



LEHRPLAN FÜR JUGENDBETREUER

„Entwurf und Umsetzung barrierefreier digitaler Bildungsinhalte und Aktivitäten“

TITEL:

Lehrplan für Jugendbetreuer „Entwurf und Umsetzung barrierefreier digitaler Bildungsinhalte und Aktivitäten“

PROJEKT:

„Sicherstellung der Barrierefreiheit digitaler und Online-Ressourcen für junge Menschen mit Behinderungen“, finanziert von JUGEND für Europa, der deutschen Nationalagentur für die Verwaltung des Programms Erasmus+ Jugend in Aktion.

Projektpartner sind:

- Outreach Hannover e.V., Deutschland
- Learning Library Oü, Estland
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning, Serbien
- LINK DMT s.r.l., Italien
- Association for improvement of modern living skills “Realization”, Kroatien

VERLEGER:

Outreach Hannover e.V., Deutschland

EDITOREN*INNEN:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic

AUTHOREN*INNEN:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic
Danijela Matorcevic
Pavle Jevdic
Željko Pasuj

AUS DEM ENGLISCHEN ÜBERSETZT:

Ardit Kola

GRAFIKDESIGN:

Nikola Radovanović

Inhaltsverzeichnis

ZUSAMMENFASSUNG DES PROJEKTS	1
HINTERGRUND DES LEHRPLANS.....	3
Theoretischer Hintergrund.....	5
Modelle von Behinderung und inklusiver Denkweise	5
Stigmatisierung, Barrieren und Ermächtigung in der Jugendarbeit	7
In Richtung inklusiver Denkweisen	7
Rechtlicher und normativer Rahmen für digitale Barrierefreiheit	8
UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD).....	8
EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet (2016/2102)	8
WCAG	9
Assistierende Technologien und universelles Design für Lernen (UDL)	10
Universelles Design fürs Lernen (UDL).....	10
Inklusive Pädagogik und nicht-formale Bildungsmethoden	12
ENTWICKELTE SITZUNGEN DES AUSBILDUNGSKURSES FÜR JUGENDARBEITER: „ENTWICKLUNG UND UMSETZUNG VON BARRIEREFREIEN DIGITALEN BILDUNGSKONTEN INHALTEN UND AKTIVITÄTEN“ . 14	
Programm des Ausbildungskurses	14
Einführung in den Ausbildungskurs und die Gruppe	15
Analyse der länderspezifischen Gegebenheiten.....	18
Digitale Barrierefreiheit – Überblick, Bedeutung und Auswirkungen	20
Unterschiedliche Fähigkeiten verstehen.....	23
Standards für Barrierefreiheit und politische Rahmenbedingungen.....	25
Assistive Technologien und Tools.....	28
Gestaltung barrierefreier digitaler Inhalte.....	30
Barrierefreies Webdesign	32
Inklusive und barrierefreie Entwicklung von Online-Lernangeboten.....	35
Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbinden.....	38
Bewertung und Prüfung der digitalen Barrierefreiheit.....	40
Anpassung vorhandener Materialien.....	43
Inklusive Pädagogik und Einsatz für digitale Barrierefreiheit	46
Bewertung des Schulungskurses.....	49
Referenzen	51

ZUSAMMENFASSUNG DES PROJEKTS

In einer Welt, in der Fernarbeit und hybride Arbeitsmodelle immer mehr zur Normalität werden, liegt der Fokus bei der Barrierefreiheit weniger auf dem physischen Arbeitsplatz als vielmehr auf dem digitalen Arbeitsplatz – obwohl beide gleichermaßen wichtig sind. Um digitale Barrierefreiheit zu erreichen, sollten IKT nicht nur verfügbar und erschwinglich sein, sondern auch barrierefrei, d. h. so gestaltet sein, dass sie den Bedürfnissen und Fähigkeiten möglichst vieler Menschen gerecht werden – einschließlich Menschen mit Behinderungen. Die Barrierefreiheit von IKT ist von entscheidender Bedeutung, da IKT weltweit zum wichtigsten Medium für Kommunikation, Information, Transaktionen, Bildung und Unterhaltung geworden ist. Digitale Technologien müssen so benutzerfreundlich und inklusiv wie möglich sein, damit alle Menschen weltweit unabhängig von ihren Behinderungen davon profitieren und das volle Potenzial des Internets ausschöpfen können.

Die WHO schätzt, dass sich über 15 % der Weltbevölkerung – also 1,3 Milliarden Menschen – selbst als behindert bezeichnen, was diese Gruppe zur größten Minderheit weltweit macht. Unzugängliche digitale Produkte beeinträchtigen Menschen mit Behinderungen. Einige Arten von Behinderungen sind in der digitalen Welt stärker betroffen als andere. Ohne Barrierefreiheit werden Menschen mit Behinderungen vom Arbeitsplatz, vom Markt und von der Lieferkette ausgeschlossen, insbesondere wenn man bedenkt, dass fast alle Interaktionen mit großen Organisationen mittlerweile die Kommunikation über einen Computer erfordern. Die Barrieren, die für diejenigen bestehen, die von digitaler Ausgrenzung betroffen sind, sind offensichtlich.

SEOywd hat sich zum Ziel gesetzt, die digitale Barrierefreiheit und Inklusion in Jugendarbeit Einrichtungen zu verbessern, indem es durch die Förderung des Bewusstseins, des Verständnisses und der praktischen Fähigkeiten im Zusammenhang mit digitaler Barrierefreiheit ein mehr inklusives digitales Umfeld für junge Menschen mit Behinderungen schafft.

Ein weiterer wichtiger Punkt, den wir im Rahmen des SEOywd-Projekts angehen werden, ist die Einbeziehung von Menschen mit Behinderungen in die Gestaltung einer barrierefreien Website. Denn wer könnte diese Validierung besser durchführen als sie selbst? Interessant ist auch, Tests mit Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen durchzuführen, um sicherzustellen, dass die Ressourcen verschiedene Aspekte der Barrierefreiheit abdecken. Dies soll durch die Erstellung eines Bildungs-Toolkits für junge Menschen mit Behinderungen erreicht werden, das speziell auf sie zugeschnittene Workshops zum Thema Design Gestaltung umfasst.

Unser Projekt steht in direktem Einklang mit der Strategie für die Rechte von Menschen mit Behinderungen 2021-2030, die von der Europäischen Kommission entwickelt und unterstützt wird, um deren uneingeschränkte Teilhabe an der Gesellschaft auf gleicher Basis mit anderen Menschen in der EU und darüber hinaus zu gewährleisten. SEOywd wird zu den drei Hauptthemen der Strategie beitragen:

- EU-Rechte – junge Menschen mit Behinderungen haben dieselben Rechte wie alle anderen Bürger, auch in digitalen Umgebungen. Durch die Umsetzung des Projekts werden wir uns mit digitalen Rechten, Herausforderungen und Chancen befassen und das Bewusstsein dafür schärfen
- Unabhängiges Leben und Selbstständigkeit – digitale Barrierefreiheit ist der wichtigste Schritt zur Unabhängigkeit junger Menschen mit Behinderungen. Das Internet ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken, daher sollte es für alle gleichermaßen zugänglich sein – unabhängig von ihren Fähigkeiten. Wenn junge Menschen keinen Zugang zu Bildungsressourcen haben oder nicht online einkaufen können, können sie kein unabhängiges Leben führen

- Nichtdiskriminierung und Chancengleichheit – wie oben erwähnt, muss der gleichberechtigte Zugang durch die Gewährleistung der digitalen Barrierefreiheit für alle Gesundheitsdienste, Bildungsangebote und Beschäftigungsmöglichkeiten garantiert und bereitgestellt werden

Die spezifischen Ziele des Projekts sind:

- Verbesserung der Fähigkeiten und Ressourcen von Jugendbetreuer zur Förderung der digitalen Barrierefreiheit und Inklusion durch die Entwicklung und Verbreitung eines Lehrplans, der wesentliche Aspekte der digitalen Barrierefreiheit abdeckt, durch die Organisation von Schulungen für Jugendbetreuer und durch die Entwicklung eines E-Learning-Kurses für Jugendbetreuer.
- Stärkung junger Menschen mit Behinderungen durch die Bereitstellung der notwendigen Werkzeuge und Kenntnisse zur Navigation und Nutzung digitaler und onlinebasierter Umgebungen. Dies geschieht durch die Erstellung eines umfassenden Toolkits und die Durchführung lokaler Pilot-Workshops sowie eines speziell auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenen E-Learning-Kurses.
- Um relevante Ressourcen zu digitaler Barrierefreiheit und Inklusion durch die Einrichtung der Online-Plattform „SEOywd“, gezielte Online-Kampagnen für die entwickelten Ressourcen (Lehrplan, E-Learning-Kurse, Toolkit) und die Organisation nationaler Konferenzen breit zu streuen und damit ein breites Publikum und Akteure zu erreichen, die sich für die digitale Inklusion von Jugendlichen mit Behinderungen engagieren.

Die Projektziele stehen im Einklang mit der EU-Jugendstrategie und mindestens den folgenden EU-Jugendzielen:

#3 Inklusiv Gesellschaften – durch die Stärkung der Fähigkeiten von Jugendbetreuern und Pädagogen, mit marginalisierten jungen Menschen zu arbeiten, und durch die Verbesserung des Zugangs zu Informationen und Bildungsmöglichkeiten für diese jungen Menschen.

#8 Qualitativ hochwertiges Lernen – durch die Einbeziehung von Methoden der nicht-formalen Bildung, die es den Lernenden ermöglichen, persönliche Fähigkeiten wie kritisches und analytisches Denken, Kreativität und Lernen zu entwickeln.

#9 Raum und Teilhabe für alle – durch die Gewährleistung des gleichberechtigten Zugangs und gleicher Chancen im digitalen Umfeld für alle jungen Menschen, unabhängig von ihren Fähigkeiten.

Die Ziele stehen auch im Einklang mit mindestens den folgenden SDGs:

#3 Gesundheit und Wohlbefinden

#4 Hochwertige Bildung

#10 Weniger Ungleichheiten

Projektaktivitäten sind:

- A1 - Projektverwaltung
- Transnationale Auftaktveranstaltung
- R1 Lehrplan
- R2 E-Learning-Kurs für Jugendbetreuer
- Transnationaler Ausbildungskurs „ToT“ für Jugendbetreuer
- Weiterverfolgung des ToT – lokale/nationale TK
- Transnationale Halbzeitbewertung Sitzung
- R3 Toolkit
- Lokale Pilot-Workshops
- R4 E-Learning-Kurs für Jugendliche mit Behinderungen
- 2. transnationale Halbzeitbewertung Sitzung
- R5 Online Plattform “SEOywd”
- Online-Kampagne für den R1-Lehrplan

- Online-Kampagne für den R2 E-Learning-Kurs für Jugendarbeiter
- Online-Kampagne für den R3 Toolkit
- Online-Kampagne für den R4 E-Learning-Kurs für junge Menschen mit Behinderungen
- Internationale Konferenz - HR
- Internationale Konferenz - EE
- Internationale Konferenz - RS
- Internationale Konferenz - IT
- Internationale Konferenz - DE
- Transnationales Bewertungs-Treffen

HINTERGRUND DES LEHRPLANS

Der Lehrplan zur Ausbildung von Jugendbetreuer in der Gestaltung und Umsetzung barrierefreier digitaler Bildungsinhalte und -aktivitäten ist ein innovatives und Befähigung- Bildungsmaterial, das im Rahmen des Projekts „Sicherstellung der Barrierefreiheit digitaler und onlinebasierter Ressourcen für junge Menschen mit Behinderungen“ (SEOywd) entwickelt wurde. Er richtet sich an Jugendbetreuer, die sich aktiv an Initiativen zur digitalen Bildung und Inklusion junger Menschen, insbesondere solche mit Behinderungen, beteiligen. Angesichts der zunehmenden Bedeutung digitaler Räume in der Jugendarbeit zielt der Lehrplan darauf ab, die Fähigkeiten von Jugendbetreuer zu stärken, um sicherzustellen, dass alle digitalen Bildungsaktivitäten und -materialien barrierefrei und inklusiv sind und den Rechten und Bedürfnissen junger Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten entsprechen.

Dieser Lehrplan unterstützt Jugendbetreuer dabei, verschiedene Arten von Behinderungen zu verstehen und zu erkennen, wie sich diese auf die Art und Weise auswirken können, wie junge Menschen mit digitalen Umgebungen umgehen. Der Inhalt bietet Jugendbetreuern eine strukturierte Lernerfahrung zu relevanten Themen wie Barrierefreiheit Standards und -gesetzen, assistierende Technologien, universellem Design für das Lernen, inklusiven pädagogischen Praktiken und der Beteiligung von Jugendlichen an der gemeinsamen Gestaltung barrierefreier digitaler Räume. Der Lehrplan legt großen Wert darauf, Jugendbetreuern dabei zu helfen, die digitale Barrierefreiheit innerhalb ihrer Organisationen und Gemeinschaften zu bewerten, anzupassen und zu fördern. Der Lehrplan ist für einen 7-tägigen Schulungskurs vorgesehen. Er besteht aus miteinander verbundenen Schulungseinheiten, die in einer logischen und progressiven Abfolge organisiert sind, wobei jede Einheit sich mit Schlüsselkompetenzen befasst, die Jugendbetreuer benötigen, um digitale Barrierefreiheit in ihrer Arbeit umzusetzen. Die Methodik des Lehrplans folgt einem interaktiven und partizipativen Ansatz, der auf den Prinzipien der nicht-formalen Bildung (NFE) und dem Erfahrungslernen basiert und den Austausch unter Gleichaltrigen, die Reflexion und die praktische Anwendung der Lernergebnisse fördert.

Der Lehrplan besteht aus zwei Hauptteilen. Der erste Teil bietet einen Überblick über das Projekt und den Lehrplan selbst, einschließlich der für das Thema relevanten theoretischen Grundlagen. Er enthält auch die Tabelle mit dem Schulungsprogramm, in der der gesamte Ablauf der Sitzungen des 7-tägigen Kurses dargestellt ist. Der zweite Teil stellt jede Schulungssitzung im Detail vor. Jede Sitzung umfasst: Titel, Dauer, Hintergrund, spezifische Ziele, einen detaillierten Ablauf der Aktivitäten, erforderliche Materialien, empfohlene Ressourcen und Empfehlungen für eine effektive Umsetzung und zukünftige Multiplikation.

Der Lehrplan ist sowohl für Ausbilder gedacht, die den Schulungskurs direkt mit Jugendarbeitern durchführen, als auch für Organisationen, die Themen der digitalen Barrierefreiheit in ihre laufenden Aktivitäten zum Kapazitätsaufbau integrieren möchten. Mit diesem Lehrplan möchten wir inklusive

Praktika in der Jugendarbeit fördern und Jugendarbeiter befähigen, sinnvolle Maßnahmen zu ergreifen, um den digitalen Zugang für alle zu gewährleisten.

Die spezifischen Ziele des Lehrplans sind:

- Schaffung einer unterstützenden und integrativen Gruppenatmosphäre durch Teambildung und gemeinsame Festlegung von Lernzielen und -grundsätzen;
- Analyse und Vergleich des aktuellen Stands der digitalen Barrierefreiheit in den Ländern der Teilnehmer, Ermittlung von Herausforderungen, Strategien und bewährten Verfahren;
- Das Konzept der digitalen Barrierefreiheit, seine Bedeutung für die Menschenrechte und seine positiven Auswirkungen auf die Jugendarbeit und Inklusion verstehen;
- Das Verständnis der Teilnehmer dafür zu verbessern, wie sich unterschiedliche Fähigkeiten auf digitale Interaktionen auswirken, und Empathie für die vielfältigen Bedürfnisse der Nutzer zu fördern;
- Erlernen der WCAG 2.1-Erfolgskriterien und der wesentlichen Punkte der EU-Richtlinie sowie deren Übertragung auf digitale Tools für den Jugendbereich (E-Learning, Webseiten);
- Jugendarbeiter mit wichtigen Assistiven Technologien vertraut machen und ihnen Praktiken für Nutzertests vorstellen, die die Barrierefreiheit in der digitalen Jugendarbeit gewährleisten;
- Jugendbetreuer mit praktischen Fähigkeiten zur Gestaltung und Überprüfung barrierefreier digitaler Inhalte ausstatten;
- ARIA-Rollen und reaktionsfähige Layouts für den Zugriff durch praktische Aktivitäten verstehen;
- Die Integration von UDL-Prinzipien in einen E-Learning-Modulentwurf erlernen und üben;
- Die Fähigkeit von Jugendarbeiter stärken, barrierefreie Aktivitäten zu konzipieren und durchzuführen, die junge Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbeziehen;
- Stärkung der Kompetenzen von Jugendarbeiter bei der Bewertung und Prüfung der digitalen Barrierefreiheit mithilfe verschiedener Techniken;
- Jugendbetreuer mit der Fähigkeit auszustatten, bestehende Dokumente und Präsentationen in barrierefreie Formate umzuwandeln;
- Stärkung der Fähigkeit von Jugendarbeiter, Barrierefreiheit innerhalb ihrer Organisationen zu institutionalisieren und sich für inklusive digitale Praktiken in ihren Gemeinschaften einzusetzen;
- Bewertung des Lernprozesses und der Ergebnisse des Schulungskurses, wobei den Teilnehmern Anerkennung und Motivation für ihre weitere Entwicklung vermittelt werden.
-



Theoretischer Hintergrund

Der theoretische Hintergrund dieses Lehrplans vermittelt die wesentlichen Grundlagen für das Verständnis und die Umsetzung digitaler Barrierefreiheit in der Jugendarbeit. Er stellt Schlüsselkonzepte, Modelle und Ansätze vor, die die praktischen Teile des Ausbildungskurses unterstützen und sicherstellen, dass Jugendarbeiter nicht nur das „Wie“ der Barrierefreiheit lernen, sondern auch das „Warum“. Der theoretische Teil ist in vier Kernbereiche unterteilt, die sich jeweils mit einer anderen, aber miteinander verbundenen Dimension der Barrierefreiheit und Inklusion befassen:

- Modelle von Behinderung und inklusiver Denkweise
- Rechtlicher und normativer Rahmen für digitale Barrierefreiheit
- Assistierende Technologien und universelles Design fürs Lernen (UDL)
- Inklusive Pädagogik und nicht-formale Bildungsmethoden

Modelle von Behinderung und inklusiver Denkweise

Das Verständnis von Behinderung ist für die Schaffung inklusiver und barrierefreier digitaler Umgebungen in der Jugendarbeit von entscheidender Bedeutung. Die Art und Weise, wie Behinderung konzeptualisiert wird, hat einen direkten Einfluss darauf, wie Politik, Praxis und alltägliche Interaktionen mit jungen Menschen gestaltet werden. Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Modelle von Behinderung herausgebildet, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen darauf haben, wie die Gesellschaft Behinderungen wahrnimmt und darauf reagiert. Für Jugendarbeiter, die Inklusion und digitale Barrierefreiheit fördern wollen, ist es unerlässlich, über veraltete Modelle hinauszugehen, die sich nur auf individuelle Einschränkungen konzentrieren, und Ansätze zu verfolgen, die Rechte, Empowerment und den Abbau von Barrieren in den Vordergrund stellen.

Im Laufe der Jahre wurden mehrere Rahmenkonzepte entwickelt, um Behinderung zu erklären und zu interpretieren. Jedes Modell spiegelt bestimmte gesellschaftliche Einstellungen wider und hat Auswirkungen darauf, wie Menschen mit Behinderungen wahrgenommen und behandelt werden. Im Folgenden werden fünf einflussreiche Modelle vorgestellt. Die folgende Übersicht über Behinderung Modelle wurde aus Ressourcen der Purple Goat Agency adaptiert, einer führenden Agentur für inklusives Marketing, die eng mit Menschen mit Behinderungen zusammenarbeitet, um eine authentische Darstellung und Barrierefreiheit zu fördern.

Das medizinische Modell

Dieses Modell betrachtet Behinderung in erster Linie als individuelles Problem, das eine Erkrankung, Beeinträchtigung oder Defizit darstellt, das medizinisch behandelt, korrigiert oder geheilt werden muss. Aus dieser Perspektive werden Hilfsmittel wie Rollstühle oder Hörgeräte als Zeichen von „Versagen“ oder Defizit angesehen, und Menschen mit Behinderung werden oft als abhängig oder belastend betrachtet. Das medizinische Modell neigt dazu, Menschen auf ihre Beeinträchtigungen zu reduzieren, was manchmal zu aufdringlicher Neugier oder unsensiblen Fragen führt. Es ist ein Modell, das sich mehr auf die Einschränkungen des Einzelnen konzentriert als auf die Schaffung eines förderlichen Umfelds.

Das Wohltätigkeits-Modell

Das Wohltätigkeits-Modell stellt Menschen mit Behinderung als Objekte des Mitleids dar, die auf die Wohltätigkeit anderer angewiesen sind. In diesem Rahmen wird Behinderung mit einer persönlichen Tragödie gleichgesetzt, und Menschen ohne Behinderung werden als „Helden“ dargestellt, die Unterstützung oder Rettung bieten. Obwohl solche Narrative in der Vergangenheit bei Spendenkampagnen wirksam waren, verstärken sie schädliche Stereotypen von Passivität und

Opferrolle. Im heutigen Kontext wird dieses Modell vielfach kritisiert, weil es die Handlungsfähigkeit und Unabhängigkeit von Menschen mit Behinderung untergräbt.

Das Wirtschaftsmodell

Dieses Modell misst Behinderungen anhand der wirtschaftlichen Produktivität. Eine Person gilt als „behindert“, wenn ihre Beeinträchtigung sie daran hindert, einer normalen Beschäftigung nachzugehen, in der Regel einem Bürojob oder einer Tätigkeit an einem physischen Arbeitsplatz mit regulären Arbeitszeiten. Politische Debatten über Sozialleistungen stützen sich häufig auf dieses Modell und konzentrieren sich auf die „Kosten“ der Behinderung für die Gesellschaft, anstatt die umfassenderen Beiträge von Menschen mit Behinderungen anzuerkennen. Damit besteht die Gefahr, dass Menschen auf ihre wirtschaftliche Leistungsfähigkeit reduziert werden, während alternative Formen der Arbeit, der Wertschöpfung und des Beitrags zum Gemeinwesen übersehen werden.

Das moralische Modell

Das moralische Modell interpretiert Behinderung als Ergebnis persönlichen Versagens, Sünde oder Schwäche. Historisch gesehen war diese Sichtweise mit religiösen oder abergläubischen Ansichten verbunden, wobei Behinderung als Strafe oder Folge unmoralischen Verhaltens angesehen wurde. Obwohl dieses Modell im heutigen westlichen Kontext weniger verbreitet ist, existiert es in einigen Gesellschaften und kulturellen Traditionen nach wie vor. Es kann zu Stigmatisierung, Scham und Ausgrenzung führen und damit die Marginalisierung von Menschen mit Behinderungen verstärken.

Das Sozialmodell

Im Gegensatz zum medizinischen Modell geht das soziale Modell davon aus, dass Behinderung eher durch Barrieren in der Gesellschaft als durch Beeinträchtigungen selbst verursacht wird. Fehlende Rampen, unzugängliche Websites, negative Einstellungen oder diskriminierende Praktiken sind Beispiele dafür, was Menschen wirklich „behindert“. Nach dieser Sichtweise muss nicht der Körper „repariert“ werden, sondern das Umfeld und die Systeme, die keinen gleichberechtigten Zugang ermöglichen. Das soziale Modell hat die modernen Behindertenrechtsbewegungen maßgeblich geprägt und die Idee gefördert, dass Barrierefreiheit und Inklusion in der Verantwortung der gesamten Gesellschaft liegen¹.

Der rechtebasierte Ansatz und die UNCRPD

Aufbauend auf dem sozialen Modell betrachtet der rechtebasierte Ansatz Behinderung ausdrücklich im Kontext der Menschenrechte. Diese Perspektive ist in der 2006 verabschiedeten UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD) verankert, die festlegt, dass Menschen mit Behinderungen die gleichen Rechte und Freiheiten wie alle anderen Menschen genießen. Das Übereinkommen betont Würde, Autonomie, Nichtdiskriminierung und uneingeschränkte Teilhabe an der Gesellschaft. Artikel 9 der UNCRPD befasst sich speziell mit der Barrierefreiheit und verpflichtet die Staaten, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um den gleichberechtigten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT), Verkehrsmitteln, öffentlichen Dienstleistungen und Einrichtungen zu gewährleisten. Dieser Artikel unterstreicht, dass digitale Barrierefreiheit keine Option oder Zusatzfunktion ist, sondern eine rechtliche und moralische Verpflichtung für Staaten, Institutionen und Organisationen².

Für die Jugendarbeit bedeutet der rechtebasierte Ansatz, dass die Gewährleistung der Barrierefreiheit nicht nur eine Frage der „guten Praxis“ oder der Freundlichkeit ist. Es geht vielmehr um die Wahrung grundlegender Rechte. Jugendorganisationen müssen sich als Pflichtenträger

¹ Carmen. (2025, März 3). Was sind die Modelle von Behinderung? 5 Modelle erklärt. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>

² Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (CRPD) | Abteilung für inklusive soziale Entwicklung (DISD). (k.D.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>

betrachten, die dafür verantwortlich sind, Umgebungen zu schaffen, in denen junge Menschen mit Behinderungen uneingeschränkt teilhaben können, auch im digitalen Bereich.

Stigmatisierung, Barrieren und Ermächtigung in der Jugendarbeit

Trotz Fortschritten bei der Einführung sozialer und rechtsbasierter Ansätze sind junge Menschen mit Behinderungen nach wie vor weit verbreiteter Stigmatisierung und Ausgrenzung ausgesetzt. Bestimmte Stereotypen, wie beispielsweise die Annahme, dass sie weniger fähig, weniger unabhängig oder weniger wertvoll sind, beeinflussen weiterhin Einstellungen und Verhaltensweisen. Diese negativen Wahrnehmungen verstärken sowohl physische als auch digitale Barrieren, die junge Menschen weiter marginalisieren. In der Jugendarbeit kann Stigmatisierung auftreten, wenn Aktivitäten ohne Berücksichtigung unterschiedlicher Bedürfnisse konzipiert werden, wenn Kommunikationsmethoden nonverbale Teilnehmer ausschließen oder wenn digitale Ressourcen ohne alternative Formate entwickelt werden. Solche Barrieren schrecken von der Teilnahme ab und signalisieren jungen Menschen mit Behinderungen, dass sie nicht uneingeschränkt willkommen sind.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, spielen Jugendarbeiter eine entscheidende Rolle bei der Förderung der Selbstbestimmung. Selbstbestimmung bedeutet, jungen Menschen mit Behinderungen Möglichkeiten zu bieten, Führungsrollen zu übernehmen, Entscheidungen zu treffen und sich aktiv in ihre Gemeinschaften einzubringen. Dazu gehört auch, sie in Mit-Gestaltungsprozesse einzubeziehen, insbesondere bei der Entwicklung barrierefreier digitaler Tools und Ressourcen.

In Richtung inklusiver Denkweisen

Eine inklusive Denkweise bedeutet, Vielfalt als natürlichen und wertvollen Bestandteil der menschlichen Gesellschaft anzunehmen. Für Jugendarbeiter, die sich aktiv in verschiedenen Programmen und Aktivitäten engagieren, ist es wichtig, sich selbst und ihrem Team immer wieder die folgenden Fragen zu stellen:

- Wer ist von dieser Aktivität oder Ressource ausgeschlossen und warum?
- Welche Hindernisse gibt es und wie können sie beseitigt werden?
- Wie können junge Menschen mit Behinderungen als Mitgestalter und nicht nur als Teilnehmer einbezogen werden?

Inklusive Denkweisen gehen über technische Lösungen hinaus. Sie spiegeln eine Haltung der Offenheit, des Respekts und der proaktiven Inklusion wider. Sie stehen auch im Einklang mit den Werten der nicht-formalen Bildung, bei der Partizipation, Eigenverantwortung und Erfahrungslernen im Mittelpunkt stehen. Durch die Übernahme inklusiver Denkweisen können Jugendarbeiter sicherstellen, dass digitale Barrierefreiheit zu einer gelebten Praxis und nicht nur zu einer nachträglichen Überlegung wird.

Rechtlicher und normativer Rahmen für digitale Barrierefreiheit

Die digitale Barrierefreiheit gründet sich auf starke internationale und europäische rechtliche Verpflichtungen, die den gleichberechtigten Zugang zu digitalen Informationen als grundlegendes Menschenrecht anerkennen. Diese Rahmenbedingungen geben Organisationen, darunter auch Jugendarbeit Einrichtungen und andere Strukturen, Orientierung bei der Gestaltung, Bereitstellung und Bewertung ihrer digitalen Umgebungen. Wenn Jugendarbeiter diese Rahmenbedingungen verstehen, können sie Barrierefreiheit nicht mehr nur als technisches Zusatzelement betrachten, sondern als integralen Bestandteil von Inklusion, qualitativ hochwertigem Lernen und Teilhabe.

UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD)

Auf globaler Ebene bildet das Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD) die wichtigste Menschen-Rechtsgrundlage für digitale Barrierefreiheit. Das von der Europäischen Union und allen Partnerländern ratifizierte Übereinkommen legt fest, dass Menschen mit Behinderungen gleichen Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien, digitalen Diensten und Online-Umgebungen haben müssen. In Artikel 9 wird betont, dass Barrierefreiheit eine Voraussetzung für ein unabhängiges Leben, die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und die uneingeschränkte Staatsbürgerschaft ist. Es verpflichtet Staaten und Institutionen, Barrieren in der digitalen Kommunikation zu identifizieren und zu beseitigen und sicherzustellen, dass Websites, mobile Anwendungen, elektronische Dokumente und Online-Plattformen für alle wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und nutzbar sind.³ Für die Jugendarbeit bedeutet dies, dass digitale Aktivitäten, Kommunikations- und Lernressourcen von Anfang an unter Berücksichtigung der Barrierefreiheit konzipiert werden müssen, anstatt von jungen Menschen mit Behinderungen zu erwarten, dass sie sich an nicht barrierefreie Umgebungen anpassen.

EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet (2016/2102)

Auf europäischer Ebene wird der Rechtsrahmen durch die EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet (2016/2102) weiter gestärkt, die öffentlichen Stellen und alle Organisationen, die öffentliche Mittel verwenden, verpflichtet, sicherzustellen, dass ihre Websites und mobilen Anwendungen anerkannten Standards für Barrierefreiheit entsprechen. Die Richtlinie verlangt die Einhaltung der Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.1 auf Stufe AA, die festlegen, wie digitale Inhalte strukturiert, navigiert und dargestellt werden sollten, damit sie für Nutzer mit unterschiedlichen Fähigkeiten funktionieren.⁴ Jugendorganisationen, die Erasmus+-Projekte durchführen, unterliegen dieser Verpflichtung, was bedeutet, dass Projektwebsites, Bildungsmaterialien, Online-Kurse und Kommunikationsereignisse diesen Standards entsprechen müssen. In der Praxis umfasst dies die Bereitstellung von Textalternativen für Bilder, die Gewährleistung der Farbkontraste, die Ermöglichung der Tastaturnavigation und die Lesbarkeit von Dokumenten durch assistierende Technologien.⁵

³ Vereinigte Nationen. (2006). *Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD)*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

⁴ Europäische Kommission. (2016). *Richtlinie (EU) 2016/2102 über die Barrierefreiheit von Websites und mobilen Anwendungen öffentlicher Stellen*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

⁵ Europäische Kommission. (k.D.). *Barrierefreiheit im Internet – Gestaltung der digitalen Zukunft Europas*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>

Europäische Barrierefreiheit Richtlinie (2019/882)

Die Europäische Barrierefreiheit Richtlinie (2019/882) ergänzt die Richtlinie, indem sie die Anforderungen an die Barrierefreiheit auf ein breiteres Spektrum digitaler Produkte und Dienstleistungen im privaten Sektor ausweitet. Obwohl sie in erster Linie auf Hersteller und Dienstleister abzielt, hat sie indirekten Einfluss auf die Jugendarbeit, da sie die Verfügbarkeit barrierefreier digitaler Tools, Software und Online-Lernplattformen erhöht. Infolgedessen werden Jugendarbeiter dazu ermutigt, Tools auszuwählen, die Barrierefreiheit Funktionen enthalten, und solche zu vermeiden, die Hindernisse für die Teilnahme schaffen. Dieser Wandel spiegelt ein umfassenderes europäisches Engagement für den universellen Zugang und die Etablierung von Barrierefreiheit in digitalen Ökosystemen wider.⁶

WCAG

Im Mittelpunkt sowohl der EU-Richtlinien als auch der internationalen Rahmenwerke steht WCAG, der vom World Wide Web Konsortium (W3C) entwickelte globale Standard. WCAG 2.1 basiert auf vier Grundsätzen: wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust; dabei stehen Klarheit, Benutzerfreundlichkeit und Kompatibilität mit Assistiven Technologien im Vordergrund. Diese Grundsätze bilden eine praktische Grundlage für die Gestaltung barrierefreier Bildungsmaterialien und digitaler Inhalte. Für Jugendarbeiter ist WCAG nicht nur eine technische Richtlinie, sondern ein Instrument, um digitale Bildung in eine inklusive und rechtsbasierte Praxis umzuwandeln.⁷

Die nationalen Gesetze in ganz Europa spiegeln die Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet durch länderspezifische Rechtsvorschriften wider. Auch wenn sich die Terminologie und die Überwachungsmechanismen unterscheiden, verlangen alle, dass öffentlich finanzierte Organisationen sicherstellen, dass ihre digitalen Ressourcen barrierefrei sind und regelmäßig evaluiert werden. Dazu gehören die Verfügbarkeit von Erklärungen zur Barrierefreiheit, Mechanismen für Nutzerfeedback und kontinuierliche Aktualisierungen. Für Jugendorganisationen bedeutet dies, dass Barrierefreiheit als fortlaufender Prozess behandelt werden muss, der in die Konzeption, Umsetzung und Verbreitung digitaler Aktivitäten integriert ist.

Insgesamt betonen die rechtlichen Rahmenbedingungen und Standards, dass Barrierefreiheit keine Option ist. Sie ist eine gesetzliche Verpflichtung und ein zentraler Bestandteil ethischer Jugendarbeit. Wenn Jugendarbeiter diese Rahmenbedingungen verstehen und anwenden, tragen sie dazu bei, dass alle jungen Menschen (unabhängig von ihren Fähigkeiten) lernen, kommunizieren und uneingeschränkt an digitalen Räumen teilnehmen können. Damit stärken sie die Grundsätze der Gleichheit, Menschenwürde und Inklusion, die im Mittelpunkt der Jugendarbeit und der Menschenrechtserziehung stehen.

⁶ Europäische Kommission. (2019). *Richtlinie (EU) 2019/882 über die Anforderungen an die Barrierefreiheit von Produkten und Dienstleistungen (Europäische Barrierefreiheit Richtlinie)*.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>

⁷ World Wide Web Konsortium (W3C). (2018). *Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.1*.

<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Assistierende Technologien und universelles Design für Lernen (UDL)

Digitale Barrierefreiheit ist eng mit den Tools und Strategien verbunden, die es Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten ermöglichen, auf digitale Umgebungen zuzugreifen, sich darin zu bewegen und sich sinnvoll damit auseinanderzusetzen. Assistiven Technologien und die Prinzipien des Universellen Designs fürs Lernen (UDL) sind zwei wesentliche Komponenten der digitalen Barrierefreiheit. Sie bieten sowohl individuelle Lösungen für spezifische Zugangsbedürfnisse als auch einen breiteren pädagogischen Ansatz, der darauf abzielt, flexible, inklusive und lernzentrierte Bildungsumgebungen zu schaffen. Für Jugendarbeiter ist das Verständnis dieser Konzepte von grundlegender Bedeutung für die Gestaltung digitaler Lernerfahrungen, die es jungen Menschen ermöglichen, uneingeschränkt und unabhängig teilzunehmen.

Unter Assistiven Technologien versteht man eine Vielzahl von Hilfsmitteln, von Software und Hardware bis hin zu integrierten Gerätefunktionen, die Menschen mit Behinderungen bei der Interaktion mit digitalen Inhalten unterstützen. Diese Technologien gleichen nicht die Einschränkungen einer Person aus, sondern kompensieren vielmehr Barrieren, die durch die Gesellschaft, Designentscheidungen oder unzugängliche Umgebungen entstehen. Zu den gängigsten Hilfsmitteln für den digitalen Zugang zählen Bildschirmleseprogramme, Sprachausgabe-Programme, Spracheingabesysteme, Untertitelungs-Tools, Bildschirmlupen, Schaltersteuerungen und alternative Tastaturen.⁸

Moderne Geräte verfügen zunehmend über integrierte Barrierefreiheit Funktionen, wodurch assistierende Technologien immer breiter verfügbar werden. Beispielsweise bieten Betriebssysteme wie Windows, macOS, Android und iOS native Optionen für Bildschirm-Leseprogramme, Bildschirmvergrößerung, Live-Untertitelung, Kontrastanpassungen und vereinfachte Navigation. Wenn Jugendarbeiter verstehen, wie diese Tools funktionieren, sind sie besser darauf vorbereitet, Aktivitäten zu entwickeln, die Nutzer, die auf diese Tools angewiesen sind, nicht ausschließen.

Universelles Design fürs Lernen (UDL)

Assistierende Technologien allein reichen nicht aus, wenn die zugrunde liegenden digitalen Materialien nicht barrierefrei erstellt wurden. Ein Screenreader kann ein Bild ohne Alternativtext nicht interpretieren, und Untertitelung Werkzeuge können ein Video nicht verbessern, wenn die Audioqualität schlecht ist. Hier bietet „Universal Design for Learning“ einen breiteren Rahmen für proaktive Inklusion. UDL verlagert den Fokus von individueller Anpassung auf systemisches Design und stellt sicher, dass Lernmaterialien, Methoden und digitale Ressourcen von Natur aus flexibel sind und auf unterschiedliche Bedürfnisse reagieren können. UDL wurde von CAST entwickelt und basiert auf drei Grundprinzipien: Bereitstellung vielfältiger Möglichkeiten der Beteiligung, vielfältige Darstellungsmöglichkeiten und vielfältige Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten. Anstatt zu warten, bis Hindernisse auftreten, um dann Materialien anzupassen, ermutigt UDL Pädagogen und Jugendarbeiter, Vielfalt zu antizipieren und von Anfang an Lernerfahrungen zu gestalten, die dieser Vielfalt entgegenkommen.⁹

In der digitalen Jugendarbeit ist UDL besonders relevant, da Online-Lernumgebungen von Natur aus vielfältige Formate ermöglichen: Text, Audio, Video, Bildmaterial, Interaktions-Tools und anpassbares Tempo. In Kombination mit Barrierefreiheit Richtlinien stärkt UDL die Gesamtqualität und Inklusivität

⁸ World Wide Web Konsortium (W3C). (k.D.). *Übersicht der Assistiven Technologien*.
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

⁹ CAST. (k.D.). *Leitlinien für universelles Design fürs Lernen*.
<https://udlguidelines.cast.org/>

digitaler Aktivitäten. Beispielsweise entspricht das Angebot von Informationen sowohl in schriftlicher als auch in gesprochener Form dem UDL-Prinzip der vielfältigen Darstellungsformen und unterstützt gleichzeitig Nutzer, die auf Sprachausgabe- oder Untertitelung-Tools angewiesen sind. In ähnlicher Weise spiegelt die Möglichkeit für junge Menschen, schriftlich zu antworten, ein kurzes Video aufzunehmen oder an einem interaktiven Online-Tool teilzunehmen, vielfältige Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten wider und kommt gleichzeitig Lernenden mit motorischen Beeinträchtigungen oder solchen entgegen, die von alternativen Kommunikationsformen profitieren.¹⁰

Die Kombination von Assistiven Technologien und UDL unterstützt auch einen recht-basierten Ansatz für die Beteiligung junger Menschen. Junge Menschen mit Behinderungen sehen sich oft mit einer Vielzahl von Barrieren konfrontiert, nicht nur beim Zugang zu Inhalten, sondern auch dabei, sich in digitalen Umgebungen sicher, integriert und repräsentiert zu fühlen. Wenn Jugendarbeiter digitale Materialien unter Berücksichtigung von UDL gestalten und die Kompatibilität mit Assistiven Technologien sicherstellen, stärken sie die Selbstbestimmung, Autonomie und gleichberechtigte Teilhabe. Dieser Ansatz steht im Einklang mit den Werten, die in internationalen Rahmenwerken wie der UNCRPD definiert sind, die barrierefreie IKT und inklusive Bildungspraktiken fordert, die eine Teilhabe ohne Diskriminierung unterstützen.

UDL in der Jugendarbeit Praxis

In der Praxis bedeutet die Integration von Assistiven Technologien und UDL in die Jugendarbeit einen Wandel von einer reaktiven Denkweise („Wir passen uns bei Bedarf an“) hin zu einer proaktiven und inklusiven Designkultur. Jugendarbeiter müssen keine technischen Experten werden, aber sie müssen verstehen, wie ihre Entscheidungen, z. B. das Verfassen klarer Überschriften, das Anbringen von Bildunterschriften, die Auswahl geeigneter Farben oder das Anbieten unterschiedlicher Unterrichtsformate, direkt Einfluss darauf haben, ob junge Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten sinnvoll teilnehmen können. Wenn sie zusammen eingesetzt werden, tragen assistierende Technologien und UDL dazu bei, Stigmatisierung zu verringern und die Verantwortung von den Lernenden auf die Pädagogen und Institutionen zu verlagern, die digitale Umgebungen schaffen.

Letztendlich zeigen diese Rahmenwerke, dass barrierefreie digitale Jugendarbeit durch bewusste Designentscheidungen, das Bewusstsein für unterschiedliche Bedürfnisse und die Bereitschaft zur Integration inklusiver Strategien erreicht werden kann. Durch die Anwendung der UDL-Prinzipien und die Gewährleistung der Kompatibilität mit Assistiven Technologien können Jugendarbeiter digitale Lernräume schaffen, die nicht nur den Barrierefreiheits-Standards entsprechen, sondern auch Kreativität, Chancengleichheit und sinnvolle Teilhabe für alle jungen Menschen wirklich fördern.

¹⁰ World Wide Web Konsortium (W3C). (2018). *Leitlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Inklusive Pädagogik und nicht-formale Bildungsmethoden

Jugendarbeit basiert auf der Überzeugung, dass Bildung über Klassenzimmer und formale Einrichtungen hinausgeht. Es geht darum, Räume zu schaffen, in denen junge Menschen durch aktive Beteiligung entdecken, reflektieren und wachsen können. In dieser Hinsicht sind inklusive Pädagogik und Methoden der nicht formalen Bildung (NFB) wirkungsvolle Ansätze, um den Bedürfnissen unterschiedlicher Lernender, insbesondere junger Menschen mit Behinderungen, gerecht zu werden. Sie legen den Schwerpunkt auf Teilhabe, Eigenverantwortung und Anpassungsfähigkeit und stellen sicher, dass jeder Einzelne, unabhängig von seinen Fähigkeiten, die Möglichkeit hat, sich sinnvoll am Lernprozess zu beteiligen.

Inklusive Pädagogik

Laut Moriña (2021) bezieht sich inklusive Pädagogik im Gegensatz zum Begriff der inklusiven Praxis nicht ausschließlich auf Lehrtätigkeiten, sondern umfasst auch andere pädagogische Kompetenzen. Aus der Perspektive der inklusiven Pädagogik werden alle getroffenen Entscheidungen nicht nur durch das Wissen, die Kompetenz und das Handeln der Lehrkräfte bestimmt, sondern auch durch ihre Werte und Überzeugungen in Bezug auf die Schüler und die Natur des Lehrens und Lernens sowie durch soziale Prozesse und Einflüsse. Konzeptionell wurde inklusive Pädagogik als ein Ansatz für das Lehren und Lernen definiert, bei dem Lehrkräfte auf die individuellen Unterschiede der Lernenden eingehen, um bestimmte Schüler nicht auszuschließen¹¹.

Inklusive Pädagogik beschränkt sich nicht auf technische Anpassungen. Es geht darum, eine Haltung des Respekts, der Offenheit und der Gleichberechtigung zu fördern. Jugendarbeiter müssen Unterschiede als Chancen für reichhaltigere Lernerfahrungen und nicht als Hindernisse betrachten. Dieser Ansatz wird durch Menschenrechte Perspektiven untermauert, insbesondere durch die UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, die eine gleichberechtigte Teilhabe an Bildung und gesellschaftlichem Leben fordert. Auch das Kompass-Handbuch des Europarates unterstreicht die Bedeutung inklusiver Ansätze in der Menschenrechtsbildung. Es betont, dass Aktivitäten nicht nur zugänglich sein sollten, sondern auch befähigend wirken und junge Menschen dazu ermutigen sollten, Diskriminierung zu bekämpfen und Vielfalt zu begrüßen.

Grundsätze der Nicht-Formalen Bildung (NFB)

Nicht-Formale Bildung unterscheidet sich von formaler Schulbildung/Ausbildung durch ihre Prinzipien und Ansätze, die flexibel, Lerner-zentriert und erfahrungsorientiert sind. Sie legt Wert auf Lernen durch Handeln, Reflexion und Dialog, anstatt sich ausschließlich auf akademischen Unterricht oder strukturierte Lehrpläne zu stützen. Zu den wichtigsten Prinzipien der NFB gehören:

- Teilnahme, bei der die Lernenden aktiv an der Gestaltung des Lernprozesses und der Lernergebnisse beteiligt sind;
- Eigenverantwortung, wobei die Teilnehmer Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess übernehmen, während die Moderatoren eher als Begleiter denn als Dozenten fungieren;
- Erfahrungsbasiertes Lernen, da die Aktivitäten praxisorientiert gestaltet sind und oft von einer strukturierten Reflexion gefolgt werden;
- Freiwillige Beteiligung: NFB respektiert die Entscheidung der Lernenden, sich zu engagieren, und erkennt ihre intrinsische Motivation an;
- Ganzheitliche Entwicklung, bei der NFB über das reine Wissen hinaus auch die persönliche Entwicklung, das kritische Denken, die Kreativität und die sozialen Kompetenzen fördert.

¹¹ Moriña, Anabel. (2021). *Ansätze zur inklusiven Pädagogik: Eine systematische Auswertung der Literatur*. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.

Diese Grundsätze sind für Jugendarbeiter besonders wichtig, da sie Inklusion und Ermächtigung fördern und dafür sorgen, dass Lernumgebungen nicht nur informativ, sondern auch transformativ sind.

Partizipative Methoden in der Jugendarbeit

Im Mittelpunkt der inklusiven Pädagogik steht der Einsatz partizipativer Methoden, bei denen die aktive Einbindung der Lernenden in jeder Phase des Prozesses, von der Festlegung der Ziele bis zur Bewertung der Ergebnisse, im Vordergrund steht. Diese Methoden schaffen Räume, in denen junge Menschen nicht passive Empfänger von Informationen sind, sondern aktiv zum Lernprozess beitragen. So ermöglicht beispielsweise das Lernen unter Gleichaltrigen den Teilnehmern, ihr eigenes Wissen und ihre Erfahrungen auszutauschen, was den gegenseitigen Respekt fördert und hierarchische Dynamiken aufbricht. Ein sehbehinderter Teilnehmer könnte beispielsweise erklären, wie er mit Assistiven Technologien digitale Tools nutzt, und so der restlichen Gruppe wertvolle Einblicke vermitteln. In ähnlicher Weise entfernt sich die Praxis des „Circle Time“ von traditionellen hierarchischen Klassenraum Strukturen, indem Diskussionen im Kreis stattfinden, was Gleichheit symbolisiert und sicherstellt, dass jeder die gleiche Möglichkeit hat, sich einzubringen. Erfahrungsorientierte Übungen wie Spiele, Simulationen oder Rollenspiele bieten einen weiteren wirkungsvollen Ansatz, der es den Lernenden ermöglicht, komplexe Themen auf interaktive und zugängliche Weise zu erkunden. Kollaborative Projekte, bei denen Gruppen zusammenarbeiten, um konkrete Ergebnisse wie Kampagnen, digitale Inhalte oder Präsentationen zu erstellen, stärken die Teamarbeit, die Verantwortung und die gemeinsame Verantwortung für die Ergebnisse. Zusammen tragen diese partizipativen Methoden dazu bei, dass Jugendarbeiter inklusive Räume schaffen, in denen das Lernen für alle dynamisch, interaktiv und befähigend wird.

Anpassung der NFB für Lernende mit unterschiedlichen Fähigkeiten

Damit nicht-formale Bildung wirklich inklusiv ist, müssen Jugendarbeiter ihre Methoden bewusst anpassen, um die Zugänglichkeit für Lernende mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu gewährleisten. Dies erfordert proaktive Planung, Flexibilität bei der Moderation und eine Denkweise, die Vielfalt nicht als Herausforderung, sondern als Bereicherung für die Gruppe betrachtet. Ein wichtiger Aspekt ist die Kommunikation, die in verschiedenen Formen angeboten werden sollte, z. B. verbal, visuell, schriftlich und taktil, damit jeder Lernende auf eine Weise teilnehmen kann, die seinen Bedürfnissen entspricht. Mündliche Erklärungen können durch schriftliche Anweisungen ergänzt werden, oder Symbole und Piktogramme können verwendet werden, um wichtige Ideen zu verdeutlichen. Ebenso wichtig ist die physische Barrierefreiheit, d. h. die Sicherstellung, dass die Schulungsräume über geeignete Rampen, Sitzgelegenheiten und Beleuchtung verfügen, während die Aktivitäten an unterschiedliche Mobilitätsgrade angepasst werden. Auch das Zeitmanagement spielt eine Rolle: Moderatoren müssen möglicherweise mehr Zeit für bestimmte Aktivitäten einplanen oder Pausen einbauen, um die Konzentration und Energie aufrechtzuerhalten. Der Einsatz von Hilfsmitteln wie Bildschirmleseprogrammen, Untertiteln, Großdruck oder Gebärdensprachdolmetschern kann die Barrierefreiheit weiter verbessern, während die Flexibilität der Rollen sicherstellt, dass alle Teilnehmer entsprechend ihren Stärken einen Beitrag leisten können. Einige übernehmen möglicherweise die Leitung von Diskussionen, während andere es vorziehen, Ideen visuell zu dokumentieren oder reflektierendes Feedback zu geben. Schließlich ist Ko-Kreation eine wichtige Strategie, bei der Lernende mit Behinderungen zur Mitgestaltung von Aktivitäten eingeladen werden, damit diese nicht nur relevant sind, sondern auch den unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht werden. Diese Anpassungen entsprechen dem Geist der inklusiven Pädagogik, die einheitliche Ansätze ablehnt und stattdessen von Anfang an Lernumgebungen unter Berücksichtigung der Vielfalt gestaltet.

ENTWICKELTE SITZUNGEN DES AUSBILDUNGSKURSES FÜR JUGENDARBEITER: „ENTWICKLUNG UND UMSETZUNG VON BARRIEREFREIEN DIGITALEN BILDUNGSKONTEN INHALTEN UND AKTIVITÄTEN“

Programm des Ausbildungskurses

Tag 1	
Nachmittag	Ankunft der Teilnehmer
Abend	Willkommensabend
Tag 2	
Vormittag	Willkommen, Teambildung, Erwartungen und Beiträge
Vormittag	Analyse der länderspezifischen Gegebenheiten
Nachmittag	Digitale Barrierefreiheit – Überblick, Bedeutung und Auswirkungen
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Abend	Interkultureller Abend
Tag 3	
Vormittag	Unterschiedliche Fähigkeiten verstehen
Nachmittag	Barrierefreiheitsstandards und politische Rahmenbedingungen
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 4	
Vormittag	Assistierende Technologien und Hilfsmittel
Nachmittag	Barrierefreie digitale Inhalte gestalten
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 5	
Vormittag	Barrierefreies Webdesign
Nachmittag	FREIER NACHMITTAG
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 6	
Vormittag	Inklusive und barrierefreie Entwicklung von Online-Lernangeboten
Nachmittag	Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbinden
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 7	
Vormittag	Bewertung und Prüfung der digitalen Barrierefreiheit
Nachmittag	Anpassung vorhandener Materialien
Nachmittag	Reflexion und Bewertung des Tages
Tag 8	
Vormittag	Inklusive Pädagogik und Einsatz für digitale Barrierefreiheit
Nachmittag	Bewertung des Ausbildungskurses
Abend	Wiedersehen-Party
Tag 9	
Vormittag	Abreise der Teilnehmer

Einführung in den Ausbildungskurs und die Gruppe

Sitzung Titel: Einführung in den Ausbildungskurs und die Gruppe

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

Die erste Sitzung des Trainings-Kurses legt den Grundstein für das Training, indem sie eine einladende, integrative und zugängliche Umgebung schafft. Ziel ist es, den Zusammenhalt der Gruppe zu stärken, den Teilnehmern das Trainingsprogramm und die Ziele vorzustellen und sie zu ermutigen, Verantwortung für ihren Lernprozess zu übernehmen. Die Teilnehmer werden in das Programm eingeführt und haben die Möglichkeit, an einer spannenden Aktivität teilzunehmen, die es ihnen ermöglicht, miteinander in Kontakt zu treten und sich gleichzeitig auf das Thema des Trainings-Kurses einzustimmen. Die Sitzung bietet den Teilnehmern auch die Möglichkeit, ihre Erwartungen zu äußern und gemeinsam eine Gruppenvereinbarung zu erstellen, die die Lernatmosphäre in den kommenden Tagen prägen wird.

Ziele:

- Aufbau von Gruppenzusammenhalt durch einen zugänglichen und interaktiven Energizer;
- Den Teilnehmern einen Raum bieten, in dem sie ihre Erwartungen, Befürchtungen und möglichen Beiträge zum Trainingskurs äußern können;
- Gemeinsame Entwicklung einer Gruppenvereinbarung auf der Grundlage von gegenseitigem Respekt, Barrierefreiheit und psychologischer Sicherheit für ein inklusives Arbeitsumfeld.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in den Trainingskurs, das Team und die Teilnehmer (20 Minuten)

Der/die Trainer*in begrüßt die Teilnehmer*innen zum Training. Er/sie und das Organisationsteam eröffnen das Programm offiziell mit einer Vorstellung des Projekts. Sie geben einen kurzen Überblick über das Projekt und erläutern die Relevanz des Themas, die Rolle der Jugendbetreuer und deren Bedeutung für die Teilnahme an den Aktivitäten. Anschließend stellen sie das Ziel des Trainings-Kurses, die spezifischen Ziele und das Programm für die gesamte Woche vor. Dann folgt eine kurze Vorstellungsrunde, in der jeder Teilnehmer seinen Namen, sein Land, seine entsendende Organisation und seinen beruflichen Hintergrund nennt.

II. Menschen-Bingo - Energizer (25 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt die erste Aktivität vor, die darauf abzielt, dass sich die Teilnehmenden besser kennenlernen und sich über ihr Wissen und ihre Vorkenntnisse zum Thema des Trainings-Kurses austauschen. Er/sie erklärt die Regeln der Aktivität „Human Bingo“, einer adaptierten Aktivität, die die Teilnehmenden dazu anregt, sich zu bewegen, miteinander in Kontakt zu treten und Gemeinsamkeiten zu entdecken. Jede/r Teilnehmende erhält ein Bingo-Raster mit 16 Feldern, die Aussagen enthalten. Die Teilnehmer werden angewiesen, sich im Raum zu bewegen und jemanden zu finden, auf den jede Aussage zutrifft, und dessen Namen in das entsprechende Feld zu schreiben. Der Name einer Person kann nur einmal pro Bingo-Karte verwendet werden. Wenn jemand eine vollständige Reihe oder Spalte vervollständigt hat, ruft er „Bingo!“ und die Gruppe versammelt sich kurz, um über interessante Fakten zu reflektieren, die sie entdeckt hat. Der Vorgang dauert etwa 15 Minuten. Nach der Aktivität bittet der/die Trainer*in die Teilnehmer um kurze Reflexionen, z. B.:

- Was hat dich überrascht?
- Hast du irgendwelche unerwarteten Gemeinsamkeiten entdeckt?

Dies fördert den frühen Austausch und die Kontaktaufnahme zwischen den Teilnehmern. Diese Diskussion dauert 10 Minuten. Das Arbeitsblatt für das Human Bingo finden Sie unten.

Menschenbingo !!!!!

Du musst eine Linie oder eine Diagonale bilden, indem du Personen mit den folgenden Merkmalen findest. Es müssen verschiedene Personen sein!

Wer hat schon einmal einen Online-Workshop moderiert?	Wer weiß, wofür WCAG steht?	Wer nutzt einen Bildschirmleser oder hat schon einmal einen ausprobiert?	Wer kann „Hallo“ in Gebärdensprache sagen?
Wer hat eine Website erstellt?	Wer hat an einem Jugendaustausch oder einem Erasmus+-Projekt teilgenommen?	Wer hat eine Aktivität angepasst, um sie inklusiver zu gestalten?	Wer kennt jemanden, der mit Barrierefreiheit oder Assistiven Technologien arbeitet?
Wer hat Spaß daran, kreative Methoden (wie Theater, Kunst oder Spiele) in der Jugendarbeit einzusetzen?	Wer hat Erfahrung in der direkten Arbeit mit jungen Menschen mit Behinderungen?	Wer nutzt Untertitel beim Ansehen von Videos?	Wer hat mehr als zwei soziale Medien-Konten?
Wer kann ein Hilfsmittel oder eine App für Barrierefreiheit nennen?	Wer spricht mindestens drei Sprachen?	Wer hat eine Gemeinschafts- oder Schulveranstaltung organisiert?	Wer glaubt, dass Barrierefreiheit <i>allen</i> zugutekommt, nicht nur Menschen mit Behinderungen?

Quelle: Diese Aktivität wurde aus SALTO-YOUTH – Toolbox – Human Bingo adaptiert. (k. D.).

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>

III. Erwartungen, Befürchtungen und Beiträge (25 Minuten)

Im Raum sind drei große Flipcharts (oder digitale Tafeln) aufgestellt. Der/die Trainer*in hat auf jedem Blatt Papier einen Titel geschrieben. Die Titel lauten: Hoffnungen, Ängste, Beiträge. Der/die Trainer*in stellt dies als eine Möglichkeit vor, um festzuhalten, wie die Teilnehmenden zum Training kommen: Was sie sich davon erhoffen, welche Bedenken sie möglicherweise haben und was sie der Gruppe bieten können. Die Teilnehmer werden gebeten, heruzugehen und ihre Antworten auf die einzelnen Flipcharts zu schreiben oder zu zeichnen. Wer nicht schreiben möchte, kann den/der Trainer*in seine Ideen mündlich mitteilen oder sie mit Aufklebern oder Symbolen ausdrücken. Um eine entspannte Atmosphäre zu schaffen, kann leise Hintergrundmusik gespielt werden. Der Vorgang dauert 10–15 Minuten. Nachdem alle ihren Beitrag geleistet haben, versammelt der/die Trainer*in die Gruppe und liest einige Beispiele von jedem Flipchart vor, wobei er/sie Bestätigung bietet und allgemeine Ängste wie Angst vor Fachbegriffen, mangelndes Wissen oder Unbehagen beim Thema Behinderung normalisiert. Der/die Trainer*in erklärt, wie das Training aufgebaut ist, um die Teilnehmer*innen zu unterstützen und diese Punkte anzusprechen.

IV. Gruppenvereinbarungen (20 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt das Konzept einer Gruppenvereinbarung als Instrument für gemeinsame Verantwortung und Sicherheit sowie für die Schaffung einer warmen, einladenden und inklusiven Umgebung für die nächsten Tage vor. Die Diskussion beginnt mit der Frage: Was brauchen wir voneinander, um uns sicher und respektiert zu fühlen und diese Woche gemeinsam lernen zu können? Die Teilnehmenden werden aufgefordert, Regeln oder Grundsätze vorzuschlagen, die Inklusion, Barrierefreiheit, gegenseitigen Respekt und Wohlbefinden widerspiegeln. Der/die Trainer*in schreibt alle Vorschläge auf ein großes Blatt Papier und bittet um mündliche Bestätigung oder Handzeichen, um die Zustimmung zu zeigen. Wenn Teilnehmer*innen etwas Einschränkendes oder Problematisches vorschlagen, formuliert der/die Trainer*in dies behutsam um oder fordert die Gruppe auf, darüber nachzudenken.

Die Vereinbarung wird dann im Schulungsraum aufgehängt und bei Bedarf Mitte der Woche erneut besprochen.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop, Menschenbingo-Ausdrücke für alle Teilnehmer.

Auswirkungen:

- Die Teilnehmer*innen haben erste soziale Kontakte geknüpft und ein Zugehörigkeitsgefühl innerhalb der Gruppe entwickelt;
- Die Teilnehmer*innen haben ihre persönlichen Erwartungen und Bedenken hinsichtlich des Trainings geteilt;
- Alle Gruppen haben eine Reihe gemeinsamer Grundsätze erstellt, um eine integrative, respektvolle und zugängliche Gruppendynamik zu gewährleisten.

Analyse der länderspezifischen Gegebenheiten

Sitzung Titel: Analyse der länderspezifischen Gegebenheiten

Dauer: 90 Minuten

Hintergrund:

In dieser Sitzung beginnen die Teilnehmer erstmals, sich eingehender mit dem Thema und gleichzeitig mit den Gegebenheiten in ihren eigenen Ländern auseinanderzusetzen. In dieser Sitzung haben sie die Möglichkeit, die Gegebenheiten der digitalen Barrierefreiheit in ihren Ländern zu recherchieren, zu analysieren und zu vergleichen. Im Rahmen ihrer Aufgaben werden die Teilnehmer sowohl Herausforderungen als auch bewährte Verfahren in ihrem jeweiligen nationalen Kontext identifizieren. Dies geschieht durch gemeinsame Recherche und gegenseitiges Lernen. Die Sitzung hebt die Vielfalt der Ansätze in Europa (und darüber hinaus) hervor und regt zum kritischen Nachdenken darüber an, wie lokale Gegebenheiten die Jugendarbeit beeinflussen. Sie bietet auch die Möglichkeit, wichtige Interessengruppen und politische Maßnahmen zu erfassen und damit die Grundlage für den transnationalen Austausch und die Interessenvertretung im weiteren Verlauf der Schulung zu schaffen.

Ziele:

- Schaffung von Raum für Forschungsarbeiten zum Stand der digitalen Barrierefreiheit in den einzelnen Teilnehmerländern mit Schwerpunkt auf Statistiken, Strategien und Praktiken;
- Gemeinsame Herausforderungen analysieren und diskutieren sowie Beispiele für bewährte Verfahren hervorheben, die für die Jugendarbeit relevant sind;
- Sensibilisierung für die Rolle wichtiger Interessengruppen wie Regierungen, NRO und Jugendorganisation bei der Gestaltung der Barrierefreiheit.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung und die Aufgabe (45 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt das Ziel der Sitzung vor, nämlich die Erforschung der digitalen Barrierefreiheit in den Heimatländern der Teilnehmer*innen. Er/sie weist sie außerdem darauf hin, dass sie in den nächsten 45 Minuten die Möglichkeit haben werden, anhand von Leitfragen Nachforschungen über die Situation in ihren Ländern anzustellen. Die Teilnehmer werden daran erinnert, dass das Ziel nicht nur darin besteht, Informationen zu finden und auszutauschen, sondern auch kritisch über die bestehenden Herausforderungen und Chancen nachzudenken. Der/die Trainer*in erklärt, dass die Teilnehmer für diese Rechercheaufgabe in nationalen Gruppen arbeiten müssen, und stellt die zur Verfügung gestellten Online-Ressourcen vor (Eurostat, UN-Weltbericht, nationale Datenquellen).

- Weltbericht der Vereinten Nationen über Behinderung: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/world-report-on-disability.html>
- Eurostat-Übersicht über Behinderungen: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_overview

II. Nationale Gruppenarbeit: Analyse der Realitäten in den einzelnen Ländern (50 Minuten)

Die Teilnehmer*innen schließen sich für die Arbeit zu Gruppen zusammen. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, mithilfe der bereitgestellten Ressourcen sowie ihres eigenen Wissens und ihrer Erfahrungen online zu recherchieren. Sie sollen ihre Arbeit in Form eines Posters (auf Papier oder

digital) präsentieren. Um die Recherche strukturierter zu gestalten, erhalten sie die folgenden Fragen:

- Wie ist die aktuelle Situation der digitalen Barrierefreiheit in Ihrem Land?
- Was sind die größten Herausforderungen?
- Was sind Beispiele für bewährte Verfahren?
- Wer sind die wichtigsten Akteure oder Interessengruppen?

Der/die Trainer*in besucht jede Gruppe, um sie zu unterstützen, sicherzustellen, dass sie Zugang zu den Ressourcen haben, und bei Bedarf Erläuterungen zu geben.

III. Rundgang durch die Galerie und Nachbesprechung (35 Minuten)

Sobald die Poster fertiggestellt sind, fordert der/die Trainer*in alle Gruppen auf, sie im Raum aufzuhängen (oder in einen gemeinsamen digitalen Bereich hochzuladen). Ein Mitglied der Gruppe sollte beim Poster bleiben, um mögliche Fragen zu beantworten. Es sollte nach einer Weile von einem anderen Mitglied abgelöst werden, damit es die Möglichkeit hat, sich die Poster der anderen Gruppen anzusehen. Anschließend werden die Teilnehmer gebeten, herumzugehen, die Poster zu lesen und den Gruppenmitgliedern, die neben ihrem Poster stehen, Fragen zu stellen. Dieser Prozess ermöglicht es den Teilnehmern, aus allen Kontexten zu lernen, nicht nur aus ihrem eigenen. Der/die Trainer*in ermutigt die Teilnehmer, nach Unterschieden, Gemeinsamkeiten und einzigartigen Beispielen zu suchen. Nach 15-20 Minuten lädt der/die Trainer*in die Teilnehmer*innen zu einer kurzen Nachbesprechung im Plenum ein. Der/die Trainer*in moderiert die Nachbesprechung anhand der folgenden Fragen:

- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sind Ihnen zwischen den Ländern aufgefallen?
- Welche Herausforderungen treten am häufigsten auf?
- Welche bewährten Verfahren könnten auf andere Kontexte übertragen werden?
- Wie können Jugendarbeiter dazu beitragen, diese Herausforderungen zu bewältigen?

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop.

Auswirkungen:

- Die Teilnehmer*innen haben die aktuelle Situation der digitalen Barrierefreiheit in ihrem eigenen Land identifiziert;
- Herausforderungen auf nationaler Ebene und Beispiele für bewährte Verfahren wurden identifiziert;
- Die Teilnehmer*innen lernten die Realitäten und Ansätze anderer Länder kennen;
- Die Teilnehmer*innen haben ihr Bewusstsein für die Rolle verschiedener Interessengruppen bei der Förderung der Barrierefreiheit geschärft.

Digitale Barrierefreiheit – Überblick, Bedeutung und Auswirkungen

Sitzung Titel: Digitale Barrierefreiheit – Überblick, Bedeutung und Auswirkungen

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Sitzung werden den Teilnehmern die Kernkonzepte der digitalen Barrierefreiheit, ihre Definition und ihr enger Zusammenhang mit Menschenrechten und sozialer Inklusion vorgestellt. Es werden sowohl ethische als auch praktische Gründe für die Gewährleistung der Barrierefreiheit in digitalen Jugendarbeitsumgebungen untersucht. Die Sitzung kombiniert theoretische Beiträge, Videovorführungen, Fallstudienanalysen und reflektierende Diskussionen, um den Teilnehmern zu vermitteln, warum Barrierefreiheit unverzichtbar und keine Option ist. Die Teilnehmer werden dazu angeregt, sowohl die weitreichenden gesellschaftlichen Auswirkungen als auch die konkreten Vorteile für ihre eigene Praxis und ihre Organisationen zu berücksichtigen.

Ziele:

- Definition der digitalen Barrierefreiheit und Erläuterung ihres Zusammenhangs mit Menschenrechtsrahmenwerken;
- Untersuchung, wie Barrierefreiheit Jugendlichen mit Behinderungen zugutekommt und die Inklusivität und Reichweite von Organisationen stärkt;
- Diskussion von Fallstudien mit guten Beispielen für die Bereitstellung digitalen Zugangs und die Anpassung digitaler Plattformen für Menschen mit Behinderungen;
- Reflexion über die Auswirkungen der digitalen Barrierefreiheit auf die Praxis der Jugendarbeit.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (15 Minuten)

Der/die Trainer*in eröffnet die Sitzung, indem er die Teilnehmer*innen fragt: „Was kommt Ihnen in den Sinn, wenn Sie den Begriff ‚digitale Barrierefreiheit‘ hören?“. Die Teilnehmer*innen geben ihre Antworten, und der/die Trainer*in schreibt Schlüsselwörter auf ein Flipchart-Papier. Anschließend stellt der/die Trainer*in die Ziele der Sitzung vor und erklärt, wie wichtig es ist, Barrierefreiheit sowohl als Menschenrecht als auch als praktische Notwendigkeit in der Jugendarbeit zu verstehen.

II. Theoretischer Input: Was ist digitale Barrierefreiheit? (20 Minuten)

- Der/die Trainer*in gibt einen kurzen Überblick über die Definition der digitalen Barrierefreiheit und konzentriert sich dabei auf die POUR-Prinzipien:
- Wahrnehmbar – Informationen und Komponenten müssen so dargestellt werden, dass sie von allen Nutzern wahrgenommen werden können.
- Bedienbar – Nutzer müssen in der Lage sein, die Benutzeroberfläche zu bedienen.
- Verständlich – Informationen und Bedienung müssen klar und leicht verständlich sein.
- Robust – Inhalte müssen von einer Vielzahl von Assistiven Technologien zuverlässig interpretiert werden können.

III. Videovorführung – Einführungsvideo des W3C zum Thema Barrierefreiheit (25 Minuten)

Im Anschluss an die Einweisung sieht sich die Gruppe das 4-minütige W3C-Einführungsvideo zum Thema Barrierefreiheit mit dem Titel „Einführung in die Barrierefreiheit im Internet und die W3C-Standards“ an. Die Quelle des Videos ist:

- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (2017, Dezember 4). Einführung in die Barrierefreiheit im Internet und die W3C-Standards [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>

Nach dem Video spricht der/die Trainer*in mit der Gruppe darüber. Er/sie fragt nach ihren Eindrücken vom Video und stellt die Frage: „Was ist Ihnen im Video besonders aufgefallen? Hat Sie etwas überrascht?“ Die Teilnehmer*innen werden gebeten, kurz ihre Eindrücke mitzuteilen. Der/die Trainer*in erläutert anschließend die im Video erwähnten Praktiken und Konzepte näher und nennt dabei einige Beispiele aus seiner beruflichen Erfahrung (sofern vorhanden).

IV. Kleingruppenarbeit: Fallstudienuntersuchung und Diskussion (55 Minuten)

Den Teilnehmern werden zwei Fallstudien vorgestellt, die die Auswirkungen der digitalen Barrierefreiheit veranschaulichen:

- Fallstudie 1: Rising Flame – Jugendorganisation verbessert die Barrierefreiheit ihrer Website

Überblick:

Rising Flame, eine in Mumbai ansässige Jugendorganisation unter der Leitung von Frauen mit Behinderungen, entwickelte eine preisgekrönte barrierefreie Website. Die Website wurde dafür gelobt, dass sie verschiedene Bedürfnisse berücksichtigt, darunter auch solche im Zusammenhang mit Leseschwierigkeiten wie Legasthenie, leichtem Autismus und psychischen Unterschieden. Damit wurde gezeigt, dass digitale Barrierefreiheit nicht unbedingt große Budgets erfordert, sondern vielmehr ein inklusives Designkonzept¹².

Link zur offiziellen Website: <https://risingflame.org/>

- Fallstudie 2: Knowbilitys Accessibility Internet Rally (AIR)

Überblick:

Knowbility, eine gemeinnützige Organisation mit Sitz in den USA, hat die Accessibility Internet Rally (AIR) veranstaltet, einen Wettbewerb, bei dem freiwillige Webentwickler und gemeinnützige Organisationen zusammenarbeiten, um in kurzer Zeit barrierefreie Websites zu erstellen, die sowohl hinsichtlich ihrer Benutzerfreundlichkeit als auch ihrer Barrierefreiheit bewertet werden. Durch die Kombination von Mentoring, praktischem Design und Zusammenarbeit fördert das Programm ein inklusives Webdesign und schult Jugendorganisationen und Entwickler in WCAG-konformen Praktiken. Es veranschaulicht, wie Kapazitätsaufbau und Gemeinschaftsprojekte die Barrierefreiheit vorantreiben können¹³.

Link zur offiziellen Website: <https://knowbility.org/programs/air/>

Die Teilnehmer werden in vier kleine Gruppen aufgeteilt. Zwei Gruppen erhalten Fallstudie 1, die anderen beiden Gruppen Fallstudie 2. Sie werden gebeten, die nächsten 40 bis 50 Minuten zu nutzen, um die jeweilige Initiative zur digitalen Barrierefreiheit zu untersuchen und eine Präsentation vorzubereiten.

V. Präsentationen (40 Minuten)

Alle Gruppen nehmen an der Plenarsitzung teil, um ihre Fallstudie vorzustellen. Zunächst setzen die Gruppen, die an Fallstudie 1 gearbeitet haben, ihre Präsentationen fort. Jede Gruppe hat 5 Minuten Zeit, um ihre Fallstudie vorzustellen, gefolgt von einer 3-5-minütigen Frage-und-Antwort-Runde.

¹² Wikipedia-Autoren. (8. August 2024). Nidhi Goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal

¹³ Wikipedia-Autoren. (25. Januar 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>

VI. Reflexion: Wie verändert ein verbesserter Zugang Ihre Praxis? (25 Minuten)

Der/die Trainer*in moderiert eine Gruppenreflexion zu der Leitfrage: „Wie kann ein verbesserter Zugang Ihre Jugendarbeitspraxis verändern?“ Die Teilnehmer werden gebeten, sich 5 Minuten Zeit zu nehmen, um ihre Ideen aufzuschreiben oder zu skizzieren, gefolgt von einem gemeinsamen Austausch im Plenum. Der/die Trainer*in ermutigt die Teilnehmer, einen Bezug zu ihren eigenen Organisationen herzustellen und über praktische Veränderungen nachzudenken, die sie umsetzen könnten, wie z. B. die Anpassung von Materialien, die Überprüfung der Barrierefreiheit von Websites, die Einbindung von Untertiteln und die Einbeziehung von Jugendlichen mit Behinderungen in die Mitgestaltung.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop, vorbereitete Folien mit den wichtigsten Punkten zu den POUR-Prinzipien, Handouts zur Fallstudie (gedruckt oder digital, in barrierefreien Formaten).

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Eine klare Definition und ein konzeptionelles Verständnis von digitaler Barrierefreiheit erworben;
- Die POUR-Prinzipien und ihre Relevanz für die Jugendarbeit kennengelernt;
- Reale Fallstudien untersucht, die die Auswirkungen von Barrierefreiheit veranschaulichen;
- Darüber nachgedacht, wie ein verbesserter digitaler Zugang ihre eigenen Praktiken verändern könnte.

Unterschiedliche Fähigkeiten verstehen

Sitzung Titel: Unterschiedliche Fähigkeiten verstehen

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Diese Sitzung hilft den Teilnehmern, ihr Verständnis für verschiedene Arten von Beeinträchtigungen und deren Auswirkungen auf digitale Interaktionen zu vertiefen. Jugendarbeiter werden durch praktische Aktivitäten und personenbezogene Empathie-Übungen dazu angeregt, sich in die Perspektive von Nutzern mit unterschiedlichen Fähigkeiten hineinzusetzen. Die Sitzung vermittelt nicht nur Wissen über verschiedene Arten von Beeinträchtigungen, sondern fördert auch Empathie und kritisches Nachdenken über Barrieren in digitalen Umgebungen. Sie bereitet die Teilnehmer darauf vor, inklusivere und mehr barrierefreie digitale Bildungsinhalte zu gestalten.

Ziele:

- Die wichtigsten Kategorien von Beeinträchtigungen (visuell, auditiv, kognitiv, motorisch) und ihre Auswirkungen im digitalen Kontext erkennen;
- Empathie und Bewusstsein durch die Erstellung von Nutzerprofilen und Empathie-Mapping entwickeln;
- Über Barrieren und Lösungen für Barrierefreiheit nachdenken, die für die Jugendarbeit relevant sind.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung und zum Thema (10 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt den Schwerpunkt der Sitzung vor, der darin besteht, ein tieferes Verständnis dafür zu entwickeln, wie sich verschiedene Beeinträchtigungen auf die digitale Barrierefreiheit auswirken, und Empathie für die Nutzer aufzubauen. Er fügt hinzu, dass dies durch Simulationen geschehen soll. Die Teilnehmer werden daran erinnert, dass es bei den Simulationen nicht darum geht, „eine Behinderung vorzutäuschen“, sondern darum, das Bewusstsein für Barrieren zu schärfen und zu einem inklusiven Denken anzuregen. Der/die Trainer*in stellt die vier Hauptkategorien von Beeinträchtigungen vor: Seh-, Hör-, kognitive und motorische Beeinträchtigungen, und erklärt kurz, wie sich jede einzelne davon auf die digitale Nutzung auswirkt.

II. Interaktive Aktivität: Beeinträchtigungsstationen (80 Minuten)

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt. Ihre Aufgabe besteht darin, vier Stationen zu besuchen, die verschiedene Arten von Behinderungen darstellen. Sie bleiben jeweils 15 Minuten an einer Station und wechseln nach Ankündigung durch den Trainer zu den nächsten vier Simulationsstationen. An jeder Station wird eine Art von Beeinträchtigung und die damit verbundenen digitalen Barrieren demonstriert. Die Anweisungen für die Teilnehmer an jeder Station lauten:

- Station 1: Sehbehinderungen: Die Teilnehmer verwenden einen Screenreader, um auf einer Website zu navigieren oder einen kurzen Text mit veränderten visuellen Filtern (z. B. unscharf, Graustufen) zu lesen.
- Station 2: Hörbehinderungen: Die Teilnehmer versuchen, einem kurzen Video- oder Audioclip ohne Untertitel oder mit Hintergrundgeräuschen zu folgen. Anschließend erleben sie dasselbe Material mit Untertiteln, um den Unterschied festzustellen.

- Station 3: Motorische Beeinträchtigungen: Die Teilnehmer verwenden einen Geschicklichkeitssimulator (z. B. dicke Handschuhe, mit Klebeband fixierte Finger oder Navigation nur über die Tastatur), um mit einem digitalen Formular oder einem einfachen Online-Tool zu interagieren.
- Station 4: Kognitive Beeinträchtigungen: Die Teilnehmer versuchen, einen Text mit verwürfeltem Layout oder ablenkenden Animationen zu lesen, und vergleichen ihn dann mit einem klaren, barrierefreien Design.

Nachdem sie fertig sind, lädt Der/die Trainer*in alle Gruppen zu einer Diskussion im Plenum ein. Er/sie verwendet die folgenden Fragen zur Diskussion:

- Welche Barriere ist Ihnen aufgefallen?
- Wie könnte sich das für jemanden anfühlen, der täglich damit konfrontiert ist?

III. Persona-workshop (40 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt das Konzept der Personas als fiktive, aber realistische Nutzerprofile vor, die die Bedürfnisse, Hindernisse und Ziele von Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten erfassen. Die Teilnehmer werden gebeten, sich wieder in ihre Kleingruppen aufzuteilen. Jede Gruppe soll zwei Personas erstellen, die Nutzer mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen repräsentieren. Diese sollten folgende Informationen enthalten:

- Name, Alter, Hintergrund
- Art der Beeinträchtigung und Bedürfnisse hinsichtlich Barrierefreiheit
- Hindernisse im digitalen Raum
- Ziele, Motivationen und mögliche Lösungen

Die Gruppen haben 40 Minuten Zeit, um ihre Arbeit zu erledigen und sich auf eine Präsentation vorzubereiten. Sie können ihre Personas visuell darstellen (Flipchart, digitale Tafel) und wichtige Bedürfnisse hervorheben.

IV. Präsentationen und Reflexion (50 Minuten)

Jede Gruppe präsentiert ihre Personas in 7–10 Minuten. Anschließend moderiert der/die Trainer*in eine Diskussion anhand der folgenden Fragen:

- Welche Hindernisse traten am häufigsten auf?
- Wie hat diese Übung Ihre Sichtweise verändert?
- Welche Lösungen können Jugendarbeiter in ihre Praxis integrieren?

Der/die Trainer*in schließt mit der Feststellung, dass das Verständnis der Nutzerbedürfnisse der erste Schritt zu einem inklusiven Design ist und dass die Einbeziehung von Menschen mit Behinderungen in Co-Design-Prozesse unerlässlich ist.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop, Materialien für die Stationen: Computer mit Bildschirmleseprogrammen (NVDA, JAWS oder integriert), Videos/Audioclips (mit und ohne Untertitel), Materialien für die Geschicklichkeitssimulation (Handschuhe, Gummibänder, adaptive Geräte), gedruckte „verwirrte“ oder visuell unübersichtliche Texte für die kognitive Simulation.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Die wichtigsten Kategorien von Beeinträchtigungen und ihre Auswirkungen auf die digitale Welt erkennen;
- Einige der Hindernisse, mit denen Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten konfrontiert sind, aus erster Hand erleben;
- Durch die Erstellung von Personas und Reflexion Empathie entwickeln;
- Praktische Wege finden, um unterschiedliche Bedürfnisse in die digitale Jugendarbeit einzubeziehen.

Standards für Barrierefreiheit und politische Rahmenbedingungen

Sitzung Titel: Standards für Barrierefreiheit und politische Rahmenbedingungen

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Sitzung werden den Teilnehmern die wichtigsten rechtlichen und normativen Rahmenbedingungen vorgestellt, die die digitale Barrierefreiheit in Europa und international definieren. Während in den vorangegangenen Sitzungen die Barrierefreiheit anhand praktischer Beispiele und nutzerorientiertem Denken untersucht wurde, konzentriert sich diese Sitzung auf die normativen Strukturen, die die Gestaltung und Verwaltung digitaler Inhalte durch Jugendorganisationen prägen. Durch interaktive Peer-Learning-Aktivitäten vertiefen die Teilnehmer ihr Verständnis von WCAG 2.1, den EU-Rechtsvorschriften zur Barrierefreiheit und der Anwendung dieser Rahmenbedingungen auf Websites, E-Learning-Tools und digitale Bildungsmaterialien, die in der Jugendarbeit verwendet werden. Die Sitzung entmystifiziert technische Standards, indem sie diese direkt mit den täglichen digitalen Praktiken der Teilnehmer in Verbindung bringt und dabei sowohl die Einhaltung als auch die Inklusion betont.

Ziele:

- Die Struktur und den Zweck der WCAG 2.1-Grundsätze und -Stufen erkennen;
- Die Kernverpflichtungen der EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet verstehen;
- Standards und gesetzliche Anforderungen auf digitale Tools und Inhalte von Jugendorganisationen übertragen;
- Über die Auswirkungen auf die organisatorische Praxis und das digitale Engagement von Jugendlichen nachdenken.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (20 Minuten)

Der/die Trainer*in begrüßt die Teilnehmer und stellt kurz den Zweck der Sitzung vor: Verständnis dafür, warum es Barrierefreiheitsstandards gibt und wie sie die digitale Jugendarbeit prägen. Der/die Trainer*in erläutert die Bedeutung von WCAG 2.1 als weltweit anerkannte Grundlage für barrierefreies Design und gibt einen Überblick über die EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet, die rechtliche Anforderungen an öffentlich finanzierte Organisationen, darunter viele Initiativen im Jugendbereich, festlegt. Die Teilnehmer werden gebeten, Beispiele für digitale Plattformen zu nennen, auf die ihre Organisationen angewiesen sind (Websites, LMS, gemeinsam genutzte Dokumente), und kurz darüber nachzudenken, ob sie jemals deren Barrierefreiheit überprüft haben.

II. Interaktive Aktivität: „Speed-Dating der Standards“ (45 Minuten)

Die Teilnehmer werden in vier kleine Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Karte, auf der ein WCAG-Prinzip (Wahrnehmbar, Bedienbar, Verständlich, Robust) mit einer einfachen Definition und Beispielen beschrieben ist.

Schritt 1 – Gruppendiskussion (5 Minuten):

Die Gruppen diskutieren, was ihr zugewiesenes Prinzip bedeutet, und identifizieren ein klares Beispiel für ein Hindernis, das dagegen verstößt.

Schritt 2 – Speed-Date-Rotation (25 Minuten):

Der/die Trainer*in gibt zeitlich festgelegte Rotationen bekannt. Die Gruppen bewegen sich im Raum und erklären anderen Gruppen in kurzen 2- bis 3-minütigen Gesprächen ihr Prinzip. Bei jeder Rotation teilt die „Expertengruppe“ Folgendes mit:

- was das Prinzip bedeutet,
- ein Beispiel einer Barriere,
- warum es für Jugendliche beim digitalen Lernen wichtig ist.

Schritt 3 – Nachbesprechung (10 Minuten):

Zurück im Plenum leitet der/die Trainer*in eine kurze Reflexion an:

- Welcher Grundsatz schien am einfachsten zu verstehen?
- Welche Hindernisse kamen Ihnen aus den digitalen Inhalten Ihrer Organisation am bekanntesten vor?
- Inwiefern beziehen sich diese Grundsätze auf Ihre tägliche Praxis in der Jugendarbeit?

Der/die Trainer*in betont, dass WCAG nicht nur ein technischer Rahmen ist, sondern ein Instrument, das Inklusion und gleichberechtigte Teilhabe unterstützt.

III. Mini-Input: EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet (25 Minuten)

Anhand einer kurzen visuellen Präsentation stellt der/die Trainer*in die Richtlinie (EU) 2016/2102 vor und hebt dabei folgende Punkte hervor:

- welche Arten von digitalen Inhalten es abdeckt,
- Verpflichtungen in Bezug auf Barrierefreiheitserklärungen und Überwachung,
- seine Relevanz für öffentlich finanzierte Jugendorganisationen,
- wie es mit WCAG 2.1 zusammenhängt.

Die Teilnehmer werden dazu angehalten, zu ermitteln, welche Elemente ihrer aktuellen Websites, PDF-Formulare, Videos oder Online-Lernplattformen den Anforderungen der Richtlinie entsprechen.

IV. Quiz zum politischen Szenario (60 Minuten)

Die Teilnehmer bleiben in kleinen Gruppen. Jede Gruppe erhält Szenario-Karten, auf denen typische Situationen in der Jugendarbeit beschrieben sind. Beispiele hierfür sind:

- „Sie starten eine Projektwebsite mit Erasmus+-Förderung – welche Regeln gelten?“
- Sie laden ein Schulungshandbuch als PDF für die Teilnehmer hoch – welchen Standards muss es entsprechen?
- Ihre Organisation nutzt ein LMS, um einen Online-Kurs anzubieten – welche Erwartungen hinsichtlich der Barrierefreiheit gelten?
- Sie veröffentlichen eine Videoeinladung für Jugendliche – was muss dabei beachtet werden?

Zur Vorbereitung der Sitzung müssen die Trainer(innen) politische Szenarien erstellen und dabei die konkreten Bedürfnisse und bisherigen Erfahrungen der Gruppe, mit der sie arbeiten, berücksichtigen. Die Gruppen ordnen jedes Szenario dem richtigen WCAG-Grundsatz oder der entsprechenden gesetzlichen Verpflichtung zu. Anschließend bringen die Gruppen ihre Antworten an einer „Policy Wall“ an und vergleichen ihre Interpretationen.

Der/die Trainer*in leitet eine kurze Diskussion über Unsicherheiten und hebt die wichtigsten Barrierefreiheitsanforderungen für die Jugendarbeit hervor.

V. Gruppendiskussion: Auswirkungen auf Jugendorganisationen (30 Minuten)

Im Plenum regt der/die Trainer*in mit Hilfe von Leitfragen zum Nachdenken an:

1. Welche in Ihrer Organisation verwendeten digitalen Tools fallen unter diese Standards?
2. Welche organisatorischen Lücken bestehen bei der Erfüllung der Barrierefreiheitsanforderungen?
3. Welche Unterstützungsmaßnahmen oder Änderungen würden die Konformität und Inklusion Ihrer Organisation verbessern?

Die Sitzung endet mit der Feststellung, dass es bei Standards nicht nur um die Einhaltung gesetzlicher Vorschriften geht, sondern auch darum, einen gerechten digitalen Zugang für alle jungen Menschen, einschließlich Menschen mit Behinderungen, zu gewährleisten.

Benötigte Materialien: WCAG-Prinzipkarten (4 Sätze), die vom/von dem Trainer(n) unter Verwendung aktueller Referenzen (siehe unten) im Voraus vorbereitet werden müssen, Szenario-Karten in gedruckter oder digitaler Form – vom/von dem Trainer(n) im Voraus und entsprechend den bisherigen Erfahrungen und Bedürfnissen der Gruppe vorzubereiten, Flipchart und Marker, Haftnotizen, Projektor und Laptop, EC- und WCAG-Referenzblätter.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Die Struktur und den Zweck digitaler Barrierefreiheitsstandards verdeutlicht;
- ihre Fähigkeit gestärkt, die WCAG-Prinzipien in der Praxis anzuwenden;
- die rechtlichen Verpflichtungen in Bezug auf digitale Tools im Jugendbereich erkannt;
- über die nächsten Schritte zur Verbesserung der Barrierefreiheit in ihrem organisatorischen Kontext nachgedacht.

Ressourcen:

- Grundsätze der Barrierefreiheit: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/>
- EU-Richtlinie zur Barrierefreiheit im Internet (2016/2102): <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

Assistiven Technologien und Tools

Sitzung Titel: Assistiven Technologien und Tools

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Assistiven Technologien (AT) spielen eine entscheidende Rolle dabei, Menschen mit Behinderungen den Zugang zu digitalen Umgebungen und die Interaktion mit ihnen zu ermöglichen. Von Bildschirmleseprogrammen und Text-to-Speech-Software bis hin zu Untertitelungswerkzeugen und Schalterzugangsgeräten sorgen AT dafür, dass digitale Räume nutzbar und inklusiv sind. Diese Sitzung bietet Jugendarbeitern die Möglichkeit, praktische Erfahrungen mit grundlegenden Hilfsmitteln zu sammeln und ihr Verständnis dafür zu vertiefen, wie diese funktionieren und wie sie in ihre Arbeit integriert werden können. Die Teilnehmer lernen außerdem, wie sie einfache Protokolle für Nutzertests erstellen können, was eine wesentliche Fähigkeit ist, um sicherzustellen, dass digitale Inhalte und Aktivitäten wirklich barrierefrei sind.

Ziele:

- Den Teilnehmern das Konzept der Assistiven Technologie und ihre Rolle bei der Unterstützung der Barrierefreiheit näherbringen;
- Die grundlegende Verwendung von mindestens zwei Assistiven Technologien demonstrieren und üben;
- Unterstützungs- und Transkriptionswerkzeuge anhand einer praktischen Aufgabe erkunden;
- Ein einfaches Protokoll für Benutzertests mit klaren Aufgaben zur Bewertung der Barrierefreiheit planen.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in Assistiven Technologien und Hilfsmittel (20 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt Assistiven Technologien vor und erläutert deren Rolle bei der Unterstützung der Barrierefreiheit. Beispiele hierfür sind Bildschirmleseprogramme, Schalterzugang, Text-to-Speech- und Untertitelungs-Tools. Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass der Schwerpunkt dieser Sitzung darauf liegt, diese Tools direkt zu erleben und zu überlegen, wie sie in der Jugendarbeit eingesetzt werden können.

II. Tech-Stationen: Praktische Vorführungen (50 Minuten)

Der/die Trainer*in und das Organisationsteam haben im Schulungsraum einen Bereich für praktische Vorführungen mit NVDA (Windows) und VoiceOver (Mac) eingerichtet. Die Teilnehmer sind eingeladen, sich dies anzusehen und in der folgenden Reihenfolge zwischen zwei Technologie-Stationen zu wechseln:

- Station 1: NVDA (Windows)

Den Teilnehmern wird gezeigt, wie ein Screenreader funktioniert, einschließlich des Vorlesens von Text, der Navigation in Menüs und der Interpretation von Webinhalten. Sie probieren einfache Aufgaben aus, wie das Öffnen einer Webseite, das Lesen eines Absatzes und das Navigieren in Überschriften.

- Station 2: VoiceOver (Mac)

Die Teilnehmer testen VoiceOver auf einem Mac oder iOS-Gerät und lernen Gesten und Tastaturbefehle, um sich durch Inhalte zu bewegen.

Die Trainer an jeder Station erklären die Grundlagen und führen die Teilnehmer durch die Tools. Anschließend findet eine kurze Reflexion statt, bei der den Teilnehmern folgende Fragen gestellt werden:

- Welche Hindernisse sind Ihnen bei der Verwendung dieses Tools aufgefallen?
- Inwiefern könnte dies Ihre Gestaltung digitaler Inhalte verändern?

III. Untertitelungsherausforderung über die Amara-Plattform (50 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, Paare zu bilden. In diesem Teil der Sitzung werden sie in die Verwendung von Untertitelungs- und Transkriptionswerkzeugen eingeführt. In Zweiergruppen absolvieren sie eine Untertitelungsaufgabe, die wie folgt aussieht: Sie versehen einen kurzen Videoclip mit Untertiteln.

Sie müssen die Amara-Plattform verwenden. Link zur Plattform: <https://amara.org/>

Die Trainer demonstrieren zunächst kurz die Plattform und lassen dann die Teilnehmer sie ausprobieren. Sie haben 30 Minuten Zeit, um die Aufgabe zu erledigen. Anschließend werden sie gebeten, sich an der Plenarsitzung zu beteiligen, um anhand der folgenden Leitfragen über ihre Erfahrungen zu reflektieren:

- Wie einfach oder schwierig war der Prozess?
- Warum sind Untertitel für die Barrierefreiheit wichtig?
- Wie können Jugendorganisationen Untertitel in ihre digitalen Aktivitäten integrieren?

IV. Benutzer-Testplan: Protokolle erstellen (50 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt das Konzept der Nutzer-Testprotokolle als Methode zur Bewertung der digitalen Barrierefreiheit vor. Die Teilnehmer werden gebeten, erneut in Zweiergruppen zu arbeiten. Sie sollen fünf einfache Testaufgaben entwerfen, mit denen ein Nutzer die Barrierefreiheit überprüfen kann, z. B.: „Kann ein Screenreader das Hauptmenü navigieren?“ oder „Können Untertitel im Video einfach aktiviert werden?“. Sie haben 30 Minuten Zeit, um diese Testaufgaben zu überlegen, zu diskutieren und zu entwerfen.

Nach 30 Minuten stellen alle Paare ihre Testaufgaben im Plenum vor, und der/die Trainer*in sammelt sie in einer gemeinsamen Liste. Außerdem diskutieren sie die Aufgaben im Hinblick auf mögliche Verbesserungen und Vorschläge. Diese Übung unterstreicht, wie wichtig es ist, Nutzer mit Behinderungen in die Tests einzubeziehen, und schafft eine praktische Ressource, die die Teilnehmer in ihren Organisationen anpassen können.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop, spezielle Materialien für die Demo- und Untertitelungs-Challenge-Aktivitäten: Computer mit installiertem NVDA (Windows), MacBook oder iOS-Geräte mit aktiviertem VoiceOver, Kopfhörer für Screenreader-Demos, kurzer Videoclip (ohne Untertitel) für die Untertitelungs-Challenge.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Praktische Erfahrungen mit Bildschirmleseprogrammen (NVDA, VoiceOver) gesammelt haben;
- Das Hinzufügen von Untertiteln zu einem Video mithilfe eines Online-Tools geübt haben;
- Ein grundlegendes Protokoll für Benutzertests zur Bewertung der Barrierefreiheit entworfen haben;
- Das Bewusstsein dafür geschärft haben, wie Assistiven Technologien die Inklusion junger Menschen in digitalen Räumen verbessern können.

Gestaltung barrierefreier digitaler Inhalte

Sitzung Titel: Gestaltung barrierefreier digitaler Inhalte

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Die Gestaltung barrierefreier digitaler Inhalte ist für die Gewährleistung von Inklusion in der Jugendarbeit von zentraler Bedeutung. Schlecht strukturierte Webseiten, unklare Textformatierungen, geringer Farbkontrast oder fehlende alternative Texte können viele junge Menschen vom Zugang zu Informationen ausschließen. In dieser Sitzung werden den Teilnehmern grundlegende Praktiken zur Barrierefreiheit bei der Erstellung von Inhalten vorgestellt, wobei der Schwerpunkt auf semantischer Struktur, visueller Klarheit und alternativen Beschreibungen liegt. Durch praktische Übungen mit Audit-Tools und Umschreibungsaufgaben stärken Jugendarbeiter ihre Fähigkeit, digitale Ressourcen sowohl zu bewerten als auch zu verbessern.

Ziele:

- Erlernen und Anwenden von Best Practices für semantische Strukturen, Farbkontraste und Alt-Texte im Design digitaler Inhalte;
- Durchführung einer grundlegenden Barrierefreiheitsprüfung einer Beispiel-Website;
- Üben des Umschreibens und Verbesserns einer schlecht strukturierten digitalen Seite in ein barrierefreies Format.

Sitzungsablauf:

I. Einführung (10 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt die Bedeutung der Gestaltung barrierefreier Inhalte vor und erläutert die Ziele der Sitzung. Die Teilnehmer werden daran erinnert, dass kleine Änderungen in Formatierung und Design einen großen Einfluss auf die Inklusion haben können.

II. Theoretischer Input: Barrierefreie Inhaltsmuster (20 Minuten)

Der/die Trainer*in gibt einen Überblick über wichtige Praktiken zur Barrierefreiheit und stützt sich dabei auf Inhalte aus den folgenden Quellen:

- Barrierefreie Inhalte schreiben. (k.D.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- W3C Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (k.D.). Inhaltsstruktur. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

Die Eingabe enthält die folgenden Elemente:

- Semantische Struktur: Korrekte Verwendung von HTML-Überschriften (H1, H2, H3), klare Seitenmarkierungen, aussagekräftige Linktexte.
- Farbe und Kontrast: Verwendung barrierefreier Farbkombinationen, Überprüfung der Lesbarkeit mit dem WebAIM Contrast Checker.
- Lesbare Typografie: Schriftgröße, Zeilenabstand und Klarheit des Textes.
- Alt-Text und Audiobeschreibungen: Verfassen von aussagekräftigen Alternativtexten für Bilder, Sicherstellen, dass Multimedia-Inhalte über Text-/Audio Alternativen verfügen.

Beispiele für gute und schlechte Praktiken werden zum Vergleich gezeigt, gefolgt von einer kurzen Frage-und-Antwort-Runde.

III. Audit-Workshop in Zweiergruppen: Einsatz des WAVE-Tools (70 Minuten)

Die Teilnehmer werden in Zweiergruppen aufgeteilt. Zunächst stellt der/die Trainer*in ihnen die Browser-Erweiterung WAVE (WAVE-Tool) vor. WAVE® ist eine Suite von Bewertungswerkzeugen, die Autoren dabei hilft, ihre Webinhalte für Menschen mit Behinderungen zugänglicher zu machen. WAVE kann viele Fehler in Bezug auf Barrierefreiheit und die Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) identifizieren, erleichtert aber auch die menschliche Bewertung von Webinhalten. Anschließend wird jedes Paar mit der Überprüfung einer Website zum Thema Jugendarbeit beauftragt (diese kann von den Trainern vorab ausgewählt oder von den Teilnehmern selbst gewählt werden). Sie werden dabei wie folgt angeleitet:

- Die vom Tool gemeldeten Probleme identifizieren (fehlender Alt-Text, Kontrastfehler, Probleme mit der Überschriftenstruktur).
- Erörtern, warum diese Probleme für die Barrierefreiheit von Bedeutung sind.
- Mindestens drei Verbesserungen der Barrierefreiheit für die Website festhalten.

Den Teilnehmern stehen 60 Minuten für die Aufgabe und die Diskussion zur Verfügung. Der/die Trainer*in besucht die Teilnehmer, um ihnen technische Unterstützung zu bieten und sicherzustellen, dass sie die Symbole und Rückmeldungen des Tools verstehen.

IV. Umschreibungsaufgabe: Verbesserung einer schlecht strukturierten Seite (40 Minuten)

Die Teilnehmer werden in 4–5 kleine Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält ein Flipchart-Papier oder ein A3-Papier. In kleinen Gruppen haben sie die Aufgabe, eine Website (oder eine der Websites aus der vorherigen Übung) zu recherchieren und zu finden und auf der Grundlage der gefundenen Probleme die Seite neu zu schreiben und neu zu formatieren, um die Barrierefreiheit zu verbessern. Sie visualisieren die Korrekturen auf dem Flipchart/A3-Papier. Einige der Verbesserungen sollten Folgendes umfassen:

- Korrektur der Überschriftenstruktur
- Ersetzen vager Linktexte durch aussagekräftige Alternativen
- Verfassen von Alt-Text für Bilder
- Anpassung von Typografie und Layout zur Verbesserung der Lesbarkeit.

Sie haben 40 Minuten Zeit für diese Aufgabe und bereiten sich auf die Präsentation vor.

V. Präsentationen (40 Minuten)

Jede Gruppe hat 5-7 Minuten Zeit, um ihre Arbeit an den verbesserten Versionen vorzustellen. Der/die Trainer*in hebt nach jeder Präsentation bewährte Praktiken hervor und ermutigt andere Gruppen, Feedback zu geben oder Fragen zur Klärung zu stellen.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Computer mit Internetzugang und installierter WAVE-Erweiterung, Zugang zum WebAIM Kontrastprüfer, Beispiele für schlecht strukturierte Seiten (gedruckt oder digital).

- WAVE-Browsererweiterung: <https://wave.webaim.org/extension/>
- WebAIM Kontrastprüfer <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Die besten Praktiken in Bezug auf semantische Struktur, Farbkontrast und Alternativtext verstanden haben;
- Die Durchführung einer schnellen Barrierefreiheitsprüfung mit dem WAVE-Tool geübt haben;
- eine schlecht strukturierte digitale Seite durch die Anwendung von barrierefreien Gestaltungsprinzipien verbessert haben;
- Sicherheit im Umgang mit Barrierefreiheitsprüfungen für ihre eigenen digitalen Inhalte im Bereich der Jugendarbeit gewonnen haben.

Barrierefreies Webdesign

Sitzung Titel: Barrierefreies Webdesign

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Sitzung werden den Teilnehmern die wichtigsten Grundsätze barrierefreier Webgestaltung vorgestellt, wobei der Schwerpunkt auf praktischen Ansätzen liegt, die Jugendorganisationen bei der Erstellung oder Verbesserung ihrer Websites, Landingpages oder digitalen Plattformen anwenden können. Während viele Jugendorganisationen auf Vorlagen oder externe Entwickler zurückgreifen, entscheiden die in der Gestaltungsphase getroffenen Entscheidungen (Farbpaletten, Layouts, Navigation, Struktur, ARIA-Rollen und Tastaturbedienbarkeit) direkt darüber, ob junge Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf Informationen zugreifen, an Aktivitäten teilnehmen oder Online-Angebote nutzen können. Durch praktische Demonstrationen und gemeinsames „Wireframing“ lernen die Teilnehmer die wesentlichen Komponenten barrierefreier Webschnittstellen kennen und gewinnen Sicherheit bei der Bewertung und Verbesserung der von ihnen verwalteten Seiten.

Ziele:

- Die Funktion von ARIA-Rollen und -Landmarken, Tastaturnavigation und responsiven Layouts im barrierefreien Webdesign verstehen;
- Die Bedeutung von inklusiven Farbpaletten, Abständen und visueller Hierarchie erkennen;
- Ein Wireframe für eine barrierefreie Homepage entwerfen, die auf eine Jugendorganisation zugeschnitten ist;
- Konstruktives Peer-Feedback auf der Grundlage von Barrierefreiheitskriterien geben.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (15 Minuten)

Der/die Trainer*in eröffnet die Sitzung mit einer Erläuterung, warum barrierefreies Webdesign im Jugendbereich so wichtig ist: Websites sind oft die erste Anlaufstelle für junge Menschen, die Informationen, Möglichkeiten oder Unterstützung suchen. Der/die Trainer*in stellt kurz wichtige Konzepte wie ARIA-Rollen, Tastaturnavigation, mobile Responsivität und ein inklusives visuelles Design vor. Die Teilnehmer werden gebeten, sich eine Website zu überlegen, die sie regelmäßig nutzen, und darüber nachzudenken, ob sie ihnen zugänglich, verwirrend oder schwer zu navigieren erscheint.

II. Demonstration: ARIA-Rollen und Tastaturnavigation (50 Minuten)

Diese interaktive Demonstration hilft den Teilnehmern zu verstehen, wie Nutzer mit unterschiedlichen Fähigkeiten ohne Maus auf Webseiten navigieren.

Schritt 1 – Einführung in ARIA (10 Minuten):

Der/die Trainer*in erklärt die Rollen und Orientierungspunkte von Accessible Rich Internet Applications (ARIA) und hebt dabei Folgendes hervor:

- warum ARIA existiert,
- wie Landmarken die Struktur und Navigation verbessern,
- wie Screenreader und Assistiven Technologien ARIA-Labels erkennen.

Beispiele hierfür sind:

```
<header role="banner">, <nav role="navigation">, <main role="main">, <footer role="contentinfo">.
```

Schritt 2 – Live-Navigationsdemo (15 Minuten):

Die Teilnehmer beobachten, wie der/die Trainer*in eine einfache Webseite mit eingefügten ARIA-Rollen öffnet und die Seite nur mit der Tastatur (Tab, Umschalt + Tab, Eingabetaste, Pfeiltasten) navigiert.

Sie beobachten, wie sich die Fokusanzeige bewegt, wie Überschriften den Inhalt strukturieren und wie ARIA-Landmarken zu „Ankern“ für Assistiven Technologien werden.

Schritt 3 – Übung für die Teilnehmer (20 Minuten):

In Zweiergruppen nutzen die Teilnehmer die bereitgestellten Laptops oder ihre eigenen Geräte, um eine vom Trainer bereitgestellte Beispielseite zu „durchblättern“. Dabei erkunden sie:

- ob die Tabellenreihenfolge logisch ist,
- ob interaktive Elemente den Fokus erhalten,
- wie Überschriften und ARIA-Labels die Übersichtlichkeit verbessern.

Der/die Trainer*in fordert die Teilnehmer auf, ihnen auffällige Barrieren für die Benutzerfreundlichkeit zu identifizieren und darüber nachzudenken, wie junge Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten die Seite erleben könnten.

III. Input: Schlüsselemente barrierefreier visueller und struktureller Gestaltung (25 Minuten)

Der/die Trainer*in gibt einen kurzen Überblick über die wichtigsten Merkmale eines barrierefreien Layouts und visuellen Designs:

- ausreichender Farbkontrast,
- lesbare und skalierbare Typografie,
- konsistente Abstände und visuelle Hierarchie,
- responsives Design für den Zugriff über Mobilgeräte und Tablets,
- übersichtliche Navigation und einfache Menüstrukturen.

Die Teilnehmer analysieren kurz ein Beispiel für eine sehr barrierefreie Website und identifizieren, welche Designentscheidungen die Benutzerfreundlichkeit unterstützen.

IV. Gemeinsame Aktivität: Wireframe Jam (55 Minuten)

In kleinen Teams entwickeln die Teilnehmer ein Wireframe für eine barrierefreie Homepage einer Jugendorganisation. Der/die Trainer*in stellt Vorlagen zur Verfügung und schlägt den Teams vor, folgende Punkte zu berücksichtigen:

- die Struktur der Seite (Kopfzeile, Navigation, Hauptinhalt, Fußzeile),
- ARIA-Landmarks und wo sie hingehören,
- inklusive Farbpalette und Kontrastwahl,
- Klarheit der Handlungsaufforderungen (KdH),
- Mobile-First-Responsivität,
- barrierefreie Platzierung und Beschriftung von Bildern, Formularen und Links.

Die Teams skizzieren ihre Wireframes auf Flipcharts oder verwenden, falls gewünscht, ein digitales Whiteboard. Der/die Trainer*in geht herum, um die Teams zu unterstützen, und fordert sie auf, darüber nachzudenken, wie ein Nutzer mit visuellen, motorischen oder kognitiven Einschränkungen das Layout wahrnehmen würde.

V. Peer Review und Feedback (35 Minuten)

Die Teams präsentieren ihre Wireframes und gehen durch den Raum, um die Entwürfe der anderen Gruppen zu begutachten. Jedes Team gibt Feedback anhand eines einfachen Bewertungsbogens, der folgende Punkte enthält:

- Klarheit der Struktur,
- Zugänglichkeit der Navigation,
- Effektivität der visuellen Hierarchie,
- Integration von ARIA-Rollen,
- potenzielle Barrieren für die Barrierefreiheit.

Nach der Rotation erhält jedes Team Feedback von den anderen Teilnehmern und überlegt, was es verbessern könnte. Der/die Trainer*in leitet eine kurze Plenardiskussion über die gemeinsamen Stärken und Schwächen, die bei den Entwürfen beobachtet wurden.

Benötigte Materialien: Laptops oder Tablets für ARIA-Demonstrationen und -Übungen, Flipchart-Papier und Marker, Wireframe-Vorlagen (Papier oder digital), Farbpaletten und Kontrastreferenzblätter, Projektor und Laptop, Beispielseite für Übungen zur Tastaturnavigation.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Ihr Verständnis von ARIA-Rollen, Orientierungspunkten und Tastaturnavigation vertieft haben;
- Die wichtigsten Elemente barrierefreier Webgestaltung für jugendorientierte Websites erkannt haben;
- Ein barrierefreies Homepage-Wireframe erstellt haben, das die Prinzipien inklusiver Gestaltung widerspiegelt;
- Die Bewertung von Weblayouts unter dem Gesichtspunkt der Barrierefreiheit geübt haben;
- Praktische Fähigkeiten erworben haben, die sie direkt in ihren Organisationen anwenden können.

Ressourcen:

- MDN ARIA-Autorenkodex: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA>
- WebAIM-Leitfaden zur Barrierefreiheit von Tastaturen: <https://webaim.org/techniques/keyboard/>

Inklusive und barrierefreie Entwicklung von Online-Lernangeboten

Sitzung Titel: Inklusive und barrierefreie Entwicklung von Online-Lernangeboten

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Diese Sitzung konzentriert sich darauf, wie Jugendarbeiter Online-Lernangebote gestalten können, die für unterschiedliche Lernende zugänglich, ansprechend und anpassungsfähig sind. Jugendorganisationen nutzen zunehmend digitale Plattformen (wie Moodle, Rise360 und andere E-Learning-Tools), um Bildungsinhalte zu vermitteln. Diese Plattformen sind jedoch nur dann effektiv, wenn sie so strukturiert sind, dass sie den Bedürfnissen von Lernenden mit unterschiedlichen Fähigkeiten entsprechen. Universelles Design für Lernen (UDL) bietet einen praktischen Rahmen für die Planung von Online-Lernangeboten, die vielfältigen Möglichkeiten bieten, sich mit Inhalten auseinanderzusetzen, auf Informationen zuzugreifen und Lernergebnisse zu demonstrieren. Anhand von praktischen Übungen, Plattformvorführungen und gemeinschaftlichen Entwürfen werden die Teilnehmer erkunden, wie UDL-Prinzipien und Barrierefreiheitsfunktionen in digitale Lernmodule integriert werden können, um eine gleichberechtigte Teilnahme aller jungen Menschen zu gewährleisten.

Ziele:

- Anwendung der UDL-Prinzipien auf die Struktur einer Online-Lektion;
- Auswahl von Formaten und Tools, die Lernende mit unterschiedlichen Fähigkeiten unterstützen;
- Bewertung der Barrierefreiheitsfunktionen gängiger E-Learning-Plattformen;
- Entwurf eines inklusiven Storyboards für eine Online-Lektion, die für die Praxis im Jugendbereich relevant ist.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (10 Minuten)

Der/die Trainer*in leitet die Sitzung ein, indem er die Bedeutung von barrierefreiem Online-Lernen in der Jugendarbeit hervorhebt, insbesondere für Programme, in denen junge Menschen selbstständig, asynchron oder aus der Ferne lernen. Der/die Trainer*in fasst kurz die Kernprinzipien des UDL zusammen und erklärt, wie barrierefreies Design das Engagement erhöht, Barrieren abbaut und die Autonomie von Lernenden mit unterschiedlichen Fähigkeiten fördert. Die Teilnehmer werden gebeten, Beispiele für Online-Kurse oder -Tools zu nennen, die sie verwendet haben, und darüber nachzudenken, ob diese inklusiv oder herausfordernd waren.

II. Aktivität: UDL-Mapping (55 Minuten)

Die Teilnehmer nehmen an einer praktischen Übung teil, bei der sie die UDL-Prinzipien auf einen bestehenden Unterrichtsplan anwenden.

Schritt 1 – Auffrischung der UDL-Checkpoints (10 Minuten):

Der/die Trainer*in stellt die drei Säulen der UDL vor:

- *Mehrere Darstellungsweisen* (wie Inhalte präsentiert werden),
- *Mehrere Interaktionsmöglichkeiten* (wie Lernende interagieren und motiviert bleiben),
- *Mehrere Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten* (wie Lernende ihr Verständnis zeigen)

Es werden kurze Beispiele gegeben (z. B. Text + Audio, interaktive Aufgaben, flexible Einreichungsformate).

Schritt 2 – Kartierung in kleinen Gruppen (35 Minuten):

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer arbeiten in Gruppen. Jede Gruppe wählt ein einfaches Unterrichtsthema aus (z. B. digitale Sicherheit, Jugendrechte, Partizipation, Unternehmertum). Ihre Aufgabe besteht darin, die ausgewählte Unterrichtseinheit anhand der folgenden Punkte an die UDL-Richtlinien anzupassen:

- mindestens zwei Möglichkeiten, den Inhalt zu präsentieren,
- zwei Interaktionsoptionen,
- zwei Möglichkeiten, wie die Lernenden ihr Verständnis unter Beweis stellen können.

Die Gruppen dokumentieren ihre Ideen visuell (Flipchart oder digitale Tafel).

Schritt 3 – Reflexion im Plenum (10 Minuten):

Der/die Trainer*in fragt:

- Welcher UDL-Checkpoint war am einfachsten anzuwenden?
- Welcher erforderte mehr Kreativität?
- Wie könnten Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten von diesen Entscheidungen profitieren?

III. Mini-Input & Demonstration: Barrierefreiheitsfunktionen in Moodle und anderen Plattformen (35 Minuten)

Der/die Trainer*in bietet eine kurze Führung durch die Barrierefreiheitsfunktionen in Moodle (oder Rise360/Canvas, je nach Verfügbarkeit).

Zu den wichtigsten vorgestellten Funktionen gehören:

- Überschriftenstruktur auf Seiten,
- alternative Textfelder,
- Tastaturnavigation,
- anpassbare Schriftarten und Designs,
- Einstellungen für die Barrierefreiheit eingebetteter Videos,
- Quiz-Einstellungen, die unterschiedliche Lernende unterstützen,
- Inhaltssequenzierung für kognitive Klarheit.

Die Teilnehmer folgen nach Möglichkeit auf ihren Geräten. Der/die Trainer*in betont, dass barrierefreies Online-Lernen sowohl von den Funktionen der Plattform als auch von fundierten Designentscheidungen des Pädagogen geprägt ist.

In einer kurzen Frage-und-Antwort-Runde können die Teilnehmer technische oder pädagogische Fragen zur Nutzung der Plattform stellen.

IV. Gemeinsame Aktivität: Modul-Entwurf – Erstellung einer barrierefreien E-Learning-Lektion (65 Minuten)

Die Teilnehmer arbeiten in Gruppen daran, ein Storyboard für eine kurze Online-Lektion zu entwerfen, die für ihre Jugendarbeit relevant ist.

Anweisungen für Gruppen:

Ihr Storyboard muss Folgendes enthalten:

- ein Unterrichtstitel und eine Zielgruppe,
- Lernziele,
- eine an UDL ausgerichtete Inhaltsstruktur (Darstellung, Einbindung, Ausdruck),
- barrierefreie Medienauswahl (z. B. Untertitelte Videos, lesbarer Text, einfache Grafiken),
- ein kurzes interaktives Element (Quiz, Reflexion, Drag-and-Drop, Szenario),
- Barrierefreiheitsaspekte für jeden Inhaltsblock.

Die Gruppen können mit Papiervorlagen oder digitalen Tools (Miro, Canva, Google Slides) arbeiten.
Der/die Trainer*in geht herum und stellt Leitfragen wie:

1. Ist jeder Inhalt in mehr als einem Format verfügbar?
2. Ist die Navigation einfach und vorhersehbar?
3. Sind Medienelemente zugänglich?
4. Welche Unterstützung kann Lernenden angeboten werden, die Schwierigkeiten mit anhaltender Konzentration, Lesen oder motorischen Aufgaben haben?

V. Präsentationen und Gruppenfeedback (15 Minuten)

Jede Gruppe präsentiert ihr Storyboard in einem 5-minütigen Vortrag.

Der/die Trainer*in bittet die Teilnehmer um Feedback anhand der folgenden Fragen:

1. Entspricht das Storyboard den UDL-Prinzipien?
2. Werden Barrierefreiheitsanforderungen ausdrücklich berücksichtigt?
3. Ist die Struktur klar und die Navigation leicht verständlich?
4. Welche Verbesserungen könnten die Inklusion fördern?

Der/die Trainer*in schließt die Sitzung mit dem Hinweis, dass barrierefreies Online-Lernen eine bewusste Planung erfordert, aber mit zunehmender Vertrautheit der Jugendarbeiter mit UDL-Frameworks und barrierefreien Plattformen immer intuitiver wird.

Benötigte Materialien: Ausdrücke der UDL-Richtlinien oder digitale Referenzen, Vorlagen für Unterrichtspläne, Flipchart-Papier und Marker, Laptops oder Tablets für Plattform-Demos, Projektor und Laptop, Storyboard-Vorlagen (digital oder auf Papier).

Auswirkungen:

- Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:
- UDL-Prinzipien auf die Online-Unterrichtsplanung angewendet haben;
- Barrierefreiheitsfunktionen innerhalb von E-Learning-Plattformen erkundet haben;
- ein klares Storyboard für eine inklusive E-Learning-Lektion entworfen haben;
- ihr Verständnis für barrierefreie digitale Pädagogik vertieft haben;
- praktische Schritte zur Verbesserung der Online-Lernumgebungen ihrer Organisation identifiziert haben.

Ressourcen:

- CAST UDL-Richtlinien: <https://udlguidelines.cast.org/>
- Übersicht über die Barrierefreiheit von Moodle: <https://docs.moodle.org/400/en/Accessibility>

Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbinden

Sitzung Titel: Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten einbinden

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Die Einbindung von Jugendlichen mit unterschiedlichen Fähigkeiten erfordert Kreativität, Flexibilität und inklusive Moderationstechniken. Aktivitäten müssen so gestaltet werden, dass sie verschiedene Beteiligungsmöglichkeiten berücksichtigen, damit alle Jugendlichen unabhängig von ihren Fähigkeiten einen Beitrag leisten und davon profitieren können. In dieser Sitzung werden Jugendbetreuer in multisensorische Ansätze, gleichaltriges Mentoring und „Scaffolding-Strategien“ eingeführt, die Lernerfahrungen zugänglich machen. Die Sitzung umfasst verschiedene Aktivitäten wie Brainstorming, Mikrodesign und Live-Moderation, damit die Teilnehmer lernen, wie sie Aktivitäten anpassen und mit inklusiven Methoden experimentieren können, die direkt in ihrer Arbeit angewendet werden können.

Ziele:

- Entwicklung und Anpassung interaktiver Methoden, die für unterschiedliche Fähigkeiten geeignet sind;
- Übung zur Moderation einer Mikro-Lernaktivität mit Gleichaltrigen;
- Anwendung der erlernten Theorie für die praktische Gestaltung inklusiver Aktivitäten;
- Reflexion über Strategien für inklusive Moderation und Jugendengagement.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in das Thema und theoretischer Input (20 Minuten)

Der/die Trainer*in leitet die Sitzung ein, indem er erklärt, dass es bei inklusivem Engagement darum geht, die Teilhabe aller zu gewährleisten, und nicht darum, Inhalte zu vereinfachen. Der/die Trainer*in stellt kurz die Konzepte der multisensorischen Aktivitäten, des Peer-Mentoring, der gestützten Aufgaben und der Feedbackschleifen vor. Er/sie verwendet konkrete Beispiele wie die Kombination von visuellen Hilfsmitteln mit taktilen Elementen, die Zuweisung unterstützender Peer-Rollen und die Aufteilung von Aufgaben in überschaubare Schritte. Anschließend fährt der/die Trainer*in mit einem theoretischen Input zu verschiedenen Arten von Ansätzen für inklusive Aktivitäten wie multisensorische Aktivitäten, Peer-Mentoring, gestützte Aufgaben und Feedbackschleifen fort. Die Inhalte und Beispiele stammen aus den folgenden Quellen:

- Harkla – Tipps zur Kindererziehung und -entwicklung. (1. Februar 2022). Die 5 besten multisensorischen Aktivitäten und warum wir sie lieben [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eEJUYOVTh4>
- Weller, D. (3. Mai 2025). 3 Arten von Lernhilfen für den Erfolg von Schülern. Barefoot TEFL Teacher. <https://www.barefootteflteacher.com/p/3-types-of-scaffolding>
- Bessere Macher und Denker – „Scaffolding“-Praktiken. (k.D.). Ressourcen | National Improvement Hub. <https://education.gov.scot/resources/better-movers-and-thinkers-scaffolding-practices/>

II. Brainstorming-Aktivität: Anpassung von Jugendaktivitäten (30 Minuten)

Der/die Trainer*in beginnt mit einer Brainstorming-Aktivität. Die Teilnehmer werden gebeten, eine Liste mit Jugendaktivitäten zu erstellen, die sie derzeit in ihrer Praxis einsetzen, wie z. B. Eisbrecher, Gruppenspiele, Lernaufgaben. Der/die Trainer*in sammelt die Beispiele auf einem Flipchart.

Anschließend fordert der/die Trainer*in die Teilnehmer auf, die nächsten 10 bis 15 Minuten zu nutzen, um in kleinen Gruppen verschiedene Ideen zu entwickeln, wie diese Aktivitäten barrierefrei gestaltet werden könnten. Der/die Trainer*in gibt ihnen folgende Fragen vor:

- Welche Anpassungen wären erforderlich, damit diese Aktivität für Menschen mit eingeschränktem Sehvermögen geeignet ist?
- Wie könnte die Aktivität für Menschen mit Hörbeeinträchtigungen erleichtert werden?
- Wie könnte man kognitiven oder motorischen Herausforderungen Rechnung tragen?

Die Gruppen schreiben ihre Ideen auf ein Blatt Papier und teilen dann ein Beispiel mit dem Plenum.

III. Mikrodesign: Erstellung eines 10-minütigen Mikro-Lernspiels (60 Minuten)

Die Teilnehmer arbeiten erneut in kleinen Gruppen, um eine neue 10-minütige Mikro-Lernaktivität zu entwerfen, die unterschiedliche Fähigkeiten einbezieht. Jede Gruppe wählt ein Thema wie Kommunikation, Teamarbeit oder Kreativität aus und entwickelt ein einfaches Spiel oder eine Aufgabe unter Verwendung multisensorischer oder gestützter Ansätze.

Die vom Trainer vorgegebenen Richtlinien lauten wie folgt:

- Die Aktivität muss in 10 Minuten spielbar sein.
- Die Aktivität sollte mindestens zwei Modalitäten umfassen (visuell, auditiv, taktil).
- Die Aktivität sollte Feedback-/Check-in-Momente berücksichtigen.

Die Gruppen haben 60 Minuten Zeit, um die Aufgabe zu erledigen und sich auf die Simulation ihrer Aktivität vorzubereiten.

IV. Live-Moderation und Feedback (70 Minuten)

Jede Gruppe moderiert ihre Mikro-Lernaktivität mit den übrigen Gruppenmitgliedern als Teilnehmern. Sie nutzen ihre 10 Minuten für die Moderation. Nach jeder Moderation folgt eine kurze Reflexion unter Leitung des Trainers und der Kollegen anhand der folgenden Fragen:

- Was hat in Bezug auf die Barrierefreiheit gut funktioniert?
- Welche Herausforderungen sind Ihnen aufgefallen?
- Wie könnte die Aktivität weiter verbessert werden?

Am Ende gibt der/die Trainer*in allen Gruppen konstruktives Feedback.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop, einfache Requisiten für Mikrospiele (Bälle, Karten, Papier, Marker usw.), Zeitmesser für die Moderation von Mikro-Lernsequenzen, barrierefreie Versionen der Materialien (Großdruck, Symbole, digitale Texte).

Auswirkungen:

- Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:
- praktische Erfahrungen in der Anpassung und Gestaltung barrierefreier Aktivitäten gesammelt haben;
- ein kurzes inklusives Mikro-Lernspiel entworfen und moderiert haben;
- darüber nachgedacht haben, wie inklusive Methoden in die Jugendarbeit integriert werden können;
- Vertrauen in die Anwendung multisensorischer und gestützter Ansätze in ihrer Jugendarbeit aufgebaut haben.

Bewertung und Prüfung der digitalen Barrierefreiheit

Sitzung Titel: Bewertung und Prüfung der digitalen Barrierefreiheit

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

In dieser Sitzung werden die Teilnehmer durch den praktischen Prozess der Bewertung der Barrierefreiheit digitaler Inhalte geführt, wobei eine Kombination aus automatisierten und manuellen Testverfahren zum Einsatz kommt. Während automatisierte Tools einen schnellen Einblick in häufige Probleme bieten, sind manuelle Tests nach wie vor unerlässlich, um Barrieren zu identifizieren, die von Tools oft übersehen werden (z. B. unklare visuelle Hierarchien, verwirrende Navigation oder schlechte Bedienbarkeit über die Tastatur).

Die Teilnehmer lernen, Websites und Online-Materialien mit Tools wie WAVE und axe DevTools zu bewerten, und üben wichtige manuelle Überprüfungen, darunter die Navigation ausschließlich über die Tastatur und die grundlegende Erkundung mit Screenreadern. Die Sitzung endet mit der Erstellung eines kurzen Berichts zur Bewertung der Barrierefreiheit, in dem wichtige Probleme identifiziert, Korrekturen priorisiert und die nächsten Schritte für digitale Inhalte im Jugendbereich skizziert werden.

Ziele:

- Mindestens zwei automatisierte und zwei manuelle Methoden zur Prüfung der Barrierefreiheit anzuwenden;
- die Testergebnisse zu interpretieren und kritische Barrieren zu identifizieren, die Nutzer mit unterschiedlichen Fähigkeiten beeinträchtigen;
- einen prägnanten Bericht zur Bewertung der Barrierefreiheit mit Empfehlungen zu erstellen;
- das Vertrauen in die Bewertung digitaler Inhalte, die in Jugendorganisationen verwendet werden, zu stärken.

Sitzungsablauf:

I. Einführung in die Sitzung (20 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt den Zweck von Barrierefreiheitstests vor und betont, dass es bei der Bewertung nicht darum geht, „Kästchen anzukreuzen“, sondern darum, die tatsächlichen Benutzererfahrungen zu verbessern, insbesondere für junge Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Die Teilnehmer werden daran erinnert, wie wichtig es ist, automatisierte und manuelle Ansätze zu kombinieren, und der/die Trainer*in beschreibt kurz die Tools, die sie verwenden werden: WAVE, axe DevTools, Tastaturnavigation und Grundlagen von Screenreadern.

II. Aktivität: Automatisiertes Testlabor (60 Minuten)

Schritt 1 – Demonstration (10 Minuten)

Der/die Trainer*in demonstriert, wie automatisierte Barrierefreiheitsprüfungen mit WAVE und axe DevTools auf einer einfachen Webseite durchgeführt werden. Die Teilnehmer beobachten:

- wie Fehler und Warnungen kategorisiert werden,
- der Unterschied zwischen strukturellen und inhaltlichen Problemen,
- wie Farbkontrast, fehlender Alt-Text, Überschriften und ARIA-Attribute gekennzeichnet werden.

Schritt 2 – Automatisierte Tests in kleinen Gruppen (35 Minuten)

Die Teilnehmer arbeiten in kleinen Gruppen an Laptops. Jede Gruppe erhält 2–3 Beispielseiten (oder Seiten aus ihren Organisationen, wenn sie dies bevorzugen).

Ihre Aufgabe ist:

- WAVE und DevTools ausführen,
- die wichtigsten Probleme notieren, die jedes Tool hervorhebt,
- die Ergebnisse der Tools vergleichen (Was überschneidet sich? Was unterscheidet sich?),
- alle Probleme identifizieren, die für junge Nutzer besonders schädlich sein könnten.

Die Trainer gehen herum, um bei der Interpretation von Fehlermeldungen zu helfen und Muster aufzuzeigen, die typischerweise in digitalen Materialien für den Jugendbereich auftreten (z. B. PDFs ohne Tags, kontrastarme Schaltflächen, unzugängliche Formulare).

Schritt 3 – Kurze Reflexion (15 Minuten)

Die Gruppen berichten:

- ein Thema, das sie überrascht hat,
- ein Thema, das sie erwartet hatten, aber nicht gefunden haben,
- ein Thema, das sie aufgrund der Erkenntnisse aus früheren Sitzungen für kritisch halten.

III. Aktivität: Manuelle Barrierefreiheitsprüfung (55 Minuten)

Schritt 1 – Test der Navigation nur mit der Tastatur (25 Minuten)

Die Teilnehmer führen Tests nur mit der Tastatur auf den ihnen zugewiesenen Webseiten durch.

Sie überprüfen:

- Logische Tabulatorreihenfolge,
- Sichtbare Fokusindikatoren,
- Möglichkeit, interaktive Elemente mit der Eingabetaste/Leertaste zu aktivieren,
- Barrierefreie Dropdown-Menüs und Formulare.

Der/die Trainer*in erklärt, warum die Barrierefreiheit der Tastatur für Benutzer mit motorischen oder Sehbehinderungen unerlässlich ist.

Schritt 2 – Grundlegende Erkundung des Bildschirmleseprogramms (20 Minuten)

Die Teilnehmer erhalten eine Einführung in die Verwendung eines Bildschirmleseprogramms (NVDA, VoiceOver oder integrierte Tools).

Sie üben:

- Lesen von Überschriften,
- Springen anhand von Orientierungspunkten oder Links,
- Überprüfen von Alternativtext,
- Navigieren durch längere Textabschnitte.

Der/die Trainer*in erinnert die Teilnehmer daran, dass es nicht darum geht, alles zu beherrschen, sondern sich bewusst zu machen, wie Inhalte strukturiert sein müssen, damit sie übersichtlich sind.

Schritt 3 – Nachbesprechung (10 Minuten)

Fragen zur Diskussion:

- Welche Probleme wurden durch manuelle Tests aufgedeckt, die automatisierte Tests übersehen hatten?
- Wie könnten sich diese Probleme auf Jugendliche mit unterschiedlichen Fähigkeiten auswirken?
- Welcher manuelle Test erwies sich als am nützlichsten?

IV. Aktivität: Entwurf eines Berichts zur Bewertung der Barrierefreiheit (45 Minuten)

Die Teilnehmer arbeiten zu zweit daran, einen kurzen Bewertungsbericht zu erstellen, in dem die Ergebnisse sowohl der automatisierten als auch der manuellen Tests zusammengefasst werden.

Die Berichtsvorlage enthält:

- Bewertete Seite oder Inhalt
- Zusammenfassung der automatisierten Tests (WAVE + axe)
- Zusammenfassung der manuellen Tests (Tastatur + Bildschirm-Leseprogramm)
- Die 5 wichtigsten zu behebenden Probleme
- Empfohlene nächste Schritte und zuständige Rollen
- Zeitrahmen für Verbesserungen

Der/die Trainer*in fordert die Teilnehmer auf, den Themen Priorität einzuräumen, die den Zugang am stärksten beeinträchtigen:

z. B. Navigationsbarrieren, fehlender Alt-Text, schlechte Überschriften, unlesbarer Farbkontrast, unzugängliche PDF-Dateien.

Nach der Erstellung tauschen die Paare ihre Berichte aus und geben sich gegenseitig kurzes Feedback mithilfe von farbcodierten Haftnotizen:

- Grün – klar erklärt
- Gelb – benötigt weitere Details
- Rot – unklar oder inkonsistent

Benötigte Materialien: Laptops oder Tablets mit Internetzugang, WAVE-Tool (Browser Erweiterung oder Webversion), axe DevTools-Browsererweiterung, Webseiten oder digitale Materialien zum Testen, installierter oder verfügbarer Screenreader (NVDA, VoiceOver, Narrator), Berichtsvorlagen (digital oder gedruckt), Flipchart, Marker, Haftnotizen.

Auswirkungen:

- Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:
- sowohl automatisierte als auch manuelle Methoden zum Testen der Barrierefreiheit angewendet haben;
- die Fähigkeit entwickelt haben, Barrieren der Barrierefreiheit zu identifizieren und zu priorisieren;
- praktische Erfahrungen mit WAVE, axe und der Tastaturnavigation gesammelt haben;
- einen prägnanten Bericht zur Bewertung der Barrierefreiheit erstellt haben, der auf ihren organisatorischen Kontext anwendbar ist;
- ihr Selbstvertrauen in die Überwachung und Verbesserung der digitalen Barrierefreiheit gestärkt haben.

Ressourcen:

- axe DevTools: <https://www.deque.com/axe/devtools/>
- WAVE-Tool zur Bewertung der Barrierefreiheit von Websites: <https://wave.webaim.org/>

Anpassung vorhandener Materialien

Sitzung Titel: Anpassung vorhandener Materialien

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Viele Jugendarbeiter verwenden bereits eine Vielzahl von Materialien für ihre Arbeit, angefangen von Handouts und Flyern bis hin zu PowerPoint-Präsentationen und Berichten. Diese Materialien sind jedoch oft nicht barrierefrei gestaltet, was für Jugendliche mit Behinderungen eine Hürde darstellen kann. In dieser Sitzung lernen die Teilnehmer gängige Strategien kennen, um bestehende Materialien in barrierefreie Formate umzuwandeln. Dazu werden reale Dokumente verwendet und Tools zur Überprüfung der Barrierefreiheit eingesetzt. Auf diese Weise erwerben die Teilnehmer praktische Fähigkeiten, um ihre Materialien so umzugestalten, dass sie von allen Lernenden genutzt werden können.

Ziele:

- Drei gängige Anpassungsstrategien für PDF-Dateien, Word-Dokumente und PowerPoint-Folien identifizieren;
- Barrierefreiheit Funktionen wie Überschriften, Alternativtext und Kontrast anwenden, um Materialien zu verbessern;
- Das Konvertieren eines Muster Handouts in ein barrierefreies Format üben;
- Die gegenseitige Unterstützung und Teamarbeit bei der Arbeit mit Menschen mit Behinderungen fördern.

Sitzungsablauf:

I. Einführung und Beitrag (20 Minuten)

Der/die Trainer*in leitet die Sitzung ein, indem er die Bedeutung der Anpassung vorhandener Materialien hervorhebt, da viele Jugendarbeiter auf vorgefertigte Ressourcen zurückgreifen. Anschließend fährt der/die Trainer*in mit einer Input-Sitzung fort, in der er drei Schlüsselstrategien für barrierefreie Materialien vorstellt:

- Getaggte PDFs – Gewährleistung der Kompatibilität mit Navigations- und Bildschirmleseprogrammen
- Überschriften Strukturen in Word – logische Hierarchie für die Navigation
- Alt-Text in PowerPoint – Beschreibung von Bildern und Grafiken

Farbkontrast und gut lesbare Schriftarten werden ebenfalls als übergreifende Elemente eingeführt. Die folgenden Quellen werden verwendet, um die Inhalte für diesen Beitrag zu erhalten:

- Alles, was Sie wissen müssen, um effektive Alt-Texte zu schreiben – Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Überprüfen Sie die Barrierefreiheit während Sie in Office-Anwendungen arbeiten – Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Verbessern Sie die Barrierefreiheit mit dem Barrierefreiheitsprüfer – Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>

II. Dokumentenprüfung mit dem Microsoft-Barierefreiheitsprüfer (40 Minuten)

Die Teilnehmer erhalten ein Beispieldokument (Word, PowerPoint oder PDF), das Probleme hinsichtlich der Barrierefreiheit enthält, wie fehlende Überschriften, geringer Kontrast und fehlender Alternativtext. Sie werden gebeten, einzeln oder zu zweit zu arbeiten und den Microsoft Accessibility Checker auszuführen. Ihre konkrete Aufgabe besteht darin, Folgendes zu identifizieren:

- Welche Probleme werden gemeldet?
- Was bedeuten die Fehler?
- Wie wirken sich diese Probleme auf die Barrierefreiheit für Benutzer aus?

Der/die Trainer*in geht herum, um Unterstützung zu leisten und sicherzustellen, dass die Teilnehmer verstehen, wie sie das Feedback des Tools interpretieren müssen. Für diese Aufgabe haben sie 30 Minuten Zeit. Wenn sie fertig sind, nehmen sie sich 10–15 Minuten Zeit, um ihre Arbeit mit anderen Paaren/Einzelpersonen zu teilen.

III. Umwandlungsübung: Einen Flyer neugestalten (70 Minuten)

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt. Sie werden gebeten, online zu recherchieren und einen Beispielflyer oder ein Dokument zu finden, das schlechte Barrierefreiheitsmerkmale aufweist, wie z. B. in Bilder eingebetteter Text, schlechter Kontrast, keine Überschriftenstruktur. Für diesen ersten Teil der Aufgabe haben sie 30 Minuten Zeit. Wenn sie fertig sind, gibt der/die Trainer*in den zweiten Teil der Aufgabe bekannt. Im zweiten Teil haben sie die Aufgabe, den Flyer in ein barrierefreies Word-Dokument umzuwandeln und dabei sicherzustellen, dass:

- Es werden geeignete Überschriften verwendet.
- Schriftarten und Farben entsprechen den Standards für Barrierefreiheit.
- Bilder werden mit Alternativtext versehen.
- Eine logische Lesereihenfolge wird angewendet.

Für diesen Teil stehen ihnen 40 Minuten zur Verfügung. Die Gruppen werden dazu angehalten, sowohl den Accessibility Checker als auch ihr eigenes Urteilsvermögen zu nutzen.

IV. Gleichaltrigen-Test und Feedback (30 Minuten)

Die Gruppen werden gebeten, ihre überarbeiteten Dokumente mit einer anderen Gruppe auszutauschen, um sie gegenseitig zu überprüfen. Jede Gruppe überprüft das Dokument der anderen Gruppe und gibt Feedback zu folgenden Aspekten:

- Stärken (was erfolgreich verbessert wurde)
- Bereiche für weitere Anpassungen
- Benutzerfreundlichkeit und Lesbarkeit

Sie haben 30 Minuten Zeit für diesen Vorgang.

V. Gruppendiskussion (20 Minuten)

Nach dem Test lädt der/die Trainer*in alle Teilnehmer zu einer kurzen Diskussion über die Aktivität im Plenum ein. Die Diskussion basiert auf folgenden Fragen:

- Was haben Sie aus dem Testen der Arbeit anderer gelernt?
- Welche Anpassungen waren am effektivsten?
- Wie werden Sie dies in Ihrem eigenen Kontext anwenden?

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Haftnotizen, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Computer mit installiertem Microsoft Office, Beispiele für nicht barrierefreie Dokumente (Word, PowerPoint, PDF, Flyer), Microsoft Accessibility Checker aktiviert

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- Häufige Probleme hinsichtlich der Barrierefreiheit in vorhandenen Materialien erkennen zu können;
- den Microsoft-Barrierefreiheitsprüfer verwenden zu können;
- einen Flyer oder ein Dokument in ein barrierefreies Word-Dokument konvertieren zu können;
- Feedback mit Kollegen auszutauschen, um barrierefreie Dokumente verbessern und verfeinern zu können;
- Sicherheit im Umgang mit Anpassungsstrategien für ihre eigenen Ressourcen gewinnen zu können.

Inklusive Pädagogik und Einsatz für digitale Barrierefreiheit

Sitzung Titel: Inklusive Pädagogik und Einsatz für digitale Barrierefreiheit

Dauer: 180 Minuten

Hintergrund:

Bei der digitalen Barrierefreiheit geht es nicht nur um technische Anpassungen, sondern auch um den Aufbau einer Kultur der Inklusion in Organisationen und Gemeinschaften. Diese Sitzung verbindet inklusive Pädagogik mit Interessenvertretung und vermittelt Jugendarbeitern die Fähigkeit, Barrierefreiheit durch Richtlinien in ihren Organisationen zu verankern und durch Öffentlichkeitsarbeit und Schulungen Veränderungen zu fördern. Die Teilnehmer lernen die grundlegenden Elemente der Ausarbeitung einer Barrierefreiheitsrichtlinie kennen und erkunden praktische Methoden zur Sensibilisierung, darunter Peer-to-Peer-Schulungen und Interessenvertretung-Kampagnen in der Gemeinschaft.

Ziele:

- Mehr über inklusive Pädagogik und das Eintreten für digitale Barrierefreiheit erfahren;
- Eine auf den Kontext ihrer Organisation zugeschnittene Mini-Barrierefreiheitsrichtlinie entwerfen;
- Die gegenseitige Überprüfung von Richtlinien üben, um diese zu verfeinern und zu verbessern;
- Eine Peer-Training-Sitzung oder eine Outreach-Veranstaltung konzipieren, um das Bewusstsein für digitale Barrierefreiheit zu schärfen.

Sitzungsablauf:

I. Einführung (10 Minuten)

Der/die Trainer*in beginnt die Sitzung mit einer kurzen Einführung in den Zusammenhang zwischen inklusiver Pädagogik (praktische Ansätze für barrierefreie Jugendarbeit) und Interessenvertretung (strategische Maßnahmen zur Beeinflussung von Organisationen und Gemeinschaften). Anschließend werden die Ziele der Sitzung bekannt gegeben und der Schwerpunkt der Aufgabe auf die Ausarbeitung einer Mini-Richtlinie und die Vorbereitung einer Interessenvertretung-Initiative gelegt.

II. Brainstorming zur Politik „Was muss enthalten sein?“ und theoretischer Input (45 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt den Teilnehmern die Frage: „Was sollte eine Barrierefreiheitsrichtlinie für Ihre Organisation beinhalten?“. Wenn sie ihre Antworten geben, sammelt der/die Trainer*in die Ideen, indem er sie auf einem Flipchart-Papier schreibt. Anschließend stellt er die wichtigsten Komponenten einer einfachen Barrierefreiheitsrichtlinie vor:

Abschnitt 1: Verpflichtungserklärung

Abschnitt 2: Definition des Zwecks

Abschnitt 3: Geltungsbereich der Richtlinie

Abschnitt 4: Zuweisung von Rollen und Verantwortlichkeiten

Abschnitt 5: Einhaltung

Abschnitt 6: Standards

Abschnitt 7: Beschaffung

Abschnitt 8: Schulung

Abschnitt 9: Zeitplan

Abschnitt 10: Budgetzuweisung

Abschnitt 11: Dokumentation und Berichterstattung

Abschnitt 12: Erklärung zur Barrierefreiheit

Abschnitt 13: Feedback und Support¹⁴

Nach der Einführungsphase fährt der/die Trainer*in mit einer Brainstorming-Aktivität fort. Nun werden die Teilnehmer in kleine Gruppen aufgeteilt. In diesen Gruppen sollen sie Beispiele aus ihrem eigenen Umfeld sammeln, beispielsweise barrierefreie Websites, Untertitelung von Videos oder die Anpassung von Dokumenten. Dafür haben sie 20 Minuten Zeit.

III. Entwurf einer Mini-Barrierefreiheitsrichtlinie (60 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, weiterhin in kleinen Gruppen zu arbeiten. In diesem Teil besteht ihre Aufgabe darin, eine Mini-Barrierefreiheitsrichtlinie (1–2 Seiten) zu entwerfen. Jede Gruppe konzentriert sich auf ein realistisches Beispiel für ihre eigene oder eine fiktive Organisation. Sie haben 60 Minuten Zeit, um ihre Aufgabe zu erledigen und sich anschließend auf eine gegenseitige Überprüfung vorzubereiten.

IV. Peer review (20 Minuten)

Sobald die Entwürfe fertig sind, tauschen die Gruppen ihre Richtlinien aus und führen eine gegenseitige Bewertung durch, wobei sie konstruktives Feedback zu folgenden Aspekten geben:

- Klarheit und Durchführbarkeit
- Inklusivität und Umfang
- Praktische Maßnahmen zur Umsetzung

Der/die Trainer*in geht herum, um den Prozess zu überprüfen, die Gruppen zu unterstützen und sicherzustellen, dass die Entwürfe praktikabel bleiben.

V. Interessenvertretung-Plan: Social Media oder Workshop-Entwurf (45 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt Train-the-Trainer-Methoden und Jugend-Interessenvertretung-Kampagnen als praktische Ansätze zur Förderung der Barrierefreiheit vor. Die Teilnehmer werden gebeten, in Zweiergruppen oder kleinen Gruppen eine der folgenden Outreach-Aktivitäten zu entwerfen:

- Option A: Entwerfen Sie eine kurze Peer-Training-Sitzung für Jugendarbeiter oder Freiwillige.
- Option B: Erstellen Sie einen Plan für eine Sozial-Media-Kampagne (2–3 Beiträge, Hashtags, Botschaften).

Die Gruppen haben 30 Minuten Zeit, um ihre Aufgabe zu erledigen und ihre Interessenvertretungspläne kurz im Plenum vorzustellen. Der/die Trainer*in schließt die Sitzung mit der Feststellung, dass Barrierefreiheit dann nachhaltig ist, wenn sie sowohl in die Organisationspolitik als auch in die Interessenvertretung-Bemühungen der Gemeinschaft eingebettet ist. Die Teilnehmer werden ermutigt, ihre Politikentwürfe fertigzustellen und ihre Interessenvertretungspläne nach der Schulung zu testen.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Post-its, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptops/Tablets für die digitale Entwurfsarbeit.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- einen auf den organisatorischen Kontext zugeschnittenen Entwurf für eine Mini-Barrierefreiheitsrichtlinie erstellt haben;

¹⁴ Rivenburgh, K. (2024, Mai 24). Wie man eine Barrierefreiheitsrichtlinie verfasst. [accessible.org.
https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/](https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/)

- eine Peer-Review durchgeführt haben, um die Maßnahmen zur Barrierefreiheit zu verfeinern und zu stärken;
- einen praktischen Interessenvertretung-Plan (Peer-Training oder Sozial-Media-Kampagne) entworfen haben;
- ihre Fähigkeit gestärkt haben, digitale Barrierefreiheit durch Richtlinien und Öffentlichkeitsarbeit zu fördern.

Bewertung des Schulungskurses

Sitzung Titel: Bewertung des Schulungskurses

Dauer: 120 Minuten

Hintergrund:

Die Abschlussitzung bietet den Teilnehmern Raum, um über ihren Lernprozess zu reflektieren, den Ausbildungskurs als Ganzes zu bewerten und zu überlegen, wie sie die neu erworbenen Kompetenzen in ihre persönliche und berufliche Praxis übertragen können. Diese Sitzung gibt ihnen die Möglichkeit, ihre ursprünglichen Erwartungen zu überdenken und strukturierte Bewertungsmethoden anzuwenden. Auf diese Weise können die Teilnehmer klar einschätzen, was sie gelernt haben und welche nächsten Schritte sie unternehmen möchten. Die Sitzung endet mit einer Youthpass-Reflexion und einer Zertifikatsverleihung, die sowohl die Anerkennung der erworbenen Kompetenzen als auch den feierlichen Abschluss der Schulung markiert.

Ziele:

- Bewertung des gesamten Lernprozesses im Verhältnis zu den ursprünglichen Erwartungen und Beiträgen;
- Anwendung einer strukturierten Reflexionsmethode (KALPA) zur Bewertung der erworbenen Kenntnisse, der Auswirkungen und der nächsten Schritte;
- Anerkennung der Lernergebnisse durch Youthpass und Bereitstellung weiterer Ressourcen für das Selbststudium.

Sitzungsablauf:

I. Überprüfung der Erwartungen (20 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt erneut das Poster aus Sitzung 1 (Hoffnungen, Ängste, Beiträge) vor. Die Teilnehmer werden gebeten, heranzugehen, sich die Poster noch einmal anzusehen und darüber nachzudenken. Dafür haben sie 5 Minuten Zeit. Anschließend moderiert der/die Trainer*in eine Diskussion und stellt den Teilnehmern folgende Fragen:

- Wurden die Erwartungen erfüllt?
- Wurden Ängste angesprochen oder verringert?
- Wie haben die Teilnehmer zur Gruppe und zum Lernprozess beigetragen?

Diese Aktivität schließt den Lernkreis und erinnert die Teilnehmer an ihren Weg.

II. KALPA-Bewertung: „Was? Und nun? Was nun?“ (45 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt die KALPA-Evaluierungsmethode (SALTO-Tool) vor. Die Teilnehmer reflektieren etwa 10 Minuten lang individuell und tauschen sich anschließend in kleinen Gruppen aus. Sie müssen über folgende Fragen nachdenken:

- Was? (Was habe ich während des Kurses gelernt oder erlebt?)
- Und nun? (Warum ist diese Lernerfahrung für mich und meine Arbeit wichtig?)
- Und nun? (Wie werde ich diese Lernerfahrung in meiner Organisation oder meinem Kontext anwenden?)

Nach dem Austausch in kleinen Gruppen werden die wichtigsten Punkte im Plenum vorgestellt. Der/die Trainer*in schreibt die wichtigsten Themen auf einem Flipchart, um die gemeinsamen Lernergebnisse festzuhalten.

III. Youthpass-Reflexion und Zeremonie (45 Minuten)

Der/die Trainer*in stellt den Youthpass als Instrument zur Anerkennung von Kompetenzen vor, die in der nichtformalen Bildung erworben wurden. Die Teilnehmer haben Zeit, über ihren individuellen Lernweg nachzudenken und den Youthpass-Rahmen auszufüllen, wobei sie sich an den acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen orientieren.

Nach Abschluss der Reflexionen wird die Sitzung mit der Zertifikatszeremonie fortgesetzt. Die Trainer verteilen Youthpass-Zertifikate (oder Ausbildungszertifikate) und würdigen dabei den Beitrag und die Entwicklung jedes einzelnen Teilnehmers. Dies sorgt für einen positiven und unvergesslichen Abschluss des Kurses.

Der Link zum Youthpass-Tool und zur Erstellung: Youthpass-Login – Youthpass. (k.D.).

<https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

IV. Schlusswort (10 Minuten)

Der/die Trainer*in bedankt sich bei den Teilnehmern, Partnern und Organisatoren. Die Teilnehmer werden ermutigt, in Kontakt zu bleiben, ihre zukünftigen Initiativen zur Barrierefreiheit auszutauschen und das Selbststudium mit den bereitgestellten Ressourcen fortzusetzen. Ein Gruppenfoto oder ein abschließender Kreis können die Veranstaltung beenden.

Benötigte Materialien: A4- und A3-Papier, Stifte, Bleistifte, Marker, Post-its, Buntstifte, Scheren, Flipchart und Flipchart-Papier, Projektor, Laptop.

Auswirkungen:

Am Ende der Sitzung werden die Teilnehmer:

- über ihren Lernprozess im Verhältnis zu ihren ursprünglichen Erwartungen reflektiert haben;
- die KALPA-Methode zur Bewertung persönlicher und kollektiver Ergebnisse anwenden;
- konkrete nächste Schritte für die Anwendung digitaler Barrierefreiheit in ihrer Jugendarbeit identifiziert haben;
- Anerkennung ihrer Kompetenzen durch Youthpass oder Schulungszertifikate erhalten haben;
- die Schulung mit einem Gefühl der Erfüllung, des Abschlusses und der Motivation für die Zukunft abgeschlossen haben.

Referenzen

- Carmen. (2025, März 3). Was sind die Modelle von Behinderung? 5 Modelle erklärt. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>
- CAST. (k.D.). Leitlinien für universelles Design fürs Lernen. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Überprüfen der Barrierefreiheit während der Arbeit in Office-Anwendungen - Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (CRPD) | Abteilung für inklusive soziale Entwicklung (DISD). (k.D.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>
- Europäische Kommission. (2016). Richtlinie (EU) 2016/2102 über die Barrierefreiheit von Websites und mobilen Anwendungen öffentlicher Stellen. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>
- Europäische Kommission. (2019). Richtlinie (EU) 2019/882 über die Anforderungen an die Barrierefreiheit von Produkten und Dienstleistungen (Europäische Barrierefreiheit Richtlinie). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>
- Europäische Kommission. (k.D.). Barrierefreiheit im Internet – Gestaltung der digitalen Zukunft Europas. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>
- Alles, was Sie wissen müssen, um effektive Alt-Texte zu schreiben - Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Verbessern Sie die Barrierefreiheit mit dem Barrierefreiheitsprüfer. - Microsoft Support. (k.D.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>
- Moriña, Anabel. (2021). Ansätze zur inklusiven Pädagogik: Eine systematische Auswertung der Literatur. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.
- Rivenburgh, K. (2024, Mai 24). Wie man eine Barrierefreiheitsrichtlinie verfasst. *accessible.org*. <https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/>
- SALTO-YOUTH - Toolbox - MenschenBingo. (k.D.). <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>
- Selisko, Tom & Eckert, Christine & Perels, Franziska. (2024). Modelle von Behinderung als Unterscheidungsmerkmal: ein theoretischer Rahmen für inklusive Bildung und die Anwendung auf eine Literaturübersicht. *Cogent Education*. 11. 10.1080/2331186X.2024.2379681.
- Vereinte Nationen. (2006). Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UNCRPD). <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
- Programm der Vereinten Nationen für behinderte Menschen (k.D.). Abteilung für inklusive soziale Entwicklung (DISD). <https://social.desa.un.org/issues/disability>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (k. D.). Überblick über die Konformitätsprüfung der Barrierefreiheit (ACT). Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (k.D.). Inhaltsstruktur. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (2017, Dezember 4). Einführung in die Barrierefreiheit im Internet und die W3C-Standards [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>
- W3C Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (k.D.). Inhaltsstruktur. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- WAVE-Tools zur Bewertung der Barrierefreiheit von Websites. (k.D.). <https://wave.webaim.org/>
- Was ist AT? – Verband der Assistive-Technology-Branche. (k.D.). Assistive Technology Industry Association. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>
- Wikipedia-Autoren. (8. August 2024). Nidhi Goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal
- Wikipedia-Autoren. (25. Januar 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>
- Barrierefreie Inhalte schreiben. (k.D.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- World Wide Web Konsortium (W3C). (k.D.). Übersicht der Assistiven Technologien. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>
- World Wide Web Konsortium (W3C). (2018). Richtlinien für barrierefreie Webinhalte (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Youthpass login – Youthpass. (k.D.). <https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

VERLEGER:

Outreach Hannover e.V., Deutschland

**Outreach
H Hannover**



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.