

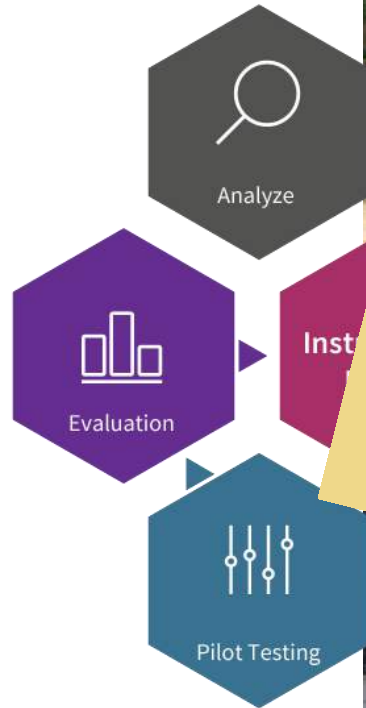
University
of Applied
Sciences



UDL: flexibiliteit voor àlle studenten

Imke Boonen MSc

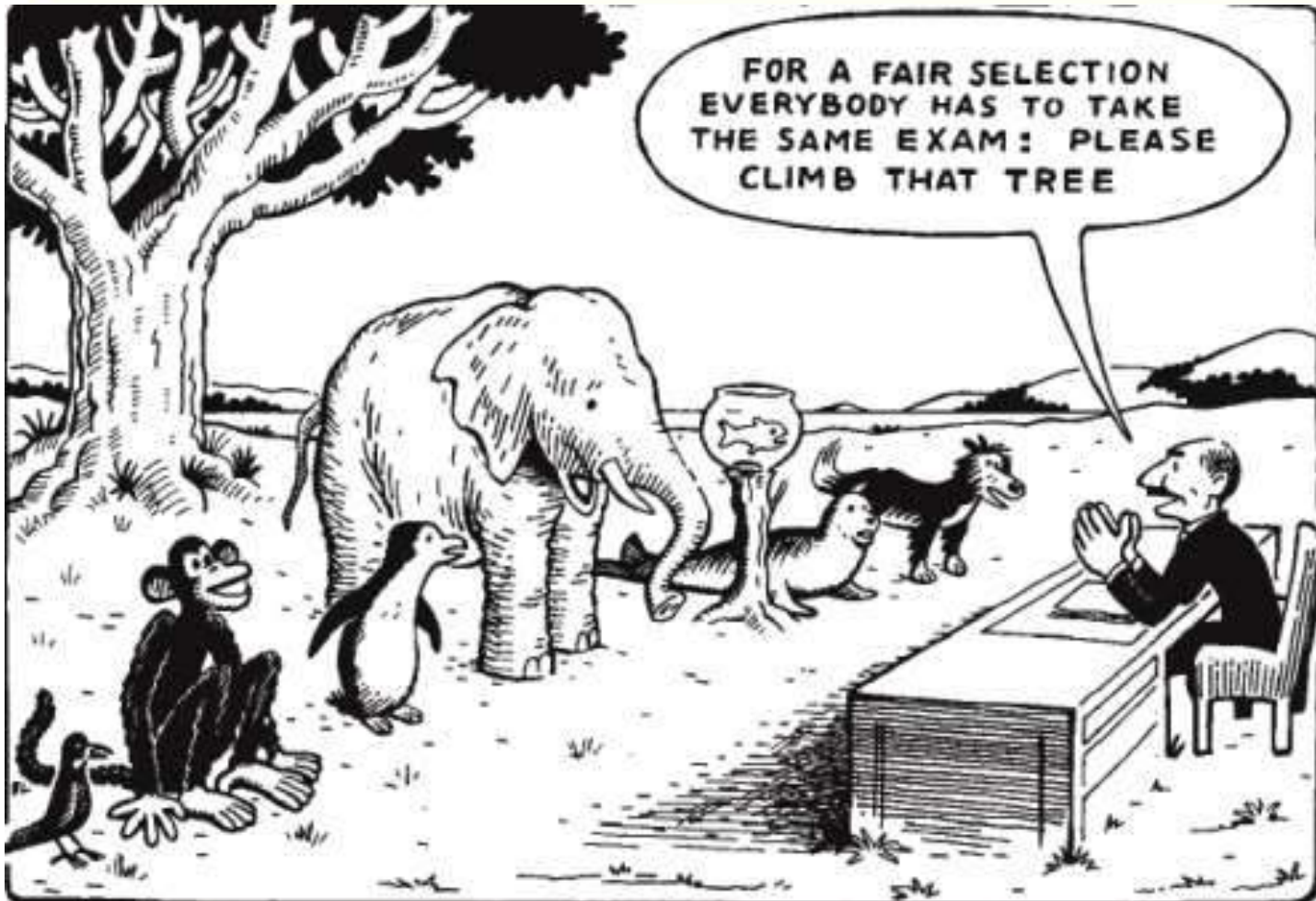
Even voorstellen



- SPH/MWD → Social Work

Speerpunt: Aantrekkelijk en activerend onderwijs dat aansluit bij de behoeften van de student

Universal Design for Learning



“Firm Goals, Flexible Means”

3 principes

- **Het WAT we leren**
Bied informatie op meerdere manieren aan.
- **Het HOE we leren**
Laat je studenten op verschillende manieren aantonen wat ze geleerd hebben.
- **Het WAAROM we leren**
Betrek en motiveer je studenten op verschillende manieren.

Representation

What?
of Learning

Action and
Expression

How?
of Learning

Engagement

Why?
of Learning

- Informatie wordt o
aangeboden (tekst



A screenshot of a learning management system interface. It displays four sections of course content, each with a document icon and a 'Watch Video' button:

- Theorie**: Bijgevoegde bestanden: theorie bijeenkomst 2.pptx (926,193 kB)
- werkcollege opdrachten**
- Theorie toets 2**
- Videomateriaal**: Wmo gestript deel 1, inleiding over Wmo
Duur: (9:20)
Gebruiker: wmwerkplaatsen

Resultaten – HOE

- Studenten krijgen de mogelijkheid om informatie op verschillende manier te representeren/verwerken.

Om het hele proces te monitoren maak je per week een kort **digitaal product** (bv. clip, diagram, chart, mindmap, etc.) over jouw (vernieuwde) inzichten.

In een groepje van 4 studenten verwerk je de uitkomsten in de vorm van een **digitale krant**. Je kunt hiervoor gebruik maken van een digitale tool (www.flipsnack.com, www.issuu.com) of Word/PDF.

Resultaten – WAAROM

- Studenten motiveren door toepassing van gamification.

- Opdracht Level 0 (voorbereiding)
- Opdracht Level 0 uitgevoerd
- Opdracht Level 1 (na les 1)
- Opdracht Level 1 uitgevoerd
- Opdracht Level 2 (na les 2)
- Opdracht Level 2 uitgevoerd
- Opdracht Level 3 (na les 3)
- Opdracht Level 3 uitgevoerd
- Applaus!
- Opdracht level 4 (na les 4)
- Opdracht level 4 uitgevoerd
- Opdracht level 5 (na les 5)
- Opdracht level 5 uitgevoerd
- Opdracht level 6 (na trainingsdag 2.5)
- Opdracht level 6 uitgevoerd
- Level 7 (na les 6 = les 1 periode 4)
- Opdracht level 7 uitgevoerd
- Level 8
- Opdracht level 8 uitgevoerd
- FINISH!

De 4 g's (klik hier)

Enabled: Adaptive Release, Statistics Tracking



Binnen het cognitief werken wordt gebruik gemaakt van de 4 G's, te weten:

- Gebeurtenis
- Gedachten
- Gevoel
- Gedrag

Omdat het soms lastig is om deze verschillende G's te onderscheiden hebben we deze test gemaakt waarbij we je vragen gedrag is.

Hiermee kun je kijken of je het verschil tussen de G's herkent en kan benoemen.

NPO Jong - over fobieën Deel 1

Enabled: Adaptive Release, Review, Statistics Tracking



NPO Jong - over fobieën Deel 1 laat je kennis maken met Ylonka en Stefanie & Martina.

Ylonka is extreem bang voor poppen. Stefanie en Martina zijn bang voor kikkers.

In dit eerste deel maak je kennis met hen, je ziet hoe hun gedachten van invloed zijn op hun gevoel en dus ook gedrag.



Ervaringen

- Studenten zijn positief over de afwisseling in hoe informatie wordt aangeboden.

“Ik heb gisteren vanuit bed de hele dag naar uw video’s gekeken, ideaal!”

- Docenten ervaren UDL–training als eyeopener.
- Belangrijke rol weggelegd voor de docent om het onderwijs daadwerkelijk flexibel aan te bieden.

Meer aandacht voor docentprofessionalisering om flexibiliteit te blijven waarborgen.

Quickwins

Zoek bij een lesonderwerp verschillende soorten informatie (video/artikel/infographic), zodat de student kan kiezen.



Laat de manier waarop studenten een opdracht moeten uitvoeren open, timmer niet te veel dicht.



Contact

Imke Boonen

Onderwijskundige

i.boonen@saxion.nl

Meer weten?

- [Online cursus UDL – SIHO](#)
- [Website UDL Nederland](#)
- [Documentaire UDL: verschil is de norm](#)