



Project: Held 2.0

Interdisciplinair

Utopie, Groep 5-6

Dit project gaat over helden. Leerlingen kennen ze van boeken, games en films, waar ze met superkrachten de wereld of de liefde van hun dromen redden. Maar hoe ziet de held van de toekomst eruit? Wie zijn over vijftig jaar de helden? Dat onderzoeken de leerlingen door kunst te bekijken en door allerlei opdrachten uit te voeren. Wat moet een held kunnen? Is het een man, vrouw of anders? Over welke zintuigen beschikt hij? Hoe beweegt of danst de held van de toekomst (vloeiend, hoekig, stroperig, strak, dynamisch, etc.)? Welke kleding draagt hij? En welke geluiden horen erbij? Terwijl de leerlingen dit onderzoeken komen alle kunstdisciplines aan bod, van literatuur tot dans en van mode tot film. De spectaculaire slotpresentatie kan bestaan uit een *wall of fame*, een heldenparade of een heldhaftige uitvoering.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders/verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

In het project *Held 2.0* onderzoeken we wat heldendom is. Welke helden kennen de leerlingen en wat voor soort helden zijn er? Wat zijn heldendaden en hoe ziet de held van de toekomst eruit? Wat is een antiheld? Via internet komen leerlingen regelmatig in aanraking met heldendom; superhelden maar ook gewone mensen die een heldenstatus hebben om verschillende redenen. Onderzoeken wat een held nu eigenlijk is, maakt dat leerlingen een kritische houding ontwikkelen tegenover heldendom. De fasen van het creatief proces vormen het uitgangspunt voor de verwerking, waardoor de leerlingen kennis en ervaring opdoen met onderzoek, maken, presenteren en reflecteren.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fasen van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Algemene benodigdheden

Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- postervellen en stiften voor de leerkracht om aantekeningen op te maken tijdens gesprekken in de klas

2. Introductie

Interdisciplinair werken

De interdisciplinaire projecten zijn opgebouwd vanuit de fasen van het creatieve proces. Er zijn meerdere onderzoeksopdrachten waaruit je met de leerlingen kunt kiezen, die vervolgens leiden naar passende uitvoeropdrachten. De opdrachten richten zich op beeld, beweging en/of geluid, of een combinatie daarvan. In deze projecten wordt gewerkt vanuit verschillende kunst disciplines. Er wordt een beroep gedaan op het vermogen om buiten de kaders te denken en nieuwe verbindingen te leggen.

| | |
|-----------------------|--|
| Hoofddoel kennis | De leerling benoemt manieren waarop helden een rol spelen in diverse kunstdisciplines. |
| Hoofddoel vaardigheid | De leerling geeft vorm aan een eigen toekomstheld. |

Benodigdheden

- boek: *Helden! – Mensen die de wereld mooier maakten* van Janny van der Molen
- boek: *Weblog van een antiheld* van Annemarie Bon

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden om het project te introduceren:

- Je komt verkleed als Superman of een andere superheld het lokaal binnen en zet het lied *Heroes van David Bowie* (YouTube) op. Vertel dat je altijd al een held hebt willen zijn. Je vertelt welke heldendaden je zou willen uitvoeren en gaat met de leerlingen in gesprek over heldendom. Ga als superheld met de leerlingen op de foto.
- Bekijk de korte documentaire *Pien de bijenkoningin*. Bespreek de film aan de hand van de volgende vragen:
 - Is Pien een held? Wat voor soort held?
 - Heeft een held superkrachten of kan een ook held supergevoelig zijn? Denk bijvoorbeeld aan de inmiddels overleden jongen Tijn, die nagels lakte om geld op te halen voor *Serious Request*.
 - Wat is de houdbaarheid van een held?
- Lees en bespreek:
 - het boek *Helden! – Mensen die de wereld mooier maakten* van Janny van der Molen (Ploegsma, 2009)
 - het boek *Weblog van een antiheld* van Annemarie Bon (Zwijssen, 2007)
Wat is het verschil tussen een held en een antiheld?

3. Oriëntatie

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook inzetten tijdens de andere lesonderdelen. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Wanneer is iemand een held?
- Wat maakt iemand een held?

- Zit in iedereen een held?
- Wat zijn heldendaden?
- Over welke kwaliteiten beschikken helden?
- Hebben helden in de toekomst andere kwaliteiten nodig dan vroeger?
- Heeft de technologische vooruitgang daar invloed op? Geef eens een voorbeeld?
- Zijn er altijd helden nodig?

Ondersteunende vragen:

- Kun je dat uitleggen?
- Wat bedoel je met...?
- Kun je een voorbeeld geven?
- Betekent wat je zegt...?
- Wat is het verschil tussen ...?
- Denkt iemand daar anders over?

Oriëntatieopdracht

Voer met de leerlingen de volgende opdrachten uit of maak een keuze:

1. 100 kinderen = 100 helden

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

- Bespreek met de hele klas wat kenmerken van helden zijn. Inventariseer, verzamel en noteer deze kenmerken in beeld en tekst en maak hier een overzicht van. Deze bevindingen kunnen later in het project gebruikt worden.
- Laat de leerlingen nadenken over wie hun held is en daar met hun ouders een gesprek over voeren. Vraag of ze afbeeldingen en/of een beschrijving (bijvoorbeeld met de zin: 'Mijn held is ..., omdat ...') meenemen naar de klas.
- Creëer een bewaarplek voor de verzameling, bijvoorbeeld een heldenmuur.

2. Toekomst van de held

Doorloop in deze opdracht de volgende stappen:

- Bekijk en bespreek de toekomstvoorspellingen over AI op [de site van trendwatcher Richard van Hooijdonk](#).
- Bespreek met de leerlingen hoe de wereld er over vijftig jaar uit zal zien. Hoe leven wij mensen? Hoe ver zijn wetenschap en techniek ontwikkeld (denk aan de genetica en robotica)? Welke soorten helden zijn er: gekweekte helden en biotechnologische helden? De held met robotelementen zoals bionische ogen, oren of hersenen? Denk na over wat de held van de toekomst kan zien, denken, doen en voelen.
- Maak met de klas een DNA-structuur-mindmap, waarmee je laat zien wat de held van de toekomst ziet, denkt, voelt, doet en hoort.

| | |
|-----------------|--|
| Succescriterium | <p>Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project:</p> <p>De leerling ontwerpt zijn eigen held 2.0 van de toekomst vanuit verschillende kunstvormen.</p> |
|-----------------|--|

4. Onderzoeken

De leerlingen schrijven een advertentie, onderzoeken het effect van geluid en muziek bij filmfragmenten. Ze maken een schetsontwerp van hun eigen verzonden held en diens sidekick. Ze tekenen een strip op basis van een zelfgeschreven synopsis over helden en bijhorende gedragsregels. Ze spelen scènes uit en maken tableaux vivants. En ze dansen hun heldenmoves. In deze opdracht verwerken de leerlingen hun resultaten uit de onderzoeksfase in eigen werk. Voor het presenteren van eigen werk bij de afronding van dit project kan een keuze gemaakt worden uit een aantal suggesties. Er kan ook naar eigen inzicht een andere manier worden bedacht.

| | |
|---------------------|--|
| Subdoel kennis | De leerlingen vertellen over hun onderzoek naar heldendom, onder meer over de kenmerken van helden en de houdbaarheid van helden uit het verleden. |
| Subdoel vaardigheid | De leerlingen onderzoeken welke kenmerken, eigenschappen, gevoelens, bewegingen en geluiden passen bij hun held van de toekomst. |

Benodigheden

- gedichtenbundel *Vijf draken verslagen. Querido's Poëziespektakel 4*

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren, presenteren en evalueren.

Onderzoek 1: Held 2.0 gezocht

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Beluister en bespreek het liedje *Soms denk ik dat ik alles kan* van Kinderen voor Kinderen (YouTube).
2. Lees en bespreek een aantal gedichten uit de bundel *Vijf draken verslagen. Querido's Poëziespektakel 4*, samengesteld door Ted van Lieshout.
3. Welke helden hebben we over vijftig jaar nodig? Bedenk kenmerken en eigenschappen.
4. Laat de leerlingen in tweetallen een advertentie opstellen met de titel 'Gezocht: een held voor de toekomst'. Houd rekening met onderstaande aandachtspunten:
 - Zoek met Google Afbeeldingen met de zoekterm 'personeelsadvertentie' naar voorbeelden.
 - De leerlingen vermelden in de advertentie aan welke eisen de held moet voldoen. Denk aan: Wat moet de held weten, kunnen, doen en laten zien? Moet de held van de toekomst zich bijvoorbeeld snel kunnen verplaatsen? (hiervoor heeft hij/zij/hen bijvoorbeeld topografische kennis nodig) Moet de held kunnen vliegen? Of snel en wendbaar zijn? En op welke manier snel? In het denken, in bewegingen of allebei?
 - De vormgeving van de advertentie moet afgestemd zijn op de kenmerken van de gezochte held.

Onderzoek 2: Wonderlijke held

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Selecteer een aantal afbeeldingen van het kunstproject *Wonderwoman* van Susanne Middelberg. Bespreek het werk aan de hand van de volgende vragen:
 - Wat zien de leerlingen op de foto's?
 - Welke rollen speelt de held? (moeder, vrouw, schoonmaakster, patiënt, kok, etc.)
 - Is ze een held of een antiheld?
 - Welke gevoelens worden zichtbaar bij de held?
 - Wat zijn de verschillen en overeenkomsten met de beelden van helden die we kennen?
2. De leerlingen inventariseren in groepjes inventariseren welke gevoelens of handelingen niet passen bij het standaardidee over helden. Vervolgens bespreken ze in groepjes welke ongebruikelijke gevoelens of handelingen ze juist wel willen tonen. De leerlingen bedenken hierover in hun groepje een scène en spelen deze uit. Ze maken daarbij gebruik van de vijf *W*-vragen (*wie*, *wat*, *waar*, *wanneer* en *waarom*) en eventueel van rekwisieten en/of kostuums.
3. De groepjes vormen een tableau vivant van hun scène. Maak hiervan een foto.

Onderzoek 3: Heldenmoves

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek het werk [Worstenbroek](#) van de Haagse beeldend kunstenaar Maarten Boekweit. Is dit een held of een antiheld?
2. Bekijk en bespreek twee YouTube-filmpjes van dansuitvoeringen met dezelfde titel:
 - [Heroes uitgevoerd door de Capitol Movement Dance Company](#) (choreografie Kyle Hanagami)
 - [Heroes uitgevoerd door de Canadian Dance Company](#) (choreografie Allain Lupien)
3. Laat de leerlingen in tweetallen onderzoek doen naar bewegingen van helden:
 - Hoe beweegt een held?
 - Voetballer Ronaldo maakt andere bewegingen dan Superman. Welke bewegingen passen bij de kwaliteit van de held?
 - Welke soort beweging ontstaat er (vloeiend, hoekig, stroperig, strak, dynamisch, etc.)?
4. Laat de leerlingen drie verschillende houdingen verzinnen, bijvoorbeeld houdingen die passen bij de termen 'kracht', 'rust' en 'actie'. Ze nemen deze poses aan en bedenken de overgangen tussen de drie houdingen. Ze tonen de poses aan elkaar en geven tips en tops. Maak foto's van de poses.

Onderzoek 4: Heldenkreet

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek:
 - de Nederlandse versie van het nummer [Hakuna Matata](#) uit de film *De Leeuwenkoning* (YouTube);
 - De aflevering [De Leeuwenkoning](#) uit de serie *Stemmen van Toen* (YouTube), over het inspreken van tekenfilms.
2. Laat de leerlingen op internet zoeken naar geluidsfragmenten die horen bij hun favoriete helden. Dit kunnen de tunes zijn van een serie of film, maar ook geluidsfragmenten die onder bepaalde heldendaden zijn gezet, of het geluid dat de held maakt tijdens de heldendaad.
3. Bekijk met elkaar de fragmenten met én zonder geluid. Analyseer hoe de beelden en daden overkomen met en zonder geluid. Bespreek met de leerlingen welke invloed het geluid heeft en analyseer wat het geluid met het beeld doet.
4. Elke leerling zoekt een geluid dat in contrast staat met het bestaande geluid in zijn/haar/hun fragment. Bijvoorbeeld: bij een diepe bas zoekt de leerling een hoog fluitgeluid.
5. De leerlingen vertellen voor welk nieuw geluid ze hebben gekozen. Bespreek met de klas welk effect het nieuwe geluid heeft.

Onderzoek 5: Houdbaarheid van een held

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Onderzoek en bespreek met de leerlingen hoe lang iemand een held kan zijn, en hoe lang heldendaden houdbaar zijn. Kan iemand die een oorlog gevoerd heeft, voor welk 'goed' doel dan ook, een held zijn en blijven?
2. Bekijk en bespreek:
 - de aflevering over [Michiel de Ruyter](#) van *Het Klokhuis*
 - het schilderij [Portret van Michiel de Ruyter](#) (1667) door Ferdinand Bol, dat hangt in het Mauritshuis.
3. In de oorspronkelijke lijst uit de zeventiende eeuw zitten verwijzingen naar de heldendaden van Michiel de Ruyter. Het is een vergulde trofeeënlijst met een familiewapen. Waarom is hij een held? Wat zijn de voors en tegens om Michiel de Ruyter een held te noemen?
4. Bekijk en bespreek het artikel op [Historiek](#) over het bekladden van het standbeeld van Jan Pieterszoon Coen.

Reflecteren

| | |
|---------------------|--|
| Reflectie subdoelen | Welke kwaliteit heeft jouw held waardoor hij over 100 jaar nog steeds een held is? |
| Reflectie proces | Wat heb je ontdekt waardoor je een echte held van de toekomst kunt vormgeven? |

5. Uitvoeren

| | |
|---------------------|--|
| Subdoel kennis | De leerling legt uit hoe de ideeën uit de onderzoeksfase zijn toegepast in het ontwerp van zijn/haar/hun held 2.0. |
| Subdoel vaardigheid | De leerling geeft zijn/haar/hun held 2.0 vorm in beeldend werk, spel, strip of dans. |

Benodigdheden:

- tekenpapier A2-formaat
- teken-, collage- en/of schildermaterialen
- rekwisieten en/of decorelementen

Uitvoeren 1: Held in vorm

De leerlingen ontwerpen in tweetallen een held 2.0 en diens sidekick. Een held heeft soms een sidekick die vaak tegenovergestelde of aanvullende kwaliteiten bezit. Denk aan Batman en Robin, Kuifje en Bobby. Samen zijn ze superkrachtig.

De leerlingen houden rekening met onderstaande aandachtspunten:

- Wat is kenmerkend voor jullie held?
- Tot welk soort behoort de held: is het een fantasiewezen, robot, mens of een combinatie?
- Welk geslacht heeft de held: is het een vrouw, man, androgyn?
- Hoe ziet jullie held eruit: breed, smal, lang, kort, flexibel, hard, kleurrijk, zwart-wit, glimmend of dof, glad of harig, rond of hoekig?
- Draagt de held kleding? Waarvan is de kleding gemaakt?
- Stel dezelfde vragen bij het ontwerpen van de sidekick.
- Laat de leerlingen ontwerpen vanuit contrasten. Bijvoorbeeld: mens-dier, jong-oud, lang-klein, dik-dun, hoekig-rond, geometrisch-organisch.
- Ze maken een schetsontwerp op A2-formaat in een zelfgekozen techniek. Denk aan tekenen, schilderen, een (foto)collage of gemengde techniek.

Uitvoeren 2: Wonderheld-avonturen

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. Bekijk en bespreek:
 - de site over de trilogie *Superhelden* met 3D-game van Marcel van Driel;
 - de avonturen van de *Haagse stripheld Dick Bos* van tekenaar Alfred Mazure.
2. Stel met de hele klas leef- of gedragsregels op waaraan elke held zich moet houden. De sidekick hoeft zich niet aan de regels te houden. Bijvoorbeeld: de held mag niet hoger dan tien meter vliegen, hij moet altijd beleefd zijn, een heldendaad gaat voor alles, ook een held eet met mes en vork, een held velst geen oordeel.
3. Laat de leerlingen in groepjes een synopsis schrijven met daarin de volgende gegevens:
 - titel
 - korte omschrijving van het type held en sidekick
 - naam van de held en sidekick
 - locatie
 - andere personages
 - situatie
 - ontwikkeling
 - heldendaad
 - een heldenkreet
 - de regel die overtreden wordt met de eventuele gevolgen
 - passende of contrasterende emoties
4. De leerlingen verwerken hun synopsis individueel tot een korte strip. Bespreek de strips na aan de hand van de ingrediënten van de synopsis.

Uitvoeren 3: Heldenspel 2.0

Geef de leerlingen de opdracht om een personage te maken van hun persoonlijke toekomstheld. Hoe ziet de held eruit? Hoe heet hij? Hoe spreekt hij? Wat gaat de held doen of oplossen, en op welke manier?

Doorloop in deze opdracht onderstaande stappen:

1. De leerlingen oefenen al improviserend een korte dialoog tussen twee helden. In de dialoog scheppen ze op over hun kwaliteiten en heldendaden. Ze letten daarbij op stemgebruik en lichaamshouding. In hun dialoog verwerken ze zoveel mogelijk illustrerende geluiden.
2. De leerlingen kiezen samen de beste improvisaties uit. Ze letten op de overtuigingskracht van de held, zijn bijzondere kwaliteiten, het utopische van de held en hoe de held reageert op de ander.
3. De leerlingen oefenen de gekozen improvisaties een paar keer en leggen de afspraken vast. Ze zoeken er passende kostuums en rekwisieten bij. Maak eventueel filmopnames.

Uitvoeren 4: Heldendans

Geef de leerlingen in groepjes de opdracht om een heldendans te maken van hun *moves* uit onderzoek 3

Houd rekening met de volgende aandachtspunten:

- De leerlingen bedenken een heldenactie die ze in de dans uitbeelden met de *moves* uit onderzoek 3.
- Door de poses en *moves* aan elkaar te schakelen, ontstaat er een choreografie van zestien maten.
- De leerlingen kiezen passende muziek en bepalen het ritme en de snelheid van de *moves*.
- Gebruik eventueel een object, zoals de opblaastompouce van de Hema of een rubberboot zoals uit het YouTube-filmpje [Heroes van de Canadian Dance Company](#).
- De leerlingen laten de dansen aan elkaar zien, en geven elkaar tips en tops.
- Samen met de leerlingen verwerk je alle losse resultaten tot een grote heldendans.

Reflecteren

| | |
|---------------------|---|
| Reflectie subdoelen | Waarom kun je jouw held van de toekomst herkennen? |
| Reflectie proces | Welk idee uit het onderzoek heb je niet toegepast in het ontwerp van jouw held 2.0? |

6. Presenteren

In dit project staat het ontwikkelproces centraal en komt het eindproduct op de tweede plaats. De manier van presenteren staat niet vast, hieronder volgt een aantal suggesties. Het is zelfs heel goed mogelijk dat er een presentatievorm ontstaat die niet is omschreven. Luister en kijk naar de kwaliteiten en voorkeuren van de leerlingen en vergeet niet om in het proces jouw eigen kwaliteiten in te zetten.

| | |
|---------------------|--|
| Subdoel kennis | De leerling benoemt verschillende manieren van presenteren, zoals wall of fame, parade en performance. |
| Subdoel vaardigheid | De leerling presenteert zijn/haar/hun held 7.0 aan publiek in een zelfgekozen presentatievorm. |

Presenteren 1: Heldenmuur

Zoek een geschikte plek of een digitale vorm voor een heldenmuur. Bijvoorbeeld een *Wall of Fame* in de gang, een doorlopende digitale presentatie of een vlogserie over helden. Verwerk alle beeldende opbrengsten (zoals de gemaakte stripverhalen) in de 'heldenmuur' en geef er een heroïsche uitstraling aan.

Presenteren 2: Heldenparade

De leerlingen houden een parade door de school, straat of wijk. Ze zorgen voor mooie aankleding en attributen. In hun presentatie verwerken ze de *moves*, dansen en heldenkreten. De parade eindigt met een [mannequin-challenge](#).

Presenteren 3: Heldenchallenge

De leerlingen voeren een performance uit waarin bijvoorbeeld alle helden op het podium staan en hun verhalen vertellen in een zelfgekozen vorm, zoals de dialogen. Ze zoeken daarbij naar manieren om hun helden krachtmetingen te laten doen, zoals met de poses en de kreten. Aan de hand van een wedstrijd of verkiezing stel je met de leerlingen een top 3 van helden samen.

Presenteren 4: Eigen presentatievorm

Presenteer de uitkomsten van de diverse opdrachten naar eigen inzicht.

Reflecteren

Reflectie subdoelen

Waarom past de gekozen presentatievorm het beste bij jouw held?

Evalueren

Besprek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Hoe ziet de held van de toekomst eruit?
- Wat maakt iemand een held?
- Is heldendom utopisch?
- Welke nieuwe helden heb je ontdekt?
- Wat zijn de verschillen in status tussen verschillende helden?
- Welke rol heb je gespeeld bij de voorbereiding en tijdens de presentatie?
- Wat past beter bij jou: onderzoeken, maken of presenteren?
- Ben je zelf gegroeid op de ladder van het heldendom?
- Schuilt er in iedereen een held?
- Wat heeft je het meest verrast bij je medeleerlingen?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend

Welke held 2.0 heeft jou het meest verrast?

Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend

Welke held 2.0 zou je willen ontmoeten over 100 jaar?