

Adran 1 -

Mae Play Scotland (2024) yn diffinio chwarae fel iaith gyffredinol i blant. Trwy chwarae, mae plant yn dechrau dysgu a deall y byd o'u cwmpas. Mae UNICEF (2018) yn datgan bod plant yn ennill profiadau a dealltwriaeth ohonynt eu hunain a'r bobl o'u cwmpas yn ystod chwarae.

Mae 6 cham chwarae y mae plant yn eu dilyn wrth iddynt ddatblygu. Y cam cyntaf yw genedigaeth i 3 mis oed. Mae Playcore Company (2018) yn nodi bod plant, yn ystod y cyfnod hwn, yn cymryd rhan mewn symudiadau unigol, fel symud eu breichiau a'u coesau. Gall ddigwydd hefyd pan fydd plentyn yn cael radl neu dedi i chwarae ag ef yn annibynnol, gan ganiatáu iddynt archwilio a rhyngweithio â'r gwrthrych heb ymgysylltu'n uniongyrchol gan eraill.

Ail gam y chwarae yw chwarae unigol sy'n amrywio o 3 mis i 2 oed. Yn ôl Tutor2u (2024), mae babanod yn chwarae ar eu pen eu hunain oherwydd eu sgiliau cymdeithasol sy'n dal i ddatblygu. Mae'r chwarae annibynnol hwn yn rhoi cyfleoedd iddynt fyfyr, arloesi, ac archwilio eu hamgylchoedd, yn ogystal â'r teganau a'r gwrthrychau o fewn eu cyrraedd.

Y trydydd cam yw chwarae gwylwyr sy'n dechrau yn 2 oed. Yn ystod y cyfnod hwn, mae plant yn dechrau dangos diddordeb yn chwarae eu cyfoedion. Maent yn dechrau arsylwi gweithgareddau plant eraill heb gymryd rhan weithredol eu hunain (Procure Solutions, 2024). Mae Healthline (2024) yn amlygu bod plant yn datblygu eu sgiliau gwybyddol a chymdeithasol-emosïynol yn ystod y cyfnod hwn o chwarae.

Pedwerydd cam y chwarae yw chwarae cyfochrog sy'n amrywio o 2 oed a hŷn. Dywed NAPA (2024), bydd plant yn cymryd rhan mewn chwarae annibynnol o fewn yr un cyffiniau a chyda deunyddiau a rennir, ond ni fyddant yn rhyngweithio'n uniongyrchol â'i gilydd. Er enghraifft, efallai y bydd un plentyn yn arsylwi ar un arall yn adeiladu tŵr gyda blociau ac yna'n efelychu'r gweithgaredd heb gydweithredu neu gyfathrebu'n uniongyrchol.

Pumed cam chwarae yw chwarae cysylltiadol, sy'n amrywio o 3 i 4 oed. Yn ystod y cyfnod hwn, mae plant yn cymryd rhan mewn chwarae, ac maent yn dechrau rhyngweithio â'r rhai o'u cwmpas. Gall y rhyngweithio hwn gynnwys sgwrsio â chyfoedion a rhannu teganau, er y gallent gymryd rhan mewn gwahanol weithgareddau ar yr un pryd (Pathways 2023).

Cam olaf y chwarae yw chwarae cydweithredol sy'n amrywio o 4 oed a hŷn. Yn ystod y cyfnod hwn mae plant yn cydweithio i gyflawni amcan a rennir, gan ymgymryd yn weithredol â thasgau datrys problemau.

Mae Tirwedd a Chynllunio Trefol (2020) yn datgan bod chwarae hunan cyfeiriedig yn fath o chwarae ymreolaethol sy'n esblygu pan fydd plant yn rhydd i ddewis beth i'w

chwarae ac yn llunio eu rheolau eu hunain ar gyfer sut i chwarae yn seiliedig ar eu diddordebau hunan-arweiniol, sydd wedi'u cymell yn gynhenid. Mae'r cyfnodolyn hwn hefyd yn amlygu sut mae chwarae cymdeithasol/chwarae cyfathrebu yn cysylltu â chwarae hunan cyfeiriedig. Mae chwarae plant yn aml yn cynnwys rhyngweithio cymdeithasol ac mae wedi'i strwythuro o fewn grwpiau cyfoedion, gan arddangos sbectwm o lefelau ymgysylltu cymdeithasol yn amrywio o arsylwi i chwarae cyfochrog, chwarae cysylltiadol, a chwarae cydweithredol neu gystadleuol. Mewn chwarae cydweithredol, mae plant yn dangos chwilfrydedd am weithredoedd ac ymdrechion ei gilydd.

Yn ôl Encourage Play (2021), ystod chwarae cyfathrebu bydd plant yn defnyddio ystumiau llaw a geiriau, er enghraifft "charades". Mae hyn yn galluogi plant i ddeall iaith y corff, gwrando ar blant eraill a chyfathrebu. Yn ôl UNICEF (2024) mae chwarae cymdeithasol hefyd yn gwella geirfa plentyn ac yn annog plant i chwarae a gweithio mewn grwpiau neu dimau. Mae Parkfield Nursery (2024) yn nodi bod chwarae cyfathrebu yn cefnogi datblygiad lleferydd ac iaith plant.

Yn ôl Start Early (2024), dyma pryd mae plentyn yn chwarae rôl rhywbeth sydd o ddiddordeb iddo yn ystod chwarae. Enghraifft o hyn fyddai chwarae gyda'u doliau yn esgus bod yn fam iddynt. Enghraifft arall yw chwarae "ysgolion" neu "athrawon". Gall y math hwn o chwarae digwydd ar ei ben ei hun neu gyda phlant eraill. Mae'r buddion yn cynnwys datblygu sgiliau meddwl beirniadol, cymdeithasol/cyfathrebu a rheolaeth emosiynol plentyn. Ar un llaw mae Child and Family Blog (2018) yn dadlau bod chwarae dychmygus yn atal plant rhag chwarae gyda phethau bywyd go iawn. Fodd bynnag, yn ôl Piaget (1963) mae plant yn rhoi'r gorau i esgus pan fyddant yn cyrraedd y cam gweithredu diriaethol oherwydd eu bod yn dechrau deall realiti yn well ac nid oes yn rhaid iddynt ffithio'u dychymyg mwyach.

Adran 2 -

Fel y nodwyd eisoes, mae chwarae hunan cyfeiriedig yn gyfle i blant ddewis drostynt eu hunain. Ond pam ei fod mor bwysig i ddatblygiad plentyn? Mae plant yn datblygu ar gyflymder amrywiol, ac mae chwarae hunan cyfeiriedig yn eu galluogi i gaffael sgiliau a deall cysyniadau yn ôl eu diddordebau a'u cyflymder. Gall y dull hwn wella eu datblygiad cyffredinol yn sylweddol. Mae chwarae hunan cyfeiriedig yn rhoi cyfle unigryw i blant gymryd rheolaeth dros eu taith ddysgu. Mewn lleoliad diogel a chalonogol, gallent ymchwilio i'w diddordebau, dilyn eu brwdfrydedd, a meithrin galluoedd newydd. (TATF 2024).

Er bod chwarae hunan cyfeiriedig yn ymwneud â dewisiadau'r plentyn, mae'n hollbwysig cael oedolyn i'w gynorthwyo. Mae Aurora Early Education (2022) yn datgan, er mwyn bod yn oedolyn cynhaliol, rhaid pwysleisio bod yn bresennol a chymryd rhan weithredol yn chwarae'r plentyn, yn hytrach na chymryd yr awenau neu ei gyfarwyddo. Mae hyn

oherwydd mai egwyddor sylfaenol chwarae yw y dylai gael ei yrru gan y plentyn ei hun. Mae ymyrraeth oedolion yn tanseilio pwysigrwydd a mwynhad chwarae, gan gyfyngu yn y pen draw ar ryddid plant i archwilio a chymryd rhan mewn chwarae ar eu telerau nhw. Os yw plentyn yn ymddangos yn ansicr a diffyg hyder gall yr oedolyn ei ysgogi gan gwestiynau penagored.

Mae Ysgol Montessori (2020) yn amlygu pwysigrwydd chwarae hunan cyfeiriedig: magu hyder a chodi hunan-barch. Trwy archwilio annibynnol, daw plant i ddeall maint eu galluoedd. Maent yn creu eu gemau gyda rheolau hunan gosodedig, gan feithrin ymdeimlad o gyflawniad a grymuso. Roedd Albert Bandura (1977) yn damcaniaethu bod plant yn dysgu o'r hyn maen nhw'n ei weld / eu hamgylchedd (Y ddamcaniaeth dysgu gymdeithasol). Ymchwiliodd i blant i ddeall eu dulliau dysgu trwy arsylwi a dynwared. Datgelodd ei ganfyddiadau fod plant yn efelychu ei gilydd trwy arsylwi ac ailadrodd eu gweithredoedd. Mae hyn yn amlygu pwysigrwydd rôl ac ymddygiad yr oedolion yn ystod chwarae hunan cyfeiriedig.

Mae The Word (2019) yn nodi beth all oedolyn ei wneud i hybu chwarae hunan cyfeiriedig. Er mwyn meithrin datblygiad iach trwy chwarae dan gyfarwyddyd babanod, mae angen i addysgwyr fuddsoddi amser a sylw. Er mwyn cefnogi chwarae o'r fath yn effeithiol, rhaid i athrawon ddatblygu dealltwriaeth ddofn o bob babi, gan deilwra eu rhyngweithiadau emosiynol a chorfforol i gyd-fynd ag anian unigol a gofynion ffisiolegol pob plentyn. Drwy arsylwi'n fanwl ar y ciwiau unigol hyn, gall addysgwyr benderfynu pryd i annog chwarae dan gyfarwyddyd y plentyn a phryd i roi'r annibyniaeth a'r rhyddid i blant archwilio eu diddordebau heb ymyrraeth gyson gan ofalwyr.

Mewn plentyndod, gall addysgwyr hybu chwarae dan gyfarwyddyd y plentyn trwy gynnig cyfnodau estynedig o amser di-dor i blant archwilio eu meddyliau ac arbrofi'n annibynnol neu gyda chyfoedion, o fewn lleoliad diogel sydd wedi'i strwythuro'n ofalus dan do neu yn yr awyr agored. Yn yr oedran hwn, mae plant yn arbennig yn mwynhau ymglymiad oedolion neu arsylwi yn ystod chwarae. Dylai athrawon wrando'n astud am awgrymiadau gan blant yn nodi pryd i gymryd rhan weithredol a phryd i arsylwi'n unig. Trwy ddilyn arweiniad y plant yn eu chwarae hunan cyfeiriedig, megis derbyn doli babi pan gynigir neu ailgyflenwi blociau pren yn ôl yr angen ar gyfer eu hadeiladwaith, mae addysgwyr yn hwyluso chwarae ymreolaethol yn effeithiol.

Yn ystod y blynyddoedd cyn-ysgol a blynyddoedd cynnar yr ysgol, mae chwarae dan gyfarwyddyd y plentyn yn datblygu i fod yn weithgareddau mwy cymhleth sy'n canolbwyntio ar iaith. Gyda llai o ymglymiad athrawon, mae plant yn gyfrifol am ddylunio a gweithredu eu syniadau chwarae. Maent yn dechrau creu gemau strwythuredig yn annibynnol, gan aseinio rolau a drafodwyd ymhlith ei gilydd (er enghraifft, mewn gemau chwarae rôl fel "tŷ," penderfynu pwy sy'n chwarae rolau mam, chwaer, neu hyd yn oed anifail anwes y teulu). Mae'r cyfnod hwn hefyd yn dyst i ddatblygiad sgiliau cynllunio, gyda'r plant yn elwa o ddigon o amser a lle i ddatblygu gemau a phrosiectau sy'n

ymestyn dros sawl diwrnod. Gall athrawon gefnogi chwarae hunan cyfeiriedig trwy ymgysylltu'n frwdfrydig â gweithgareddau plant a defnyddio iaith anfeirniadol i gydnabod eu hymdrechion, a thrwy hynny gadarnhau eu gwelededd. Trwy ymatal rhag gosod eu barn eu hunain ar chwarae plant, mae athrawon yn annog hunan-asesu a meddwl yn annibynnol. Mae strategaethau eraill ar gyfer meithrin datblygiad plant trwy chwarae dan gyfarwyddyd y plentyn yn y blynyddoedd cyn-ysgol yn cynnwys darparu cymorth a chyfleoedd i gynnal chwarae dros amser, meithrin sgiliau datrys problemau cymdeithasol pan fydd heriau'n codi, ac ehangu ar syniadau chwarae plant trwy gyflwyno deunyddiau newydd neu awgrymiadau themâu.

Adran 3

Er mwyn cael gwell dealltwriaeth o ddatblygiad plant mae'n rhaid i staff arsylwi. Mae sawl math o arsylwadau, ac un ohonynt yw'r Rhestr Sgiliau Tyfu (SOGS). I ddechrau beth yw SOGS? Mae Ymddiriedolaeth GIG Iechyd Cymunedol Swydd Amwythig (2022) yn nodi bod SOGS gwerthusiad cynhwysfawr wedi'i gynllunio ar gyfer plant o enedigaeth hyd at 5 oed, sy'n galluogi gweithwyr proffesiynol i asesu 8 parth datblygiadol hanfodol. Mae'r prawf safonedig hwn yn dilyn fformat a dull sgorio cyson, gan sicrhau unfurfiaeth yn y gweithdrefnau asesu. Yr 8 parth datblygiadol yw -

- Locomotif
- Ystrywgar
- Delweddau
- Clyw ac Iaith
- Lleferydd ac Iaith
- Sgiliau Cymdeithasol Rhyngweithiol
- Sgil Hunanofal
- Gwybyddol

Trwy gydol yr asesiadau hyn, bydd y plentyn yn ymgymryd â thasgau amrywiol, pob un yn cyfrannu at sgôr terfynol a gyfrifir ar ôl y sesiwn. Gwneir arsylwadau wrth i'r plentyn gwblhau'r tasgau hyn. Mae'r Atodlen o Sgiliau Tyfu II - Canllaw i Ddefnyddwyr (1997) yn nodi mai prif nod yr Atodlen Sgiliau Tyfu yw cynnig dull manwl cywir a dibynadwy o sgrinio datblygiadol, y bwriedir ei gynnwys mewn rhaglenni gwyliadwriaeth iechyd plant.

Ar y naill law mae Rhestr o Sgiliau Tyfu II: Astudiaeth Beilot o Ddull Sgorio Amgen (2013) yn nodi mai un o brif anfanteision SGS II yw'r bandiau oedran eang sy'n ymddangos ar y ffurflen broffil. I ddechrau, mae'r ffurflen yn cynnwys ffenestri sgrinio dau fis o ddatblygiad o fewn blwyddyn gyntaf bywyd. Fodd bynnag, erbyn 18 mis oed, mae'r ffenestri hyn yn ehangu i chwe mis, ac erbyn 36 mis, maent yn ymestyn i 12 mis.

O ganlyniad, gall y trefniant hwn fod yn ddiffygiol o ran sensitifrwydd i newidiadau datblygiadol wrth i blant heneiddio, yn enwedig gan fod yn rhaid i sgoriau ddod o fewn dau fand oedran islaw i ddangos oedi datblygiadol. Yn ogystal, mae'r bandiau oedran ehangach yn rhwystro cymariaethau cywir o statws datblygiadol ar draws gwahanol gyfnodau amser neu ymhlith plant o wahanol oedrannau.

Ar y llaw arall, mae GL Assessment (2024) yn nodi bod y Rhestr o Sgiliau Tyfu yn cynnig asesiad cyflym a dibynadwy o ddatblygiad plentyn ar draws naw parth hollbwysig: Ystum Goddefol, Osgo Actif, Locomotif, Llawdriniaethol, Gweledol, Clyw ac Iaith, Lleferydd ac Iaith, Cymdeithasol Rhyngweithiol, a Hunanofal Cymdeithasol. Mae'n darparu canllawiau cryno ar gyfer gweinyddu gweithgareddau dan arweiniad, dehongli canlyniadau, a hwyluso adborth, i gyd o fewn ffrâm amser o awr. Mae pob ffurflen gofnodi yn cynnwys hyd at bedwar asesiad y plentyn, gan ganiatáu ar gyfer olrhain cynnydd dros amser. Mae system sgorio syml yn nodi cryfderau a meysydd o oedi datblygiadol posibl, gan ddangos yr angen am werthuso neu atgyweirio pellach.

Yn ôl CBAC City and Guilds (2019), mae asesiad SOGS (Schedule of Growing Skills) yn ymwneud â sgrinio datblygiad plant trwy werthuso eu cyrhaeddiad o gerrig milltir ddatblygiadol ar draws gwahanol feysydd. Mae'r rhain yn cynnwys golwg, clyw, lleferydd ac iaith, sgiliau cymdeithasol, hunanofal, sgiliau llawdrin, sgiliau symud, a rhyngweithio. Cyflwynir canlyniadau'r asesiad mewn siart sy'n cyd-fynd ag oedran cronolegol y plentyn, gyda sgorau'n nodi a yw'r plentyn yn bodloni'r cerrig milltir ddatblygiadol ddisgwyliedig. Er y gall rhai plant fynd y tu hwnt i normau oedran, gall bod dau gam o dan y llinell norm awgrymu oedi datblygiadol posibl neu faterion eraill sydd angen sylw pellach. Mae hyn yn amlygu bod asesiad SOGS yn cefnogi datblygiad cyfannol y plentyn.

Adran 4

Mae yr Arsylwi ac asesu/dysgu plant a datblygiad pdf (2016) yn nodi mai'r rheswm yr ydym yn arsylwi ar blant yn ystod chwarae yw y gellir dirnad dysgu plant ifanc trwy eu chwarae a'u rhyngweithio. Trwy arsylwi a dadansoddi eu hymddygiad, rydyn ni'n cael mewnwelediad i sut maen nhw'n creu ystyr yn eu hamgylchedd, gan ganiatáu i ni ddeall eu gwybodaeth a'u galluoedd. Trwy arsylwi, gallwn alinio dulliau a thechnegau rhyngweithiol â gofynion plant i hwyluso eu dysgu a'u twf yn effeithiol. Mae'r broses hon yn gymorth i ddyfnhau ein dealltwriaeth o brosesau dysgu plant ac yn ein helpu i ddeall gwybodaeth a galluoedd penodol pob plentyn.

Mae Llywodraeth Cymru (2008) yn nodi y gall addysgwyr, trwy arsylwi a gwrando astud, gasglu tystiolaeth cyn ac ar ôl dysgu sgil i blant, dros gyfnod o amser. Mae'r arfer hwn yn galluogi addysgwyr i werthuso'r cynnydd y mae plant wedi'i wneud a nodi a oes angen cyfleoedd pellach i gadarnhau eu dysgu. Mae defnyddio dulliau addysgu

amrywiol yn galluogi addysgwyr i ganfod hofferâu ac arddulliau dysgu plant unigol. Mae'r dull hwn hefyd yn rhoi mewnwelediad gwerthfawr i effeithiolrwydd gweithgareddau a chyfleoedd amrywiol. Prif amcan arsylwi plant yw canfod eu safle ar y continwrm dysgu, hwyluso eu dilyniant a nodi unrhyw heriau, camsyniadau, neu gamddealltwriaeth ar hyd y ffordd.

Yn ôl Cyngor Sir Gorllewin Sussex (2021), cymhorthion arsylwi wrth werthuso datblygiad plant a deall eu gofynion gofal a dysgu unigol. Mae'r wybodaeth hon yn ein galluogi i lunio cynlluniau wedi'u teilwra ar gyfer datblygiad parhaus a thaith ddysgu pob plentyn. Er mwyn deall plentyn yn effeithiol, dylid arsylwi mewn modd sy'n fuddiol i'r plentyn ac yn gwneud y gorau o'n hamser. Mae chwarae yn gyd-destun hanfodol ar gyfer arsylwi mewn lleoliadau gofal plant gan ei fod yn hybu datblygiad cyfannol, yn darparu cyfleoedd asesu dilys, yn gwella ymgysylltiad a mwynhad, yn meithrin rhyngweithio cymdeithasol, ac yn cefnogi gofal unigol a phrofiadau dysgu.

Yn seiliedig ar y papur gan J. Howard a K. McInnes, dan y teitl "Effaith Canfyddiad Plant o Weithgaredd fel Chwarae yn hytrach na Pheidio â Chwarae ar Les Emosiynol," (2012) mae'r astudiaeth yn archwilio sut mae canfyddiad plant o weithgaredd fel chwarae yn dylanwadu ar eu lles emosiynol. Cynhaliodd yr ymchwilyr gyfweiliadau ac arsylwadau gyda phlant i ymchwilio i'w dealltwriaeth a'u profiadau o chwarae. Canfuwyd, pan fydd plant yn gweld gweithgaredd fel chwarae, ei fod yn cael effaith gadarnhaol ar eu lles emosiynol, gan arwain at fwy o fwynhad, ymgysylltiad ac emosiynau cadarnhaol. Mae'r canfyddiad hwn hefyd yn meithrin creadigrwydd, dychmyg, a rhyngweithio cymdeithasol ymhlith plant. I'r gwrthwyneb, roedd gweithgareddau a ganfyddir fel rhai nad oeddent yn chwarae yn gysylltiedig â theimladau o ddiflastod, rhwystredigaeth ac ymddieithrio. At ei gilydd, mae'r astudiaeth yn amlygu pwysigrwydd canfyddiad plant o chwarae wrth hyrwyddo lles emosiynol ac yn awgrymu y gall meithrin meddylfryd chwareus gyfrannu at ganlyniadau cadarnhaol ym mywydau plant.

Gall arsylwi plant yn ystod chwarae roi mewnwelediad gwerthfawr i sut maent yn gweld gweithgareddau fel chwarae neu beidio a sut mae'r canfyddiad hwn yn effeithio ar eu lles emosiynol. Trwy arsylwi'n ofalus ar ymgysylltiad, rhyngweithio a mynegiant plant yn ystod chwarae, gall gofalyr ac ymchwilyr ddeall yn well effaith chwarae ar gyflwr emosiynol plant a'u llesiant cyffredinol, fel yr amlygwyd yn yr astudiaeth gan J. Howard a K. McInnes. Mae'r dull hwn sy'n seiliedig ar arsylwi yn caniatáu ar gyfer archwiliad dyfnach o'r berthynas rhwng profiadau chwarae plant a'u hymatebion emosiynol, gan ddarparu goblygiadau pwysig ar gyfer cefnogi datblygiad plant a meithrin profiadau chwarae cadarnhaol.

Cyfeiriadau

Aurora Early Education. (2022). Leading vs. Supporting: Adults' Role in Child Play. Ar gael ar - <https://auroraearlyeducation.com.au/leading-vs-supporting-adults-role-in-child->

[play/#:~:text=However%2C%20it's%20important%20for%20an,self-directed%20by%20the%20child](#). Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Berkshire Montessori School. (2020). Self-Directed Play. Ar gael ar - <https://www.berkshirerontessori.org/msb-blog/self-directed-play>. Cyrchwyd 25 Chwefror 2024.

Brightwheel. (2024). Cooperative Play. Ar gael ar - <https://mybrightwheel.com/blog/cooperative-play/#:~:text=The%20last%20stage%20of%20play,common%20goal%20during%20cooperative%20play>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Carrots Are Orange. (2024). Self-Directed Play. Ar gael ar - <https://carrotsareorange.com/self-directed-play/#:~:text=There%20are%20some%20simple%20ways,a%20prompt%20to%20get%20started>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Child and Family Blog. (2024). Pretend Play and Real Life: Early Child Development. Ar gael ar - <https://childandfamilyblog.com/pretend-play-real-life-early-child-development/>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Encourage Play. (2021). Communication Play. Ar gael ar - <https://www.encourageplay.com/communication-play/#:~:text=Communication%20play%20uses%20words%20and,to%20others%2C%20and%20having%20conversations>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

GL Education. (1996). SGS II User Guide. Ar gael ar - <https://support.gl-education.com/media/2407/sgs-ii-user-guide.pdf>. Cyrchwyd 25 Chwefror 2024.

He Kupu. (2019). Teacher's Role in Supporting Child-Directed Play. Ar gael ar - <https://www.hekupu.ac.nz/article/teachers-role-supporting-child-directed-play>. Cyrchwyd 25 Chwefror 2024.

Healthline. (2024). Onlooker Play: What Is It and Why Is It Important for Kids? Ar gael ar - <https://www.healthline.com/health/childrens-health/onlooker-play#importance>. Cyrchwyd 2 Mawrth 2024.

J. Howard, K. McInnes. (2013). The impact of children's perception of an activity as play rather than not play on emotional well-being. Ar gael ar - https://www.researchgate.net/publication/225274872_The_impact_of_children's_perception_of_an_activity_as_play_rather_than_not_play_on_emotional_well-being#:~:text=Although%20there%20is%20limited%20research,the%20same%20equipment%20to%20do. Cyrchwyd 2 Mawrth 2024.

Neaum, S. (2016). Observing and Assessing Children's Learning and Development. London, Sage. Ar gael ar -

<https://study.sagepub.com/sites/default/files/Neaum%2C%20S.%20%282016%29%20Observing%20and%20Assessing%20Children's%20Learning%20and%20Development.%20London%2C%20Sage.%20.pdf>. Cyrchwyd 1 Mawrth 2024.

NAPA Center. (2024). Parallel Play. Ar gael ar - <https://napacenter.org/parallel-play/#:~:text=Parallel%20play%20is%20defined%20as,they%20are%20being%20very%20observant>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Parkfield Nursery. (2024). The Importance of Communication at Nursery. Ar gael ar - <https://www.parkfieldnursery.co.uk/the-importance-of-communication-at-nursery.html>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Pathways.org. (2023). Kids Learn Through Play: 6 Stages of Play Development. Ar gael ar - <https://pathways.org/kids-learn-play-6-stages-play-development/#:~:text=Associate%20Play>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Play & Park Structures. (2019). Types of Play for Children. Ar gael ar - <https://www.playandpark.com/blog/types-of-play-for-children#:~:text=Unoccupied%20play%20is%20when%20your,it%20and%20move%20it%20around>. Cyrchwyd 23 Chwefror 2024.

Play Scotland. (2024). What is Play? Ar gael ar - <https://www.playscotland.org/learn/what-is-play/> Cyrchwyd 23 Chwefror 2024