

Design dit/jeres eget logo

Til læreren:

Niveau:	Mellemtrinet og ældstetrinet
Varighed:	Et modul (2x45 minutter)
Fag:	Kunst og design
Mål for læring:	Eleverne skal kunne gennemføre en designproces fra idefasen til det færdige produkt
Introduktion:	Forklaring til klassen: Logo er symbol eller kendemærke for en virksomhed, en organisation eller en offentlig virksomhed. Et logo kan fx benyttes på brevpapir, skilte og som del af et firmas profilering. Et logo kan være et ord, sætning eller tegning.
Arbejdsform:	Gruppearbejde, pararbejde eller individuelt arbejde
Fremgangsmåde:	Igangsætning af designprocessen – med følgende oplæg: "Jeres klasse skal deltage i AWG i en hold-sportsgren. Derfor har I besluttet, at holdet skal have et logo, som kan sættes på jeres trøjer."
Evaluerig:	Fremlæggelse af logoet med begrundelser
Materialer:	Farver og papir – eller computer/tablet

Elevopgave

1. Find forskellige logoer fra internettet. Vælg nogle ud, som I synes er fine.
2. Brainstorming omkring symboler, farver og tekst til jeres logo.
3. Lav en mindmap over jeres brainstorming.
4. Udarbejd forslag til et logo.
5. Fremlæg forslaget for klassen – med argumenter for dine valg.



Eksempler på logoer:

