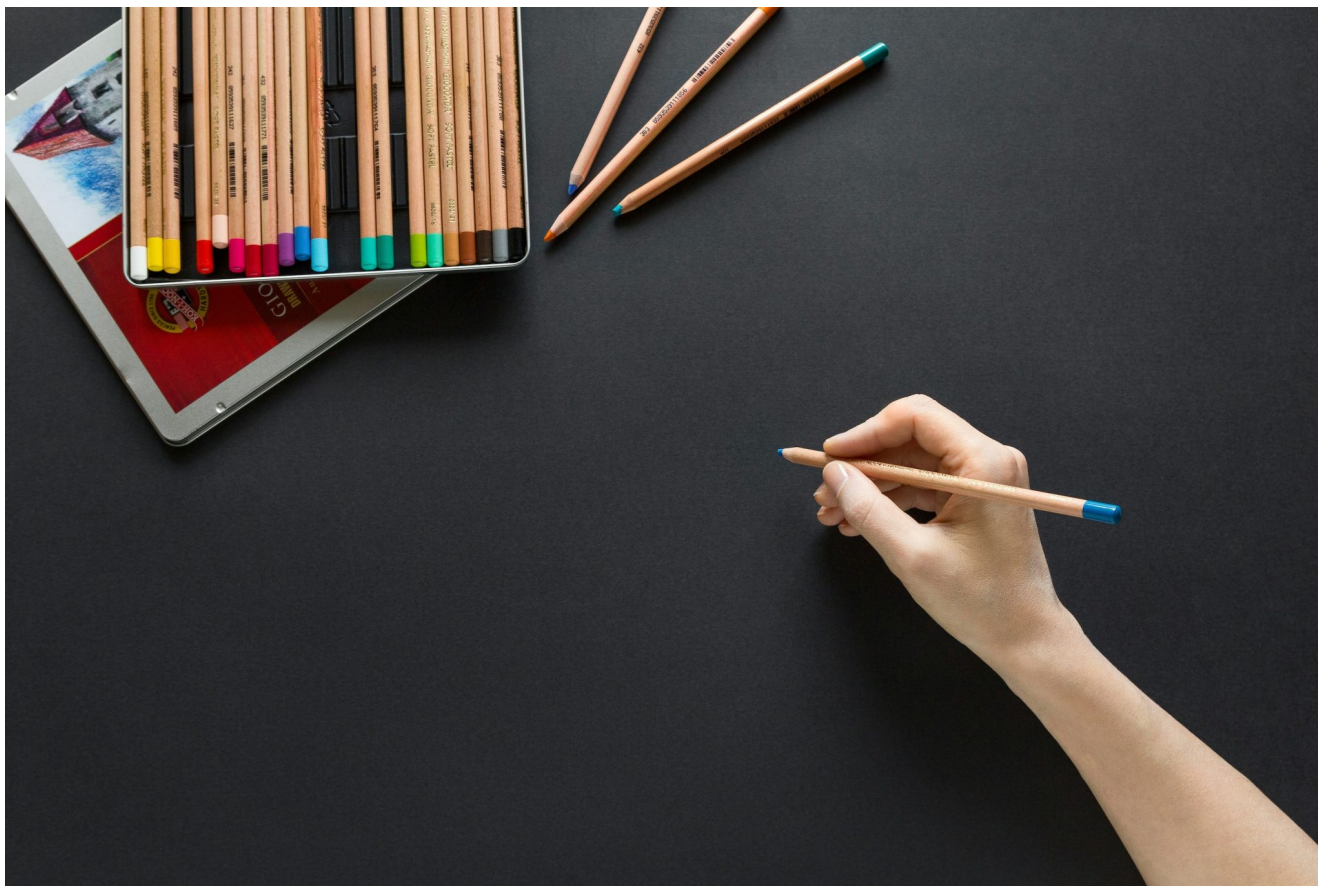


Backward design: wat is het, hoe gebruik je het, en waarom?

written by Michiel Lucassen

19 maart 2024



Elke docent is dagelijks bezig met het werken vanuit een curriculum. Of dit nu bewust of onbewust gebeurt, of je nu met of zonder methode werkt: er is altijd een plan voor het leren. Hierbij zijn er allerlei verschillende onderdelen die belangrijk zijn! De inhoud van wat leerlingen of studenten moeten leren, de toetsen die er bij komen kijken én de activiteiten die je in de les onderneemt. Maar: hoe kom je tot een goed curriculum? In dit artikel bespreken we daarom het 'backward design'-model, een van de meest gangbare én bruikbare manieren voor het ontwerpen van je curriculum.

De valkuilen van curriculumontwerp

Veel docenten kennen het wel: het gevoel dat er te weinig lessen zijn om [alle inhoud](#) over te dragen aan de leerlingen of studenten. Daardoor ervaar je dan vaak weinig speelruimte en is het meest praktische om te zorgen dat je in ieder geval alles uitgelegd hebt. Of, de andere kant op: een [leuke opdracht](#) waar leerlingen enthousiast van worden! Maar bij het nakijken vraag je jezelf af wat er nu eigenlijk precies geleerd is.



Inhoud afvinken



Activiteiten voorop



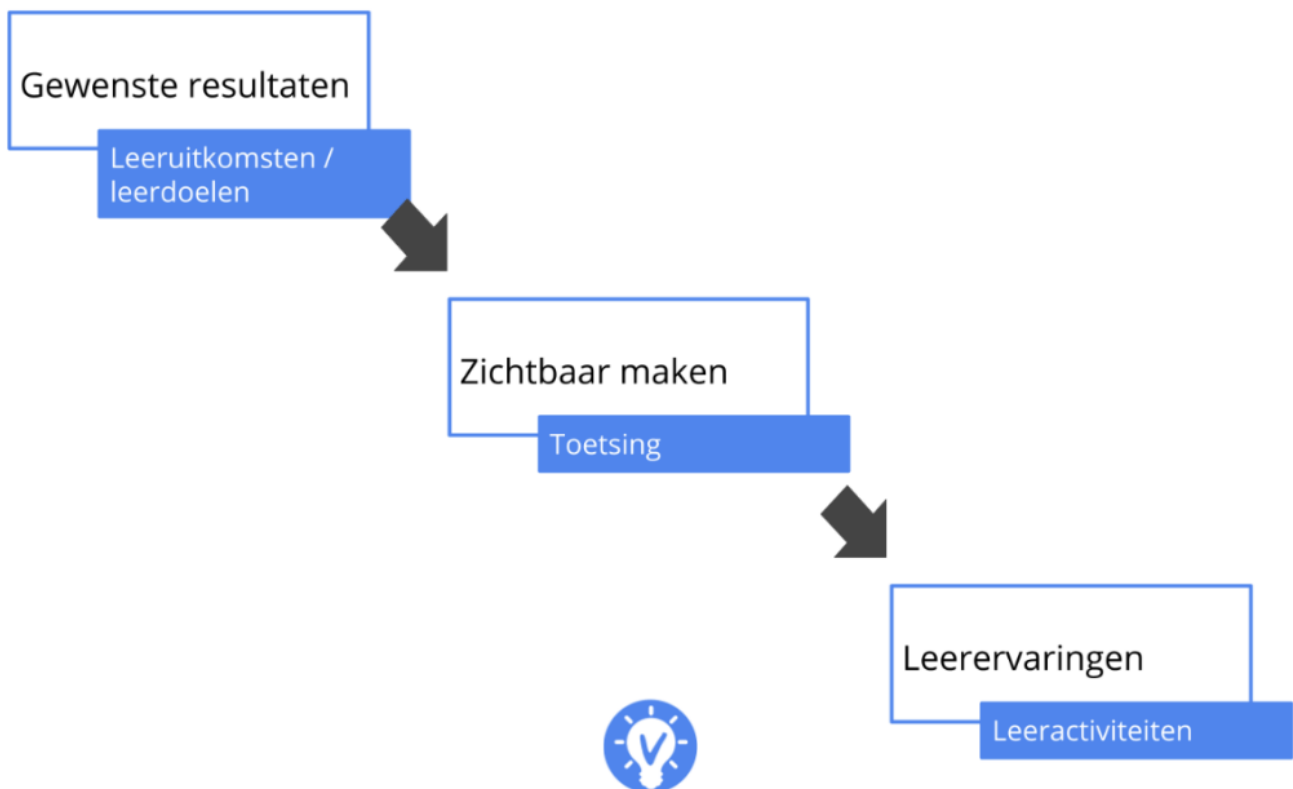
Figuur 1: De 'twin sins'

Bovenstaande voorbeelden komen vaak voor, en worden in de literatuur niet voor niets omschreven als de 'twin sins' van curriculumontwerp. Deze twee 'zonden' vinden vaak plaats wanneer er niet doordacht gekeken is naar het curriculum. De activiteit komt dan voorop te staan ([het moet leuk zijn!](#)). Of: alle informatie wordt in sneltreinvaart behandeld (dan heb ik het in ieder geval verteld!).

Maar hoe kan dat anders? Hoe kom je tot een scherp, wendbaar [curriculum](#), met aandacht voor dat wat er echt toe doet? Backward design is een praktische manier van werken. Daarbij ondervang je de 'twin sins' én zorg je voor meer ruimte om te leren.

Backward design: wat is het?

De kern van backward design is eenvoudig: wat als we het leren voorop zetten? Dus niet starten vanuit alles wat moet, niet beginnen met leuke werkvormen, maar beginnen vanuit de kern. In 1998 hanteerden Jay McTighe en Grant Wiggins dit begrip voor het eerst, waarbij ze voortbouwden op het werk van Ralph Tyler (uit 1949!). Met het boek 'Understanding by Design' legden ze daarbij hun visie uit: [leren moet centraal](#) staan in het onderwijsontwerp. In drie eenvoudige stappen ontwerp je daarbij het gewenste curriculum, ongeacht het formaat hiervan. Dus of het dan gaat over een korte cursus, een lessenserie of module, of over een complete vierjarige HBO-opleiding... De stappen en principes zijn daarbij hetzelfde.



Figuur 2: Backward design

Stap 1: De gewenste resultaten

De eerste stap in het ontwerp begint met de gewenste resultaten: wat is de belangrijkste kennis, de meest essentiële informatie, die leerlingen of studenten moeten kennen? Welke vaardigheden zijn noodzakelijk om op te doen? En dan niet alleen in ellenlange lijsten van doelen, maar geordend op basis van overkoepelende concepten of vragen, bijvoorbeeld door gebruik te maken van de [grote ideeën en essentiële vragen](#). Hoe scherper je dit kunt omschrijven, des te groter de kans dat de leerlingen of studenten dit ook behalen.

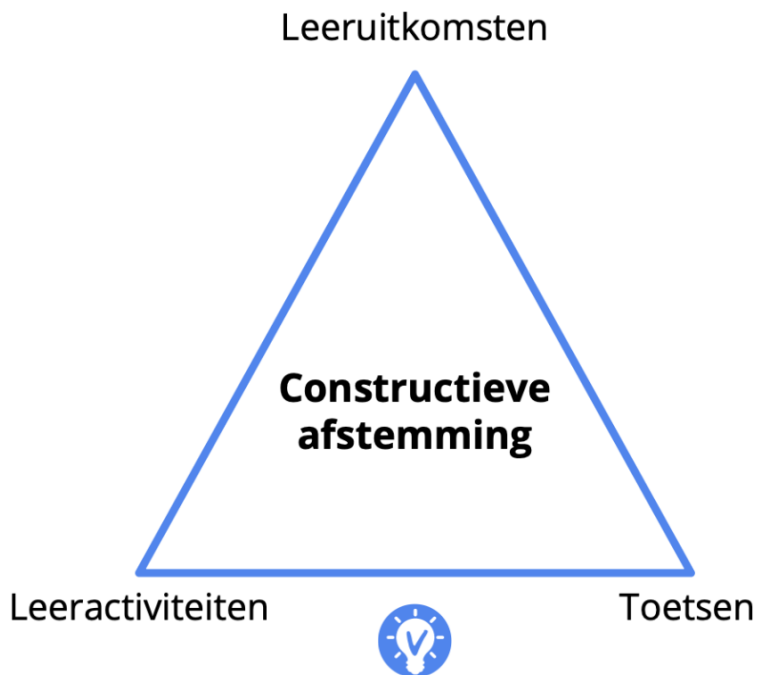
Stap 2: Het leren zichtbaar maken: toetsing

Wanneer je scherp hebt wat leerlingen of studenten moeten kennen en kunnen, ga je aan de slag met het nadenken over hoe je dit [zichtbaar](#) maakt. Hoe kunnen de studenten of leerlingen aantonen dat ze de opgedane kennis en vaardigheden daadwerkelijk kunnen toepassen? [Toetsing](#) kan hierbij breed opgevat worden en gaat over alle verschillende manieren waarmee jij als docent én je studenten/leerlingen zicht krijgen op de ontwikkeling. [Formatief, summatief, programmatisch](#), het zijn allerlei vormen waarop je dat zicht krijgt. Wanneer je weet wat studenten of leerlingen moeten kennen en kunnen én je weet hoe je dit gaat meten, dan kun je gaan nadenken over de leeractiviteiten.

Stap 3: Leeractiviteiten

In de laatste stap ga je aan de slag met de leeractiviteiten: hoe gaan je studenten of leerlingen de [doelen behalen](#), en wat is er nodig om dit aan te kunnen tonen doormiddel van de eerder vastgestelde toetsing. Pas hier ga je nadenken over wat er in de les gebeurt, [op welke manier](#) je aan de slag gaat én hoe je leerlingen en studenten gaat ondersteunen in het leren.

Constructieve afstemming



Figuur 3: Constructieve afstemming

Met behulp van de bovenstaande stappen werk je naar een curriculum met [constructieve afstemming](#): doelen, toetsing en activiteiten sluiten daarbij op elkaar aan.

Constructieve afstemming (of in de literatuur: [constructive alignment](#)) lijkt soms de heilige graal van de onderwijskunde: een curriculum wat 'klopt'. Dat wat je doet als docent doe je, omdat je er van te voren over nagedacht hebt, en op elkaar afgestemd is.

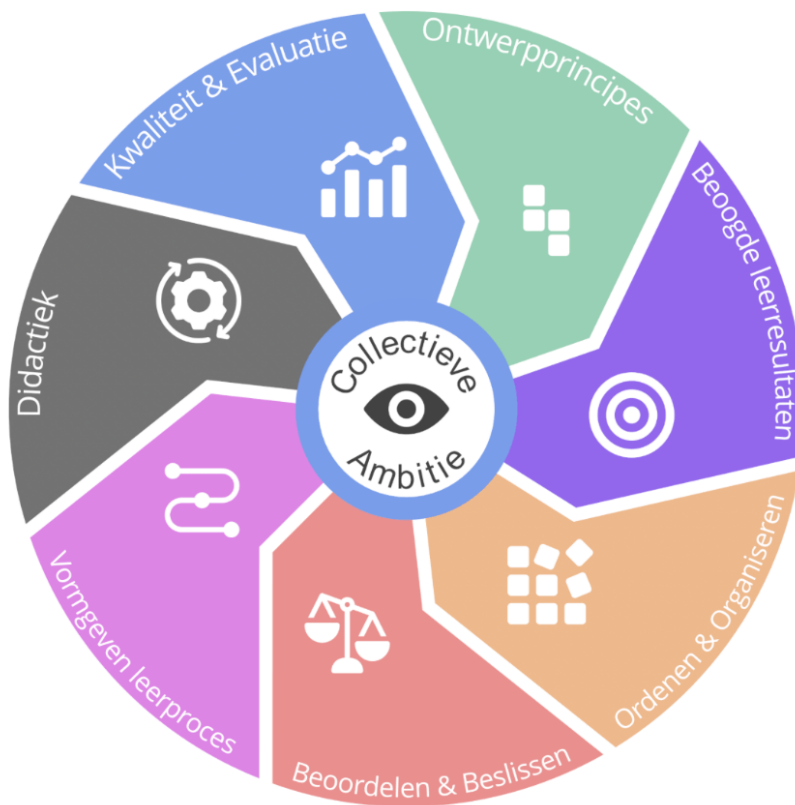
En dat is niet voor niets: de [leeruitkomsten](#), leeractiviteiten en toetsen beïnvloeden allen op eigen manier het leren van de student of leerling, en je wil dat dit in samenhang gebeurt. Wanneer de toets centraal staat ben je vooral bezig met 'teaching-to-the-test'. Bij leeractiviteiten op 1 heb je veel leuke lessen of [projecten](#), maar is het lastig om te duiden wat er precies geleerd wordt. En in een extreem scenario waarin de leeruitkomsten het belangrijkste zijn ben je als

docent vooral veel hoorcolleges aan het geven. Overdreven voorbeelden, maar dit illustreert waarom de samenhang tussen de drie elementen zo belangrijk is. Door middel van de stappen van backward design kom je bijna automatisch tot deze constructieve afstemming.

Backward design in de praktijk

Backward design is in de praktijk een erg prettig model om te gebruiken. Het is eenvoudig te begrijpen én snel toepasbaar. Toch kan het soms ook lastig zijn om door middel van backward design aan de slag te gaan met het [ontwerpen](#) van je onderwijs: mede omdat de volgorde je dwingt op een andere manier te denken. In de praktijk denk je als docent vaak vanuit de activiteit of de toets, terwijl nu de belangrijkste inhoud als eerste voorop staat.

Hoe pak je het dan aan, wanneer je met je zelf of met je collega's aan de slag wil gaan met het herontwerpen van een (stukje) onderwijs? De afgelopen jaren hebben we vanuit Vernieuwonderwijs veel ervaring opgedaan met het werken aan curriculum-herontwerp, en op basis daarvan hebben we een aantal stappen toegevoegd die je ondersteunen in het ontwerpproces. Daarbij komen we tot de volgende stappen:



Figuur 4: Leren door ontwerp

1. De collectieve ambitie (de visie)
2. Formuleer ontwerpprincipes
3. Kies en verwerk de beoogde leerresultaten
4. Denk na over de ordening en organisatie van het curriculum
5. Beoordelen en beslissen
6. Vormgeven van het leerproces
7. Didactiek
8. Kwaliteit en evaluatie

Elke stap kent daarbij eigen theorie én vooral handig: praktische werkvormen. De stappen helpen je daarbij om een scherp en wendbaar curriculum vorm te geven. In stap 3, 4, 5 en 6 herken je de kern vanuit backward design terug. Wil je meer weten over de werkvormen en stappen? Op ons platform Curriculumontwerp.nl hebben we alles in handige downloadbare formats klaar staan, zodat je direct zelf aan de slag kunt gaan.

Kortom

Backward design is dus een praktische én goed doordachte methode om onderwijs te ontwerpen: van een lessenserie tot complete opleidingen. Niet voor niets zetten we het zelf veel in bij [curriculum herontwerp-trajecten](#). Ook hebben we een [handige tool](#) om het curriculum digitaal vast te leggen. Het model is goed bruikbaar in de praktijk, en helpt je om tot constructieve afstemming te komen. Probeer het eerst eens in het klein met een korte module of lessenserie, en kijk wat dit doet met je onderwijs. Veel succes!

Literatuur

Wiggins, Grant, and McTighe, Jay. (1998). Backward Design. In *Understanding by Design* (pp. 13-34). ASCD.

McTighe, J., & Wiggins, G. P. (2013). *Essential questions*. ASCD.

Biggs, J and Tang, C. (2011): *Teaching for Quality Learning at University*, (McGraw-Hill and Open University Press, Maidenhead)

Reynolds, H. L., & Kearns, K. D. (2016). A Planning Tool for Incorporating Backward Design, Active Learning, and Authentic Assessment in the College Classroom. *College Teaching*, 65(1), 17-27.

Wiliam, D. (2011) *Embedded Formative Assessment*. Bloomington, IN: Solution Tree Press.

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwenderwijs.nl](https://www.vernieuwenderwijs.nl).

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

