

# Lærarrettleiing

# LARS ER LOL

## Innhald:

**Introduksjon** om framsyninga *Lars er LOL*. Informasjonen formidlast til elevane som førebuing til teaterframsyninga.

**Spel** som elevane spelar etter at dei har sett framsyninga. Informasjon om nettadresse og korleis spelet brukas som interaktivt etterarbeid for elevane. Spelet går over fem dagar og kan gjerast som heimearbeid (ca. 10 minutt per dag).

**Samtale.** I etterkant av framsyninga og at elevane har spelt ferdig spelet leier læraren ein samtale med klassen der ein beskriv og tolkar framsyninga og diskuterer arbeidet med spelet. Tidsbruk ca. ein skoletime.

**Evaluering.** Vi set stor pris på tilbakemelding frå læraren. Tilbakemeldinga er viktig for oss i vidareutvikling av arbeidet med kunst og formidling av kunst til born og unge.

## Introduksjon

Informasjonen formidlast til elevane som førebuing til teaterframsyninga.

### Lars er LOL - morosam og rørende historie om å ha mot til å tørre å vere seg sjølv

Amanda har gleda seg til å bli fadder for ein søt, liten førsteklasing etter sommarferien. Men når Adam som ho er hovudstups forelska i audmjukar henne framføre heile skolen, og fadderbarnet hennar viser seg å være jamgamle Lars som dessutan har Downs syndrom, er det nok for Amanda. Når alt raknar og den som sviktar aller mest er deg sjølv må du bestemme deg for kva som er viktig for deg: Å bli likt av dei kule, eller å like deg sjølv.

Iben Akerlie er spesialpedagog og skodespelar. Ho debuterte med barneboka Lars er LOL i 2016, og baka blei augeblikkeleg ein kjempesuksess. Det blei rulla 6-arar på terningane både av profesjonelle meldarar og av borna sjølv. Boka vann for eksempel ARKs barnebokpris i 2016.

Framsyninga er eit samarbeid med Kultursekken i Møre og Romsdal og har eit eige interaktivt elevmateriell som er utvikla i samarbeid med Kulturtanken.

Målgruppe: 5. – 7. trinn.

## Spel

Spel som elevane spelar etter at dei har sett framsyninga. Informasjon om nettadresse og korleis spelet brukas som interaktivt etterarbeid for elevane. Spelet går over fem dagar og kan gjerast som heimearbeid (ca. 10 minutt per dag).

Til framsyninga *Lars er LOL* har Teatret Vårt, Kultursekken i Møre og Romsdal og Kulturtanken saman arbeid med eit pilotprosjekt der vi har laga eit eige interaktivt spel som elevane spelar etter at dei har sett teaterframsyninga. Spelet har som mål å la elevane sjølv få eigne erfaringar med å ta val. Slik ynskjer me å skape ein djupare refleksjon over tematikken i *Lars er LOL*: Å ta val – og kva menneske blir eg når eg tek desse vala.

Teatret Vårt leverer ein ferdig trykt flyer til læraren når dei kjem på besøk til skolen dykkar. Læraren deler så ut flyereren til elevane i klassen i etterkant av framsyninga. Flyeren inneheld følgande tekst:

Professor Lund har i en årrekke eksperimentert med datamaskiner og kunstig intelligens. Hun har oppfunnet en datamaskin som er smartere enn henne selv. Smartere enn de fleste mennesker på jorden, faktisk. Men maskinen forstår ikke menneskelige følelser og forskjellen på rett og galt. Professor Lund har forsøkt å lære datamaskinen dette, men da hun ikke lyktes, la hun ned prosjektet og forsøkte å slette hele programmet. Det klarte hun ikke. Nå har den hacket seg ut av maskinen sin og laget en egen chat på internett! Nå kan hva som helst kan skje.

Logg deg på og se hva som skjer! [hvemerdu.com](http://hvemerdu.com)

Når spelet er ferdig spelt leier læraren ein samtale om teaterframsyninga og om erfaringane elevane har gjort i spelet. Det er naturleg at læraren og spelar spelet som førebuing til samtalen.

## Samtale

I etterkant av framsyninga og at elevane har spelt ferdig spelet leier læraren ein samtale med klassen der ein beskriv og tolkar framsyninga og diskuterer arbeidet med spelet. Tidsbruk ca. ein skoletime.

### Tenke rett eller tenke sjølv?

Og sjå og snakke om kunst er ein utmerka måte å utvikle forståing for kunstnariske val og slik også kunstnars intensjonar. Det utviklar også evna til å sjå ulike tolkingar og eigne refleksjonar. Og snakke om kunst i gruppe er en fin måte for å – i staden for å få eitt felles «rett» svar – få innsyn i en mengde ulike tolkingar og

opplevingar som kan gje ei rikare forståing som kompletterer.

Kunnskapen gjev grunnlag for sjølv å kunne gjere kreative resonnement, ein eigenskap som kjem til nytte i mange fag. Det styrker og evna til å sjå andre menneske og å kunne sette seg inn i ulike høve. Ein av kunstens verdiar er mottakarens moglegheit til sjølvrefleksjon; uansett kva du meiner om eit verk og kva det enn får deg til å føle, så fungerer kunstverket som en medspelar for dine egne reaksjonar, tolkingar og vurderingar.

### **Av kven? For kven? – Og kva er formålet?**

Grunnlaget for all kjeldekritikk er den same som grunnlaget for kunstanalyse; nemleg dei tre spørsmåla: *av kven, for kven og til kva formål?*

Kunst har alltid ein avsendar og ein mottakar – sjølv om verket berre blir betrakta av utøvaren sjølv.

Sjølv om kunst aldri er objektivt, men tvert om viser en subjektiv versjon av røynda, så kan ein samtale om ei felles oppleving av kunst vere ein god måte å lære kva ulike val får for konsekvensar for tolkinga. Same analysemodell som blir brukt for å samtale om en scenisk framsyning kan og bli brukt på dokumentarfilmar, forelesningar og nyhende – som ofte gjev seg ut for å vere objektive.

### **Kunst og pedagogikk**

Kunst har som formål og lære oss noko om oss sjølv, men det skjer ikkje alltid og det skjer ikkje nødvendigvis automatisk. Korleis vi tek hand om kunstopplevinga kan avgjere korleis følelsen eller tolkinga landar i den som er tilskodar. Formålet med ein samtale etter ei kunstoppleving må vere å gi kvar enkelt høve til å betre forstå sin eigen tolking, utan at dette på nokon måte forringer opplevinga eller legg ein dempar på kjensla.

### **Interaktivt elevmateriell**

Elevane får egne erfaringar med å ta val gjennom spelet. Målet er at det legg grunnlag for refleksjon over tematikken i *Lars er LOL*: Å ta val – og kva menneske blir eg når eg tek desse vala.

Også korleis refleksjonen over teaterframsyninga blir gjort kan speile denne tematikken. Forståing for at det ikkje finns ein fasit og at alle eig retten til si eiga oppleving kan vere eit grunnlag for å skape toleranse og respekt for at vi er ulike.

## **Samtaleleiing**

Før du gjennomfører samtalen med elevane er det lurt å ha lest igjennom spørsmåla i evalueringa (sjå under).

Det finnes mange måtar å snakke om det ein har sett eller opplevd på ei scene. Ein måte er å snakke om innhaldet og ut ifrå sjølv fortellinga. Det likner måten vi ofte bruker når vi snakkar om litteratur. Ein annan måte er å sjå på scenekunst slik vi ser på bilde.

Det viser seg ofte at ein kjem lengre og djupare ned i sine egne tolkingar av framsyninga sitt innhald når ein byrjar med å snakke om framsyninga si form.

### **Tre prinsipp:**

#### **BESKRIV.**

Vent med vurderingar.

#### **TOLK.**

Alle val er bevisste val og kan dermed analyserast ut frå eit kunstnarleg perspektiv.

Tolk heller enn å synse!

#### **REFLEKTER**

Start alltid med deg sjølv og di eiga oppleving. Det finns ingen fasit.

## Forslag til spørsmål i samtalen med elevane:

Når starta framsyninga, syns du? (Når du fekk vite om den? ... Når skodespelaren begynte å snakke?)

Når slutta framsyninga, syns du? (Når applausen byrja? ... Når du sluttar å tenke på den?)

Kva inneheldt framsyninga? Prøv å beskrive så mange ulike bestanddelar som mogleg. (Skodespelarar/dansarar, rørsle, tale, tekst, lyd, lys, musikk, maske/sminke, kostyme, scenografi, rekvisita, koreografi m.m.)

Ulike tidsaspekt? Tidsepoke? Kronologi? Tidshopp? Tempo og rytme?

Ulike teikn som støttar kvarandre eller kolliderer? Passar musikken/kleda/scenografien/skodespelarane saman? Eller er det noko som kolliderer?

Korleis var relasjonen/forholdet mellom scene og sal?

Kva handlar framsyninga eigentleg om? Kva tematikk syns du at framsyninga seier noko om? (Finnes eit overordna spørsmål av filosofisk eller eksistensiell karakter?)

Vurder ingen tolkingar eller resonnement. Lytt ukritisk.

Still gjerne oppfølgingsspørsmål som «kva meiner du med det?» og «kan du gje eitt eksempel?».

Siste del av samtalen har fokus på etisk refleksjon: Kven vil du være? Ser elevane samanhengen mellom teaterframsyninga og mellom dei vala dei måtte ta i spelet dei spelte i etterkant av teaterbesøket?

Kva slags val måtte Amanda ta i framsyninga? Korleis ville du ha valt?

Var det nokon val du synes var vanskelege å ta i spelet?

Kva val huskar du frå spelet? Gjorde elevane ulike val? Kvifor?

Kva slags forskjellige val gjer du i løpet av en dag?

Har du eksempel på val du må ta åleine og val du tel i fellesskap med andre?

Hender det at andre tek val for deg?

## Evaluering

Vi set stor pris på tilbakemelding frå læraren. Tilbakemeldinga er viktig for oss i vidareutvikling av arbeidet med kunst og formidling av kunst til born og unge.

Evalueringa ligg i eigen link på

<https://www.teatretvart.no/om-teatret/scenekunst-for-barn-og-unge/skole-og-barnehage/>.

Etter at de er ferdige med etterarbeidet går du inn der og fyller inn svara på desse spørsmåla:

Kva gjorde inntrykk på elevane i teaterframsyninga?

Korleis syns elevane det var å bruke digital teknologi (spel) i etterarbeidet til teaterframsyninga?

Er det elles noko elevane har kommentert i forhold til teaterbesøket som du syns Teatret Vårt bør få tilbakemelding om?

Kor stor del av elevane deltok aktivt i etterarbeidet (spelet)?

Korleis fungerte det tekniske?

Korleis meiner du opplevinga av samheng mellom teaterframsyninga og spelet fungerte for elevane?

Har du som lærar tilbakemelding på korleis skolemateriellet til elevane (spelet) fungerte?

Har du som lærar tilbakemelding på korleis lærarrettleiinga fungerte?

Har du som lærar tilbakemelding på korleis sjølve teaterbesøket fungerte?

Andre tilbakemeldingar?