

Checklist Universal Design for Learning

Ondersteun de verschillende talenten en behoeften van je studenten optimaal!

gebaseerd op de herformulering van de UDL-principes en richtlijnen, ontwikkeld door NHL Stenden Hogeschool in samenwerking met ECIO.



HERKENNINGS-
NETWERK

INFORMATIE AANBIEDEN

WAT leert de student?

1. Is de informatie waarneembaar door verschillende zintuigen?
2. Is alle relevante informatie plaats- en tijdonafhankelijk beschikbaar?
3. Worden er verschillende mogelijkheden geboden om de leerstof te begrijpen?



AFFECTIEF
NETWERK

BETROKKENHEID

WAAROM leert de student?

4. Wordt er ingespeeld op de verschillende interesses?
5. Wordt het doorzettingsvermogen gestimuleerd?
6. Worden er mogelijkheden geboden voor zelfregulatie?



STRATEGISCH
NETWERK

ACTIE & EXPRESSIE

HOE leert de student?

7. Zijn er verschillende manieren waarop de lerende actief met de leerstof werkt?
8. Zijn er verschillende manieren om het geleerde te tonen?
9. Wordt het stellen van prioriteiten en het behalen van doelen gestimuleerd?

Bouwstenen voor UDL in je onderwijspraktijk

Leren stimuleer je op verschillende manieren.

* Basiselementen voor een goede toepassing van de richtlijn.

INFORMATIE AANBIEDEN

1 Toegankelijk studiemateriaal

- Toegankelijk studiemateriaal*
- Tekst-naar-spraakprogramma (TTS)
- Ondertiteling en transcripties
- Instructievideo
- Dyslexievriendelijk lettertype
- ...

2 Plaats- en tijdonafhankelijk

- Beschikbaarheid relevante informatie*
- Interactief lesmateriaal in eigen tempoDigitaal prikbord
- Opname colleges
- Tutorials
- ...

3 Leerstof begrijpen

- Koppeling leerstof aan voorkennis*
- Excursie/veldwerk
- Mindmap
- Stap-voor-stap uitwerkingen
- Casuïstiek
- ...

BETROKKENHEID

4 Interesse

- Autonomie*
- Beslisboom
- Authentieke opdrachten
- Keuze opdrachten
- Persona's
- ...

5 Doorzettingsvermogen

- Overzicht*
- Open inloop
- (online) Community of practice*
- SMART leerdoelen
- Tussenbeoordeling
- ...

6 Zelfregulatie

- Nulmeting*
- Formatieve toetslijn
- Heldere leeruitkomst & rubric
- Voortgangsoverzicht/voortgangsbalk
- Sjabloon voor een projectplan
- ...

ACTIE & EXPRESSIE

7 Werkvormen in toegankelijke omgeving

- Keuze aan werkvormen*
- Korte film of VR maken
- Debat
- Toegankelijkheid lokaal
- Pauzeerknop tijdens activiteit
- ...

8 Toetsvormen

- Keuze toetsvorm*
- Beeldproduct (storyboard, video,...)
- Casestudy
- Portfolio
- Simulatie
- ...

9 Prioriteiten & doelen

- Heldere leeruitkomst & criteria*
- Peer assessment
- Tijdlijn met deadlines
- 360-graden feedback
- Flipping the Classroom
- ...