

LÆRARRETTLEIING

# LARS ER LOL



TE  
ATRE  
TVÅRT

*Lars er LOL* er eit samarbeid mellom Teatret Vårt og Kultursekken i Møre og Romsdal.  
Det er utvikla eit eige interaktivt elevmaterieill til framsyninga i samarbeid med Kulturtanken - Den kulturelle skolesekken Norge.  
Vi håper du vil ta deg tid til å evaluere spelet på <https://svar.kulturtanken.no/LinkCollector?key=77MTHE7PL13J>

# Om Lars er LOL

Læreren snakkar med elevane om *Lars er LOL* som førebuing til å sjå teaterframsyninga. Info om at elevane skal sjå *Lars er LOL* kan gjerne plasserast på vekeplana eller liknande slik at føresette òg har høve til å samtale med elevane om dette heime.



## Lars er LOL

Lars er LOL er ei morosam og rørende historie om å ha mot til 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 framfor heile skulen, og fadderbarnet hennar viser seg å vere jam-gamle 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.

Lars er LOL er eit samarbeid mellom Teatret Vårt og Kultursekken i Møre og Romsdal. Det er utvikla eit eige interaktivt elevmateriell til framsyninga i samarbeid med Kulturtanken - Den kulturelle skolesekken Norge.

Målgruppe: 5. – 7. trinn.

## Digitalt spel som etterarbeid

*Hvem er du?* er eit spel elevane spelar etter at dei har sett framsyninga. Spelet kan spelast i fleire omgangar og kan gjerast både som heimearbeid (ca. 12 minutt x 5) og på skulen. Lengda på kvar speleomgang kan tilpassast. Elevane kan laste ned spelet på eigna smarttelefonar, både Android og iPhone, i Google Play og App Store. Søk etter **Hvem er du**. Spelet er også tilgjengeleg i nettlesar og kan spelast på skulen sine eigne datamaskiner eller heime. Logg inn på: **hvemerdu.com**

Teaterframsyninga Lars er LOL og spelet *Hvem er du?* handlar om dem same tematikken: Å ta val, - og kva menneske blir eg når eg tek desse vala? Spelet har som mål å la elevane sjølve få eigne erfaringar med å ta val. Slik ynskjer me å skape ei djupare forståing kring betydninga av å ta val.

Teatret Vårt leverer ein ferdig trykt flygeblad til læreren når dei kjem på besøk til skolen dykkar. Læreren deler så ut flygeblad til elevane i klassen i etterkant av framsyninga. Flygebladet 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 skje. Logg deg på og se hva som skjer! **hvemerdu.com**

I spelet møter elevane ein kunstig intelligens som kallar seg Marius. Marius vil lære om etikk og kjensler. «Marius» er skapt av professor Lund. Om ikkje Marius lærer seg forskjellen mellom rett og gale vil professor Lund destruere Marius. Difor ber Marius elevane hjelpe han ved å svare på kva dei meiner er rett og galt i ein rekkje etiske dilemma. Vala som ele-

vane gjer påverkar utviklinga i spelet: dilemma og val utviklar seg forskjellig frå spelar til spelar. Dei vala elevane tek i spelet formar Marius si forståing av kva som er rett, og påverkar korleis spelet sluttar: kjem professor Lund til å destruera Marius - eller ikkje? Spelet har fire hovuddilemma med ulike oppfølgingsspørsmål:

1. Er det noen gang greit å slå et annet menneske?

2. Læreren bestemmer at tre og tre er på løpeorienteringsgruppe sammen. Lene, Arne og Petter er på gruppe. Men Petters menneskeben løper sakte. Derfor går det ikke an å vinne hvis man er på lag med Petter. Lene og Arne er best i klassen i gym. Deres menneskeben løper veldig fort. Lene sier at de skal stikke av fra Petter og etterpå kan de bare si til læreren at Petter løp seg bort og at de ikke fant ham igjen. Hva skal Arne gjøre?

3. Er det noen gang greit å lyve?

4. Mathea går på do. Nina og Per tar Matheas penal og ødelegger det. Når Mathea kommer tilbake oppdager hun at penalet er ødelagt og blir veldig lei seg. Læreren spør om noen vet hvem som har gjort ødelagt penalet. Nina og Per sier at de ikke vet noen ting. Skal de andre i klassen fortelle hva de har sett?

MARIUS.AI

EQ = 5

Nei!

La oss se på dette fra en annen hjernevinkel.

Hvis Nina og Per er de kuleste i klassen, er det da larest å ikke si noe da?

Ja!

Hvis alle synes at Nina og Per bare er barnslig og dumme og lager masse bråk hele tiden, er det lettere å si fra da?

Ja!

Hva om jeg sier at Mathea er ei jente som blir mobbet ofte og hun har ingen venner i klassen- gjør det en forskjell?

Ja!

Nei!

Aa





## Samtale i etterkant

Etter at elevane har sett framsyninga og spelt ferdig spelet, leier læraren ein samtale med klassen. Teaterframsyninga og spelet synleggjer begge etiske dilemma som elevane kan kjenne seg igjen i, og viser oss val som har konsekvensar for kven vi blir som menneske og korleis vi påverkar fellesskapet. Spelet kan òg vere eit utgangspunkt til å snakke om forholdet vårt til teknologi.

Teaterframsyninga og etterarbeidet er i tråd med læreplanen, ved å stimulere til kritisk refleksjon, bevisstheit om egne standpunkt og respekt for andre. Kunst er aldri objektivt, men viser ein subjektiv versjon av verkelegheita. Ein samtale om ei felles oppleving av kunst kan vere ein god måte å reflektere over at vi menneske tek ulike val, og at det får ulike konsekvensar for oss sjølve og dei rundt oss.

Forslag til spørsmål i samtalen med elevane:

- Kva slags val måtte Amanda ta i framsyninga?
- Korleis ville du ha valt?
- Kva val måtte du ta i spelet?
- Var det nokon val du synes var vanskelege å ta i spelet? Kvifor?
- Gjorde de dei same vala i spelet? (Diskuterer vala med læringspartner)
- Kvifor valte de som de gjorde?
- Kva er det som gjer eit val vanskeleg?
- Har du eit eksempel på eit vanskeleg val? (Gjerne med eksempel frå situasjonar i kvardagen)

## Evaluering

Spelet *Hvem er du?* er ein del av eit nasjonalt utviklingsarbeid der vi produserer og testar digitale verktøy i formidlinga til Den kulturelle skolesekken.

Vi set stor pris på tilbakemelding frå deg som er lærar, fordi det vil hjelpe oss å lage framtidige opplegg som er relevante i skolekvardagen. Vi oppfordrar alle lærarar til elevar som har sett teaterframsyninga til å svare på evalueringa.

Evalueringa ligg i eigen link på:

<https://svar.kulturtanken.no/LinkCollector?key=77MTHE7PL13J>

## Hjelp

Oppliver du og klassen problem med spelet? Er det noko som ikkje fungerer? Alle spørsmål og behov for teknisk brukarstøtte på spelet kan rettast til: [support@carrotpop.com](mailto:support@carrotpop.com)

## Personvern

*Hvem er du?* er utvikla i samsvar med elevanes rett til personvern og det blir ikkje samla inn personavslørande opplysningar verken ved nedlasting av app eller når det spelast i nettlesar.