpu iddynt gofio, a helpu i wirio eu bod yn deall y deunydd.

Er enghraifft:

- Y prosiect: “Pam wnes ti ddewis y prosiect yma? Beth oedd y syniad gwreiddiol?”
- Y cod: “Beth mae'r adran hon o'r cod yn ei wneud? Pam wyt ti wedi mabwysiadu'r dull yma?”
- Y broses: “Pa ran o'r prosiect oedd fwyaf llwyddiannus? Beth newidiodd pan wnes ti ddatblygu'r prosiect?”
- Y canlyniadau: “Wnes ti wneud yr hyn wnes ti gynllunio? Wnaeth yr adborth neu'r broses brofi achosi i ti newid dy brosiect? Beth fyddet ti'n ei wneud yn wahanol pe baet ti'n dechrau'r prosiect eto?”

Cefnogi hunan-gymorth

Rydyn ni'n defnyddio'r motto '**Gofyn i dri, wedyn i mi**' i annog pobl ifanc i roi cynnig ar strategaethau hunan-gymorth cyn gofyn i fentor.

Anogwch y crewyr i wneud y canlynol:

1. Gofyn iddyn nhw eu hunain (profi'r cod a cheisio dod o hyd i'r gwall)
2. Gofyn i'w cyfoedion
3. Gofyn i beiriant chwilio
4. Os oes angen help arnyn nhw o hyd, gofyn i fentor

Canllawiau uniongyrchol

Defnyddiwch arweiniad uniongyrchol pan fydd crëwr yn cael trafferth ac angen adborth mwy penodol. Mae hyn yn arbennig o ddefnyddiol i grewyr iau os nad ydyn nhw'n gallu dod o hyd i'r ateb eu hunain neu os nad oes ganddyn nhw brofiad o deipio.

Er enghraifft:

- "Yma ar linell 30, rydw i'n gweld gwall yn y cod sydd o bosibl yn achosi'r broblem. Beth wyt ti'n meddwl ydy'r broblem?"
- "Gallet ti newid gwisg y corlun gan ddefnyddio'r blociau 'Edrychiad' yn Scratch. Edrycha drwy'r blociau 'Edrychiad' dy hun a dewis yr un rwyd ti'n meddwl fyddai'n gweithio orau ar gyfer dy brosiect di."

Cyfarwyddyd uniongyrchol

Gall cyfarwyddyd uniongyrchol fod yn ddefnyddiol wrth gyflwyno cysyniad, pwnc, neu rywfaint o resymeg i'r clwb cyfan neu grŵp mwy o grewyr. Fodd bynnag, rydyn ni'n awgrymu peidio â defnyddio'r dull hwn yn rhy aml, gan y bydd eich clwb yn teimlo fel amgylchedd dysgu ffurfiol fel arall.

Helpu crewyr o wahanol oedrannau a galluoedd

Rhoi crewyr gyda'i gilydd mewn grŵp

Os bydd crewyr yn eistedd gyda'i gilydd yn seiliedig ar brofiad neu oedran, byddan nhw'n fwy abl i gefnogi ei gilydd.

Os bydd crewyr yn gweithio mewn parau ar brosiect, gallwch chi ddefnyddio rhaglennu mewn parau. Dysgwch fwy yn:

rpf.io/pair-programming

Dysgwyr iau

Fel rheol gyffredinol, mae plant iau yn tueddu i gael trafferth talu sylw.

Os oes gan eich clwb chi grewyr iau, rhowch gynnig ar rannu'r sesiwn codio yn slotiau gweithgaredd byrrach, newid y gweithgaredd, symud pobl o gwmpas, neu gynnwys egwyl.

Canolbwyntio ar ddiddordebau'r crewyr

Byddwch chi'n creu profiad dysgu mwy ystyrlon os byddwch chi'n caniatáu i grewyr weithio ar rywbeth sydd o ddiddordeb iddyn nhw.

Dathlu llwyddiant y crewyr

Mae'n bwysig dathlu cyflawniadau a chyfraniadau'r crewyr at y clwb Code Club. Er enghraifft, cydnabod y cynnydd maen nhw'n ei wneud gyda phrosiect, neu'r cymorth maen nhw'n ei roi i grewyr eraill. Lle bo'n bosibl, ceisiwch ganolbwyntio ar yr ymdrech a'r gwaith yn hytrach na'r canlyniad.

Yn ogystal â mentoriaid yn rhoi adborth yn uniongyrchol i grewyr unigol, gallwch chi hefyd sicrhau bod y clwb cyfan yn cydnabod ac yn dathlu llwyddiannau ei gilydd.

Hygyrchedd a chynhwysiant

Mae Code Club yn croesawu crewyr a mentoriaid o bob oed, cefndir a gallu.

Yn eich clwb chi, mae'n bosibl y bydd gan rai pobl anableddau a gofynion hygyrchedd.

Dyma sut gallwch chi wneud eich Code Club yn fwy hygyrch:

- **Gwrando ar grewyr, rhieni a gwarcheidwaid:** Dysgwch sut gallwch chi gefnogi eich crewyr orau. Gwnewch yn siŵr fod eich manylion cyswllt yn gyfredol a'ch bod yn edrych ar eich blwch derbyn e-bost yn rheolaidd.
- **Gwneud addasiadau rhesymol:** Siaradwch am unrhyw addasiadau y gallwch chi eu gwneud i gefnogi crewyr a'r ffordd orau o weithio gyda chymorthyddion neu dechnolegau cynorthwyol.
- **Defnyddio iaith gynhwysol:** Defnyddiwch iaith sy'n gadarnhaol ac heb wahaniaethu na stereoteipio. Ceisiwch osgoi termau a allai fod yn sarhaus, neu unrhyw iaith sy'n eithrio neu'n ynysu person oddi wrth aelodau eraill y clwb. Mae'n bwysig i aelodau eraill eich clwb ddefnyddio iaith gynhwysol hefyd.
Awgrym: Mae'n dda myfyrio ar sut mae rhywun yn dewis disgrifio ei hun, felly mae'n bosibl yr hoffech chi ofyn iddyn nhw beth sy'n eu gwneud nhw'n gyfforddus.

Dyma rai addasiadau y gallech chi eu gwneud:

- Aildrefnu byrddau a chadeiriau i greu lle hygyrch.
- Dynodi cornel dawel.
- Darparu amserlen ysgrifenedig neu weledol o'r sesiwn ar y dechrau.
- Darparu sgriniau mwy i unrhyw un sydd â nam ar eu golwg.
- Argraffu'r cyfarwyddiadau mewn ffont mawr sy'n hawdd ei ddarllen.
- Gofyn i fentoriaid gyfathrebu'n araf ac yn glir pan fyddan nhw'n egluro rhywbeth.
- Cyflwyno'r crewyr i fentoriaid sy'n bresennol yn rheolaidd, fel eu bod yn adnabod oedolyn wrth ei enw a bod ganddyn nhw wyneb cyfeillgar i gadw llygad amdano.
- Caniatáu seibiannau i symud. Gall rhai pobl gael trafferth eistedd am gyfnodau hir, hyd yn oed os ydy'r gweithgaredd yn ddiddorol.

Os oes llawer o grewyr ag anableddau yn bresennol, gallech chi benodi mentor fel swyddog hygyrchedd i oruchwylio'r addasiadau hyn.

Cynhwysiant diwylliannol

- Dylai'r deunyddiau rydych chi'n eu defnyddio gyflwyno cyfrifiadura fel gweithgaredd a gyrfa sy'n agored i bawb.
- Ystyriwch yr iaith a'r delweddau rydych chi'n eu defnyddio wrth gyflwyno pynciau.
- Gwnewch yn siŵr eich bod chi'n osgoi stereoteipiau hanesyddol sy'n gysylltiedig â chyfrifiadura.

Rydyn ni wedi dylunio ein deunyddiau dysgu i fod yn gynhwysol er mwyn rhoi cyfle i grewyr fynegi eu hunaniaeth ddiwylliannol. Mae'n bwysig bod crewyr yn gallu creu prosiectau sy'n ymgorffori eu gwybodaeth, eu diwylliant a'u treftadaeth. Byddwch y ofalus iawn os ydych chi'n defnyddio deunyddiau nad ydyn ni wedi'u creu.

Dylai eich deunyddiau hyrwyddo cydraddoldeb a sicrhau bod dysgwyr yn gweld eu bod nhw'n cael eu cynrychioli. Mae hefyd yn bwysig bod eich mentoriaid yn gwerthfawrogi cyfraniadau unigol pawb.

Diogelu a rheoli risg

Dylai eich Code Club chi fod yn lle diogel i bawb sy'n gysylltiedig.

Rydyn ni wedi ymrwymo i ddilyn arferion gorau diogelu a sicrhau bod arweinwyr a mentoriaid clybiau yn gwybod sut i gadw pobl ifanc yn ddiogel.

Hyfforddiant diogelu

Mae angen i bob arweinydd a mentor Code Club gymryd rhan yn ein modiwl hyfforddiant diogelu. Mae'r modiwl yn rhoi cyngor ymarferol ar ddiogelu sy'n helpu i greu amgylchedd dysgu diogel.

Mae'r hyfforddiant yn cael ei gynnal ar-lein ac mae'n rhad ac am ddim, a dim ond 30 munud y mae'n ei gymryd i'w gwblhau.

Dewch o hyd i'r modiwl hyfforddiant yn: www.raspberrypi.org/safeguarding

Does dim angen i arweinwyr clybiau a mentoriaid sy'n gweithio mewn ysgolion yn y DU ac Iwerddon gwblhau'r modiwl hyfforddiant i redeg clwb yn yr ysgol maen nhw'n gweithio ynddi.

Cefnogwyr diogelu

Pan fyddwch chi'n dechrau clwb Code Club, mae angen i chi enwebu cefnogwr diogelu.

Oedolyn sy'n gweithio gydag arweinydd y clwb i gefnogi a goruchwyllo diogelwch pobl ifanc yn y Code Club yw cefnogwr diogelu.

Dyma beth mae angen i'ch cefnogwr diogelu ei wneud:

- Cwblhau hyfforddiant diogelu yn ystod y tair blynedd diwethaf
- Bod â rhywfaint o brofiad blaenorol o ddiogelu

Ni all arweinydd y clwb fod yn gefnogwr diogelu hefyd. Y rheswm am hyn yw y bydd rhaid

gofyn i'r cefnogwr a yw'r arweinydd yn berson addas i redeg clwb i bobl ifanc. Gofynnir iddyn nhw hefyd gadarnhau a yw'r lleoliad yn ddiogel ac yn briodol i bobl ifanc.

Does dim angen i glybiau sydd mewn ysgolion yn y DU ac Iwerddon gael cefnogwr diogelu. Yn lle hynny, dylech ddilyn gofynion diogelu'r ysgol.

Dysgwch fwy am gefnogwyr diogelu yn: rpf.io/sg-sponsor

Pryderon o ran diogelu

Ni ddylai neb ddioddef unrhyw fath o gam-drin ar unrhyw adeg, a'n cyfrifoldeb ni yw cadw pawb yn ddiogel.

Yn ogystal â'r canllaw hwn i arweinwyr, gallwch chi ddod o hyd i'n cymorth diweddaraf yn: www.raspberrypi.org/safeguarding

Y Pump A (a elwir yn 'The 5 R's' yn Saesneg)

Rydyn ni'n defnyddio'r pump A wrth ddelio â phryderon o ran diogelu:

- **Adnabod:** Gwybod sut mae adnabod arwyddion o gam-drin.
- **Ateb:** Gwybod pa ateb i'w roi i'r mater.
- **Adrodd:** Siarad ag arweinydd diogelu cyn gynted â phosibl.
- **Arsylwi:** Gwneud nodyn clir o beth oedd wedi'i ddweud neu'r hyn oeddech chi wedi'i arsylwi.
- **Atgyfeirio:** Rhoi gwybod i dîm diogelu'r Raspberry Pi Foundation. Rydyn ni yma i'ch helpu chi.

Ymateb i fater

Dyma beth dylech ei wneud pan fydd y person ifanc yn sgwrsio gyda chi:

- Ymateb yn bwyllog. Gall ymateb cryf ddychryn y person ifanc a chynyddu unrhyw deimladau o bryder neu euogrwydd.
- Gwrando'n ofalus ac yn astud, a chymryd y person ifanc o ddifri.
- Rhoi sicrwydd i'r person ifanc ei fod wedi gwneud y peth iawn drwy siarad â chi.
- Peidio â gwneud addewidion, yn enwedig o ran cyfrinachedd.
- Os bydd y person ifanc yn dweud rhywbeth a allai roi ei ddiogelwch neu ei lesiant mewn perygl, rhaid egluro y bydd yn rhaid i chi ddweud wrth rywun arall sy'n gyfrifol am ei ddiogelwch a'i lesiant.
- Peidio â gofyn i'r person ifanc ailadrodd y stori yn ddiangen.
- Gofyn cwestiynau dim ond i gael eglurhad. Bod yn gefnogol ond peidio â gofyn cwestiynau arweiniol na mynd ar drywydd manylion y tu hwnt i'r rhai mae'r person ifanc yn eu darparu.
- Gwirio gyda'r person ifanc bod yr hyn rydych chi wedi'i ddeall yn gywir.
- Peidio â mynegi barn am y cam-drin neu'r camdriniwr honedig.

Rhoi gwybod am bryderon o ran diogelu

Dyma beth sydd angen i chi ei wneud os oes gennych chi bryder am ddiogelwch neu les person ifanc:

- Codi'r mater gyda'r staff sy'n rheoli lleoliad eich clwb
- Rhoi gwybod i dîm y Raspberry Pi Foundation gan ddefnyddio ein ffurflen adroddiad diogelu

Gallwch chi hefyd anfon e-bost atom neu ffonio ein rhif diogelu 24 awr yn rhad ac am ddim os yw eich pryder yn un brys.

Dewch o hyd i'n manylion cyswllt diweddaraf yn: www.raspberrypi.org/safeguarding

Rheoli risg

Bydd angen i chi ystyried diogelwch pawb sy'n defnyddio'r lleoliad a chymryd camau i leihau risgiau posibl.

Asesiad risg

Mae'n bwysig cynnal asesiad risg ar gyfer eich Code Club:

- Cofiwch ystyried y gwahanol ofynion a galluoedd sydd gan bawb sy'n bresennol.
- Nodwch y risgiau posibl a allai achosi niwed wrth ddefnyddio'r lleoliad, y gweithgareddau a'r offer.
- Rhowch fesurau ar waith i reoli risgiau. Er enghraifft, gallai hyn olygu gosod ceblau'n daclus rhag baglu.

Mae'n bosibl y bydd eich lleoliad yn darparu ei asesiad risg ei hun. Os felly, gofynnwch am gopi a chofiwch fod yn gyfarwydd â'r asesiad hwnnw.

Cofnodi damweiniau

Cofnodwch ddamweiniau a digwyddiadau mewn llyfr log. Bydd hyn yn helpu i leihau risgiau yn y dyfodol.

Bydd angen i chi gofnodi'r canlynol:

- Dyddiad ac amser
- Pa ardal o'r lleoliad
- I bwy oedd hyn wedi digwydd
- Y person sy'n cofnodi'r digwyddiad
- Disgrifiad o beth ddigwyddodd
- Unrhyw anafiadau a thriniaeth neu ymateb
- Unrhyw gyfarpar sydd wedi'i ddifrodi
- A oes angen hysbysu rhiant neu warcheidwad ai peidio
- Unrhyw gamau i leihau'r risg yn y dyfodol

Cadw'r lleoliad yn ddiogel

- Dewiswch leoliad sy'n bodloni'r gofynion a restrir yn yr adran 'Dechrau eich Code Club chi: Dod o hyd i leoliad' yn y canllaw hwn i arweinwyr.
- Cofiwch gael copi o'r broses gadael yr adeilad oherwydd tân, gwneud yn siŵr bod pob mentor yn ei darllen, a'i harddangos yn ystod eich sesiynau.
- Gwnewch yn siŵr eich bod chi'n gallu cael gafael ar offer cymorth cyntaf.
- Cofiwch aros o fewn capasiti mwyaf y lleoliad.

Manylion cyswllt mewn argyfwng

Gwnewch yn siŵr fod gennych chi rif ffôn cyswllt mewn argyfwng ar gyfer pob mentor a pherson ifanc sydd ar ei ben ei hun.

Adnoddau'r sesiwn

- Cofiwch mai dim ond gwefannau a llwyfannau ar-lein dibynadwy y dylech eu defnyddio yn eich clwb. Gwiriwch eu bod yn addas cyn eu defnyddio mewn sesiwn.
- Ewch ati i gyfyngu mynediad at gynnwys amhriodol trwy osodiadau diogelwch a muriau cadarn, os oes modd gwneud hynny.
- Yn ystod sesiynau, cofiwch arsylwi'n ofalus i wneud yn siŵr nad yw pobl ifanc yn cael mynediad at gynnwys amhriodol.
- Pan fyddwch chi'n defnyddio cyfrifiadur sydd wedi'i roi i chi, cofiwch glirio'r gyriant caled cyn ei ddefnyddio.

Teithio

- Pan fydd pobl yn dod i'r sesiynau, eu cyfrifoldeb nhw yw teithio i'r clwb ac yn ôl. Peidiwch â rhoi liffi i bobl ifanc na'u hebrwng ar eu taith.
- Peidiwch â gadael lleoliad y Code Club gydag aelodau'r clwb. Ar gyfer teithiau, digwyddiadau neu weithgareddau wedi'u cynllunio mewn lleoliadau eraill, trefnwch i gwrdd â nhw yn y gyrchfan.
- Os bydd pobl yn dibynnu ar drafnidiaeth gyhoeddus, ceisiwch gynnal eich sesiynau i gyd-fynd ag amseroedd y gwasanaethau lleol er mwyn i bobl ifanc fod yn gallu cyrraedd adref ar amser rhesymol.
- Ceisiwch osgoi sesiynau sy'n rhedeg yn hwyr yn y nos fel na fydd pobl ifanc yn teithio adref yn y tywyllwch, yn enwedig yn y gaeaf.

Archwiliadau cefndir

- Mae angen i'r holl arweinwyr clybiau a mentoriaid gael archwiliad cefndir cyn mentora mewn clwb Code Club. Er enghraifft:
 - Mae angen i arweinwyr clybiau a mentoriaid yn Iwerddon wneud cais am archwiliad Garda Vetting drwy Code Club. Dysgwch fwy am hyn yn: rpf.io/garda-vetting
 - Mae angen i arweinwyr clybiau a mentoriaid yn y DU gael archwiliad cefndir sy'n berthnasol i'w gwlad nhw. Dysgwch fwy am hyn yn: rpf.io/background
 - Mewn gwledydd eraill, dysgwch sut mae archwiliadau cefndir yn gweithio gan eich llywodraeth leol neu'ch heddlu, a dilynwch eu cyngor nhw. Mae'n bosibl bod yr wybodaeth hon ar gael ar-lein.

- Ni ddylai oedolion, ymwelwyr na gwesteion sydd heb archwiliad cefndir gael eu gadael ar eu pen eu hunain gyda phobl ifanc.

Rhagor o gyngor ar ddiogelwch

- Cofnodwch bob person ifanc sy'n cyrraedd, a chofnodi pan fyddan nhw'n gadael fel eich bod chi'n gwybod pwy sy'n bresennol a faint o bobl sydd yn yr ystafell.
- Ewch ati i gyfrif pennau'n rheolaidd i wneud yn siŵr nad oes person ifanc wedi gadael heb i neb sylwi.
- Rydyn ni'n awgrymu bod rhieni a gwarcheidwaid yn mynd gyda phobl ifanc dan 13 oed, oni bai eich bod yn athro sy'n rhedeg clwb mewn ysgol.
- Mae'n bosibl y bydd angen oedolyn i fynd gydag unrhyw un 13 oed neu'n hŷn sydd angen cymorth.
- Rydyn ni'n awgrymu cael cymhareb o un oedolyn o leiaf i bob deg o bobl ifanc, oni bai eich bod yn athro sy'n rhedeg clwb mewn ysgol.

Tyfu eich Code Club

Dyma sut gallwch chi gynllunio ymlaen llaw:

1. Gosod nodau:

- Gwnewch yn siŵr fod gweithgareddau eich clwb yn canolbwyntio ar ganlyniadau sy'n cyd-fynd ag anghenion a diddordebau'r crewyr, er enghraifft, sgiliau rhaglennu, datrys problemau, neu gyfathrebu.
- Siaradwch â chrewyr, mentoriaid, a rhieni a gwarcheidwaid i benderfynu ar y sgiliau neu'r prosiectau y byddwch chi'n eu trafod.

2. Cynllunio rhythm eich sesiwn:

- Cynlluniwch eich sesiynau mor bell â phosibl ymlaen llaw a rhannu'r dyddiadau a'r amseroedd gyda rhieni, gwarcheidwaid a mentoriaid.
- Archebwch sesiynau i gyd-fynd â dangosiadau neu heriau, fel [Coolest Projects](#).
- Trefnwch weithgareddau fel sgysiau gan westeion neu sesiynau â thema sy'n dathlu gwyliau lleol a chenedlaethol.

3. Paratoi i ddatblygu:

- Defnyddiwch brosiectau Code Club i feithrin sgiliau fesul cam. Dechreuwch gyda chysyniadau sylfaenol a symud yn raddol i brosiectau mwy datblygedig.
- Cynlluniwch sut byddwch chi'n cynnwys gwahanol ieithoedd rhaglennu, offer a llwyfannau i ehangu'r hyn rydych chi'n ei gynnig dros amser.
- Siaradwch â chrewyr yn rheolaidd i wneud yn siŵr eu bod nhw'n mwynhau'r gweithgareddau.

4. Gwerthuso ac addasu:

- Ewch ati i asesu cynnydd y clwb at ei nodau yn rheolaidd.
- Casglwch adborth gan aelodau'r clwb ac addasu eich dull yn ôl yr angen. Byddwch yn hyblyg ac ymateb i anghenion a diddordebau crewyr dros amser.

Cyrraedd pobl sydd dan anfantais

Mae Code Club yn rhad ac am ddim, ond mae rhwystrau eraill a all ei gwneud hi'n anodd i bobl gymryd rhan mewn cyfleoedd fel Code Club.

Gallech chi ystyried y canlynol:

- **Amser a lleoliad y clwb:** Yn ddelfrydol, dylai pobl fod yn gallu cyrraedd eich clwb ar drafnidiaeth gyhoeddus neu ar droed. Ceisiwch gael amser dechrau a gorffen ar gyfer eich sesiynau er mwyn gwneud hyn yn bosibl.
- **Presenoldeb rhiant a gwarcheidwaid:** Os yw'n ddewisol cael oedolyn yn bresennol, gall crewyr ymuno pan nad yw eu rhieni neu eu gwarcheidwaid ar gael. Rydyn ni'n argymhell bod unrhyw un dan 13 oed yn dod gydag oedolyn, oni bai eich bod yn athro sy'n rhedeg clwb mewn ysgol.
- **Deunyddiau hyrwyddo:** Gwnewch yn siŵr bod y deunyddiau hyrwyddo yn gynhwysol. Cofiwch osgoi jargon technegol oherwydd gall fod yn annymunol.
- **Dyfeisiau:** Darparwch gyfrifiaduron neu ddyfeisiau i unrhyw un na all ddod â'u rhai eu hunain. Cofiwch sôn am hyn pan fyddwch chi'n hyrwyddo eich clwb.
- **System cyfaill:** Parwch crewyr newydd gyda rhywun sydd wedi mynychu sesiynau blaenorol er mwyn iddyn nhw gefnogi ei gilydd.
- **Dysgu gan eraill:** Os nad yw eich clwb yn cael ei gynnal mewn ysgol, gofynnwch i glybiau a mudiadau ieuenctid yn eich ardal sut maen nhw'n ymgysylltu â phobl ifanc sydd dan anfantais.

Cymryd rhan yn y Coolest Projects

Mae Coolest Projects yn dathlu crewyr digidol ifanc a'r pethau anhygoel maen nhw'n eu gwneud gyda thechnoleg. Mae arddangosfa flynyddol ar-lein ar agor i bobl ifanc ledled y byd, yn ogystal â digwyddiadau wyneb yn wyneb y Coolest Projects mewn sawl gwlad.

Y crewyr sy'n penderfynu ar bynciau'r prosiect. Er enghraifft, gallen nhw weithio ar ddatrys problem yn eu cymuned, neu gallen nhw greu rhywbeth am hwyl. Gall cyfranogwyr ddefnyddio prosiectau maen nhw'n eu gwneud yn y Code Club; does dim angen iddyn nhw ddechrau ar rywbeth newydd.

Dysgwch fwy yn: online.coolestprojects.org

Codi arian a rhoddion

Cyn i chi ddechrau codi arian, edrychwch beth rydych chi'n cael ei wneud yn eich rhanbarth chi.

Grantiau

Mae rhai clybiau'n cael grantiau a chyllid gan gyrff llywodraeth leol, cyrff addysgol, a chronfeydd mentrau technoleg. Mae'n werth edrych a yw'r rhain ar gael yn eich ardal chi.

Nawdd corfforaethol

- **Nawdd mewn nwyddau:** Ystyr hyn yw cyfrannu nwyddau neu wasanaethau, fel defnyddio lleoliad, cyfarpar, mynediad i'r rhyngrwyd, neu gyfranogiad gan fentoriaid. Fel arfer, mae'r math hwn o nawdd yn well na chymorth ariannol, oherwydd mae delio

ag arian yn cymhlethu gweithrediadau ac yn ychwanegu llwyth gwaith i arweinwyr clybiau.

- **Nawdd ariannol a rhoddion:** Gallech chi dderbyn rhoddion ariannol neu nawdd gan sefydliadau i dalu am gostau, fel yswiriant a chyfarpar.

Codi arian mewn clwb Code Club

Mae'n hanfodol bod Code Club yn rhad ac am ddim ac ar agor i bob person ifanc gael mynychu.

Mae angen i arweinwyr clybiau a mentoriaid sicrhau bod rhoi rhodd bob amser yn gwbl ddewisol, ac nad oes pwysau ar unrhyw un i gyfrannu.

Dyma rai awgrymiadau ar godi arian:

- **Rhoddion gan rieni neu warcheidwaid:** Rydyn ni'n argymhell eich bod chi'n gwneud cyhoeddiad cyffredinol ynglŷn â pham mae arnoch angen rhoddion, a cheisiwch adael bwced casglu i bobl gyfrannu ato os gallan nhw wneud hynny.
- **Siop fwyd:** Mae rhai clybiau'n gwneud arian o siop fwyd, drwy werthu ffrwythau, diodydd a byrbrydau eraill.
- **Arddangosfa leol:** Ystyriwch gynnal arddangosfa leol a gwahodd pobl o'r gymuned. Gall crewyr arddangos eu prosiectau a dweud wrth bawb beth maen nhw wedi bod yn ei wneud. Gallwch chi werthu cacennau, cael bwced casglu, neu ofyn am rodd wrth y fynedfa.
- **Gwneud rhestr ddymuniadau:** Gwnewch restr o bethau sydd arnoch eu hangen ar gyfer eich clwb a gofyn i bobl gyfrannu eitemau sydd ar y rhestr.

Hyfforddiant a chymorth pellach

Yn ogystal â'r canllaw hwn i arweinwyr, mae gennym amrywiaeth o gyfleoedd hyfforddiant a chymorth i'ch helpu i arwain clwb Code Club.

Rydyn ni'n cynnig hyfforddiant, gweminarau a digwyddiadau cymunedol yn rhad ac am ddim. Dewch o hyd i'r digwyddiadau hyn ar ein tudalen ddigwyddiadau:

codeclub.org/cy/events

Partneriaid Code Club

Rydyn ni'n gweithio mewn partneriaeth â sefydliadau mewn sawl gwlad i gefnogi clybiau Code Club yn eu rhanbarth nhw. Ewch i weld a oes partner yn eich gwlad chi, a sut mae modd cysylltu â nhw: codeclub.org/cy/our-partners

Cefnogi mentoriaid eich clwb

Drwy gefnogi mentoriaid gyda hyfforddiant parhaus, mae hyn yn helpu i'w cadw er mwyn rhedeg clwb o ansawdd uchel.

Pan fydd mentor yn nodi sgil y mae am ei ddatblygu, gallwch chi roi mwy o gyfrifoldeb iddo yn y maes hwnnw. Dyma rai enghreifftiau:

- Arwain sesiwn ar bwnc cyfarwydd
- Creu digwyddiad nesaf Code Club ar y system docynnau
- Gosod y clwb a chroesawu rhieni, gwarcheidwaid a chrewyr

Gall mentoriaid gymryd rhan mewn hyfforddiant Code Club hefyd, naill ai'n unigol neu fel rhan o grŵp.

Cydnabyddiaeth

Mae'n bwysig cydnabod bod mentoriaid yn dewis rhoi o'u hamser i ddod i'ch clwb. Dyma beth allech ei wneud:

- Canmol mentoriaid am rywbeth penodol maen nhw wedi'i wneud sydd wedi cael dylanwad cadarnhaol ar y clwb
- Argraffu tystysgrifau yn rhad ac am ddim oddi ar wefan Code Club i'w rhoi i fentoriaid
- Ar ddiwedd cyfres o sesiynau, cydnabod y bobl sydd wedi helpu trwy anfon cerdyn i ddweud diolch

Cysylltu â ni

Ewch i'n tudalen Cymorth a Chefnogaeth yn: codeclub.org/cy/help

Neu gallwch anfon e-bost at ein tîm gydag unrhyw gwestiynau drwy: support@codeclub.org

Rhwydwaith byd-eang o glybiau rhad ac am ddim yw Code Club, lle mae pobl ifanc yn dysgu sut i greu gyda thechnoleg.

Mae Code Club yn fodel hyblyg y gallwch ei addasu i adlewyrchu eich amgylchiadau a'ch diwylliant lleol.

Mae'r Siarter hon yn nodi'r egwyddorion a rennir gan bob Code Club, ac mae pob arweinydd clwb a mentor yn ymrwymo i'r Siarter hon fel rhan o'r broses o ymuno â'r mudiad.

Cefnogir Code Club gan y Raspberry Pi Foundation, ac mae'r Siarter hon hefyd yn nodi ymrwymadau'r Sefydliad i chi.

Fel arweinydd neu fentor Code Club, rydych chi'n cytuno i'r canlynol:

- **Helpu pobl ifanc i ddatblygu:**

- Sgiliau ac annibyniaeth mewn gwaith creu digidol a rhaglennu
- Meddylfryd sy'n eu galluogi i ymgysylltu'n gadarnhaol â thechnoleg, fel hyder, diddordeb, ac ymdeimlad o berthyn
- Sgiliau bywyd ehangach fel datrys problemau, meddwl yn feirniadol, a chyfathrebu

- **Gwnewch yn siŵr fod eich Code Club yn hygyrch, yn ddiogel, ac yn gynhwysol. Dyma beth mae hyn yn ei olygu:**

- Rydych chi'n dilyn yr holl gyfreithiau a'r rheoliadau perthnasol
- Rydych chi'n croesawu mentoriaid a phobl ifanc o bob cefndir
- Rydych chi'n dilyn [polisi diogelu](#) a [chod ymddygiad](#) y Raspberry Pi Foundation, gan gynnwys [delio â phryderon yn effeithiol](#)
- Rydych chi'n sicrhau bod gan bob mentor wiriadau cefndir priodol
- Mae'n rhad ac am ddim cael bod yn bresennol yn eich Code Club, er y gallwch chi ofyn am gyfraniadau

- **Ewch ati i greu amgylchedd sy'n cefnogi dysgu drwy wneud y canlynol:**

- Cefnogi pobl ifanc i weithio ar brosiectau sydd o ddiddordeb iddyn nhw ac sy'n adlewyrchu eu sgiliau nhw
- Annog cydweithio, dysgu gan gymheiriaid, a mentora ieuenctid
- Dathlu cyflawniadau pobl ifanc a'u hannog i fyfrio ar yr hyn maen nhw'n ei ddysgu
- Parhau i ddysgu a datblygu eich sgiliau eich hun

- **Ewch ati i gefnogi cymuned fyd-eang Code Club drwy wneud y canlynol:**

- Gofalu nad ydych chi'n niweidio brand nac enw da Code Club
- Rhannu eich gwybodaeth a'ch dysgu yn rhad ac am ddim
- Cymryd rhan mewn arolygon, gwerthusiadau ac ymchwil

Mae'r Raspberry Pi Foundation yn cytuno i'r canlynol:

- Creu a chynnal brand Code Club, gan gynnwys hyrwyddo Code Club a darparu asedau a deunyddiau marchnata i bartneriaid a chlybiau eu defnyddio
- Cynnal gwefan Code Club fel ffynhonnell wybodaeth ddibynadwy a lle i arweinwyr clybiau gofrestru a rheoli eu clybiau nhw
- Rhoi sicrwydd i rieni/gwarchodwyr a phobl ifanc bod clybiau Code Club cofrestredig yn llefydd diogel a chynhwysol, gan gynnwys drwy gofrestru clybiau, darparu hyfforddiant ar ddiogelu, a darparu sianeli i roi gwybod am bryderon
- Darparu prosiectau, adnoddau a phrofiadau dysgu o ansawdd uchel yn rhad ac am ddim sy'n helpu pobl ifanc i ddysgu sut mae creu gyda thechnoleg
- Darparu arweiniad, hyfforddiant a chymorth i arweinwyr clybiau a mentoriaid, gan gynnwys creu cyfleoedd i ddysgu oddi wrth ei gilydd
- Cyfieithu deunyddiau Code Club i sawl iaith gwahanol
- Gofyn i gymuned Code Club am adborth i'n helpu ni i wneud Code Club yn well fyth
- Gwerthuso dylanwad Code Club

Cytundeb

Drwy gofrestru fel arweinydd neu fentor Code Club, rydych chi'n cytuno i ddilyn y Siarter hon.

Gallwch chi ddefnyddio enw a logo Code Club at ddibenion anfasnachol i hyrwyddo eich clwb.

Eich cyfrifoldeb chi yw sicrhau eich bod chi'n dilyn y gyfraith wrth ymgymryd ag unrhyw weithgareddau sy'n ymwneud â Code Club, gan gynnwys codi arian.

Os na chaiff telerau'r Siarter hon eu bodloni, mae gan y Raspberry Pi Foundation yr hawl i dynnu eich clwb oddi ar wefan Code Club. Yn yr achos hwn, byddwch chi'n rhoi'r gorau i ddefnyddio enw, brand a logo Code Club.

Chi sy'n gyfrifol am y gweithgareddau sy'n cael eu cynnal gan eich Code Club chi. Dydy cytuno i'r Siarter hon ddim yn golygu bod y Raspberry Pi Foundation yn cefnogi eich gweithgareddau.



Raspberry Pi
Foundation

Mae Code Club yn rhan o'r Raspberry Pi Foundation, elusen gofrestredig yn y DU
1129409.