



## 9.2. – Werkblad: Richtlijnen – Praktische voorbeelden vinden

# Universal Design for Learning Guidelines



### Provide Multiple Means of Engagement

*Purposeful, motivated learners*

#### Provide options for self-regulation

- + Promote expectations and beliefs that optimize motivation
- + Facilitate personal coping skills and strategies
- + Develop self-assessment and reflection

#### Provide options for sustaining effort and persistence

- + Heighten salience of goals and objectives
- + Vary demands and resources to optimize challenge
- + Foster collaboration and community
- + Increase mastery-oriented feedback

#### Provide options for recruiting interest

- + Optimize individual choice and autonomy
- + Optimize relevance, value, and authenticity
- + Minimize threats and distractions



### Provide Multiple Means of Representation

*Resourceful, knowledgeable learners*

#### Provide options for comprehension

- + Activate or supply background knowledge
- + Highlight patterns, critical features, big ideas, and relationships
- + Guide information processing, visualization, and manipulation
- + Maximize transfer and generalization

#### Provide options for language, mathematical expressions, and symbols

- + Clarify vocabulary and symbols
- + Clarify syntax and structure
- + Support decoding of text, mathematical notation, and symbols
- + Promote understanding across languages
- + Illustrate through multiple media

#### Provide options for perception

- + Offer ways of customizing the display of information
- + Offer alternatives for auditory information
- + Offer alternatives for visual information



### Provide Multiple Means of Action & Expression

*Strategic, goal-directed learners*

#### Provide options for executive functions

- + Guide appropriate goal-setting
- + Support planning and strategy development
- + Enhance capacity for monitoring progress

#### Provide options for expression and communication

- + Use multiple media for communication
- + Use multiple tools for construction and composition
- + Build fluencies with graduated levels of support for practice and performance

#### Provide options for physical action

- + Vary the methods for response and navigation
- + Optimize access to tools and assistive technologies



## 9.2. - Werkblad - praktische voorbeelden zoeken

# Richtlijnen voor Universal Design for Learning



**Leren**

**Waarom?**

**Wat?**

**Hoe?**



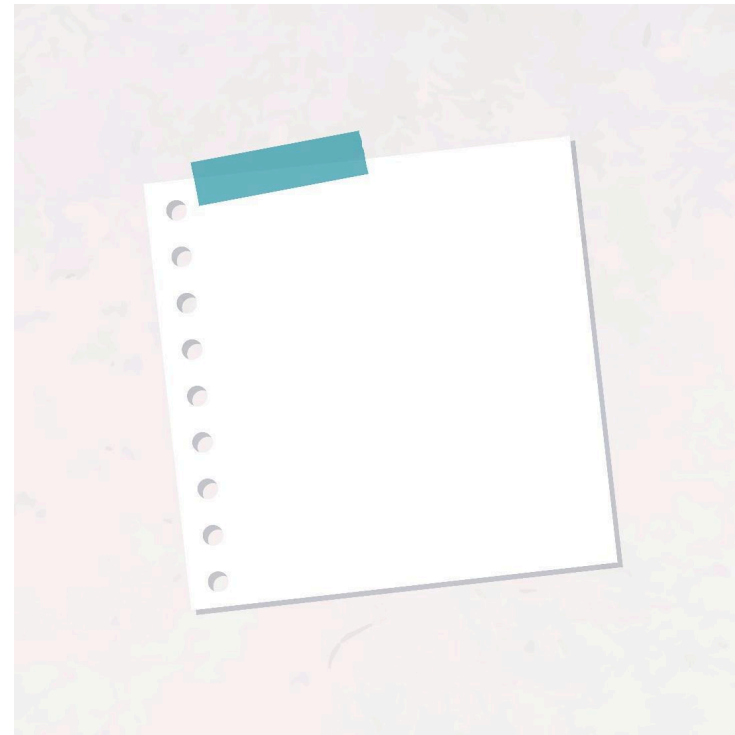
## Waarom? – Betrokkenheid en motivatie

**Doel:** Gemotiveerd en zelfstandig kunnen leren.

→ Zorg voor leeractiviteiten die aansluiten bij de interesses en behoeften van de leerling.

### Vragen:

- Wat motiveert jou?
- Hoe kun jij je goed concentreren?
- Wat heb je nodig om zelfstandig te kunnen leren?





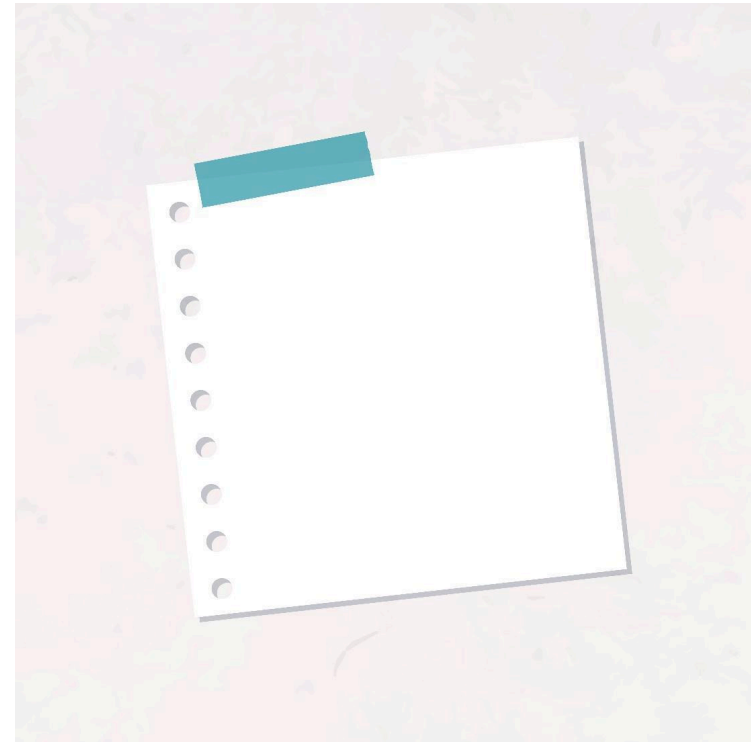
## Wat? – Informatie aanbieden

**Doel:** Informatie begrijpen en verwerken.

→ Bied informatie op verschillende manieren aan.

**Vragen:**

- Hoe moet lesinformatie worden aangeboden?
- Wat heb je nodig om de lesstof goed te begrijpen?





## Hoe? - Actie en expressie

**Doel:** Kennis en vaardigheden laten zien.

→ Bied verschillende manieren aan om te leren,  
informatie te verwerken en te laten zien wat je hebt geleerd.

**Vragen:**

- Hoe onthoud jij informatie het beste?
- Hoe laat jij het liefst zien wat je hebt geleerd?

