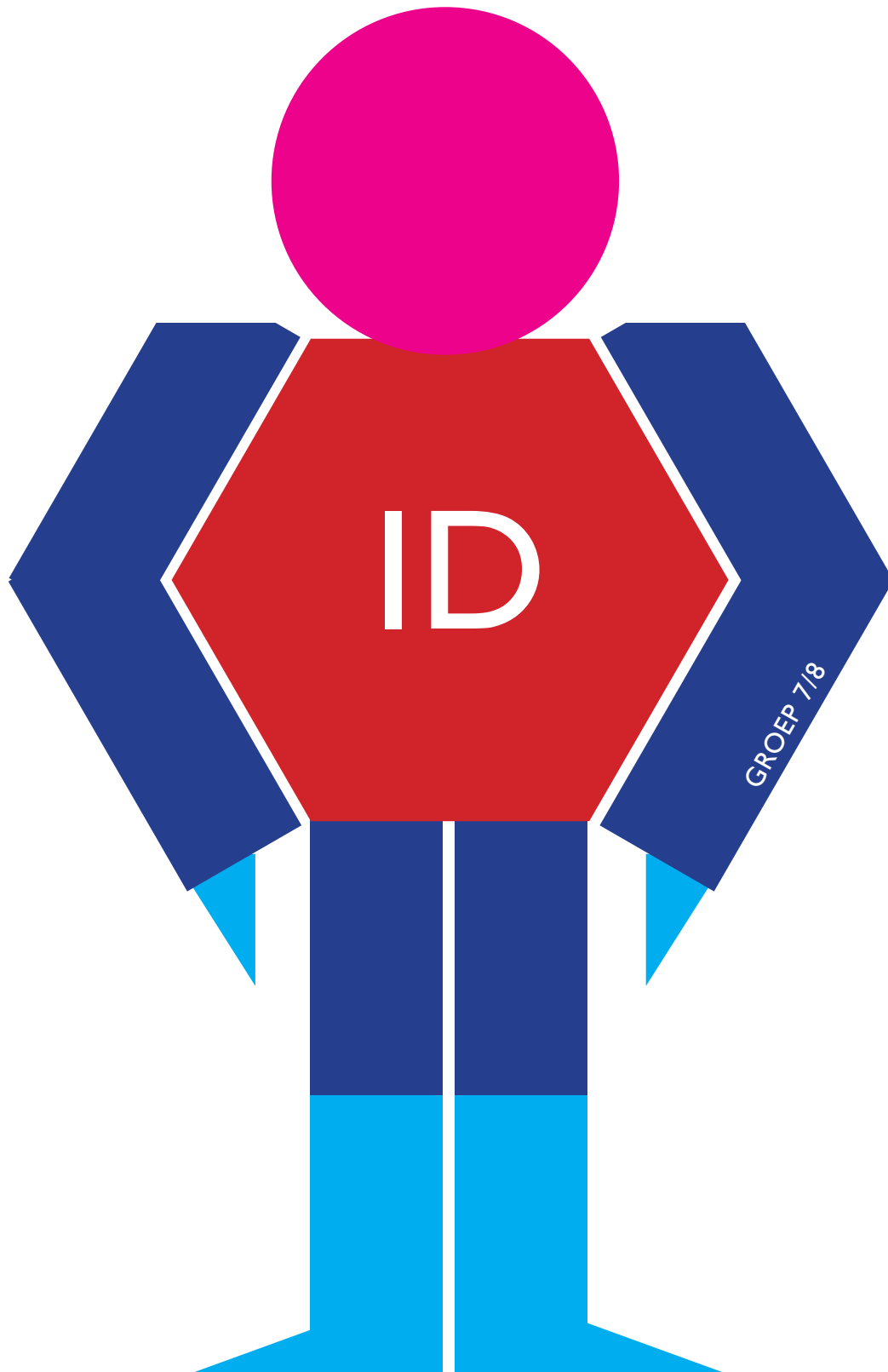


JIJZELF ALS MERK



Colofon

Dit lesmateriaal is vervaardigd door Veerle Nauta in opdracht van School & Cultuur Veenendaal. Dit lesmateriaal is speciaal vervaardigd voor het project 'Jijzelf als merk' voor leerlingen van groep 7-8 van primair onderwijs in Veenendaal en mag alleen gebruikt worden bij afname van dit lesprogramma bij School & Cultuur Veenendaal.

Ontwerp: Grafische Kamer, Veenendaal

Grafische Kamer © 2019

Dit materiaal is bedoeld voor gebruik binnen uw school en mag niet vermenigvuldigd of openbaar gemaakt worden voor gebruik daarbuiten zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Grafische Kamer kan niet aansprakelijk worden gesteld voor onjuiste en/of onvolledige informatie in dit werkboek.

Contact

Voor vragen en/of opmerkingen over dit lesprogramma neem contact op via:
info@grafischekamer.nl

Inhoudsopgave

- 3 Voorwoord
- 4 Inleiding
- 7 **Les 1** Logo's en hun eigenheid
- 8 **Les 2** Wat is jouw identiteit?
- 11 **Les 3** Maak je eigen social media logo
- 20 Over de maker van dit lespakket



Bron: www.kennisnet.nl
Het model voor 21^e eeuwse vaardigheden zoals het is ontwikkeld door SLO en Kennisnet
© SLO/ Kennisnet

Voorwoord

Aanleiding

Door de snelle opkomst van social media wordt de druk op kinderen opgevoerd om zichzelf continu te presenteren aan de buitenwereld via allerlei kanalen. Dat heeft zowel positieve als negatieve effecten.

Uit ervaring van gebeurtenissen op het voortgezet onderwijs is het nodig kinderen op de basisschool al voor te bereiden op de toekomst.

Doelgroep project

Leerlingen van groep 7-8 van primair onderwijs.

Doelstelling project

Leerlingen op een creatieve manier aan de slag laten gaan met hun eigen identiteit en profilering naar anderen. Daarnaast bewustwording van het feit dat alles waar ze nu mee bezig zijn, vooral op het gebied van social media gevolgen heeft voor hun toekomst en werkzaam leven.

Aansluiting bij kerndoelen PO

De kerndoelen 54, 55 en 56 van het primair onderwijs worden d.m.v. dit project behaald:

54: De leerlingen leren beelden, taal, muziek en beweging te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55: De leerlingen leren om eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

56: De leerlingen verwerven enige kennis over en krijgen waardering voor ontwikkelingen gericht op de toekomst.

Inhoud

In dit lespakket vindt u als docent stapsgewijs de middelen die de leerling nodig heeft om zichzelf dmv een eigen merk te positioneren.

Samenwerking

In dit project leidt een enthousiaste samenwerking tussen de docent en Veerle Nauta tot een optimaal resultaat.

Evaluatie

Om verbeteringen aan te kunnen brengen, daar waar nodig, is het zeer waardevol om na afloop van dit project uw ervaringen met ons te delen. Dit kunt u doen door een mail te sturen naar info@grafischekamer.nl

Inleiding

Wat is ID oftewel 'Identiteit'?

Wie ben je en waar sta je voor? De hamvraag die heel eenvoudig lijkt, maar helemaal niet zo eenvoudig is in werkelijkheid. Dit komt terug in alles wat je doet. Hoe je je gedraagt, welke keuzes je maakt. Welke dingen je post via social media. Hoe je communiceert met de mensen om je heen. Hoe je dat nu aanpakt, is ook bepalend voor je toekomst, ook al lijkt dat als kind nog ver weg. Door alle nieuwe communicatievormen wordt een kind daar wel al geacht om nu zorgvuldig mee om te gaan omdat alles wat je digitaal de wereld in stuurt, er ook blijft. Eén onhandige of ondoordachte ogenschijnlijke kleine actie kan grote gevolgen hebben. Bouwen aan een merk is niet binnen één dag geklaard, maar juist een kwestie van jarenlang jezelf blijven verbeteren. Dit lesprogramma is een hulpmiddel voor leerlingen om daar op een leuke manier bewust van te worden.

Filmpje op YouTube over logo's

Inspiratie voor
docenten



What makes
a truly great
logo

https://www.youtube.com/watch?v=RBTiTcHm_ac

Hoe communiceer je, wat zijn de huidige communicatievormen?

Offline:



- Door er over te spreken
- Door zichtbaar te zijn naar de buitenwereld
- Door mensen uit te nodigen op een door jou georganiseerd evenement

Online:



- Via mail
- Via een website
- Via filmpjes (you tube)
- Via social media (snapchat, instagram, pinterest, facebook, twitter)

ID van jezelf = ID van jouw merk =
positieve online ID = positieve toekomst

Beginnende pubers op zoek naar hun identiteit: spiegelen zichzelf veel aan anderen, vertonen vaak kuddegedrag, zijn vaak onzeker, zijn veel bezig met uiterlijk. Hoe kun je jezelf zijn op social media met al die voorbeelden en grote stroom aan reacties van anderen?

Eén actie heeft grote gevolgen, wees dus altijd 'jij en jouw merk'
Welke sporen laat jij na?

Ontwikkeling privé

thuis > sport > muziek > vrienden > vrije tijd



Ontwikkeling naar werk

basisschool > middelbare school > vervolg onderwijs > werk

Les 1

Logo's en hun eigenheid

Doel: De leerlingen actief betrekken bij logo's van merken.

Activiteit: pdf-presentatie met logoraadspeel

Discussie met leerlingen

Duur: 50 minuten

Nodig: Digibord

Locatie: Op school

Les wordt gegeven door: eigen leerkracht

Stap 1: pdf-presentatie 'Logo raadspel'

Ter inspiratie

Logo raadspel

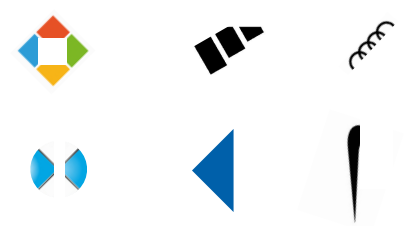
JIJZELF ALS MERK

Colofon
Dit lesmateriaal is vervaardigd door 'leerle Nasta in opdracht van School & Cultuur Veenendaal. Dit lesmateriaal is specifiek vervaardigd voor het project 'Jijzelf als merk' voor leerlingen van groep 7&8 van primair onderwijs in Veenendaal en mag alleen gebruikt worden bij afname van dit lesprogramma bij School & Cultuur Veenendaal.
Ontwerp: Grafische Kamer/Veenendaal
Grafische Kamer © 2019
Dit materiaal is bedoeld voor gebruik binnen uw school en mag niet verspreid of openbaar gemaakt worden voor gebruik door anderen zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de eigenaar Grafische Kamer. Kamer kan niet aansprakelijk worden gesteld voor opname en/of onjuiste informatie in de versies.

grafische kamer | Les 1 Logo's en hun eigenheid | JIJZELF ALS MERK | School en Cultuur Veenendaal

Logo raadspel
in vlakken

zoek op welk logo dit is en bespreek met elkaar wat niet klopt



grafische kamer | Les 1 Logo's en hun eigenheid | JIJZELF ALS MERK | School en Cultuur Veenendaal

Logo raadspel
in beelden

zoek op welk logo dit is en bespreek met elkaar wat niet klopt



grafische kamer | Les 1 Logo's en hun eigenheid | JIJZELF ALS MERK | School en Cultuur Veenendaal

Logo raadspel
in letters

zoek op welk logo dit is en bespreek met elkaar wat niet klopt



grafische kamer | Les 1 Logo's en hun eigenheid | JIJZELF ALS MERK | School en Cultuur Veenendaal

Ga met elkaar in discussie:

- Wat is bijzonder aan deze logo's?
- Wat maakt een logo zo herkenbaar? De vorm, de kleur, de betekenis?

Leerlingen mogen zelf hun favoriete logo's opzoeken en laten raden aan hun klasgenoten.

Les 2

Wat is jouw identiteit?

Doel: De leerlingen leren taal te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren. De leerlingen leren om eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Activiteit: Interview elkaar in tweetallen

Stap 1: Maak een mindmap/moodboard van jouw ID 25 minuten

Nodig: A3 vellen per leerling

Locatie: Op school

Les wordt gegeven door: eigen leerkracht

Wat is jouw identiteit?

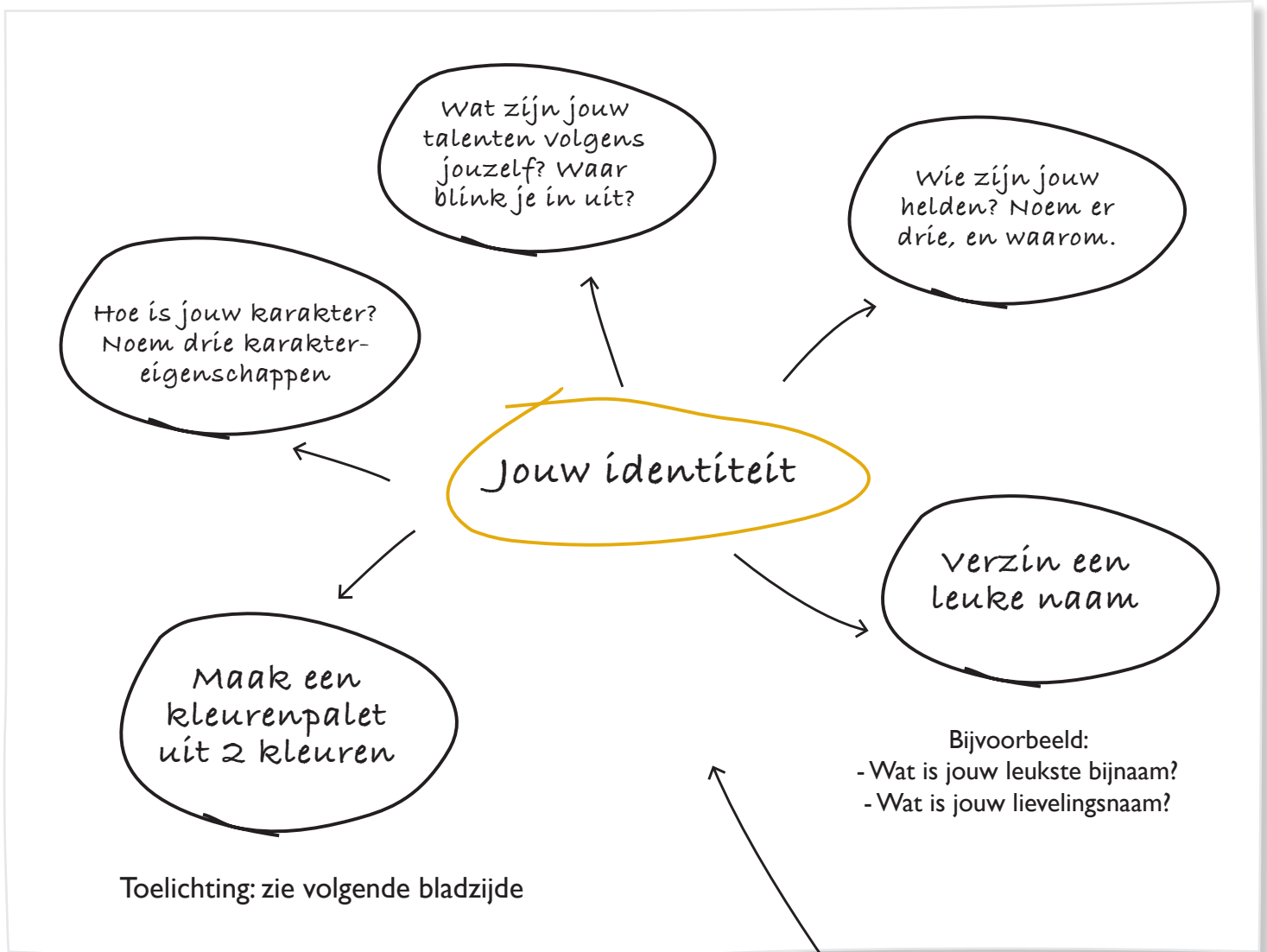
Stap I: Maak een mindmap/moodboard van jouw ID

Leerlingen interviewen elkaar in tweetallen.

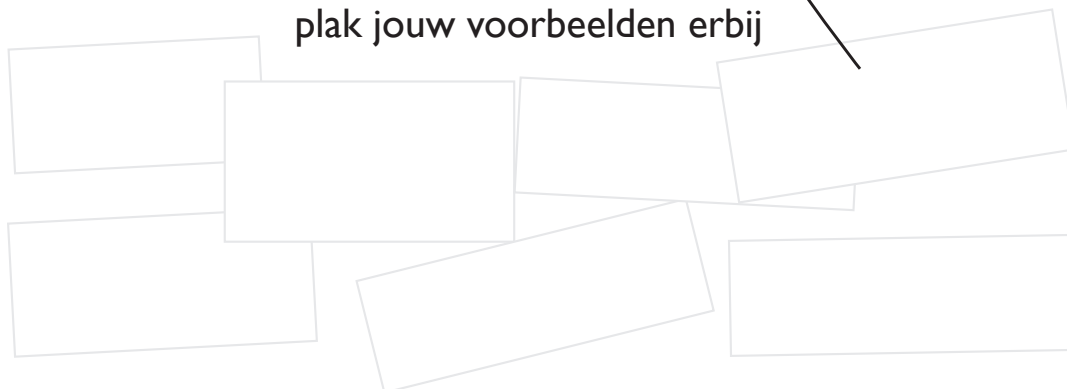
De vragensteller schrijft de antwoorden op.

Toets bij elkaar of de antwoorden die de geïnterviewde geeft ook herkend worden door de ander.

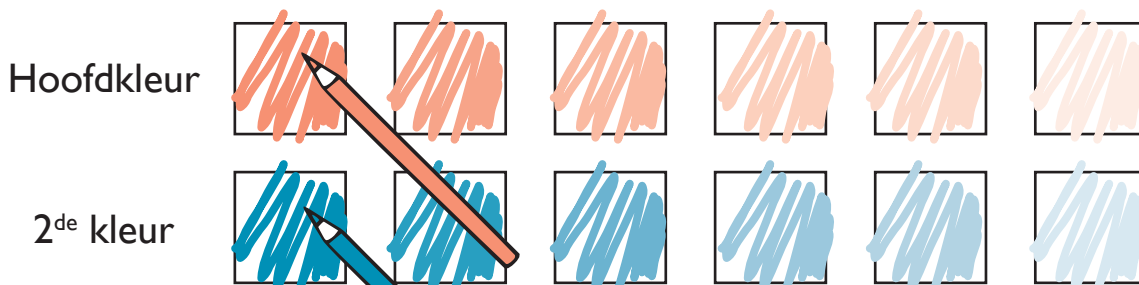
A3 vel



plak jouw voorbeelden erbij



Kies een hoofdkleur.
Kies een 2^{de} kleur die daarbij past
maar wel contrast heeft.



Maak een reeksje van de kleuren in steeds lichtere tinten door steeds minder hard op je potlood te drukken

Les 3

Maak je eigen social media logo

Doel: De leerlingen leren taal en beelden te gebruiken om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Activiteit:

Ontwerp een social media logo

Nodig: A3 vellen + transparante sheet + wire-o binding
per leerling

Locatie: Op school

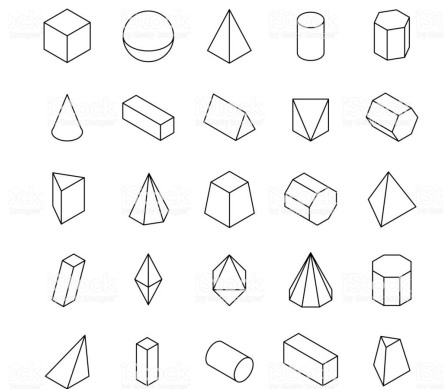
Les wordt gegeven door: Veerle Nauta

Stap 1: Ontwerp verschillende vormen of letter(s) in de gekozen kleuren bij stap 2. Dit wordt jouw icoon.

A3 vel over de lengte gevouwen

Ontwerp
verschillende
vormen of
letter(s).

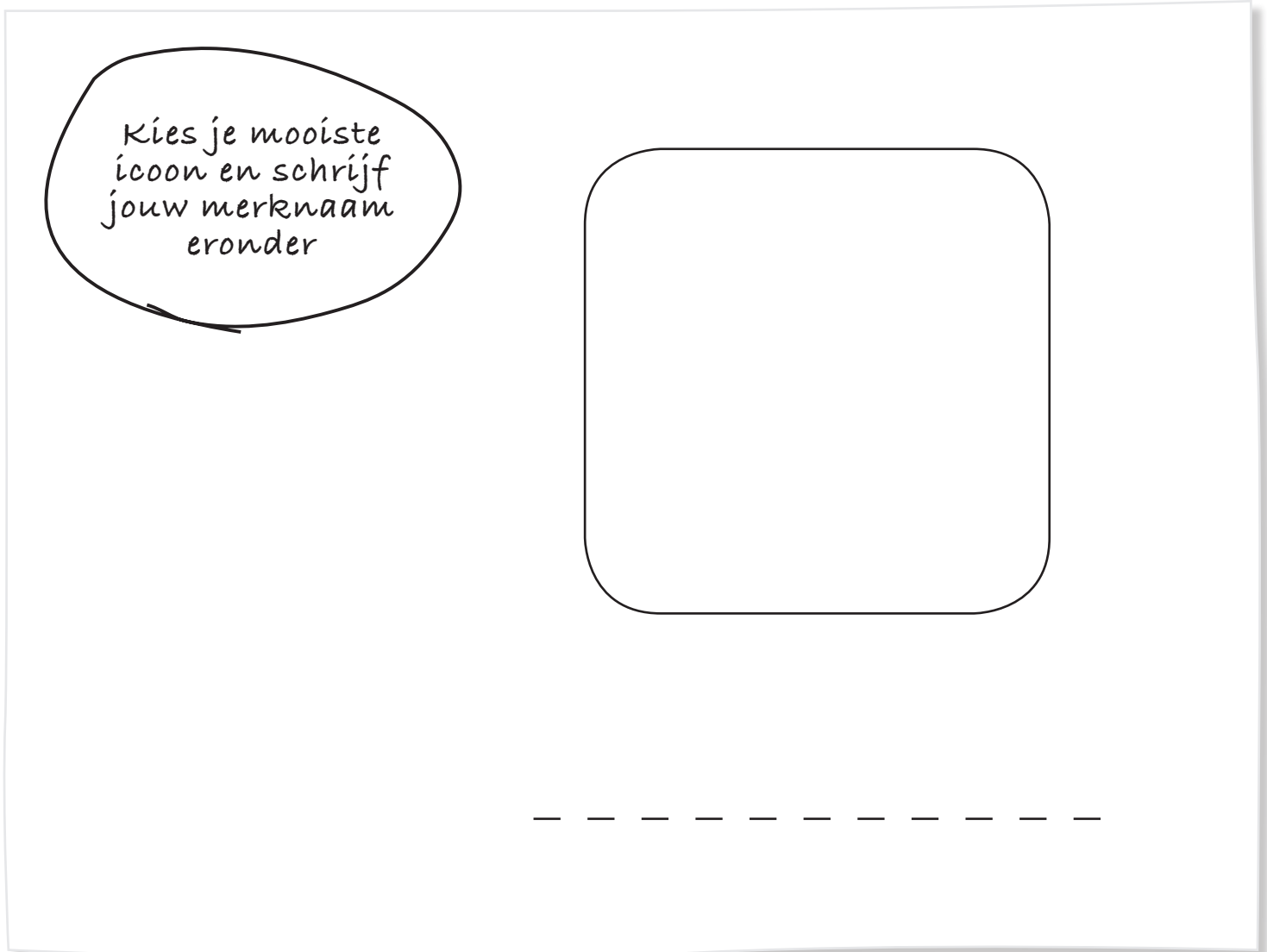
Dit wordt jouw
icoon

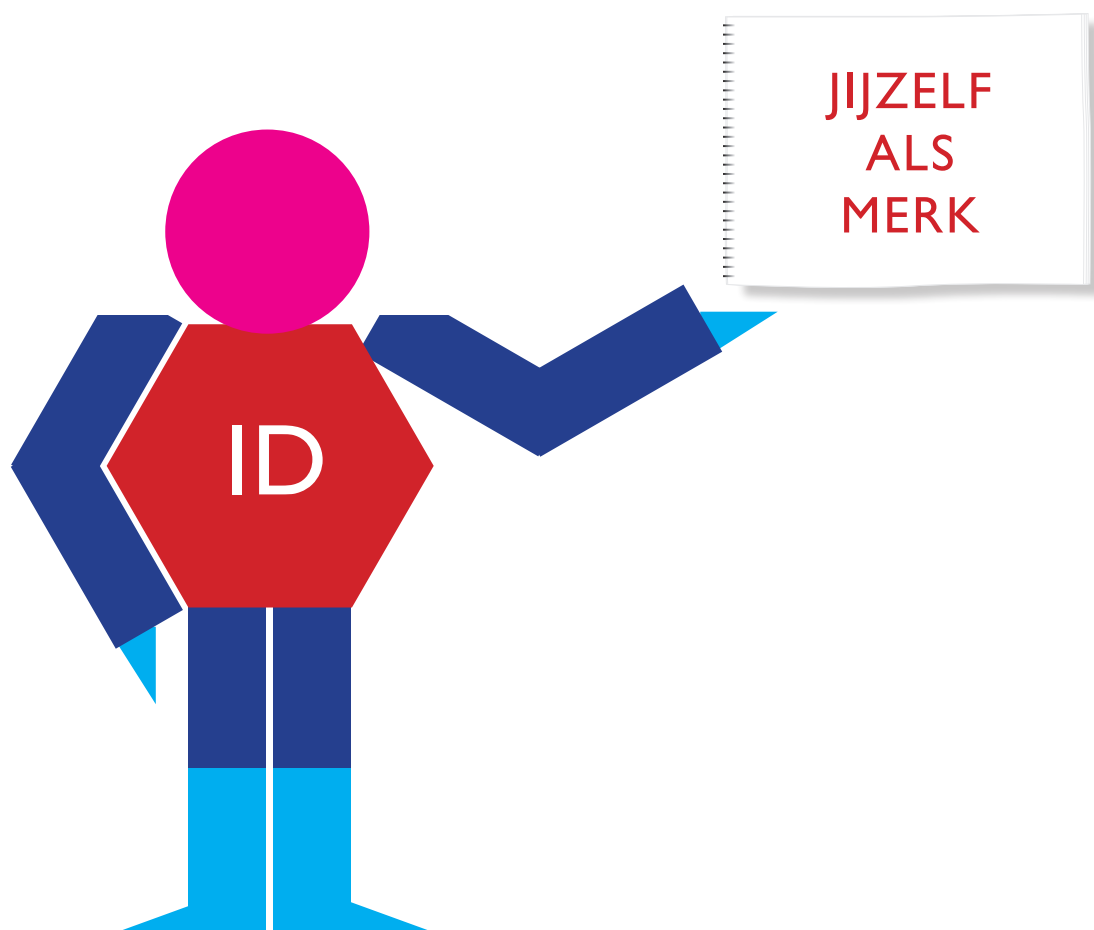


Maak je eigen social media logo

Stap 2: Kies je mooiste vorm en/of letter als icoon.
Zet jouw gekozen merknaam eronder. Jouw merk is klaar!

A3 vel over de lengte gevouwen





Over de maker van dit lespakket

Veerle Nauta is ontwerper/
illustrator en ondernemer met
een grafisch ontwerp bureau
Grafische Kamer waarbij ze
vanuit brede ontwerpervaring
identiteiten ontwikkelt voor
bedrijven. Daarnaast is zij
initiatiefnemer van Zelfkleuren.nl
waarbij ze jong en oud enthousiast
maakt voor tekenen & kleuren op
een vernieuwende manier.

www.grafischekamer.nl
www.zelfkleuren.nl

Veenendaal