

# #VEXAedu

Á bakvið #VEXAedu standa:

- Anna María Þorkelsdóttir, kennsluráðgjafi Hörðuvallaskóla, Kópavogi
- Bjarndís Fjóla Jónsdóttir, UT kennslufulltrúi Skrifstofu fræðslu- og frístundapjónustu Hafnarfjarðar
- Erla Stefánsdóttir, verkefnastjóri Mixtúru margmiðlunarvers Reykjavíkurborgar
- Hildur Rudolfsdóttir, kennsluráðgjafi í tölvu- og upplýsingatækni í Garðaskóla, Garðabæ
- Hugrún Elísdóttir, UT verkefnastjóri Grunnskóla Snæfellsbæjar
- Rósa Harðardóttir, skólasafnskennari og UT verkefnastjóri Selásskóla, Reykjavík
- Þorbjörg Þorsteinsdóttir, verkefnastjóri Skóla- og frístundasviði Reykjavíkurborgar.

Árið 2017 fékk #VEXAedu styrk úr Sprotasjóði til að útbúa veflæga fræðslugátt og byggja upp lærdómssamfélag um Makerspaces í grunnskólum á Íslandi. Fræðslugáttin, sem við köllum „*Snillismiðjur*“ var unnin í samstarfi við Reykjavíkurborg og var gerð í vefsíðuforritinu Google Sites innan G-Suite kerfis borgarinnar.

Í fræðslugáttinni er að finna ýmsar hagnýtar upplýsingar fyrir byrjendur jafnt sem lengra komna. Við bendum á fjölbreyttar leiðir til starfsþróunar, innkaupalista, önnur lærdómssamfélög á samfélagsmiðlum, fræðsluefni samansafn af bókum og fræðigreinum. Einnig er að finna verkefnabanka sem #VEXAedu hópurinn hefur sett saman og þýtt í samstarfi við fræðsluveitur og höfunda. Verkefnabankinn verður reglulega uppfærður.

Með því að smella á myndina hér fyrir neðan opnast vefgátt #VEXAedu í nýjum flípa vefvafrans.

# Snillismiðjur



Innblástur



Verkefni



Starfspróun



Efniviður



Myndasíða



Makerspace  
á Íslandi

## Hvað er Makerspace?

Makerspace gengur undir ýmsum nöfnum hérlandis s.s. snjallsmiðja, hönnunarsmiðja, snillismiðja, gerver eða tilraunaverkstæði.

***Hugmyndin byggir á eflingu sköpunar og uppfyllingu á hæfni 21. aldar. Hönnun og sköpun á ekki bara heima í sérstökum kennslustundum, það á heima í öllu námi.***

Makerspace er alls konar. Sum er mjög tæknivædd eins og Fab lab. Önnur eru blanda af tækni og föndri og enn önnur bjóða upp á kubba og föndur. Þannig að ein sameiginleg lýsing á þessu fyrirbæri er ekki til en tilgangurinn með þeim öllum er sá sami, að efla sköpunarhæfni notenda og kenna þeim að nýta hana sér til framdráttar í lífinu.

Í mörgum Makerspace rýmum er að finna þrívíddarprentara, föndurefni, tölvur til að hanna og forrita sem og aðrar vélar, svo sem vínylskera og saumavélar en þetta þarf ekki allt að vera til staðar. Makerspace snýst um hugarfar og tilgang verkefnanna, um að læra af mistökum og að læra að vinna eftir ákveðnu hönnunarferli.