



Temat:

## Logo – czyli co?



Czas zajęć:

**2 x 45 minut**

Cele ogólne:

- tworzenie okazji sprzyjających zdobywaniu podstawowej wiedzy ekonomicznej
- zapoznanie uczniów z podstawowymi zasadami konkurencyjności na rynku

Cele operacyjne:

Uczeń potrafi:

- wyjaśnić, co to jest logo i do czego służy
- wymienić zasady projektowania dobrego logo
- zaprojektować logo
- myśleć niestereotypowo i kreatywnie
- zgodnie pracować i komunikować się w zespole rówieśników

Metody nauczania:

Zabawa edukacyjna, dyskusja z argumentowaniem, pokaz, pogadanka, burza mózgów.

Formy organizacji zajęć:

Jednostkowa praca jednolita, praca partnerska, grupowa i zbiorowa praca jednolita.

Środki dydaktyczne:

Trzy przedmioty codziennego użytku, np. łyżka, grzebień, spinacz do bielizny; małe, kolorowe, samo-przylepne karteczki; prezentacja – bajka o LOGO (Załącznik 1); znaki logo z gazetek promocyjnych, opakowań produktów, itp.; regulamin konkursu (Załącznik 2); kolorowe kartki, nożyczki, pisaki.

## Przebieg zajęć:

1. Przywitanie – zabawa „Przedstaw się”.  
Każdy uczestnik zabawy przy dźwiękach muzyki pokazuje jakiś gest, ruch, powtarzany przez pozostałych.
2. Zabawa edukacyjna:  
Pokazanie uczniom przedmiotu codziennego użytku – np. łyżki i zadanie pytania o inne wykorzystanie łyżki, oprócz tego, że służy do jedzenia zupy. Zachęcenie dzieci do wymyślania nawet bardzo dziwnych zastosowań tego przedmiotu. Następnie powtórzenie tej zabawy z 2 innymi przedmiotami (grzebień, spinacz do bielizny).
3. Rozdanie dzieciom małych, kolorowych, samoprzylepnych karteczek i polecenie, aby zamiast pisać na nich swoje imiona, zastąpiły je małym rysunkiem, ozdobną literą lub znaczkiem kojarzącym się z ich imieniem. Po wykonaniu pracy uczniowie przylepiają karteczki na ubrania i siadają w kręgu.
4. Prezentacja prac z komentarzem – uczniowie wyjaśniają, dlaczego narysowali taki, a nie inny rysunek, znaczek.  
Podsumowanie: Rysunki, znaczki kojarzą się z waszymi imionami, przyciągają uwagę. Są symbolami graficznymi.
5. Ustalenie co to jest logo? – po wysłuchaniu wypowiedzi prezentacja – bajka o LOGO (Załącznik 1).
6. Pokazanie uczniom najbardziej znanych znaków logo zamieszczanych na produktach spożywczych, odzieżowych, obuwiu, kosmetykach.
7. Postawienie problemu – dobre logo, czyli jakie?  
Po wysłuchaniu swobodnych wypowiedzi, zapoznanie uczniów z zasadami projektowania dobrego logo:
  - Prostota – im prostsze, tym lepsze
  - Rozpoznawalność – łatwe do zapamiętania, ma przyciągać uwagę
  - Ponadczasowość – służy do promowania firmy dziś, za 10 i 50 lat
8. Zapoznanie uczniów ze stroną:  
[http://pencilmadness.com/pencil\\_madness/46197](http://pencilmadness.com/pencil_madness/46197), na której mogą poeksperymentować z projektowaniem logo Google.
9. A teraz jesteście już dobrze przygotowani, by zostać ekspertami i przygotować projekt logo. Będzie to logo firmy, którą dobrze znacie – waszej szkoły. Możecie pracować pojedynczo lub w parach. To nie jest zwyczajne ćwiczenie – to konkurs z nagrodami. Odczytajcie regulamin konkursu (Załącznik 2) i zastosujcie ważne wskazówki:
  - używaj 2–3 kolorów,
  - używaj 1–2 krojów pisma,
  - używaj kilku elementów – pozbywaj się wszystkiego, co niepotrzebne.Rozdanie uczniom kolorowych kartek, nożyczek i pisaków. Określenie czasu na wykonanie pracy.
10. Wystawa prac. Wybór 3 najlepszych projektów na konkurs.
11. Pożegnanie.

## Załącznik 1 do tematu: Logo – czyli co?



Prezentacja: Logo

## Załącznik 2 do tematu: Logo – czyli co?

# REGULAMIN KONKURSU NA LOGO Szkoły Podstawowej nr ..... w .....

### I. Organizator konkursu

Organizatorem konkursu na opracowanie logo szkoły jest Dyrektor Szkoły.

### II. Cel i przedmiot konkursu

1. Celem konkursu jest wyłonienie najlepszego graficznego symbolu (logo) dla Szkoły Podstawowej nr ..... w .....
2. Logo wykorzystywane będzie przez szkołę do celów identyfikacyjnych, reklamowych, korespondencyjnych, promocyjnych itp.
3. Konkurs trwa od ..... r. do ..... r.

### III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. W konkursie mogą brać udział wszyscy uczniowie naszej szkoły, rodzice i absolwenci.
2. Projekty konkursowe mogą być realizowane oraz zgłaszane do konkursu indywidualnie lub zespołowo.
3. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt.
4. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne ze zrzeczeniem się praw autorskich na rzecz Szkoły Podstawowej nr ..... w .....
5. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z akceptacją warunków konkursu.

### IV. Forma prezentacji pracy konkursowej

1. Projekt znaku graficznego (logo) powinien nadawać się do różnorodnego wykorzystania: reklama, Internet, pisma, ulotki.
2. Prace można wykonać ręcznie lub korzystając z technik komputerowych.
3. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki: Na dowolnym formacie należy przedstawić znak. W swej treści projekt nie może zawierać elementów obraźliwych.
4. Logo winno charakteryzować się następującymi cechami:
  - czytelne i łatwe do zapamiętania,
  - łatwo identyfikowane ze szkołą,
  - wzbudzające pozytywne emocje,
  - składające się:
    - tylko z logotypu (stylizacji literowej),
    - tylko z elementu graficznego będącego symbolem,
    - lub też zawierając połączenie obu tych elementów.
5. Logo nie powinno być skomplikowane pod względem graficznym i kolorystycznym.
6. Prace należy składać podając: imię i nazwisko, klasę.



## V. Miejsce i termin składania prac konkursowych

1. Prace należy składać do dnia ..... r. w sekretariacie szkoły.
2. Prace konkursowe niespełniające wymagań, o których mowa w regulaminie konkursu, nie będą podlegały ocenie Komisji Konkursowej.
3. Prace dostarczone po terminie nie będą oceniane.
4. Organizator nie zwraca prac.

## VI. Rozstrzygnięcie konkursu

1. W wyniku postępowania konkursowego Komisja Konkursowa wyłania zwycięzcę konkursu.
2. Dla zwycięzców przewidziane są nagrody.
3. Planowana data ogłoszenia wyników: ..... r.
4. Wyniki zostaną zamieszczone na stronie szkoły.