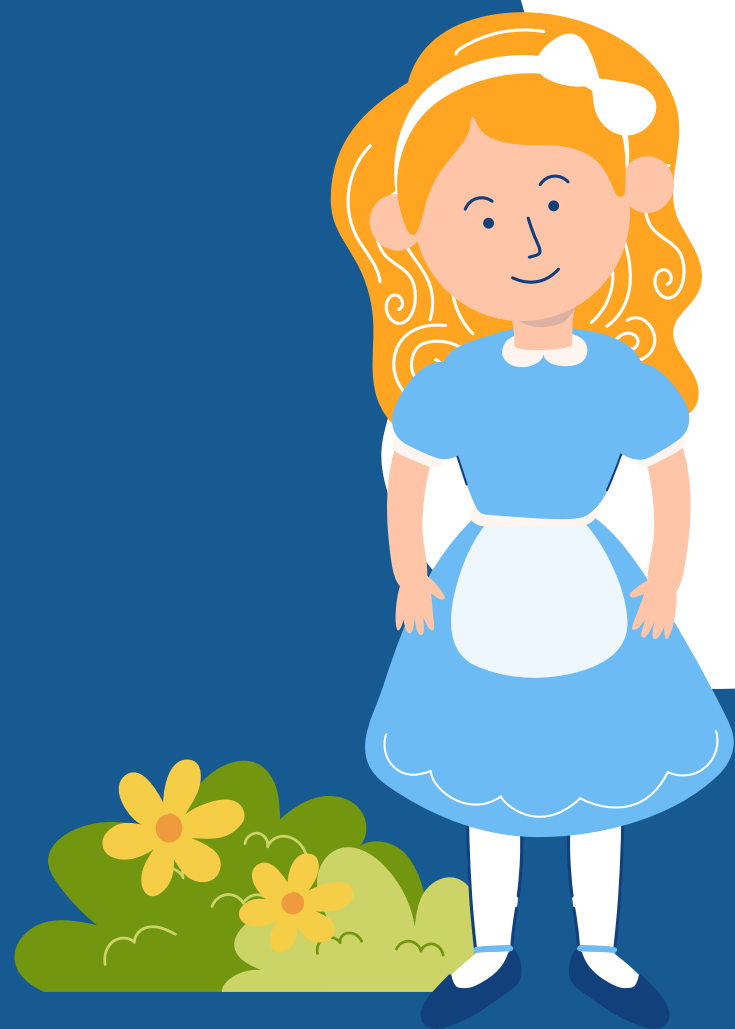
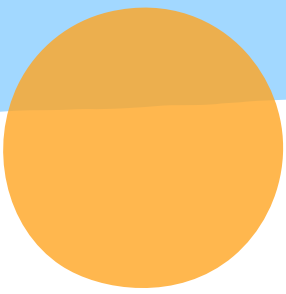


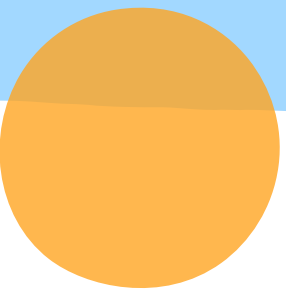
Súgradh agus Teicneolaíocht
Ag Tacú le Foghlaim Teangacha trí
Scéalaíocht agus Róbataic sna
Luathbhlianta



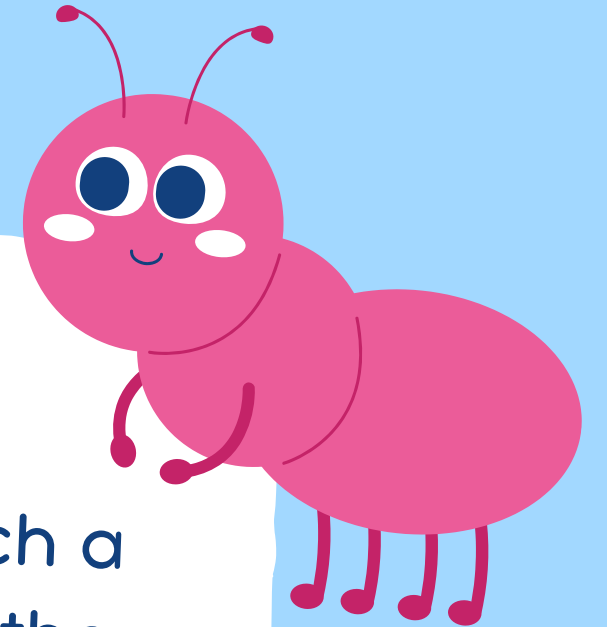
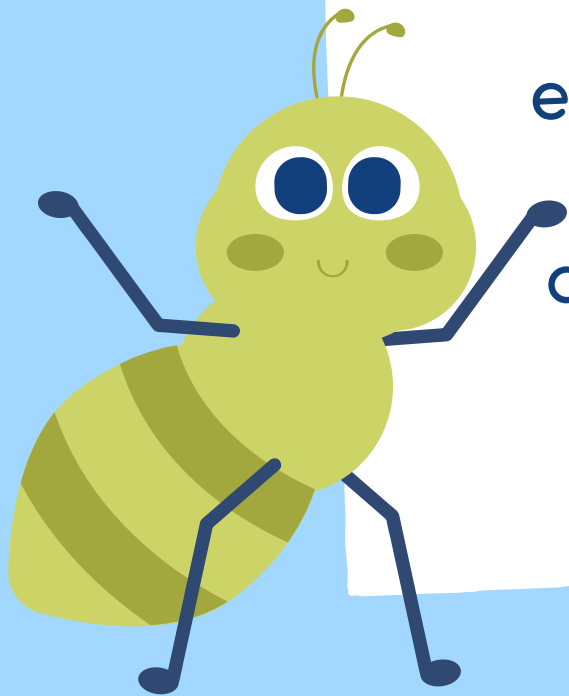
Ceardlann inniu



Modhanna praiticiúla a
thaispeáint maidir le
conas is féidir scéalaíocht
agus róbataic a
chomhcheangal chun
eispéiris foghlama teanga
atá saibhreach, spraíúil
agus forásach a chruthú.



Deiseanna taithí dhíreach a
thabhairt do rannpháirtithe,
áit a mbeimid in ann
gníomhaíochtaí samplacha
a thriail agus machnamh a
dhéanamh ar conas na
modhanna seo a oiriúnú dá
seomraí ranga féin.



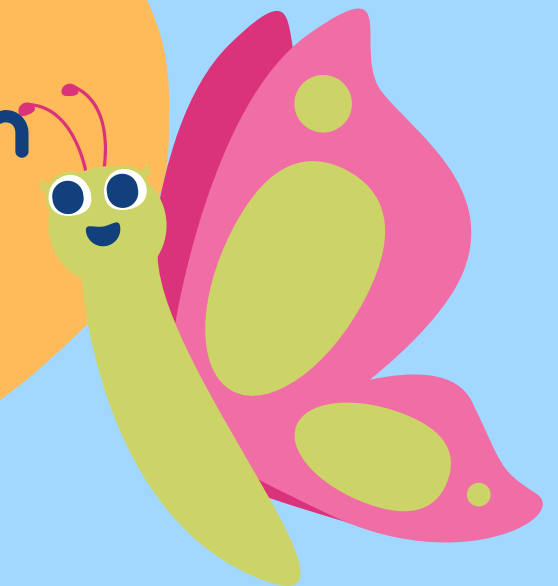
An scéalaíocht mar tús pointe



síscéalta

teanga

súgradh



Oibríonn na comhábhair seo le chéile chun cabhrú le páistí a dteanga a fhorbairt.

An féidir leat a fheiceáil conas a d'fhéadfadh siad oibriú le chéile i do rang, nó conas atá siad ag obair cheana féin?

An seisiún súgartha



An ceacht teanga

Cad é éispéireas
spraoíúila na
ceachta?

Scéal & Téama

Roghnaigh Téama
agus príomh scéal na
tréimhse pleanála. An
bhfuil aon scéalta eile
gur leat a ceangailt
leis?

Torthaí Foghlama/Cuspóirí

Cad iad na TF don
ceacht teanga agus
an bhfuil
comhtháthú i gceist?



An seisiún súgartha códu gan scáileáin

Bee-Bot & Luchóg

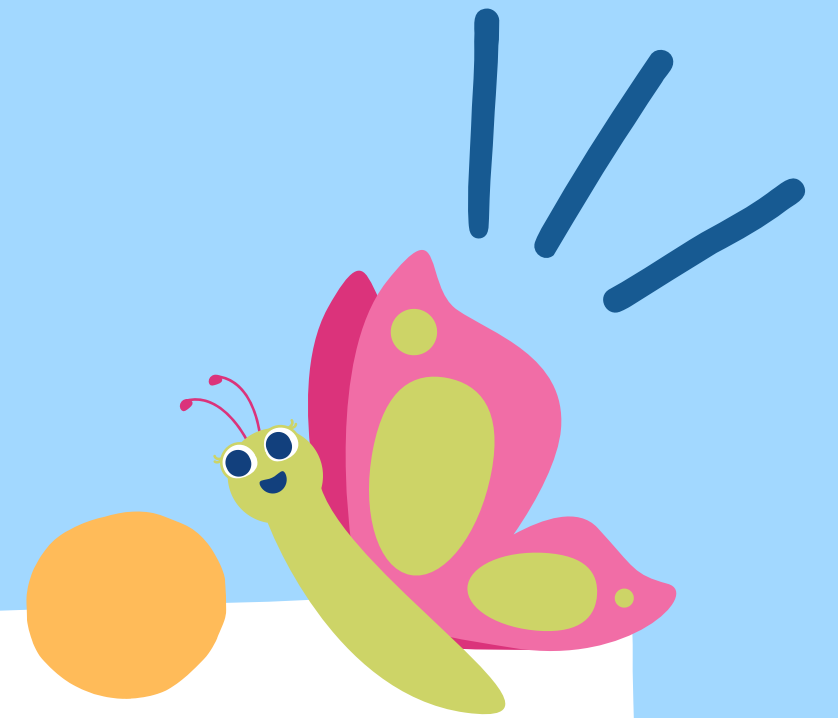
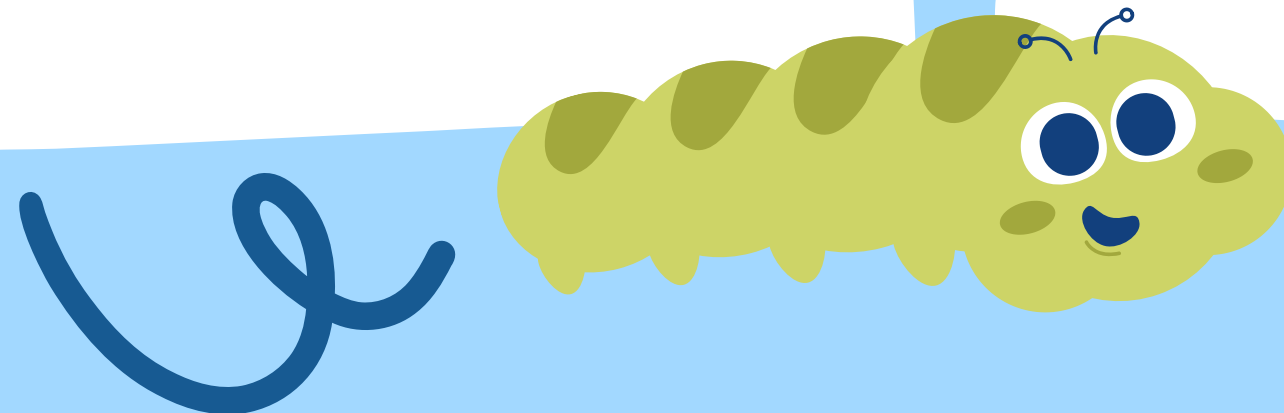
a chinntiú go bhfuil na hábhair a úsáidtear le linn ceachtanna ar fáil le linn an tseisiúin súgartha

Gníomhaíocht

ba chóir réimse leathan ábhar a bheith ar fáil do na páistí le linn saor spaoi. Is féidir go mbeidh gníomhaíochtaí agus ábhair éagsúla ag forluí lena chéile timpeall an tseomra

Teanga

tá ionchur teanga roimh an seisiún súgartha thar a bheith tábhachtach. Ní úsáidfear teanga an téama agus an scéil le linn an tseisiúin súgartha ach má mhúintear agus má chloistear go minic í



Ach cén fáth?
Cad a deir an
teoiric?

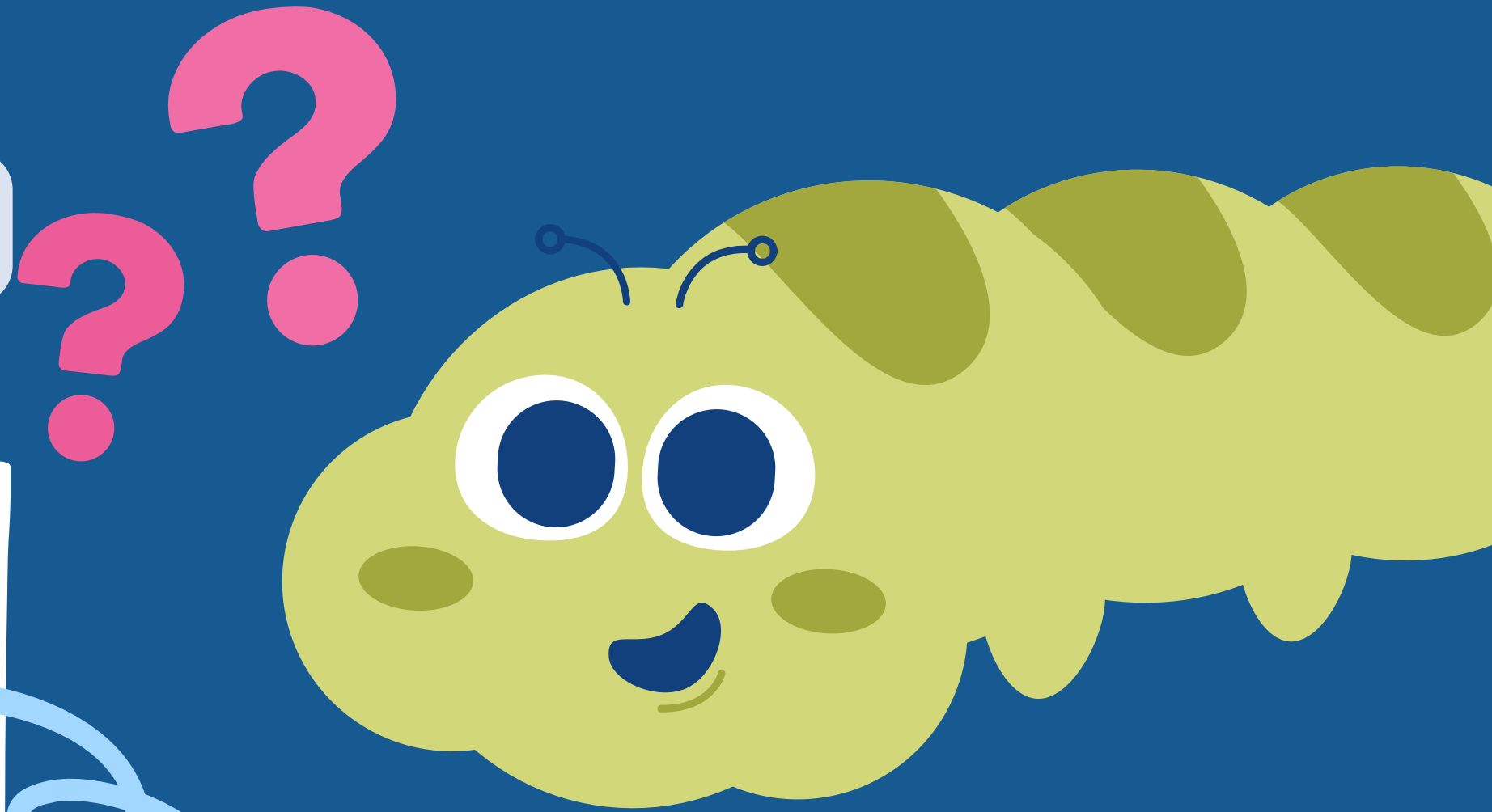


Prof. Seymour Papert: Mac léinn Jean
Piaget.

An Smaointeoireachta Ríomhaireachta

Chonaic Papert páistí mar fhoghlaimeoirí
nádúrtha a rathaíonn nuair is féidir leo:

- triail a bhaint as
- tógáil agus dearadh
- samhlú
- a gcuid botún a cheartú (“debugging”)
- fiosrú agus iniúchadh ar bhealach
praiticiúil



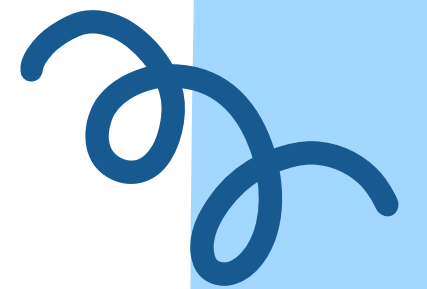
“Spraoi crua”

Tá “spraoi crua” i gcroílár an
fhoghlama fhíoraí.

Saor Spraoi



Éiríonn an iarracht fuinniúil nuair atá sí **féinstiúrtha**.



Nuair a roghnaíonn daltaí an sprioc: róbat a dhearadh, scéal a chumadh, nó fadhb a réiteach, níl an obair chrua tuirsiúil ach spreagúil. Chreid Papert go minic go n-íslíonn an scoil ionchais, agus go mbíonn páistí i bhfad níos toilteanaí tabhairt faoi dhúshlán ná mar a cheapann daoine má bhíonn úinéireacht acu ar an obair.

(Papert, 1993)



The illustration is set against a dark blue background. In the center, a large white cloud-like shape contains the text. To the left of the text, a girl with blonde hair, wearing a blue dress and a white apron, stands on a patch of green grass with yellow flowers. Above her, a pink and green butterfly with blue motion lines is flying. To the right of the text, a yellow and black striped bee with blue wings is flying. Below the text, a blue squiggly line points towards a small yellow house with a pink roof and a chimney, situated on a patch of green grass with yellow flowers.

Conas go luíonn sé seo
le Creadhuraclam na
Bunscoile?

Spraoi Crua agus an CCnaB: Súgradh mar bhunphrionsabal foghlama

Deir an Primary Curriculum Framework (CCnaB) go bhfuil súgradh ina phríomhmhodh foghlama do pháistí sa bhunscoil. Cuireann sé béim ar:

- súgradh oscailte, cruthaitheach,
- fiosrúchán agus turgnamh,
- páistí ag glacadh le dúshláin bheaga,
- foghlaim trí torthaí foghlama, chuspóirí agus spéis phearsanta.



Is ionann seo agus smaoineamh Papert: is maith le páistí obair chrua nuair a thagann sí óna bhfiosracht féin.

Nuair a dhéanann páistí ról-imirt, tógáil, fiosrú nó cruthú scéalta, tá siad sa chineál foghlama a dtugann Papert “spraoi crua” air deacair ach taitneamhach.



Fís Marina Bers agus Foghlaim Dhigiteach sa CCnaB

Spraoi crua

Tugann an PCF béim láidir ar scileanna digiteacha agus cruthaitheacht. Deir sé gur chóir do pháistí:

- teicneolaíocht a úsáid go freagrach,
- smaointeoireacht ríomhaireachta a fhorbairt,
- scéalaíocht dhigiteach a chruthú,
- a bheith mar **makers**, ní mar thomhaltóirí teicneolaíochta.

Seo fís Marina Bers (2018, 2020):

- foghlaim trí chruthú (e.g., ScratchJr, KIBO),
- debugging mar chuid den spraoi,
- teicneolaíocht mar uirlis insinte agus súgartha,
- luachanna daonna a fhoghlaim trí chódú agus comhoibriú.

Cruthaíonn sé seo “spraoi crua” sa réimse digiteach:

páistí ag obair ar thascanna deacra ach taitneamhacha toisc go bhfuil siad ag déanamh rud dá gcuid féin.



Ról an Mhúinteora sa CCnaB

Dúshlán a dhearadh, ní a
bhaint

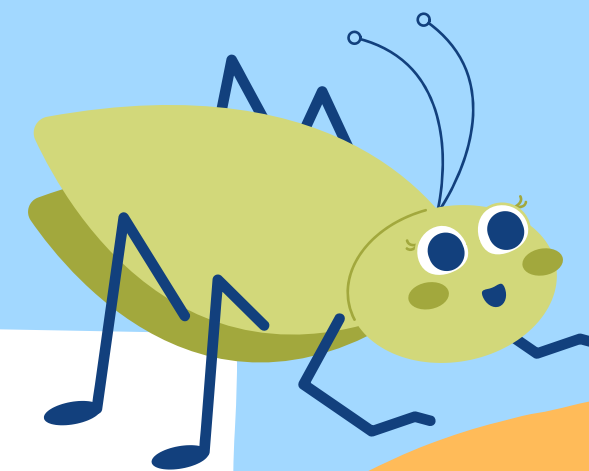


Áitíonn an CCnaB go mbaineann rath le múinteoireacht:

- ag eagrú timpeallachtaí foghlama saibhir,
- ag úsáid ceisteanna oscailte,
- ag tacú le pleanáil agus treoir ó pháistí,
- ag cur scileanna digiteacha le saol an tsúgartha,
- ag aithint go bhfuil foghlaim fhíorúil “messy” ach cumhachtach.



Gníomhaíochtaí an lae inniu



1. Ordú Scéil & Cártaí Meaitseála

Fócas: Scéal a thuiscint, ordú imeachtaí.

Ábhair: Cártaí pictiúr ón scéal, cártaí focal meaitseála.

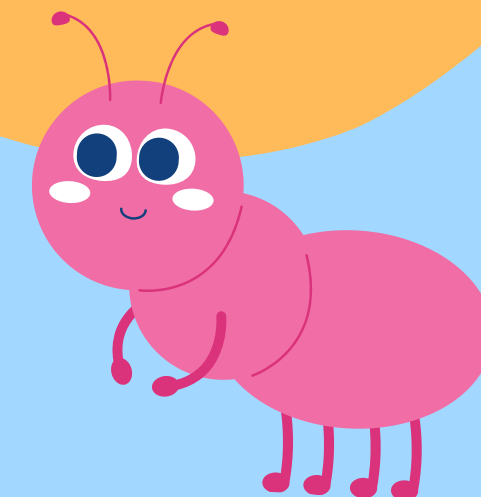
Gníomhaíocht: Meaitseálann na páistí gach pictiúr leis an gcárta focal cuí agus cuireann siad na cártaí san ord cheart ó thús go deireadh.

Ceisteanna le Cur:

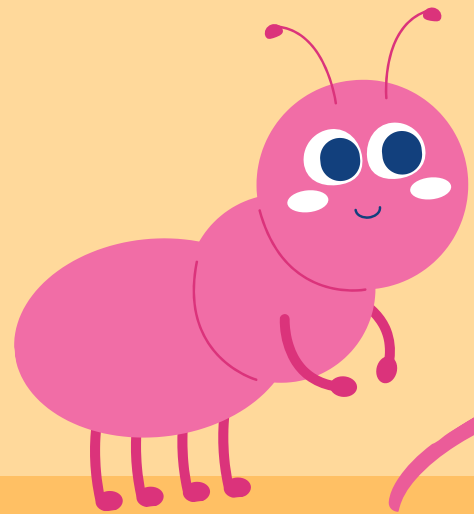
- Cad a tharla ar dtús/ansin/ag an deireadh?
- Cé hiad na carachtair?
- Cén fáth ar rinne Cinnín Óir na roghanna sin?

Comhtháthú Curaclaim

- Gaeilge/Béarla/Teangacha eile
- Oideachas Éalaíon (Drámaíocht)
- OSPS
- Stair



Gníomhaíochtaí an lae inniu



Teangacha eile??

2. Lean an Treo: Siúlóid Cinnín Óir

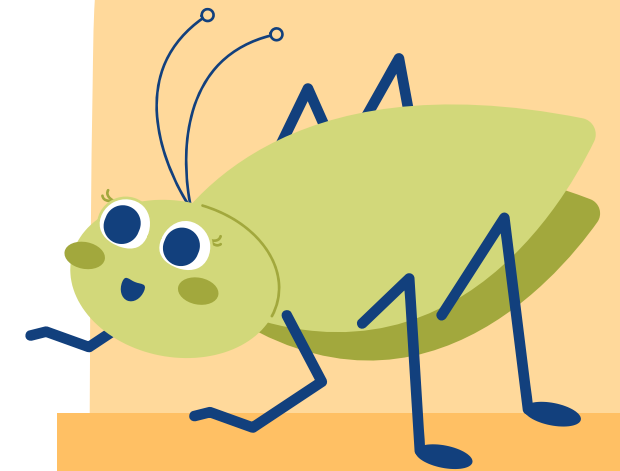
Fócas: Teanga spásúil, treoracha a thabhairt agus a leanúint.

Ábhair: Léarscáil, cártaí treoracha, Bee-Bot.

Gníomhaíocht: Tarraingíonn na páistí cártaí treoracha nó tugann siad treoracha ó bhéal chun Bee-Bot (Cinnín Óir) a threorú go teach na Trí bhéar.

Ceisteanna le Cur:

- An féidir leat Cinnín Óir a threorú go sábháilte chuig an teach?
- Cén treo is gá di dul anois?
- Cad a tharlaíonn má théann sí sa treo mícheart?



Comhtháthú
Curaclaim

- Matamaitic
 - Gaeilge/Béarla
 - Corp
- Oideachas:

Gníomhaíochtaí an lae inniu

3. Léarscáil Bee-Bot a Chruthú: Teach na dTrí Bhéar

Comhtháthú Curaclaim

- Teanga
- OSPS/Tír Eolais
- Matamaitic
- Ealaín

Fócas: Mapáil, tuiscint spásúil

Ábhair: Mata greille, lipéid seomraí,
íomhánna de rudaí ón scéal

Gníomhaíocht: Cruthaíonn na páistí
léarscáil den teach – an chistin, an
seomra suí, na seomraí codlata – agus
bogann siad Bee-Bot eatarthu.

Ceisteanna:

- “Cá gcuirfimid an chistin?”
- “Conas a rachaidh Bee-Bot ó na
cathaoireacha go dtí na leapacha?”



Gníomhaíochtaí an lae inniu

4. Leagan Nua den Scéal & Léarscáil a Dhearadh

Comhtháthú Curaclaim

- STEM
- Matamaitic
- OSPS
- Ealaín/Tógáil

Fócas: Cruthaitheacht, forbairt scéalaíochta

Ábhair: Teimpléid scéil, páipéar mór don léarscáil, marcóirí

Gníomhaíocht: Samhlaíonn na páistí leagan nua den scéal (m.sh. Cinnín Óir agus na Trí Róbat) agus déanann siad léarscáil do Bee-Bot dá scéal féin.

Ceisteanna:

- “Cad atá difriúil i do scéal nua?”
- “Cén áit ar chóir do Bee-Bot cuairt a thabhairt ar dtús?”



Gníomhaíochtaí an lae inniu

5. Cód Bee-Bot chun an Scéal a Insint

Comhtháthú Curaclaim

- Teanga
- Éalaíon (Amharclannaíocht / Drámaíocht)
- STEM/Teicneolaíocht

Fócas: Sraithú orduithe, scéalaíocht ó bhéal
Ábhair: Mata scéil nó léarscáil a chruthaigh na páistí, cártaí orduithe, Bee-Bot

Gníomhaíocht: Insíonn na páistí an scéal arís trí Bee-Bot a códáil chun bogadh ó radharc amháin go radharc eile (an leite → na cathaoireacha → na leapacha → an doras).

Ceisteanna:

- “Cad é an chéad cód/treoir atá ag teastáil?”
- “Conas is féidir linn é a cheartú má théann Bee-Bot sa treo mícheart?”



Gníomhaíochtaí an lae inniu

6. Tóg Cathair Ghríobháin: Cuidigh le Cinnín Óir Éalú!

Comhtháthú Curaclaim

- Teanga
- Matamaitic
- Teicneolaíocht / Códú

Fócas: Réiteach fadhbanna;
smaointeoireacht ríomhaireachta

Ábhair: Bloic adhmaid nó Lego; Bee-Bot;
carachtair

Gníomhaíocht: Tógann na páistí cathair ghríobháin chun cabhrú le Cinnín Óir éalú sula dtagann na Béir ar ais. Triaileann siad bealaí éagsúla do Bee-Bot agus déanann siad feabhsuithe nuair is gá.

Ceisteanna:

- “Conas is féidir leat an chathair ghríobháin a dhéanamh níos éasca nó níos dúshlánaí?”
- “Cad is gá a athrú má stopann Bee-Bot nó má théann sé sa treo mícheart?”

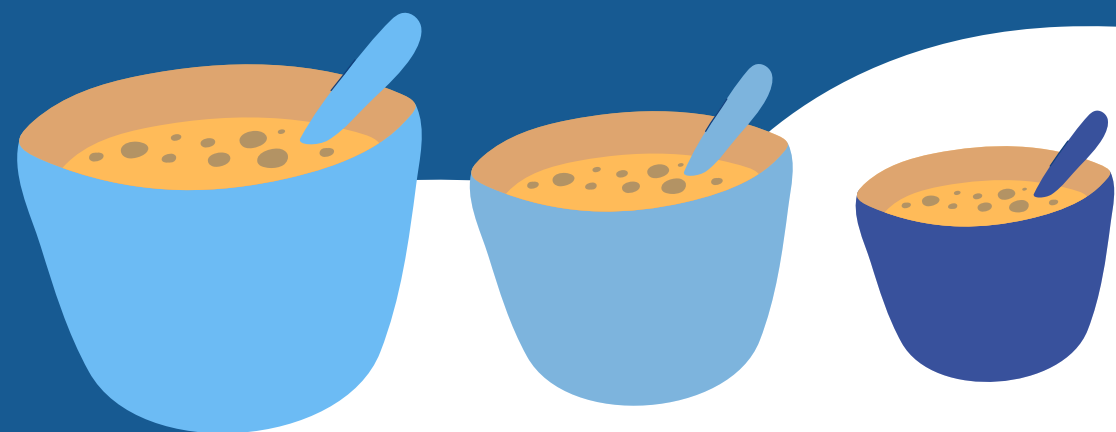


Bí ag faire amach

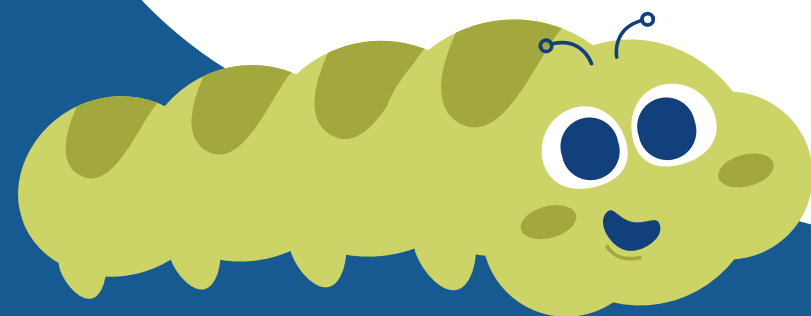
1. **Miondealú** – fadhb a bhriseadh síos ina codanna níos lú agus níos soláimhsithe
2. **Patrúin a Aithint** – cosúlachtaí a lorg i measc fadhbanna agus taobh istigh díobh
3. **Achoimriú** – díriú ar an eolas tábhachtach amháin, neamhaird a thabhairt ar mhionsonraí nach mbaineann le hábhar
4. **Algartaim** – réiteach céim ar chéim ar an bhfadhb, nó na rialacha atá le leanúint chun an fhadhb a réiteach a fhorbairt

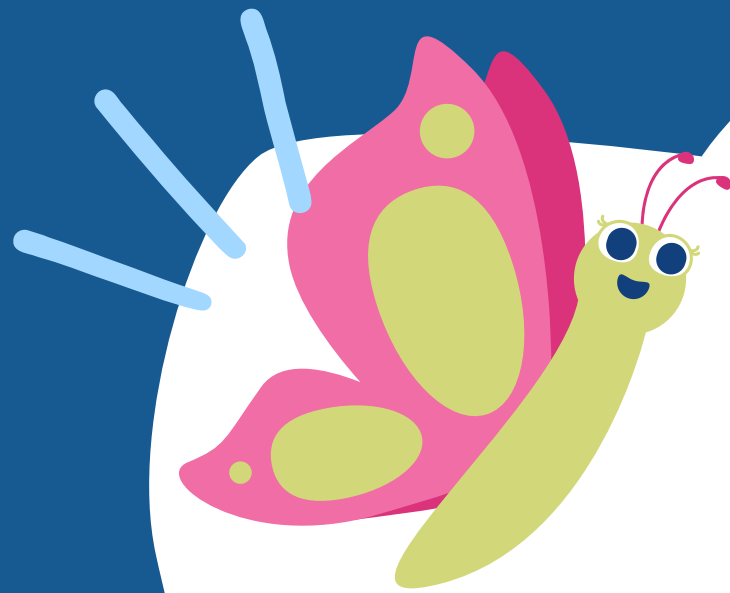
Oide, 2025





Ceisteanna





Tagairtí

Bers, M. (2018). Coding and Computational Thinking in Early Childhood: The Impact of ScratchJr in Europe. European Journal of STEM Education

Bers, M. U. (2020). Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom. Routledge.

Nic Réamoinn, S. (2024) "Bee-Bot only speaks Irish." A sociocultural investigation of the use of programmable floor robots for second language learning and developing computational thinking skills in the early years of primary school., Trinity College Dublin, School of Education.

Oide (2025). Mol Códaíthe agus Smaointeoireachta

Ríomhaireachtúla Rochtain ag

<https://www.oidetechnologyineducation.ie/cursai-agus-cleachtas/codu-agus-smaointeoireacht-riomhaireachtuil/?lang=ga>

Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.

Papert, S. (2000). The children's machine : rethinking school in the age of the computer. New York Basicbooks.

