

# Det gode onlineliv – EMOJIS



**Emne:** Det gode onlineliv.

**Mål:** Målet med aktiviteten er at få viden om brugen af emojis, og hvordan de påvirker kommunikationen med venner og klassekammerater.

**Materialer:** Computer.

**Bilag:** "Emoji opgave 1" og "Emoji opgave 2".

**Sted:** Klasselokalet.

**Tid:** 15-20 minutter.

**Beskrivelse:** Aktiviteten starter med at introduktionsfilmen vises. Klassen inddeles i grupper af to og to. Grupperne er bestemt på forhånd. Eleverne skal gå ind på hjemmesiden "*Det er bedst når alle er med*", som I finder på Horsens Ungdomsskoles hjemmeside. Herefter går eleverne ind på temaet "*Det gode onlineliv*", hvor de vælger opgaven "*Emojis*".

Her har eleverne to muligheder; de kan enten vælge mellem bilaget "*Emojis opgave 1*" eller "*Emojis opgave 2*". Grupperne skal samarbejde om at løse de forskellige udsagn, og det er vigtigt, at de skiftevis læser et udsagn op og vælger den emoji, som de mener passer bedst. Når eleverne er færdige med øvelsen, skal de finde tilbage til deres egne pladser. Til sidst skal de forskellige udsagn diskuteres på klassen.

**Til læreren:** I denne øvelse får eleverne mulighed for at diskutere de forskellige udsagn og emojis. Det er vigtigt, at du som lærer fortæller eleverne, at ikke alle udsagn nødvendigvis kan besvares med en emoji. De kan derfor også vælge en "tekstbesked".



Hvis de bruger denne valgmulighed, skal de med egne ord beskrive deres svar og begrunde det. Disse svar har de mulighed for at præsentere for klassen i den fælles gennemgang. I evalueringen til sidst, vil du opleve elevernes forskellige brug af emojis. Diskuter betydningen og husk at have øje for, at eleverne kan have forskellige forståelser af den samme emoji. Derfor kan brugen af emojis medføre misforståelser i vores kommunikation, når vi eks. bruger ord, emojis eller tekstbeskeder.

SE FILMEN VED AT SKANNE  
QR KODEN TIL HØJRE



DET ER  
BEDST  
NÅR ALLE  
ER MED

