



Logo ontwerpen

Eindtermen

ET 1.3 De leerlingen kunnen beeldinformatie herkennen, begrijpen, interpreteren en er kritisch tegenover staan.

ET 1.5 De leerlingen kunnen beeldende problemen oplossen, technieken toepassen en gereedschappen en materialen hanteren om beeldend vorm te geven op een manier die hen voldoet.

Leerplandoelen

VVKBaO

3. Inhouden, beeldaspecten, technieken en materialen achterhalen in beelden. Dit houdt in dat kinderen:

- 3.1 beeldaspecten herkennen en begrijpen.
- 3.7 de bedoeling van beelden achterhalen.

5. Beeldende middelen (beeldaspecten - materialen/technieken) exploreren en ermee experimenteren.

Dit houdt in dat kinderen:

- 5.2 mogelijkheden van de beeldtaal ontdekken door werkstukken te maken.
- 12. Het beeldaspect vorm ervaren en toepassen.
- 14. Het beeldaspect compositie ervaren en toepassen.

GO!

1.3 (3^{de} graad, a), 1.5 (3^{de} graad, a-d)

OVSG

Leerlijn 1: Omgaan met middelen

Experimenteren: 2.3

Vormgeven: 3.5

Leerlijn 2: beschouwen

4-6

Lesdoelen

1. De leerlingen kunnen verwoorden waarom bedrijven logo's gebruiken voor hun merken.
2. De leerlingen kunnen een logo beschrijven.
3. De leerlingen kunnen aan de hand van een beschrijving een logo herkennen.
4. De leerlingen durven hun ideeën (wat betreft verschillende klankencombinaties) meteen op papier te brengen. Ze houden zich niet in.
5. De leerlingen durven experimenteren met materialen en technieken om hun vorm/merknaam op verschillende manieren vorm te geven.
6. De leerlingen zijn bereid verschillende combinaties uit te proberen om er vervolgens de beste uit te kiezen.
7. De leerlingen kunnen een logo met het juiste vliegvoertuig associëren.

Materiaal

- Smart- of digiboard, PowerPoint-presentatie (zie bijlage 1)
- Prenten kunstwerken Panamarenko
- Overzichtsblad met opdrachten voor de leerlingen (zie bijlage 2)
- Foto's van vliegvoertuigen leerlingen
- Papier (teken-, kranten-, gekleurd)
- Schaar
- Kleurpotloden, stiften, wasco's
- Chinese inkt
- Penselen

1. Logoquiz (10 minuten)

Speel met de leerlingen de logoquiz. Gebruik hiervoor de eerste twee slides van de PowerPoint. Je kunt natuurlijk ook je eigen quiz maken.

Voer met de leerlingen een kort klasgesprek over logo's.

- Waarom gebruiken bedrijven logo's voor hun merk? (om wereldwijd herkenbaar te zijn)
- Hoe ziet een goed logo eruit? (eenvoudig met niet te veel kleuren zodat klanten het gemakkelijk kunnen onthouden)
- Welke logo's kan je uit het hoofd natekenen?
- ...

2. Beschouwen logo's vliegtuigen (10 minuten)

Toon de volgende slides van de PowerPoint. Hierop staan enkele vliegtuiglogo's.

Stel hierbij de volgende vragen:

- Wat voor soort bedrijven zouden deze logo's gebruiken? (vliegtuigmaatschappijen)
- Wat komt overal terug? (vleugels, vogels, airlines of airwaves)

Speel een spelletje 'Wie is het?'. Een leerling houdt een logo in zijn hoofd. De andere leerlingen stellen ja-nee vragen om zo het juiste logo te raden.

3. Een merksnaam verzinnen (10 minuten)

Vertel de leerlingen dat ze straks zelf een logo gaan ontwerpen. Eerst hebben ze natuurlijk een goede, welklinkende merksnaam nodig. Laat de leerlingen korte deelopdrachten uitvoeren om tot deze merksnaam te komen.

- Naam vliegvoertuig op verschillende manieren opsplitsen (bv. helicopter: heli - copter, he-li-cop-ter, he - licop - ter, ...)
- Verschillende combinaties maken met enkele letters van het vliegvoertuig (bv. copti, liho, ortile, ..)
- De twee bovenstaande opdrachten nog eens uitvoeren maar dan met hun eigen naam (b. Yutani: yuti, nita, tanuy, utan, ...)

Geef de leerlingen nu 2 minuten de tijd om zo veel mogelijk leuke merksnamen op te schrijven door 'woorden' van de verschillende deelopdrachten te combineren. Laat ze achteraf de leukste naam uitkiezen.

4. Een logo ontwerpen (40 minuten)

4.1 Experimenteren

De leerlingen moeten nu een logo ontwerpen dat duidelijk hoort bij hun vliegvoertuig. Hiervoor is het belangrijk dat ze eerst veel kunnen experimenteren. Geef elke leerling een foto van zijn/haar voertuig en een blad met verschillende opdrachten (zie bijlage 2). De leerlingen voeren minstens 7 opdrachten naar keuze uit. Zorg voor voldoende kladpapier.

Stimuleer de leerlingen die het moeilijk lijken te hebben met de opdracht. Vertel hen dat er geen foute manieren zijn, dat ze al doende de leukste dingen ontdekken.

4.2 Combineren

De leerlingen proberen nu tot een logo te komen door de leukste vormen en merksnamen uit fase 4.1 te combineren. Laat ze verschillende mogelijkheden uitproberen: vormen naast of op elkaar leggen, werken met overlappingsen, spiegelen, merksnaam boven/naast/onder de vorm of in vorm verstopt, letters uitvergroten, ...

4.3 Vormgeven

Als de leerlingen tevreden zijn over hun combinatie, tekenen ze hun logo op een net blad. Laat hen 3 kleuren uitkiezen. De leerlingen kiezen zelf of ze hun logo met wasco's, stiften of kleurpotloden inkleuren. De randen kunnen nog afgewerkt worden met zwarte stift of Chinese inkt.

5. Evaluatie (5 minuten)

Zorg dat alle logo's en vliegvoertuigen (of foto's hiervan) duidelijk zichtbaar zijn. Laat de leerlingen elk logo aan het juiste vliegvoertuig koppelen. Laat hen ook verwoorden waaraan ze dat zien (klein detail, vorm, kleur, ...).

Als er nog tijd over is, kan je nog een spelletje 'Wie is het?' spelen met de logo's van de leerlingen.