



Docentenhandleiding praktische opdracht onderwijswebsite ReclameArsenaal

© ReclameArsenaal november 2003

‘Reclame en consumptie in Nederland in de 20ste eeuw’

Inhoud

- I. Didactisch concept - algemeen
- II. Vakdidactische doeleinden: kennen & kunnen
- III. Het spel ‘Eerst kijken, dan kopen’
- IV. Voorbereiding door de docent

I. Didactisch concept - algemeen

1. Introductie

De praktische opdracht van de onderwijswebsite van het ‘Reclame en consumptie in Nederland in de 20ste eeuw’ sluit aan bij het thema ‘Gezin en Samenleving’ van de tweede fase HAVO en VWO. Deze praktische opdracht – een complete, extra (onderzoeks)oefening met opdrachten – is direct vanaf internet voor de leerling toegankelijk en neemt maximaal 10 studielasturen in beslag. Al het materiaal is op de site te vinden.

Aan de hand van reclameuitingen voor alledaagse producten en diensten die in de 20ste eeuw werden gebruikt door Nederlandse gezinnen, gaan de leerlingen op zoek naar veranderingen in de consumptie en de consumptiemogelijkheden in de alledaagse wereld van het Nederlandse gezin in de loop van de vorige eeuw. Ze spelen een reclamespel, ‘Eerst kijken, dan kopen’ en maken daarna met het reclamemateriaal een werkstuk.

In het spel worden relaties gelegd tussen de veranderingen en de komst van nieuwe producten (zoals bijv. huishoudelijke apparaten) en diensten (bijv. Postgiro), maar ook de

verdwijning ervan (bandrecorder, flessenmelk). Behalve reclame voor individuele producten en diensten komt ook het fenomeen van de collectieve reclame aan bod. Opkomst en ontwikkeling van reclame in het algemeen komen eveneens aan de orde.

De hoofdstructuur van het reclamespel is opgebouwd rond een aantal gezinnen. Dat is het verband waarbinnen de reclameuitingen worden gepresenteerd. Het gaat om gezinnen uit twee verschillende milieus (arbeidersmilieu en middenstand). Er worden drie generaties van eenzelfde familie in verschillende perioden gevolgd. Deze perioden zijn:

- 1920–1935 (van industrialisatie naar crisis)
- 1960–1975 (van wederopbouw naar welvaart)
- 1985–2000 (van welvaart naar welzijn)

2. Bronmateriaal

De bronnen zijn reclameuitingen afkomstig van het ReclameArsenaal (affiches, bioscoopdia's, showcards, folders, reclamekaarten, advertenties, commercials), gespreid in de tijd. Er zijn inleidende en toelichtende teksten die kunnen worden geprint. De teksten gaan zowel over de producten zelf als over de daarmee verbonden ontwikkelingen en achtergronden (bijv. op het terrein van voeding: de verandering van het menu: minder aardappels, brood en melk, meer koffie, bier en vlees; de introductie van 'buitenlands' eten, snacks, 'light' food enz.).

Het meeste bronmateriaal voor de praktische opdracht - teksten en beelden - kunnen van de onderwijspagina van het ReclameArsenaal op www.geheugenvannederland.nl worden gedownload. Ook aan het slot van het spel is specifiek bronmateriaal geplaatst. Om daar bij te komen moet eerst het spel met succes worden gespeeld.

3. Hoofdpijnen praktische opdracht

De applicatie heeft als (werk)titel 'Reclame en consumptie in Nederland in de 20ste eeuw'. Voor de leerlingen gaat het in het gehele traject (introductie, spel, verwerking) om 10 studielasturen. De introductie tot het onderwerp neemt max. 1 uur in beslag en wordt verzorgd door de docent. In de volgende uren spelen de leerlingen een spel dat inzicht moet geven in de ontwikkeling van de consumptie in Nederland in belangrijke sociale lagen in de periode van ca. 1900 tot 2000 en in gelijktijdige ontwikkelingen in de reclame.

Het spel speelt zich af in drie 'ronden'. Elke ronde kent opdrachten. Er zijn twee typen opdrachten: koopopdrachten en reclameopdrachten.

De leerling speelt drie rondes met koopopdrachten met in elke ronde een reclameopdracht. Daarna wordt op basis van een aanbod aan bronnenmateriaal 'off line' een verwerkingsopdracht uitgevoerd.

In de spelrondes met koopopdrachten doet de speler aankopen voor het geselecteerde gezin. De gezinnen zijn van diverse samenstelling, sociale status en geografische herkomst.

Ze hebben te maken met feitelijk vaststaande gegevens van economische aard: inkomsten, bezittingen, behoeften. Ze beschikken over een budget dat van tevoren is vastgesteld en de historische realiteit benadert.

De spelers doen aan de hand van opdrachten waarin de behoeften van de gezinsleden zijn verwoord, via reclameuitingen een keuze uit de aangeboden goederen en diensten. Deze keuze dient niet alleen budgettair verantwoord, maar ook rationeel te zijn, dwz. de keuze moet beantwoorden aan de reële behoeften van het gezin. De keuze moet daarbij ook historisch juist zijn: uit de aangeboden goederen en diensten mag men geen zaken kiezen die niet voorhanden waren in de gegeven historische periode. Een aantal keuzes is verstandiger dan andere: de keuze voor bijv. een duurzaam, maar niet vervuilend product is beter dan die voor een minder duurzaam én vervuilend gebruiksartikel. Zo'n bewuste keuze krijgt een bonus. Een verkeerde keuze levert strafpunten op. Bij de opdrachten waar bonus- dan wel strafpunten in het geding zijn, wordt dat aangegeven.

Gedurende het spel doen zich gebeurtenissen voor, die zorgen voor een ingrijpende ontwikkeling in het gezin, passend bij de gespeelde historische periode: er komt een gezinslid bij, het budget wordt dramatisch beperkt door crisissomstandigheden, iemand wordt ziek enz.

Een herhalingsmoment in het spel biedt de mogelijkheid tot een andere keuze met een andere uitkomst. Het scoren van een uitkomst wordt bijgehouden via een aan de hoogte van de uitgaven gekoppeld puntensysteem. Aan het einde van alle spelrondes wint degene die de meeste punten heeft.

Het tweede gedeelte van de praktische opdracht is een verwerkingsopdracht. Voor toegang tot het bronnenmateriaal voor de verwerkingsopdracht moet een bepaald aantal punten worden gescoord. De opdracht bestaat uit:

1. Een onderzoek naar de ontwikkeling van het consumptiegedrag van Nederlandse gezinnen uit diverse sociale lagen in de periode ca.1920–ca.1990. Daartoe maakt de leerling gebruik van beeld- materiaal afkomstig van het ReclameArsenaal. Het beeldmateriaal is gerangschikt naar type product en naar periode. Bijv. voeding 1920, voeding 1960, voeding 1985. Behalve over beeldmateriaal kan de leerling ook beschikken over een aantal teksten die voorkomen in het spel 'Eerst kijken, dan kopen'. Het goed bestuderen van dat materiaal levert inzicht in de ontwikkeling naar meer diversiteit in het aanbod van bijv. voeding, de verschuiving in het gebruik van producten als brood en aardappelen, buitenlandse invloeden e.d.

De leerling formuleert in overleg met de docent onderzoeksvragen. Als de opdracht wordt uitgevoerd door VWO-leerlingen moet ook de wijze waarop producten werden aangeboden een onderzoeksvraag zijn. Tijdens dit onderzoek heeft de leerling de beschikking over een aantal essentiële gegevens over de Nederlandse economische en

sociale geschiedenis in de te bestuderen periode. Die gegevens zijn niet gekoppeld aan de site, maar terug te vinden in de lesmethode, de aantekeningen uit de inleidende les en eventueel in de mediatheek.

2. Het schrijven van een essay (8 tot 10 bladzijden) waarin de onderzoeksresultaten in verband worden gebracht met de sociale en economische veranderingen die in het thema 'Gezin en samenleving' aan de orde komen. De leerling geeft daarin blijk in staat te zijn constatering van algemene aard ('na de jaren vijftig neemt de zelfstandigheid van jongeren snel toe') te onderbouwen met specifieke feiten omtrent het consumptiegedrag ('zij besteden geld aan voor jongeren ontwikkelde producten, zoals...'). Het is mogelijk de complexiteit van de verwerkingsopdracht voor HAVO-leerlingen te beperken door de tweede hoofdvraag (de ontwikkeling van de reclame) weg te laten.

II. Vakdidactische doeleinden: kennen & kunnen

De praktische opdracht is te relateren aan de eindtermen voor het vak Geschiedenis en staatsinrichting in:

- domein A Vaardigheden en benaderingswijzen/subdomein informatievaardigheden/punt 3;
- domein C Primaire samenlevingsverbanden/subdomein primaire samenlevingsverbanden en opvoeding/punt 2.

Na de ronde 1920 weet de leerling:

met betrekking tot de samenleving:

- dat de verschillen in welstand tussen het milieu van de geschoolde arbeider en de middenklasse aanzienlijk zijn. Hij kan door het consumptiepatroon aangeven waarin dit verschil bestond;
- dat er nog geen stelsel van sociale voorzieningen is opgebouwd.

met betrekking tot het gezin:

- dat de man de kostwinner is en de vrouw het huishouden verzorgt;
- dat de man de belangrijke financiële beslissingen neemt;
- dat de kinderen onmondig zijn.

met betrekking tot de consumptie:

- dat er ruimte is voor de mechanisering van het huishouden bij de meer welgestelden;
- dat er sprake is van een beperkt aantal middelen van mobiliteit;
- dat er tijd is voor recreatie en dat de mogelijkheden daartoe toenemen.

Na de ronde 1960 weet de leerling:

met betrekking tot de samenleving:

- dat zich over de gehele linie in de Nederlandse samenleving een aanzienlijke toename van welstand heeft voorgedaan;
- dat de sociale verschillen niet verdwenen, maar wel kleiner zijn geworden. Hij kan dit met behulp van de consumptiepatronen aantonen;
- dat de mobiliteit sterk is vergroot;
- dat zich buitenlandse invloeden doen gelden op het Nederlandse leefpatroon;
- dat de overheid een actievere rol in de samenleving speelt.

met betrekking tot het gezin:

- dat de rolverdeling tussen man en vrouw niet wezenlijk is gewijzigd;
- dat er sprake is van een grotere zelfstandigheid van de vrouw, maar gewoonlijk geen volledige;
- dat de kinderen mondiger zijn geworden.

met betrekking tot de consumptie:

- dat er sprake is van een grotere variatie in voedselpatroon;
- dat de middelen van vervoer aanzienlijk zijn toegenomen;
- dat de recreatiemogelijkheden sterk zijn vergroot;
- dat er een grotere variatie is in het aanbod van kleding, genotsmiddelen en mogelijkheden zich te ontwikkelen en te scholen;
- dat zich in het huishouden een voortgaande mechanisering heeft voltrokken;
- dat zich internationale invloeden op het Nederlandse consumptiepatroon doen gelden.

Na de ronde 1985 weet de leerling:

met betrekking tot de samenleving:

- dat de welstand zeer is toegenomen;
- dat de mobiliteit verder is vergroot;
- dat de internationalisering van het leefpatroon zich heeft voortgezet;
- dat er een sociaal vangnet is opgebouwd.

met betrekking tot het gezin:

- dat het traditionele gezin nog belangrijk is, maar dat andere samenlevingsvormen geaccepteerd zijn geraakt;
- dat de emancipatie van de vrouw zich heeft voortgezet; zij is zelfstandig;
- dat kinderen op veel jongere leeftijd zelfstandig en mondiger zijn.

met betrekking tot de consumptie:

- dat de ontwikkelingen als beschreven in 1960 zich hebben voortgezet;
- dat ook minder welgestelden een consumptiepatroon vertonen dat uitstijgt boven het

gemiddelde van 1960. Hij kan dit met voorbeelden aantonen.

Na de gehele praktische opdracht doorlopen te hebben, is de leerling in staat de perioden met elkaar te vergelijken ten aanzien van:

- de ontwikkeling van de consumptie;
- de technologie, met name van het huishouden;
- de rolverdeling tussen man en vrouw;
- de gezagsverhoudingen binnen het gezin;
- de sociale differentiatie.

De leerling kent de manieren waarop en met welke middelen in de 20ste eeuw reclame werd gemaakt.

III. Het spel ‘Eerst kijken, dan kopen’

1. Uitgangssituatie
2. Speelwijze

1. Uitgangssituatie

Er zijn twee gezinnen die aan de hand van een aanbod van reclameuitingen in drie verschillende periodes (1920, 1960, 1985) aankopen doen. De speler speelt in totaal drie spelronden; elke spelronde bestaat uit twee sequenties van aankopen. In totaal zijn er dus zes sequenties van aankopen. Die aankopen worden gedaan in acht ‘sectoren’:

- mobiliteit
- recreatie
- huishoudelijke apparaten
- ontwikkeling
- zorg
- genot
- kleding
- voeding

In de eerste periode ligt de rolverdeling bij de aankopen vrijwel vast (moeder: voeding en hygiëne; vader: grote aankopen; kinderen: ontwikkeling en ontspanning). In latere periodes wordt die rolverdeling minder strak.

De startsituatie geeft een overzicht van de zes gezinnen in de drie perioden. De speler kiest een van de gezinnen om mee te beginnen. Dat gezin komt in beeld en bestaat uit aantal gezinsleden. De speler kan deze gezinsleden activeren door een mouse-over. Via geschreven tekst krijgt hij vervolgens algemene informatie over het profiel van het gezin. Na elke spelronde keert de speler terug naar de startsituatie en kiest een ander gezin uit een andere periode.

Het aantal gespeelde aankooprondes en de scores worden bijgehouden. Als de speler het spel met een voldoende score heeft afgerond, krijgt hij toegang tot de verwerkingsopdracht. In overleg met de docent formuleert hij onderzoeksvragen en werkt de antwoorden uit in een werkstuk dat hij bij de docent inlevert.

2. Speelwijze

Voor de speelwijze verwijzen we naar het eveneens op deze subsite geplaatste document 'Spelregels'.

IV. Voorbereiding door de docent

De docent verzorgt een inleidende les, waarin hij/zij een aantal aspecten van de economische en sociale geschiedenis van Nederland uit de 20ste eeuw, in het bijzonder gedurende de jaren twintig, zestig en tachtig, behandelt. Te denken valt aan:

in de jaren twintig:

- de welvaartstijging (tussen 1923 en 1929 stijgt het BNP met jaarlijks 5%);
- de voortgaande industrialisering;
- de vergroting van de mobiliteit;
- de opkomst van fenomenen als radio en bioscoop.

in de jaren zestig:

- de loonexplosie;
- de invloed van het buitenland en met name Amerika;
- de televisie;
- de jeugdcultuur;
- de seksuele revolutie.

in de jaren tachtig:

- de verzorgingsstaat en de beperkingen ervan;
- de oliecrisis en de gevolgen;
- de automobilititeit;
- de globalisering van de economie;
- de communicatierevolutie.

De applicatie sluit aan bij:

- Sprekend Verleden 5V, hfd. 9 'Gezin en generaties in historisch perspectief (1850-1930)'
- Sprekend Verleden 4H, hfd.10 'Gezin en generaties in historisch perspectief (1850-1930)'

- Sprekend Verleden, katern 3 ‘Gezin en generaties in historisch perspectief’.

Bij de voorbereiding kan men gebruikmaken van de Nijgh en Versluys CSE-katernen:

- Nederland en het Interbellum (1992)
- Nederland op weg naar een moderne industriële samenleving (1993)

Recente literatuur:

Jan Luiten van Zanden: Een klein land in de twintigste eeuw. Economische Geschiedenis van Nederland in de twintigste eeuw, Utrecht 1997

Henk Bas, Kees van den Heuvel (red): Nederland in de twintigste eeuw, Utrecht 1995

H. Righart: De eindeloze jaren '60. Geschiedenis van een generatieconflict, Amsterdam 1995

Kees Schuyt en Ed Taverne: 1950 Welvaart in zwart-wit, Den Haag 2000

Jos van der Lans & Herman Vuysje: Lage landen. Hoge sprongen. Nederland in beweging 1898 / 1998, Wormer 1998

Wilbert Schreurs, Geschiedenis van de reclame in Nederland, 2e herziene druk, Utrecht 2001