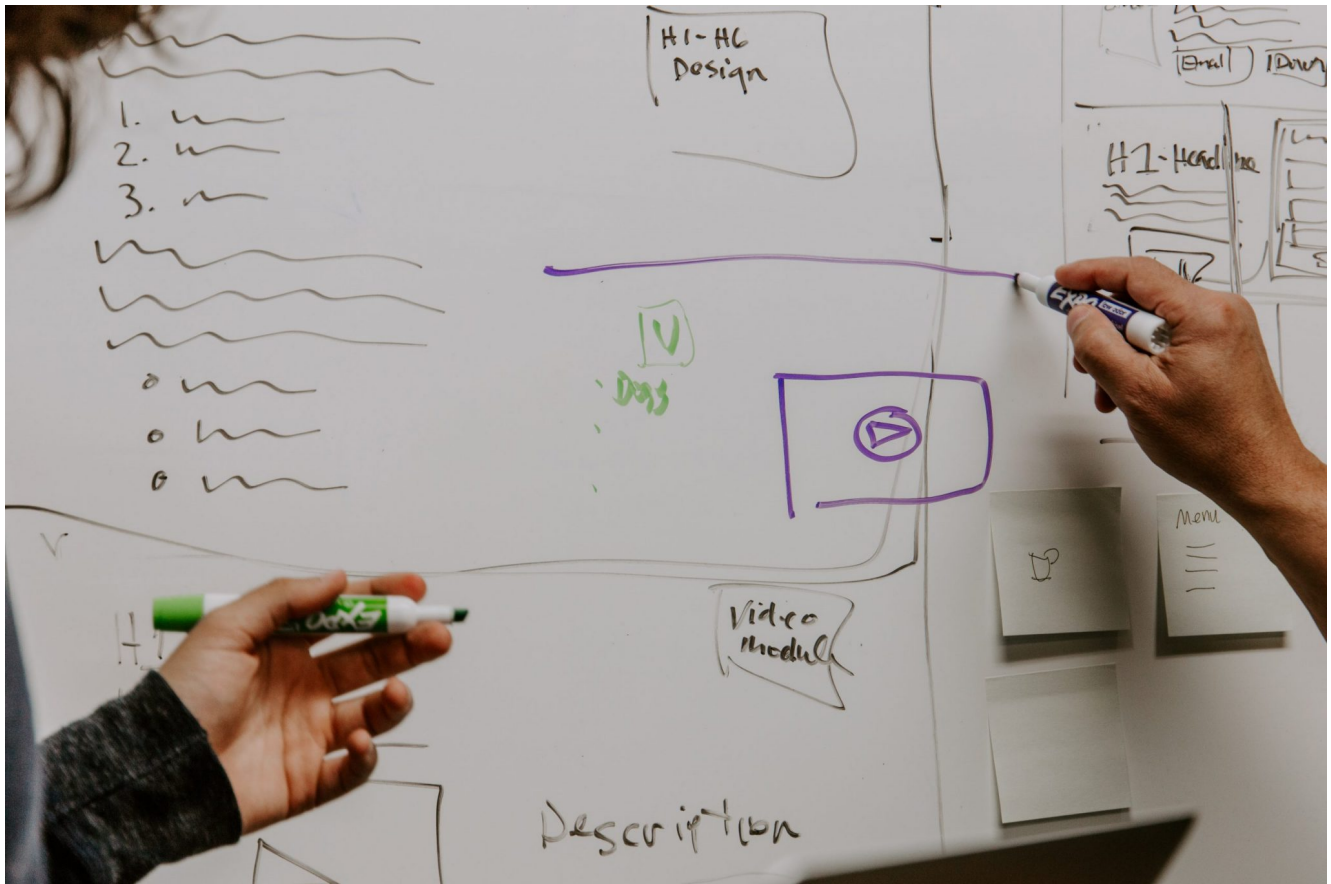


5 Modellen om je onderwijs mee te ontwerpen

written by Michiel Lucassen

30 juni 2021



Het docentschap is een enorm creatief beroep: je bent constant bezig met het bedenken van manieren om leerlingen te helpen beter te leren. Een van die onderdelen is het bedenken van nieuw materiaal, van een praktische extra opdracht tot het ontwerpen van een compleet eigen curriculum. Maar hoe pak je dit nu aan als docent? Een van de manieren is om een ontwerpmodel te gebruiken. In dit artikel kijken we naar 5 voorbeelden.

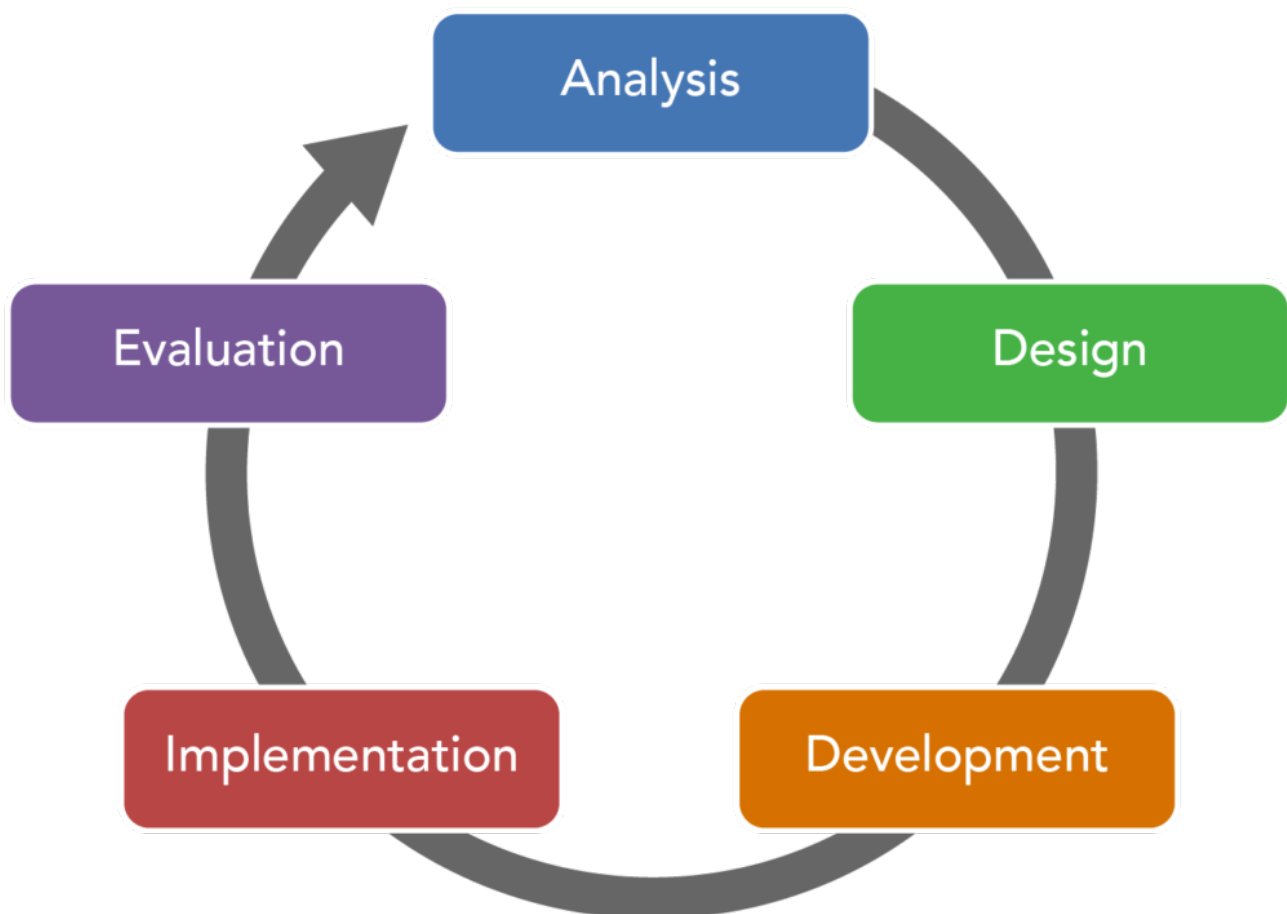
Ontwerpmodellen

Er zijn enorm veel ontwerpmodellen, waarbij er vaak veel overlap is. Naast verschillende modellen die niet direct gericht zijn op het onderwijs, zoals [Design](#)

[Thinking](#), zijn er ook onderwijs-specifieke modellen. De modellen die we in dit artikel bespreken zijn echt gericht op het ontwikkelen van onderwijs, en daarom zie je daarbij ook veel dezelfde begrippen terugkomen.

Model 1: ADDIE

Het ADDIE model is een van de bekendste modellen bij het ontwerpen van een curriculum. Het model is in 1975 bedacht voor het Amerikaanse leger en is recht-toe-recht-aan: er wordt een ontwerp gemaakt, dit wordt uitgewerkt en daarna wordt het in de praktijk gebracht. Hierdoor zit er veel tijd aan de 'voorkant' bij het plannen en ontwikkelen.



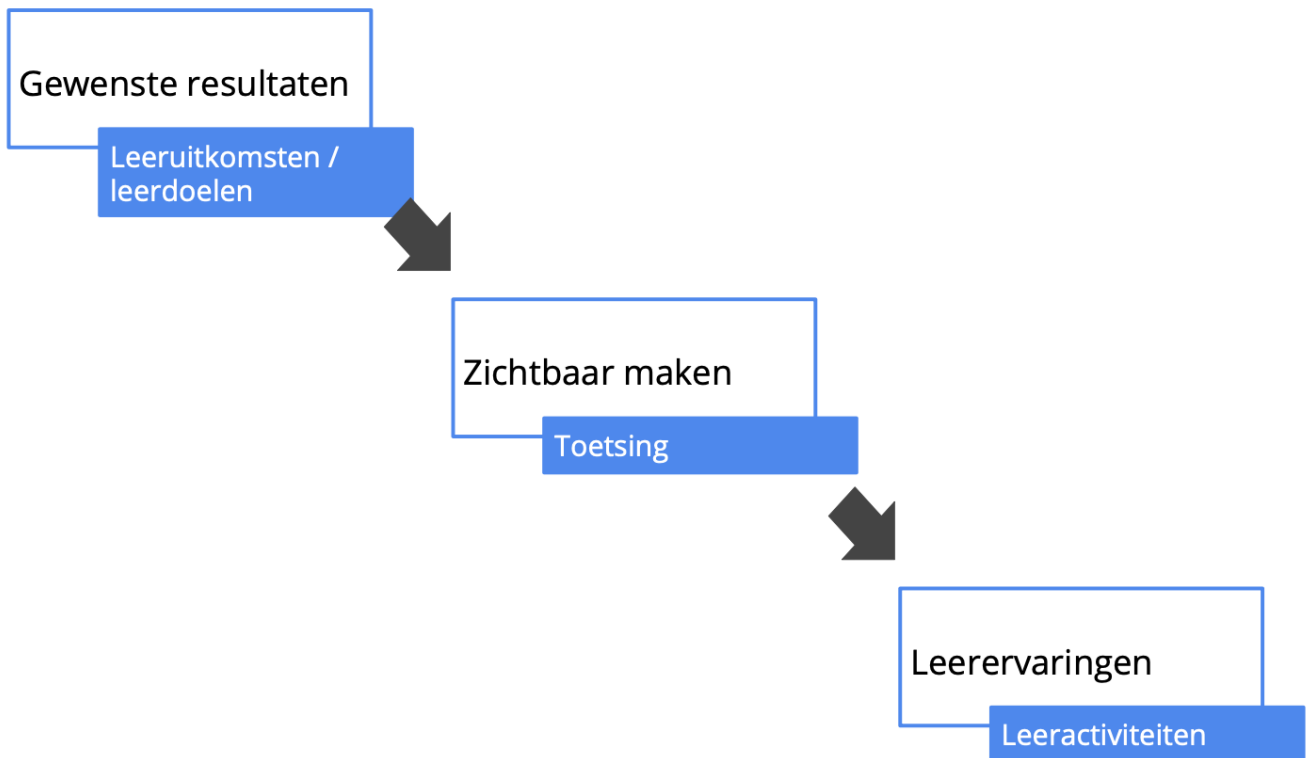
Een nadeel van het ADDIE model is dat de evaluatie pas op het einde zit. Hierdoor ontdek je pas in de laatste fase of er hiaten zijn in het ontwerp. Daarnaast richt

het model zich vooral op het ontwerpen van een opdracht, waardoor je in de valkuil kan trappen dat je erg [activiteit-gericht](#) bezig bent. Hierdoor kun je tot een mooi ontwerp komen, maar mis je bijvoorbeeld de aansluiting met de [leerdoelen](#).

Het ADDIE model kent verschillende varianten en nieuwere versies. Allen hebben dezelfde kern: het zijn modellen die passen in een omgeving waarin veel variabelen vast staan, en het dus mogelijk is om bijna alles van te voren te plannen. Andere modellen die hier op aan sluiten zijn het 'Gerlach & Ely design model' en het 'ASSURE model'.

Model 2: Backward design

Het [Backward Design model](#) is in 1998 geïntroduceerd door Grant Wiggins en Jay McTighe. Dit model is in de kern erg eenvoudig, omdat het bestaat uit 3 belangrijke elementen, en verder weinig extra's kent. Deze belangrijke elementen zijn de [doelen](#), de [toetsing](#) en de [activiteiten](#). Hiermee is vooral een lineair model, maar dat helpt in dit geval om relatief snel een concrete 'lijn' neer te zetten voor een opdracht of onderdeel van een curriculum.

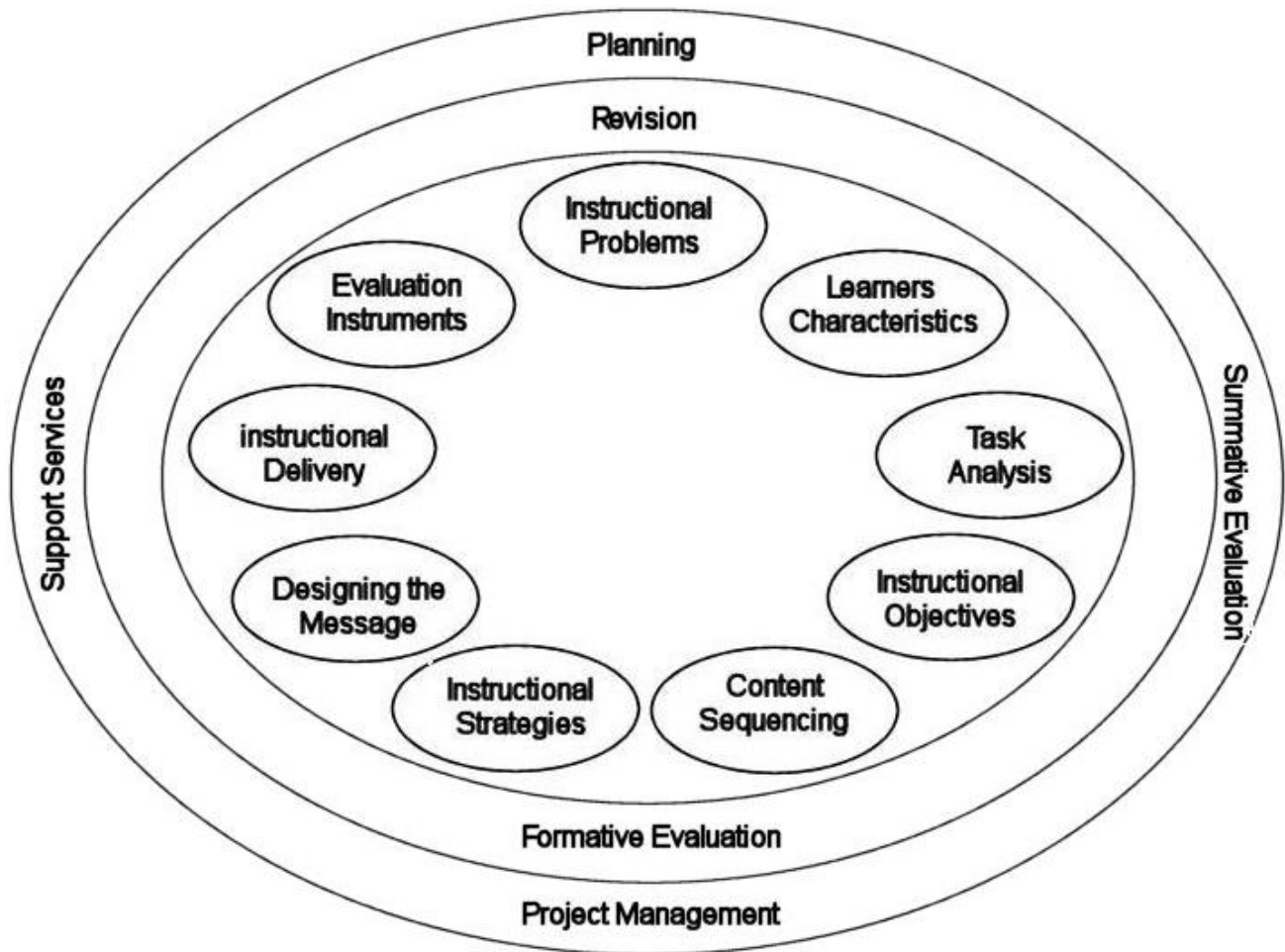


Daarbij is het model geschikt voor alle typen onderwijs. Of je nu in het PO werkt of in het HBO, de onderdelen zijn herkenbaar en worden op dezelfde manier ingezet. Wanneer je daarbij de drie onderdelen op elkaar afgestemt hebt spreek je van '[Constructieve afstemming](#)'

Ook als je je onderwijs op een andere manier wilt inrichten (bijvoorbeeld meer gepersonaliseerd onderwijs of programmatisch toetsen) is de gekozen aanpak erg waardevol. Het zorgt voor een stevige fundering waarbij je de ruimte anders kunt gaan gebruiken. Je kunt een lessenserie of onderwijseenheid 'verbouwen', zonder meteen het gehele construct te verzwakken. Onze [CurriculumKit](#) is dan ook ontworpen om dit model in de praktijk toe te passen.

Model 3: Het Kemp Model

Het [Kemp model](#) heeft ongeveer dezelfde punten als ADDIE, maar gaat uit van het principe dat een curriculum altijd in ontwikkeling is. Het is dus geen lineair proces, maar heeft continu evaluatie en bijstelling nodig. De bedenkers van het model vinden het belangrijk dat je als curriculumontwerper de lerende goed in het zicht hebt.



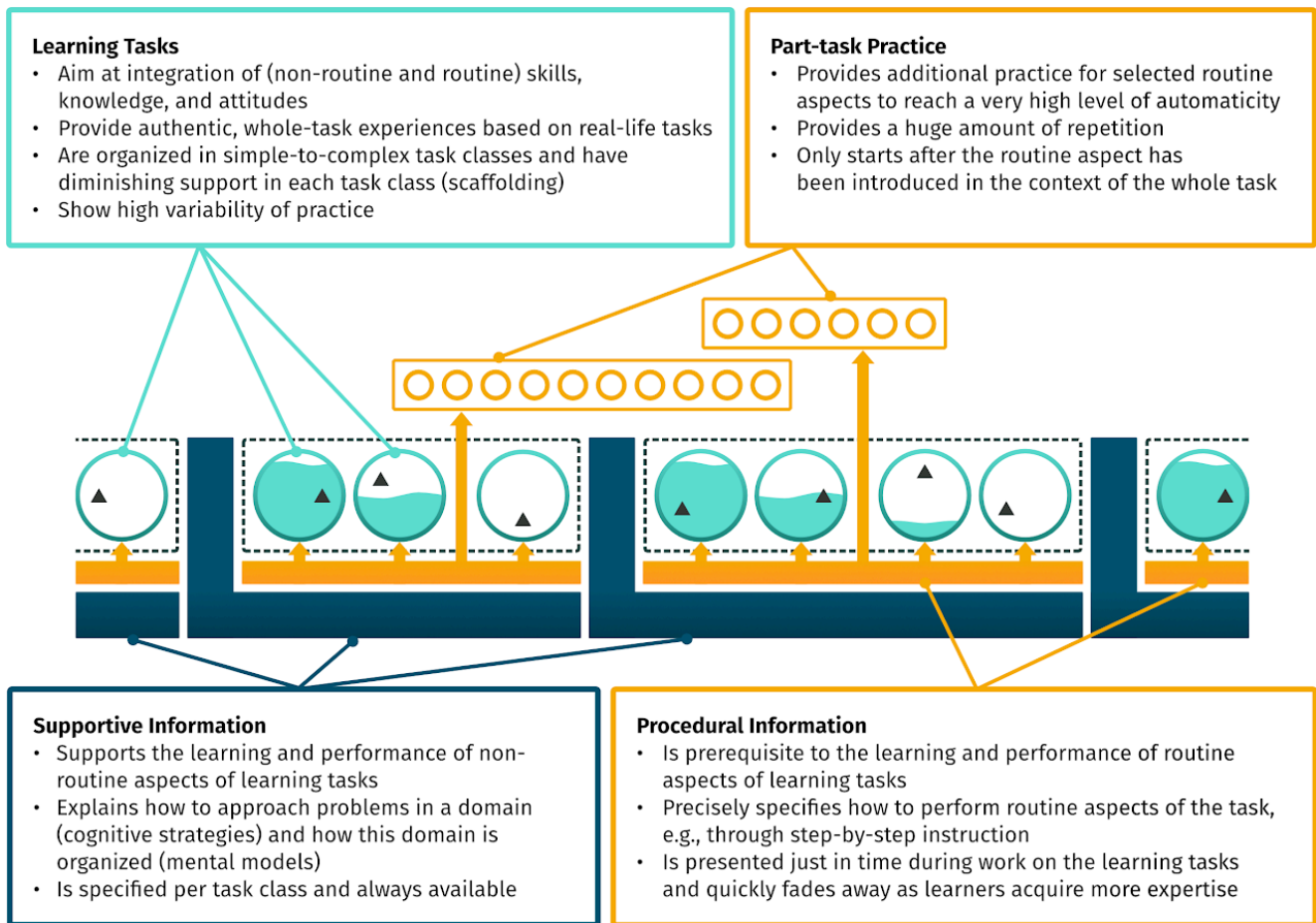
Dit model is erg flexibel in te zetten en is bijna meer een richtlijn dan een model. Het helpt om de verschillende onderdelen binnen een curriculum te benoemen en hier een uitwerking voor te maken. Hierdoor kun je snel aan de slag en al doende het curriculum ontwikkelen en bijstellen.

Het Kemp model lijkt daarbij ook een beetje op het ['Curriculaire spinnenweb'](#), wat op eenzelfde manier gebruikt kan worden: niet als een stappenplan, maar meer als een richtinggevend middel om tot een goede uitkomst te komen.

Model 4: Het 4C/ID Model

Het ontwerpen van een curriculum met daarin betekenisvolle en zo echt mogelijke beroepstaken, dat is waar het [4C/ID model](#) voor bedoelt is. De naam staat voor 'four component instructional design', en is voor een groot gedeelte

gebaseerd op de cognitief-psychologische kennis over leren en problemen oplossen.

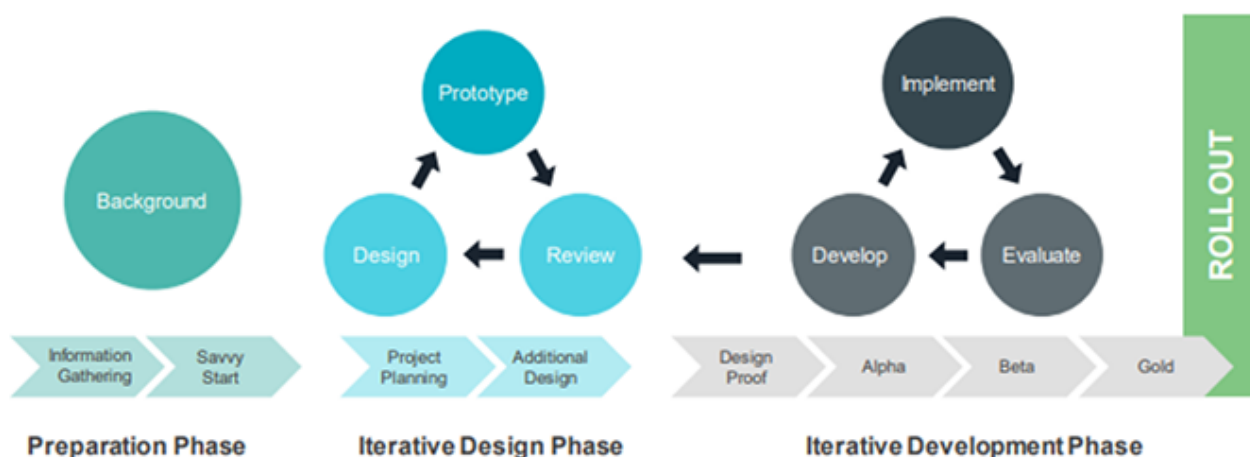


Het model gaat uit van 4 basiscomponenten, en 10 stappen en heeft als doel om studenten tot zelfstandige professionals op te leiden. Daarom staat het concept van de 'hele taak' centraal, en is het vooral een goed model voor opleidingen met een duidelijke en directe koppeling met het werkveld. Denk aan een opleiding tot kapper, tandarts, architect of verkoopmedewerker.

Het 4C/ID-model is voor een groot deel gebaseerd op onderzoek, en je ziet het de afgelopen jaren steeds meer terug. Het is in de praktijk soms best complex, maar zorgt daarbij wel voor een stevig curriculum.

Model 5: Successive approximation model (SAM)

SAM is ook een model wat als reactie op het lineaire ADDIE-model is ontwikkeld. Wanneer je vanuit [SAM](#) een curriculum ontwerpt ben je in kleine stapjes continu aan het bijstellen. Het is daarom te vergelijken met een ontwerpmethode als 'Design Thinking', maar dan expliciet gericht op het ontwikkelen van een curriculum.



SAM past daarbij in moderne werkwijzen uit de software-wereld, als 'Agile'. Het iteratieve karakter van SAM maakt dat het goed past in een omgeving die dynamisch is. Het kan daarom goed ingezet worden bij het ontwikkelen van iets nieuws waar het kader nog niet helemaal duidelijk is. SAM helpt dan om snel meer te weten en focus te krijgen.

Het vele bijstellen tijdens het proces is in het begin praktisch om snel (onderdelen van) het curriculum te testen, maar kan op de langere termijn ook zorgen voor teveel herhaling in het proces. Dat is dan direct een nadeel. Daarnaast kan het 'gevaarlijk' zijn om continu bij te stellen: hierdoor kun je belangrijke beslissingen vermijden en uiteindelijk tot niets komen.

Het maken van een keuze

Het kiezen van een ontwerpmodel is niet eenvoudig: zoals je ziet is er veel keuze en heeft elk model zijn voors en tegens. Daarbij is het ook belangrijk om te weten dat geen enkel model perfect is. Het model maakt namelijk geen onderwijs! Het kiezen voor een bepaalde structuur kan daarbij het menselijke aspect in de weg zitten, en dat is minstens zo belangrijk bij het ontwerpen. Kies dan ook een model wat past bij de manier van werken van je team, en durf flexibel te zijn. En, hoe mooi het model ook is, uiteindelijk doet maar één ding er echt toe: krachtig onderwijs voor leerlingen.

Wil je meer weten over het ontwerpen van je curriculum? 1 Oktober 2023 start de Vernieuwonderwijs Academie, waarin je alles leert wat nodig is om curriculumontwerper te worden. [Klik hier voor meer informatie om mee te doen](#)

Meer overzicht in het curriculum?

Stop met het gebruik van Word- en Excel bestanden en ontwerp als team op een interactieve manier een krachtig, overzichtelijker en samenhangend curriculum.

[Meer weten](#)

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwonderwijs.nl](#).

Bekijk de meeste recente versie van ons artikel op onze website.



Vernieuwonderwijs