



NOORSOOTÖÖTAJA TE ÕPPEKAVA

"Ligipääsetava digitaalse haridussisu ja tegevuste loomine ja rakendamine"

PEALKIRI:

Noorsootöötajate õppekava "Ligipääsetava digitaalse haridussisu ja tegevuste loomine ja rakendamine"

PROJEKT:

"Digitaalsete ja veebipõhiste ressursside ligipääsetavuse tagamine puudega noortele", mille rahastajaks on JUGEND für Europa, Saksamaa riiklik agentuur, mis haldab Erasmus+ programmi "Youth in Action"

Projekti partnerid:

- Outreach Hannover e.V., Saksamaa
- Learning Library OÜ, Eesti
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning, Serbia
- LINK DMT s.r.l., Itaalia
- Kaasaegsete eluoskuste parandamise ühing "Realization", Horvaatia

KIRJASTAJA:

Outreach Hannover e.V., Saksamaa

TOIMETAJAD:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic

AUTORID:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic
Danijela Matorcevic
Pavle Jevdic
Željko Pasuj

TÕLGE INGLISE KEELEST:

Kristiina Kaare

GRAAFILINE DISAIN:

Nikola Radovanovic

Sisukord

PROJEKTI KOKKUVÕTE	1
ÕPPEKAVA TAUST.....	3
Teoreetiline taust	5
Puude mudelid ja kaasav mõtteviis.....	5
Stigma, tõkked ja võimestamine noorsootöös	6
Kaasava mõtteviisi suunas	7
Digitaalse ligipääsetavuse õigusraamistik ja standardid.....	8
ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD)	8
ELi veebi ligipääsetavuse direktiiv (2016/2102).....	8
WCAG	9
Tugitehnoloogiad ja universaalne õppimise disain (UDL).....	10
Universaalne õppimise disain (UDL)	10
Kaasav pedagoogika ja mitteformaalsed õppemeetodid	12
NOORSOOTÖÖTAJATE KOOLITUSKURSUSE SESSIOONID: "LIGIPÄÄSETAVA DIGITAALSE HARIDUSSISU JA TEGEVUSTE LOOMINE JA RAKENDAMINE"	14
Koolituskursuse programm	14
Koolituskursuse ja rühma tutvustus.....	15
Riigi tegelikkuse analüüs	18
Digitaalne ligipääsetavus – ülevaade, tähtsus ja mõju	20
Erinevate võimete mõistmine	23
Ligipääsetavuse standardid ja poliitilised raamistikud	25
Tugitehnoloogiad ja tööriistad	28
Ligipääsetava digitaalse sisu kujundamine	30
Ligipääsetav veebidisain.....	32
Kaasava ja ligipääsetava e-õppe loomine	35
Erinevate võimetega noorte kaasamine	38
Digitaalse ligipääsetavuse hindamine ja testimine	40
Olemasolevate materjalide kohandamine	43
Kaasav pedagoogika ja digitaalse ligipääsetavuse propageerimine	46
Koolituskursuse hindamine	48
Viited	50

PROJEKTI KOKKUVÕTE

Maailmas, kus kaugtöö ja hübriid töö muutuvad üha tavalisemaks, ei keskenduta ligipääsetavuse puhul enam niivõrd füüsilisele töökeskkonnale, vaid pigem digitaalsele töökeskkonnale – kuigi mõlemad on võrdselt olulised. Digitaalse ligipääsetavuse saavutamiseks peaksid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiad olema mitte ainult kättesaadavad ja taskukohased, vaid ka ligipääsetavad, mis tähendab, et need peaksid vastama võimalikult paljude inimeste – sealhulgas puudega inimeste – vajadustele ja võimetele. Info- ja kommunikatsioonitehnoloogia ligipääsetavus on äärmiselt oluline, arvestades, et see on muutunud kogu maailmas peamiseks tööriistaks suhtlemisel, teabe edastamisel, tehingute sooritamisel, õppimisel ja meelelahutuses. Digitaaltehnikad peavad olema võimalikult kasutajasõbralikud ja kaasavad, et kõik inimesed üle maailma saaksid neid kasutada oma puudest hoolimata ning et igaüks saaks interneti potentsiaali täielikult ära kasutada.

Maailma Terviseorganisatsiooni (WHO) hinnangul peab üle 15% maailma elanikkonnast – ehk 1,3 miljardit inimest – end puudega inimeseks, mis teeb neist maailma suurima vähemusrühma. Ligipääsmatud digitaalsed tooted mõjutavad puudega inimesi. Mõningaid puuete liike mõjutab digitaalmaailm rohkem kui teisi. Ilma ligipääsetavuseta on puudega inimesed töökohal, tööturul ja tarneahelas tõrjutud, eriti arvestades, et peaaegu kogu suhtlus suurte organisatsioonidega toimub tänapäeval arvuti vahendusel. On selgelt näha, millised tõkked on seatud neile, kes kannatavad digitaalse tõrjutuse all.

SEOywdi eesmärk on parandada digitaalset ligipääsetavust ja kaasatust noorsootöö organisatsioonides, luues kaasavama digitaalse keskkonna puudega noortele ning edendades sellega seotud teadlikkust, mõistmist ja praktilisi oskusi.

Veel üks oluline aspekt, millega me SEOywdi projekti raames tegeleme, on puudega inimeste kaasamine ligipääsetava veebilehe loomisse. Lõppude lõpuks, kes sobiks selleks paremini kui nemad ise? Samuti on huvitav viia läbi katseid mitmesuguste puuetega inimestega, veendumaks, et ressursid käsitlevad erinevaid ligipääsetavusega seotud probleeme. Eesmärk saavutatakse puudega noortele mõeldud haridusliku töövahendite komplekti loomise kaudu, mis hõlmab spetsiaalselt nende vajadustele kohandatud disainiloomete töötubasid.

Meie projekt on otseselt kooskõlas Euroopa Komisjoni väljatöötatud puudega inimeste õiguste strateegiaga aastateks 2021–2030, mille eesmärk on tagada puudega inimeste täielik osalus ühiskonnas teistega võrdsetel alustel, seda nii ELis kui ka väljaspool. SEOywd annab oma panuse strateegia kolmes põhivaldkonnas:

- ELi õigused - puudega noortel on samad õigused nagu kõigil teistel kodanikel, samuti digitaalses keskkonnas. Projekti raames käsitleme digitaalseid õigusi ning nendega seotud väljakutseid ja võimalusi, tõstes teadlikkust
- Iseseisev elu ja autonoomia - digitaalne ligipääsetavus on kõige olulisem samm puudega noorte iseseisvuse suunas. Internetist on saanud meie igapäevaelu lahutamatu osa, mis tähendab, et see peaks olema kõigile võrdselt kättesaadav – sõltumata inimese võimetest. Kui noored ei pääse ligi õppematerjalidele või ei saa veebis sisseoste teha, ei saa nad iseseisvalt elada
- Mittediskrimineerimine ja võrdsed võimalused – nagu eespool mainitud, tuleb tagada võrdne ligipääs kõigile tervishoiuteenustele, haridusele ja tööhõivele digitaalse ligipääsetavuse kaudu

Projekti konkreetsed eesmärgid on järgmised:

- Noorsootöötajate suutlikkuse ja ressursside parandamine digitaalse ligipääsetavuse ja kaasatuse edendamiseks, töötades välja ja levitades õppekava, mis hõlmab digitaalse ligipääsetavuse olulisi aspekte, korraldades noorsootöötajatele koolitusi ning pakkudes neile e-õppe kursust.
- Võimestada puudega noori, pakkudes neile vajalikke tööriistu ja teadmisi digitaal- ja veebikeskkonnas orienteerumiseks ning nende kasutamiseks, luues selleks tervikliku töövahendite komplekti, korraldades kohalikke katseprojekte ning pakkudes nende vajadustele kohandatud e-õppe kursust.
- Levitada laialdaselt digitaalset ligipääsetavust ja kaasatust käsitlevaid asjakohaseid materjale, luues selleks veebipõhise platvormi "SEOywd", viies loodud materjalide (õppekava, e-õppe kursused, töövahendite komplekt) propageerimiseks läbi veebikampaaniaid ning korraldades riiklikke konverentse, et jõuda seeläbi laia publikuni ja puudega noorte digitaalse kaasatuse valdkonnas tegutsevate huvigruppideni.

Projekti eesmärgid on kooskõlas ELi noortestrategia ja vähemalt järgmiste ELi noortepoliitika eesmärkidega:

#3 Kaasavad ühiskonnad - tugevdades noorsootöötajate ja õpetajate suutlikkust töötada tõrjutud noortega ning parandades nende teavitamis- ja haridusvõimalusi

#8 Kvaliteetne õpe - kasutades mitteformaalse hariduse meetodeid, mis võimaldavad õppijal arendada isiklikke oskusi, sealhulgas kriitilist ja analüütilist mõtlemist, loovust ja õppimisvõimet

#9 Ruum ja osalemisvõimalus kõigile - tagades kõigile noortele võrdse ligipääsu ja võrdsed võimalused digikeskkonnas, sõltumata nende võimetest

Eesmärgid on kooskõlas ka vähemalt järgmiste kestliku arengu eesmärkidega:

#3 Hea tervis ja heaolu

#4 Kvaliteetne haridus

#10 Ebavõrdsuse vähendamine

Projekti tegevused:

- A1 - Projektijuhtimine
- Riikidevaheline avakoosolek
- R1 Õppekava
- R2 E-õppe kursus noorsootöötajatele
- Noorsootöötajate rahvusvaheline koolituskursus "ToT"
- "ToT" järelmeetmed – kohalikud/riiklikud koolitused
- Riikidevahelise vahehindamise 1. koosolek
- R3 Töövahendite komplekt
- Kohalikud katseprojektid
- R4 E-õppe kursus puudega noortele
- Riikidevahelise vahehindamise 2. koosolek
- R5 Veebiplatvorm "SEOywd"
- R1 Õppekava veebikampaania
- R2 Noorsootöötajate e-õppe kursuse veebikampaania
- R3 Töövahendite komplekti veebikampaania
- R4 Puudega noorte e-õppe kursuse veebikampaania
- Rahvusvaheline konverents - HR
- Rahvusvaheline konverents - EE
- Rahvusvaheline konverents - RS
- Rahvusvaheline konverents - IT
- Rahvusvaheline konverents - DE
- Riikidevaheline hindamiskoosolek

ÕPPEKAVA TAUST

Noorsootöötajate koolituskava, mis käsitleb ligipääsetava digitaalse haridussisu ja tegevuste kavandamist ning rakendamist, on uuenduslik ja võimestav õppematerjal. See on välja töötatud projekti "Digitaalsete ja veebipõhiste ressursside ligipääsetavuse tagamine puudega noortele" (SEOywd) raames. Koolitus on mõeldud noorsootöötajatele, kes osalevad aktiivselt noortele, eriti puudega noortele suunatud digitaalse hariduse ja kaasatuse algatustes. Arvestades digitaalse keskkonna kasvavat tähtsust noorsootöös, on õppekava eesmärk aidata noorsootöötajatel tagada, et kõik digitaalsed haridustegevused ja -materjalid oleksid ligipääsetavad, kaasavad ning kooskõlas erinevate võimetega noorte õiguste ja vajadustega.

Õppekava aitab noorsootöötajatel mõista erinevaid puudeid ja seda, kuidas need võivad mõjutada noorte osalust digikeskkonnas. Sisu pakub noorsootöötajatele struktureeritud õpet asjakohastel teemadel, nagu ligipääsetavuse standardid ja õigusaktid, tugitehnoloogiad, universaalne õppimise disain, kaasavad pedagoogilised meetodid ning noorte kaasamine ligipääsetavate digitaalsete ruumide loomisse. Õppekavas pööratakse suurt tähelepanu noorsootöötajate toetamisele digitaalse ligipääsetavuse hindamisel, kohandamisel ning propageerimisel nii organisatsioonides kui ka kogukondades. Õppekava on mõeldud 7-päevaseks koolituseks. See koosneb omavahel seotud sessioonidest, mis on organiseeritud loogilises ja progresseeruvas järjekorras, kusjuures iga sessioon käsitleb peamisi pädevusi, mida noorsootöötajad vajavad digitaalse ligipääsetavuse rakendamiseks oma töös. Õppekava metoodika on interaktiivne ja osalusele suunatud ning tugineb mitteformaalse hariduse (NFE) põhimõtetele ja kogemuslikule õppimisele, soodustades õpilastevahelist suhtlust, eneseanalüüsi ja omandatu praktilist rakendamist.

Õppekava koosneb kahest põhiosast. Esimene osa annab ülevaate projektist ja õppekavast, sealhulgas teemaga seotud teoreetilisest taustast. See sisaldab ka koolitusprogrammi tabelit, mis kirjeldab 7-päevase kursuse kõikide sessioonide kulgu. Teises osas tutvustatakse üksikasjalikult iga sessiooni. Iga sessiooni kirjeldus sisaldab järgmist: pealkiri, kestus, taust, konkreetsed eesmärgid, üksikasjalik tegevuskava, vajalikud materjalid, soovituslikus allikas ning suunised tõhusaks rakendamiseks ja edaspidiseks levitamiseks.

Õppekava on mõeldud nii koolitajatele, kes viivad läbi vahetuid koolitusi noorsootöötajatega, kui ka organisatsioonidele, kes soovivad digitaalse ligipääsetavusega seotud teemasid integreerida oma käimasolevasse suutlikkuse tõstmise tegevusse. Selle õppekava kaudu soovime edendada kaasavaid tavasid noorsootöös ja anda noorsootöötajatele võimaluse rakendada tõhusaid meetmeid, et tagada digitaalne ligipääs kõigile.

Õppekava konkreetsed eesmärgid on järgmised:

- Luua toetav ja kaasav rühmaõhkkond meeskonnatöö kaudu ning kehtestada ühiselt õppimise eesmärgid ja põhimõtted;
- Analüüsida ja võrrelda digitaalse ligipääsetavuse hetkeseisu osalevates riikides, selgitades välja väljakutsed, poliitilised suunised ja head tavad;
- Mõista digitaalse ligipääsetavuse kontseptsiooni, selle tähtsust inimõigustele ning selle positiivset mõju noorsootööle ja kaasatusele;
- Parandada osalejate arusaama sellest, kuidas erinevad võimed mõjutavad digitaalset suhtlust, ning kasvatada empaatiat kasutajate mitmekesiste vajaduste suhtes;
- Õppida tundma WCAG 2.1 edukriteeriume ja ELi direktiivi põhipunkte ning kaardistada noortevaldkonna digitaalseid vahendeid (e-õpe, veebilehed);
- Tutvustada noorsootöötajatele peamisi tugitehnoloogiasid ja kasutajatestimise tavasid, mis tagavad ligipääsetavuse digitaalses noorsootöös.

- Anda noorsootöötajatele praktilised oskused ligipääsetava digitaalse sisu loomiseks ja auditeerimiseks;
- Õppida praktiliste harjutuste kaudu tundma ARIA rolle ja kohanduvat disaini ligipääsetavuse tagamiseks;
- Õppida tundma universaalse disaini põhimõtteid ja harjutada nende integreerimist e-õppe mooduli kavandisse;
- Tõsta noorsootöötajate suutlikkust ligipääsetavate tegevuste kavandamisel ja läbiviimisel, mis kaasavad erinevate võimetega noori;
- Arendada noorsootöötajate oskusi digitaalse ligipääsetavuse hindamisel ja testimisel erinevate meetodite abil;
- Varustada noorsootöötajaid oskustega, mis võimaldavad olemasolevaid dokumente ja esitlusi kohandada ligipääsetavasse vormingusse;
- Võimendada noorsootöötajaid ligipääsetavuse juurutamisel oma organisatsioonides ja kaasavate digitavade propageerimisel oma kogukondades;
- Hinnata koolituskursuse õppeprotsessi ja tulemusi, pakkudes samal ajal osalejatele tunnustust ja motivatsiooni edasiseks arenguks.
-



Teoreetiline taust

Õppekava teoreetiline taust loob olulised alused digitaalse ligipääsetavuse mõistmiseks ja rakendamiseks noorsootöös. Selles tutvustatakse peamisi kontseptsioone, mudeleid ja lähenemisviise, mis toetavad koolituskursuse praktilisi harjutusi, et noorsootöötajad ei õpiks mitte ainult seda, kuidas ligipääsetavust tagada, vaid ka seda, miks see oluline on. Teoreetiline komponent on jagatud neljaks põhiosaks, millest igaüks käsitleb ligipääsetavuse ja kaasatuse erinevat, kuid omavahel seotud mõõdet:

- Puude mudelid ja kaasav mõtteviis
- Digitaalse ligipääsetavuse õigusraamistik ja standardid
- Tugitehnoloogiad ja universaalne õppimise disain (UDL)
- Kaasav pedagoogika ja mitteformaalsed õppemeetodid

Puude mudelid ja kaasav mõtteviis

Puude mõistmine on oluline kaasava ja ligipääsetava digikeskkonna loomiseks noorsootöös. Puude käsitlemise viis mõjutab otseselt seda, milliseks kujunevad poliitikad, tavad ja igapäevane suhtlus noortega. Aja jooksul on tekkinud mitmesugused puude mudelid, millest igaühel on erinev mõju sellele, kuidas ühiskond puuet tajub ja sellele reageerib. Noorsootöötajad, kes soovivad edendada kaasatust ja digitaalset ligipääsetavust, peavad loobuma vananenud mudelitest, mis keskenduvad ainult indiviidi piirangutele, ning võtma kasutusele lähenemisviisid, mis panevad rõhku õigustele, võimestamisele ja takistuste kõrvaldamisele.

Aastate jooksul on puuete selgitamiseks ja tõlgendamiseks välja töötatud mitmeid raamistikke. Iga mudel peegeldab teatud ühiskondlikke hoiakuid ja mõjutab seda, kuidas puudega inimesi tajutakse ja koheldakse. Allpool on viis mõjukat mudelit. Järgnev ülevaade puude mudelitest põhineb Purple Goat Agency koostatud materjalidel. Purple Goat Agency on juhtiv kaasava turunduse agentuur, mis teeb tihedat koostööd puudega inimestega, et edendada nende autentset esindatust ja ligipääsetavust.

Meditsiiniline mudel

See mudel käsitleb puuet peamiselt individuaalse probleemina ehk seisundi, häire või puudujäägina, mis vajab ravi, korrigeerimist või parandamist. Sellest perspektiivist vaadatuna peetakse abivahendeid, nagu ratastool või kuuldeaparaat, "rikke" või puuduse tunnuseks, ning puudega inimesi peetakse sageli teistest sõltuvateks või koormaks. Meditsiiniline mudel kipub inimesi nägema vaid nende puudena, mis võib mõnikord kaasa tuua pealetükkivat uudishimu või taktitundetuid küsimusi. See mudel keskendub pigem inimese piirangutele kui soodsa keskkonna loomisele.

Heategevuslik mudel

Heategevuslik mudel kujutab puudega inimesi kaastunde objektidena, kes sõltuvad teiste armust. Selles kontekstis võrdsustatakse puuet isikliku tragöödiaga ning puudete inimesi kujutatakse "kangelastena", kes neid toetavad või päästavad. Kuigi sellised narratiivid on osutunud tõhusaks rahakogumise kampaaniates, kinnistavad need kahjulikke stereotüüpe passiivsusest ja ohvristaatusest. Tänapäeval kritiseeritakse seda mudelit laialdaselt puudega inimeste autonoomia ja sõltumatuse õõnestamise eest.

Majanduslik mudel

See mudel mõõdab puudeid majandusliku tootlikkuse seisukohast. Isikut loetakse puudega inimeseks, kui tema vaegus takistab tal osalemast standardsetes töövormides, milleks on tavaliselt üheksast viieni töö kontoris või füüsilises töökohas. Sotsiaaltoetusi käsitlevad poliitilised arutelud tuginevad sageli sellele mudelile, keskendudes puude ühiskondlikele "kuludele", selle asemel et

tunnustada puudega inimeste laiemat panust. Seega on oht, et inimesi vaadeldakse pelgalt majandusliku tootlikkuse seisukohast, jättes samas tähelepanuta alternatiivsed töötamisviisid, väärtuse loomise viisid ja ühiskondliku panuse.

Moraalne mudel

Moraalne mudel tõlgendab puuet isikliku ebaõnnestumise, patu või nõrkuse tagajärjena. Ajalooliselt on see vaade olnud seotud usuliste või ebausklike veendumustega, mille kohaselt on puue karistus või ebamoraalse käitumise tagajärg. Kuigi see mudel on kaasaegses lääne ühiskonnas haruldane, on see mõnes kogukonnas ja kultuuritraditsioonis tänaseni säilinud. See võib põhjustada häbimärgistamist, piinlikkust ja väljaarvamist, süvendades puudega inimeste tõrjutust.

Sotsiaalne mudel

Erinevalt meditsiinilisest lähenemisviisist põhineb sotsiaalne mudel seisukohal, et puue ei tulene mitte füüsilistest või vaimsetest häiretest, vaid ühiskonnas valitsevatest tõketest. Kaldteede puudumine, ligipääsmatud veebilehed, negatiivne suhtumine või diskrimineerivad tavad on näited sellest, mis inimesi tegelikult takistab. Selle vaatenurga kohaselt ei ole vaja parandada mitte inimest, vaid keskkonda ja süsteeme, mis ei suuda tagada võrdset ligipääsu. Sotsiaalne mudel on avaldanud tohutut mõju tänapäevaste puudega inimeste õiguste liikumiste kujunemisele, toetades seisukohta, et ligipääsetavus ja kaasatus on kogu ühiskonna jagatud vastutus¹.

Õigustepõhine lähenemisviis ja ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD)

Sotsiaalsele mudelile tuginedes asetab õigustepõhine lähenemisviis puude selgesõnaliselt inimõiguste konteksti. Seda seisukohta toetab 2006. aastal vastu võetud ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD), milles sätestatakse, et puuetega inimestel on samad õigused ja vabadused nagu kõigil teistel. Konventsioonis rõhutatakse inimväärikust, autonoomiat, mittediskrimineerimist ja täielikku osalemist ühiskonnaelus. ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsiooni artikkel 9 käsitleb konkreetset ligipääsetavust, nõudes riikidelt asjakohaste meetmete rakendamist, et tagada võrdne juurdepääs info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatele (IKT), transpordile, avalikele teenustele ja rajatistele. See artikkel rõhutab, et digitaalne ligipääsetavus ei ole valikuline ega lisafunktsioon, vaid riikide, institutsioonide ja organisatsioonide õiguslik ja moraalne kohustus².

Noorsootöö kontekstis tähendab õigustepõhine lähenemisviis seda, et ligipääsu tagamine ei ole pelgalt hea tava või viisakuse küsimus. Tegemist on pigem põhiõiguste kaitsmisega. Noorteorganisatsioonid peavad end nägema kohustuste kandjatena, kes vastutavad selliste keskkondade loomise eest, kus puudega noored saavad täielikult osaleda, sealhulgas digitaalvaldkonnas.

Stigma, tõkked ja võimestamine noorsootöös

Hoolimata edusammudest sotsiaalsete ja õiguspõhiste lähenemisviiside rakendamisel, seisavad puudega noored endiselt silmitsi laialdase häbimärgistamise ja tõrjutusega. Teatud stereotüübid, näiteks eeldused, et nad on vähem võimekad, vähem iseseisvad või vähem väärtuslikud, mõjutavad endiselt hoiakuid ja käitumist. Taolised negatiivsed arusaamad kinnistavad nii füüsilisi kui ka digitaalseid tõkkeid, jätkates noorte tõrjumist ühiskonna äärealale. Noorsootöös võib häbimärgistamine avalduda siis, kui tegevusi kavandatakse mitmekesiseid vajadusi arvesse võtmata, kui suhtlusviisid ei kaasa mitteverbaalseid osalejaid või kui digitaalseid vahendeid arendatakse ilma

¹Carmen. (3. märts 2025). "Millised on puude mudelid? 5 mudeli tutvustus" Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>

²Puuetega inimeste õiguste konventsioon (CRPD) | Division for Inclusive Social Development (DISD). (kuupäev puudub). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>

alternatiivsete vorminguteta. Sellised tõkked pärsivad osalemist ja annavad puudega noortele märku, et nad ei ole täielikult teretunud.

Nende probleemide lahendamisel mängivad noorsootöötajad olulist rolli noorte võimendamise kaudu. Võimendamine tähendab noortele puudega inimestele võimaluste loomist, et nad saaksid astuda juhtrollidesse, teha valikuid ja panustada aktiivselt oma kogukondades. See eeldab ka nende kaasamist ühisloome protsessidesse, eriti ligipääsetavate digitaalsete tööriistade ja ressursside loomisel.

Kaasava mõtteviisi suunas

Kaasava mõtteviisi suunas liikumine tähendab mitmekesisuse kui inimühiskonna loomuliku ja väärtusliku osa omaksvõtmist. Noorsootöötajad, kes osalevad aktiivselt erinevates programmides ja tegevustes, peaksid endale ja oma meeskonnale järjekindlalt esitama järgmisi küsimusi:

- Kes on sellest tegevusest või ressursist kõrvale jäetud ja miks?
- Millised tõkked esinevad ja kuidas on võimalik neid kõrvaldada?
- Kuidas kaasata puudega noori mitte ainult osalejate, vaid ka kaasloojatena?

Kaasavad mõtteviisid ulatuvad tehnilistest lahendustest kaugemale. Need peegeldavad avatust, austust ja aktiivset kaasamist. Samuti on need kooskõlas mitteformaalse hariduse väärtustega, mille keskmes on osalus, vastutus ja kogemuslik õppimine. Kaasava mõtteviisi omaksvõtmisega saavad noorsootöötajad tagada, et digitaalne ligipääsetavus muutub igapäevaseks tavaks, mitte järelmõtteks.

Digitaalse ligipääsetavuse õigusraamistik ja standardid

Digitaalne ligipääsetavus tugineb nii Euroopas kui ka ülejäänud maailmas kindlatele õigusaktidele, milles tunnustatakse võrdset ligipääsu digitaalsele teabele põhilise inimõigusena. Need raamistikud mõjutavad seda, kuidas organisatsioonid (sealhulgas noorsootöö organisatsioonid ja muud struktuurid) kujundavad, edastavad ja hindavad oma digitaalseid keskkondi. Nende mõistmine aitab noorsootöötajatel näha ligipääsetavust mitte pelgalt tehnilise täiendusena, vaid ka kaasatuse, kvaliteetse õppimise ja osaluse lahutamatu osana.

ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD)

Ülemaailmsel tasandil on ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD) digitaalse ligipääsetavuse peamine inimõiguslik alus. Konventsioon, mille on ratifitseerinud Euroopa Liit ja kõik selle partnerriigid, sätestab, et puudega inimestel peab olema võrdne ligipääs info- ja kommunikatsioonitehnoloogiale, digitaalsetele teenustele ja veebikeskkonnale. Artiklis 9 rõhutatakse, et ligipääsetavus on iseseisva elu, sotsiaalse osaluse ja täieliku kodakondsuse eeltingimus. Selle kohaselt peavad riigid ja asutused tuvastama ja kõrvaldama digitaalses suhtluses esinevaid tõkkeid, kindlustades, et veebilehed, mobiilirakendused, elektroonilised dokumendid ja veebipõhised platvormid oleksid tajutavad, kasutatavad, arusaadavad ja ligipääsetavad kõigile.³ Noorsootöö kontekstis tähendab see ligipääsetavusega arvestamist juba digitaalsete tegevuste, suhtlus- ja õppevahendite kavandamisel, selle asemel, et nõuda puudega noortelt kohanemist ligipääsmatute keskkondadega.

ELi veebi ligipääsetavuse direktiiv (2016/2102)

Euroopa tasandil tugevdatakse õigusraamistikku veelgi ELi veebi ligipääsetavuse direktiiviga (2016/2102), mis kohustab avaliku sektori asutusi ja kõiki riiklikku rahastamist kasutavaid organisatsioone tagama, et nende veebilehed ja mobiilirakendused vastavad tunnustatud ligipääsetavuse standarditele. Direktiiv nõuab veebisisu ligipääsetavuse suuniste (WCAG 2.1) järgimist tasemel AA, millega reguleeritakse digitaalse sisu struktureerimist, navigeerimist ja esitamist, et see sobiks erinevate võimetega kasutajatele.⁴

See kohustus kehtib ka Erasmus+ projekte ellu viivatele noorteorganisatsioonidele, mis tähendab, et projektide veebilehed, õppematerjalid, veebikursused ja teabematerjalid peavad vastama nendele standarditele. Praktikast tähendab see piltidele alternatiivse teksti lisamist, värvikontrasti tagamist, klaviatuuriga navigeerimise võimaldamist ning dokumentide loetavust tugitehnoloogia abil.⁵

Euroopa ligipääsetavuse akt (2019/882)

Euroopa ligipääsetavuse akt (2019/882) täiendab direktiivi, laiendades ligipääsetavusnõudeid suuremale digitoodele ja -teenuste hulga kogu erasektoris. Kuigi silmas on peetud peamiselt tootjaid ja teenusepakkujaid, mõjutab see ka noorsootööd, suurendades ligipääsetavate digitaalsete tööriistade, tarkvara ja veebipõhiste õppeplatvormide kättesaadavust. Tänu sellele julgustatakse noorsootöötajaid valima ligipääsu hõlbustavaid tööriistu ja vältima neid, mis takistavad

³ÜRO. (2006). *Puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD)*.

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

⁴Euroopa Komisjon. (2016). *Direktiiv (EL) 2016/2102 avaliku sektori asutuste veebisaitide ja mobiilirakenduste ligipääsetavuse kohta*.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

⁵Euroopa Komisjon (kuupäev puudub). *Veebi ligipääsetavus – Euroopa digitaalse tuleviku kujundamine*.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>

osalemist. See muutus näitab Euroopa laiemat pühendumust universaalsele ligipääsule ja ligipääsetavuse integreerimisele kõikidesse digitaalsetesse ökosüsteemidesse.⁶

WCAG

Nii ELi direktiivide kui ka rahvusvaheliste raamistike keskmes on WCAG – ülemaailmne standard, mille on välja töötanud World Wide Web Consortium (W3C). WCAG 2.1 põhineb neljal printsiibil: tajutavus, kasutatavus, arusaadavus ja töökindlus; rõhutades selgust, kasutusmugavust ja ühilduvust tugitehnoloogiatega. Need põhimõtted moodustavad praktilise aluse ligipääsetavate õppematerjalide ja digitaalse sisu kavandamiseks. Noorsootöötajate jaoks ei ole WCAG mitte ainult tehniline suunis, vaid ka vahend, mis aitab muuta digitaalse hariduse kaasavaks ja õigustel põhinevaks tegevuseks.⁷

Euroopa riikide seadused kajastavad veebi ligipääsetavuse direktiivi riigipõhiste õigusaktide kaudu. Kuigi terminoloogia ja järelevalvemehhanismid on erinevad, peavad kõik riiklikult rahastatavad organisatsioonid tagama, et nende digitaalsed ressursid on ligipääsetavad ja neid hinnatakse regulaarselt. See hõlmab ligipääsetavuse avalduste kättesaadavust, kasutajate tagasiside mehhanisme ja pidevaid uuendusi. Noorteorganisatsioonide jaoks tähendab see, et ligipääsetavust tuleb käsitleda pideva protsessina, mis on integreeritud digitaalsete tegevuste kavandamisse, elluviimisse ja levitamisse.

Kokkuvõttes rõhutatakse õigusraamistikes ja standardites, et ligipääsetavus ei ole valikuline. See on juriidiline kohustus ja eetilise noorsootöö põhikomponent. Kui noorsootöötajad mõistavad ja rakendavad vastavaid raamistikke, aitavad nad tagada, et kõik noored (sõltumata nende võimetest) saavad digikeskkonnas õppida, suhelda ja täiel määral osaleda. Sellega kinnistavad nad võrdõiguslikkuse, väärikuse ja kaasatuse põhimõtteid, mis on noorsootöö ja inimõigustealase hariduse keskmes.

⁶Euroopa Komisjon. (2019). *Direktiiv (EL) 2019/882 toodete ja teenuste ligipääsetavuse nõuete kohta (Euroopa ligipääsetavuse akt)*.

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

⁷World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Veebisisu ligipääsetavuse juhised (WCAG) 2.1*.

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

Tugitehnoloogiad ja universaalne õppimise disain (UDL)

Digitaalne ligipääsetavus on tihedalt seotud tööriistade ja strateegiatega, mis võimaldavad erinevate võimete ja inimestel digitaalsele keskkonnale juurde pääseda, selles navigeerida ja sisukalt osaleda. Tugitehnoloogiad ning universaalne õppimise disain (UDL) põhimõtted on digitaalse ligipääsetavuse kaks olulist komponenti. Mõlemad pakuvad nii individuaalseid lahendusi konkreetsetele ligipääsuvajadustele kui ka laiemat pedagoogilist lähenemisviisi, mille eesmärk on paindlike, kaasavate ja õppijakesksete õpikeskkondade loomine. Noorsootöötajate jaoks on nende mõistete tundmine oluline selliste digiõppe kogemuste kavandamiseks, mis võimaldavad noortel täielikult ja iseseisvalt osaleda.

Tugitehnoloogiad hõlmavad laia valikut vahendeid, alates tarkvarast ja riistvarast kuni seadmetesse sisseehitatud funktsioonideni, mis aitavad puudega inimestel digitaalset sisu kasutada. Need tehnoloogiad ei kompenseeri inimese piiranguid, vaid pigem aitavad ületada ühiskonnast, disainivalikutest või ligipääsmatutest keskkondadest põhjustatud takistusi. Ekraanilugejad, teksti kõneks muundavad programmid, hääljuhtimissüsteemid, subtiitrite tööriistad, luubid, juhtnupud ja alternatiivsed klaviatuurid on kõige levinumad tööriistad digitaalse ligipääsu toetamiseks.⁸ Kaasaegsed seadmed on üha sagedamini varustatud sisseehitatud ligipääsufunktsioonidega, mis muudavad tugitehnoloogiad laiemalt kättesaadavaks. Näiteks: operatsioonisüsteemid nagu Windows, macOS, Android ja iOS pakuvad sisseehitatud võimalusi ekraani lugemiseks, suurendamiseks, reaajas subtiitrite kuvamiseks, kontrasti reguleerimiseks ja lihtsustatud navigeerimiseks. Kui noorsootöötajad mõistavad, kuidas sellised tööriistad toimivad, on neil lihtsam kavandada tegevusi, mis ei jäta kõrvale neist sõltuvaid kasutajaid.

Universaalne õppimise disain (UDL)

Tugitehnoloogiatega üksi ei piisa, kui digitaalsed materjalid ei ole loodud ligipääsetaval viisil. Ekraanilugeja ei suuda tõlgendada pilti, millel puudub alternatiivtekst, ning subtiitrite lisamine tööriistad ei suuda täiustada videot, kui helikvaliteet on halb. Selles osas pakub universaalne õppimise disain laiemat raamistikku proaktiivseks kaasamiseks. UDL keskendub individuaalsete kohanduste asemel süsteemsele disainile, tagades, et õppematerjalid, õppemeetodid ja digitaalsed ressursid on paindlikud ja vastavad mitmekesistele vajadustele. CASTi välja töötatud UDL põhineb kolmel põhimõttel: erinevad kaasamisviisid, erinevad esitusviisid ning erinevad tegutsemis- ja väljendusviisid. Selle asemel, et kohandada materjale alles pärast takistuste ilmumist, julgustab universaalne õppimise disain (UDL) õpetajaid ja noorsootöötajaid mitmekesisust ette nägema ning kujundama õpikogemusi, mis arvestavad sellega juba algusest peale.⁹

Digitaalses noorsootöös on universaalne õppimise disain (UDL) eriti oluline, kuna veebipõhised õpikeskkonnad võimaldavad kasutada mitmesuguseid formaate: tekst, heli, video, visuaalid, interaktiivsed tööriistad ja kohandatav õppetempo. Koos ligipääsetavuse suunistega parandab universaalne õppimise disain (UDL) digitaalse tegevuse üldist kvaliteeti ja kaasavust. Näiteks teabe pakkumine nii kirjalikus kui ka verbaalses vormis on kooskõlas universaalne õppimise disaini (UDL) põhimõttega, mis käsitleb erinevaid esitusviise, ning toetab samal ajal kasutajaid, kes vajavad tööriistu teksti kõneks muundamiseks või subtiitrite kuvamiseks. Erisugused tegutsemis- ja väljendusvõimalused, näiteks kirjalikud vastused, lühivideo salvestamine või interaktiivse

⁸World Wide Web Consortium (W3C). (kuupäev puudub). *Tugitehnoloogia ülevaade*.
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

⁹CAST. (kuupäev puudub). *Universaalne õppimise disaini juhised*.
<https://udlguidelines.cast.org/>

veebitööriista kasutamine, võimaldavad kaasata ka liikumispuudega õpilasi või neid, kellele sobivad paremini alternatiivsed suhtlusviisid.¹⁰

Tugitehnoloogiate ja UDL-i kombinatsioon toetab ka õigustel põhinevat lähenemist noorte osalusele. Puudega noored seisavad sageli silmitsi mitmete takistustega; mitte ainult sisule juurdepääsul, vaid ka enesekindluse, kaasatuse ja esindatuse tundmisel digikeskkonnas. Kui noorsootöötajad koostavad digitaalseid materjale universaalset disaini silmas pidades ja tagavad nende ühilduvuse tugitehnoloogiatega, aitavad nad kaasa noorte võimestamisele, iseseisvusele ja võrdsele osalusele. See lähenemisviis on kooskõlas rahvusvahelistes raamistikutes, sealhulgas ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioonis (UNCRPD) määratletud väärtustega, mis nõuavad ligipääsetavaid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaid ning kaasavaid haridustavasid, toetades võrdset osalust ilma diskrimineerimiseta.

Universaalne õppimise disain (UDL) noorsootöös

Praktikas tähendab tugitehnoloogiate ja universaalse õppimise põhimõtete integreerimine noorsootöösse üleminekut reaktiivselt mõtteviisilt ("kohandame end vajaduse korral") ennetava ja kaasava disainikultuuri poole. Noorsootöötajad ei pea olema tehnilised eksperdid, kuid nad peavad mõistma, kuidas nende otsused – näiteks selgete pealkirjade kirjutamine, subtiitrite lisamine, sobivate värvide valimine või mitmekesiste juhendamismvormide pakkumine – mõjutavad otseselt seda, kas erinevate võimetega noored saavad tegevuses sisukalt osaleda. Kui tugitehnoloogiaid ja universaalse õppimise disaini (UDL) kasutatakse üheskoos, aitab see vähendada häbimärgistamist ja suunata vastutuse õppijatelt digikeskkondi loovatele õpetajatele ja asutustele.

Lõppkokkuvõttes rõhutavad need raamistikud, et ligipääsetav digitaalne noorsootöö on saavutatav teadlike disainivalikute, erinevate vajaduste teadvustamise ja kaasavate strateegiatega integreerimise kaudu. Rakendades universaalse õppimise disaini põhimõtteid ja tagades materjalide ühilduvuse tugitehnoloogiatega, saavad noorsootöötajad luua digitaalseid õpikeskkondi, mis mitte ainult ei vasta ligipääsetavuse standarditele, vaid toetavad lisaks kõigi noorte loovust, võrdseid võimalusi ja mõtestatud osalemist.

¹⁰World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Veebisisu ligipääsetavuse juhised (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Kaasav pedagoogika ja mitteformaalsed õppemeetodid

Noorsootöö tugineb veendumusele, et haridus ei piirdu klassiruumide ja ametlike asutustega. Tegemist on selliste keskkondade loomisega, kus noored saavad aktiivse osalemise kaudu avastada, mõtiskleda ja areneda. Selles kontekstis on kaasav pedagoogika ja mitteformaalsed õppemeetodid tõhusad lähenemisviisid erinevate õppijate, eriti puudega noorte vajaduste rahuldamiseks. Need panevad rõhku osalusele, vastutusele ja paindlikkusele, et igal inimesel, olenemata tema võimetest, oleks võimalus õppeprotsessis sisukalt osaleda.

Kaasav pedagoogika

Moriña (2021) sõnul ei viita kaasav pedagoogika – erinevalt kaasavast praktikast – mitte ainult õpetamistegevusele, vaid hõlmab ka muid õpetamisoskusi. Kaasava pedagoogika seisukohast ei sõltu tehtavad otsused mitte ainult õpetajate teadmistest, pädevusest ja tegevusest, vaid ka nende väärtushinnangutest ja veendumustest seoses õpilaste, õpetamise ja õppimise olemusega, samuti sotsiaalsetest protsessidest ja mõjudest. Kontseptuaalselt on kaasavat pedagoogikat määratletud kui lähenemist õpetamisele ja õppimisele, mille puhul õpetajad arvestavad õppijate individuaalsete erinevustega, et vältida teatud õpilaste tõrjumist¹¹.

Kaasav pedagoogika ei piirdu tehniliste kohandustega. Tegemist on austust, avatust ja võrdsust väärtustava mõtteviisi kujundamisega. See eeldab, et noorsootöötajad näevad erinevusi kui võimalusi rikkalikumate õpikogemuste loomiseks, mitte kui takistusi. Seda lähenemisviisi toetavad inimõigustega seotud põhimõtted, eelkõige ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon, milles nõutakse võrdset ligipääsu haridusele ja ühiskondlikule elule. Euroopa Nõukogu käsiraamat Kompass rõhutab samuti kaasavate lähenemisviiside tähtsust inimõigustealases hariduses. Selles märgitakse, et tegevused peaksid olema mitte ainult ligipääsetavad, vaid ka võimestavad, julgustades noori diskrimineerimisele vastu astuma ja mitmekesisust omaks võtma.

Mitteformaalse hariduse põhimõtted

Mitteformaalne haridus erineb formaalsest haridusest oma põhimõtete ja lähenemisviisi poolest, mis on paindlik, õppijakeskne ja kogemuslik. See väärtustab õppimist praktiliste tegevuste, eneseanalüüsi ja dialoogi kaudu, mitte ainult akadeemilist õpet või struktureeritud õppekavasid. Mitteformaalse hariduse peamised põhimõtted on järgmised:

- Osalus, mille puhul õppijad on aktiivselt kaasatud õppeprotsessi ja õpitulemuste kujundamisse;
- Õppijad vastutavad ise oma õppeprotsessi eest, samas kui õpetajad on pigem juhendajad kui loengupidajad;
- Kogemuslik õppimine, st praktilised tegevused, millele järgneb sageli struktureeritud mõtisklus;
- Vabatahtlik osalemine: mitteformaalse õppe puhul austatakse õppijate valikut osaleda ja tunnustatakse nende sisemist motivatsiooni;
- Terviklik areng, kus lisaks teadmistele toetab mitteformaalne haridus isiklikku arengut, kriitilist mõtlemist, loovust ja sotsiaalseid oskusi.

Välja toodud põhimõtted on erilise tähtsusega noorsootöötajate jaoks, kuna need edendavad kaasatust ja võimestamist, tagades, et õpikeskkond on nii informatiivne kui ka transformatiivne.

¹¹Moriña, Anabel. (2021). "Kaasava pedagoogika lähenemisviisid: süstemaatiline kirjanduse ülevaade". Pedagogika. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.

Osalusmeetodid noorsootöös

Kaasava pedagoogika keskmeks on selliste osalusmeetodite kasutamine, mis seavad esikohale õppijate aktiivse kaasamise protsessi igas etapis, alates eesmärkide määratlemisest kuni tulemuste hindamiseni. Need meetodid loovad keskkonna, kus noored ei ole pelgalt passiivsed teabe vastuvõtjad, vaid õppimisprotsessi aktiivsed osalised. Näiteks võimaldab üksteiselt õppimine osalejatel jagada oma teadmisi ja kogemusi, edendades vastastikust austust ja lõhkudes hierarhilist dünaamikat. Näiteks võib nägemispuudega osaleja selgitada, kuidas ta tugitehnoloogia abil digitaalseid vahendeid kasutab, pakkudes sellega teistele rühma liikmetele väärtuslikke teadmisi. Samamoodi erineb ringiaja praktika traditsioonilisest hierarhisest klassiruumi seadistusest, kuna arutelud toimuvad ringis, mis sümboliseerib võrdsust ja tagab, et kõigil on võrdne võimalus oma panuse andmiseks. Samuti on tõhusad kogemuslikud harjutused, nagu mängud, simulatsioonid või rollimängud, mis võimaldavad õppijatel uurida keerukaid teemasid interaktiivsel ja arusaadaval viisil. Koostööprojektid, kus rühmad töötavad ühiselt konkreetsete tulemuste saavutamiseks, nagu kampaaniad, digitaalne sisu või esitlused, edendavad meeskonnatööd, vastutustunnet ja jagatud kohustuse teadvustamist. Üheskoos aitavad need osalusmeetodid noorsootöötajatel luua kaasavaid keskkondi, kus õppimine muutub kõigi jaoks dünaamiliseks, interaktiivseks ja võimestavaks.

Mitteformaalse õppe kohandamine erinevate võimete õppijatele

Selleks, et mitteformaalne haridus oleks tõeliselt kaasav, peavad noorsootöötajad oma meetodeid teadlikult kohandama, tagades ligipääsu erinevate võimete õppijatele. See eeldab ennetavat planeerimist, paindlikkust juhendamisel ning suhtumist, mis ei näe mitmekesisust mitte väljakutsena, vaid rühma rikastava väärtusena. Üks oluline aspekt on suhtlemine, mis peaks toimuma mitmesugustes vormides, näiteks verbaalselt, visuaalselt, kirjalikult ja taktiilselt, et iga õppija saaks osaleda just talle sobival viisil. Suuliste selgitustele võivad lisanduda kirjalikud juhised, põhipunktide rõhutamiseks saab kasutada sümboleid ja ikoone. Samavõrd oluline on pöörata tähelepanu füüsilisele ligipääsetavusele, tagades, et koolitusruumides on sobivad kaldteed, istmed ja valgustus, ning et tegevusi kohandatakse vastavalt osalejate liikumisvõimele. Ajajuhtimine on samuti oluline: juhendajad peaksid teatud tegevuste jaoks varuma rohkem aega või tegema vahepause, mis aitavad säilitada keskendumisvõimet ja energiat. Tugivahendite, nagu ekraanilugejate, subtiitrite, suure kirjasuuruse või viipekeele tõlke kasutamine võib ligipääsetavust veelgi suurendada, samas kui rollide paindlikkus tagab, et kõik osalejad saavad panustada vastavalt oma tugevustele. Mõned osalejad võivad võtta juhtrolli arutelus, samas kui teised eelistavad ideid visuaalselt dokumenteerida või anda analüütilist tagasisidet. Lõpetuseks, oluline strateegia on ühine loomeprotsess, mille raames kutsutakse puudega õppijaid osalema tegevuste kavandamises, et need oleksid mitte ainult asjakohased, vaid arvestaksid ka erinevate vajadustega. Need kohandused peegeldavad kaasava pedagoogika põhimõtteid, lükates tagasi ühtse lähenemisviisi ja kujundades õpikeskkondi algusest peale mitmekesisust silmas pidades.

NOORSOOTÖÖTAJATE KOOLITUSKURSUSE SESSIOONID: "LIGIPÄÄSETAVA DIGITAALSE HARIDUSSISU JA TEGEVUSTE LOOMINE JA RAKENDAMINE"

Koolituskursuse programm

1. päev	
Pärastlõuna	Osalejate saabumine
Õhtu	Tervitusõhtu
2. päev	
Hommik	Tervitus, meeskondade loomine, ootused ja panused
Hommik	Riigi tegelikkuse analüüs
Pärastlõuna	Digitaalne ligipääsetavus – ülevaade, tähtsus ja mõju
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
Õhtu	Kultuuridevaheline õhtu
3. päev	
Hommik	Erinevate võimete mõistmine
Pärastlõuna	Ligipääsetavuse standardid ja poliitilised raamistikud
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
4. päev	
Hommik	Tugitehnoloogiad ja tööriistad
Pärastlõuna	Ligipääsetava digitaalse sisu kujundamine
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
5. päev	
Hommik	Ligipääsetav veebidisain
Pärastlõuna	VABA PÄRASTLÕUNA
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
6. päev	
Hommik	Kaasava ja ligipääsetava e-õppe loomine
Pärastlõuna	Erinevate võimetega noorte kaasamine
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
7. päev	
Hommik	Digitaalse ligipääsetavuse hindamine ja testimine
Pärastlõuna	Olemasolevate materjalide kohandamine
Pärastlõuna	Refleksioon ja päeva kokkuvõte
8. päev	
Hommik	Kaasav pedagoogika ja digitaalse ligipääsetavuse propageerimine
Pärastlõuna	Koolituskursuse hindamine
Õhtu	Pidu "Kohtume taas"
9. päev	
Hommik	Osalejate lahkumine

Koolituskursuse ja rühma tutvustus

Sessiooni pealkiri: Koolituskursuse ja rühma tutvustus

Kestus: 90 minutit

Taust:

Esimene sessioon paneb koolitusele aluse, luues sõbraliku, kaasava ja ligipääsetava keskkonna. Eesmärk on tugevdada rühma ühtekuuluvust, tutvustada osalejatele koolitusprogrammi ja selle eesmärgi ning innustada osalejaid oma õppeprotsessi eest vastutama. Osalejad tutvuvad programmiga ja võtavad osa kaasahaaravast tegevusest, mis võimaldab neil üksteisega tutvuda, aga ka kursuse teemasse sisse elada. Sessiooni käigus saavad osalejad väljendada oma ootusi ja koostada ühiselt rühmakokkuleppe, mis kujundab edaspidist õpikeskkonda.

Eesmärgid:

- Tugevdada rühma ühtekuuluvustunnet lihtsa ja interaktiivse virgutusharjutuse abil;
- Anda osalejatele võimalus väljendada oma ootusi, hirme ja võimalikke panuseid koolituskursusele;
- Töötada ühiselt välja rühmakokkulepe, mis põhineb vastastikusel austusel, ligipääsetavusel ja psühholoogilisel turvalisusel, et luua kaasav töökeskkond.

Sessiooni kulg:

I. Koolituskursuse, meeskonna ja osalejate tutvustus (20 minutit)

Juhendaja tervitab koolitusel osalejaid. Tema ja korraldusmeeskond avavad ametlikult programmi, tutvustades projekti. Nad annavad projektist lühiülevaate, selgitades teema olulisust, noorsootöötajate rolli ja tegevustes osalemise tähtsust. Sellele järgneb koolituskursuse sihi, konkreetsete eesmärkide ja kogu nädala programmi tutvustamine. Seejärel toimub lühike tutvustusvoor, kus iga osaleja toob välja oma nime, päritoluriigi, saatva organisatsiooni ja erialase tausta.

II. "Inim-bingo" – virgutusharjutus (25 minutit)

Koolitaja tutvustab esimest harjutust, mis aitab osalejatel üksteist paremini tundma õppida, samuti võimaldab see hinnata nende teadmisi ja anda ülevaate koolituse teemast. Ta selgitab mängu "Inim-bingo" reegleid – see on kohandatud tegevus, mis julgustab osalejaid ringi liikuma, üksteisega suhtlema ja ühiseid jooni avastama. Iga osaleja saab bingopiletiga sarnaneva tabeli, millel on 16 ruutu kriteeriumitega. Osalejatel palutakse ruumis ringi liikuda ja leida keegi, kes vastab igale kriteeriumile, ning kirjutada tema nimi vastavasse kasti. Iga isiku nime võib samal bingokaardil kasutada ainult üks kord. Kui keegi täidab terve rea või veeru, hüüab ta: "Bingo!" ja rühm koguneb hetkeks, et arutada huvitavaid avastusi. Protsess kestab umbes 15 minutit. Pärast tegevust palub juhendaja osalejatel jagada lühikesi tähelepanekuid, näiteks:

- Mis teid üllatas?
- Kas leidsite ootamatuid seoseid?

See soodustab varajast jagamist ja suhtlemist osalejate vahel. Arutelu kestab 10 minutit. Allpool on "Inim-bingo" mängujuhend.

Inim-bingo !!!!!

Te peate moodustama rea või diagonaali, leides inimesed, kes vastavad järgmistele kriteeriumidele. Need peavad olema erinevad inimesed!

Kes on varem läbi viinud veebipõhist töötuba?	Kes teab, mida tähendab lühend WCAG?	Kes kasutab ekraanilugejat või on seda proovinud?	Kes oskab viipekeeles "tere" öelda?
Kes on loonud veebilehe?	Kes on osalenud noortevahetuses või Erasmus+ projektis?	Kes on tegevust kohandanud nii, et see oleks kaasavam?	Kes teab kedagi, kes töötab ligipääsetavuse või tugitehnoloogiatega?
Kes naudib loovate meetodite (nagu teater, kunst või mängud) kasutamist noorsootöös?	Kes on töötanud otseselt puudega noortega?	Kes kasutab videote vaatamisel subtiitreid?	Kellel on rohkem kui kaks sotsiaalmeedia kontot?
Kes oskab nimetada vähemalt ühte ligipääsetavusega seotud tööriista või rakenduse?	Kes räägib vähemalt kolme keelt?	Kes on korraldanud kogukonna- või kooliüritust?	Kes usub, et ligipääsetavus on kasulik <i>kõigile</i> , mitte ainult puudega inimestele?

Allikas: Selle tegevuse aluseks on SALTO-YOUTH - Töövahendid - "Inim-bingo". (kuupäev puudub).
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>

III. Ootused, hirmud ja panused (25 minutit)

Ruumi on paigutatud kolm suurt pabertahvli (või digitaalset tahvli). Koolitaja on igale tahvlile kirjutanud pealkirja. Pealkirjad on: "Lootused", "Hirmud", "Panused". Koolitaja tutvustab seda kui võimalust mõista, millise suhtumisega osalejad koolitusele tulevad: mida nad loodavad õppida, millised mured neil võivad olla ja mida nad rühmale pakkuda saavad. Osalejatel palutakse ringi liikuda ja kirjutada või joonistada oma vastused igale tahvlile. Need, kes ei soovi kirjutada, saavad oma mõtteid koolitajaga jagada suuliselt või kasutada ideede väljendamiseks kleebiseid ja sümboleid. Lõõgastava õhkkonna loomiseks võib vaikselt mängida taustamuusikat. Protsess kestab 10-15 minutit. Kui kõik on oma panuse andnud, kutsub koolitaja rühma kokku ja loeb valjuhäälselt ette mõned näited igalt tahvlilt, pakkudes kinnitust ja normaliseerides levinud hirme, nagu hirm tehniliste terminite ees, teadmiste puudumine või ebamugavustunne puuetest rääkimisel. Koolitaja selgitab, kuidas koolitus on üles ehitatud osalejate toetamiseks ja nende küsimustega tegelemiseks.

IV. Rühmakokkulepped (20 minutit)

Koolitaja tutvustab rühmakokkuleppe kontseptsiooni kui vahendit ühise vastutuse ja turvalisuse tagamiseks ning sooja, sõbraliku ja kaasava keskkonna loomiseks järgnevatel päevadel. Arutelu algab küsimusega: Mida me üksteiselt vajame, et tunda end sel nädalal turvaliselt, austatult ja et saaksime koos õppida? Osalejatel palutakse soovitada reegleid või põhimõtteid, mis väljendavad kaasatust, ligipääsetavust, vastastikust austust ja heaolu. Koolitaja kirjutab kõik soovitud suurele paberilehele ja palub osalejatel oma nõusolekut suuliselt või käemärkidega kinnitada. Kui osalejad pakuvad välja midagi piiravat või problemaatilist, sõnastab koolitaja ettepaneku delikaatselt ümber või kutsub rühma üles mõtisklema.

Seejärel riputatakse kokkulepe koolitusruumi üles ning vajaduse korral vaadatakse see nädala keskel uuesti läbi.

Vajalikud materjalid: A4- ja A3-formaadis paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti, "Inim-bingo" mängulehed kõigile osalejatele.

Väljundid:

- Osalejad on loonud esimesed sotsiaalsed sidemed ja saavutanud grupis kuuluvustunde;
- Osalejad on jaganud oma isiklike ootusi ja muresid seoses koolitusega;
- Kogu rühm on välja töötanud ühised põhimõtted, et tagada kaasav, austav ja ligipääsetav rühmadünaamika.

Riigi tegelikkuse analüüs

Sessiooni pealkiri: Riigi tegelikkuse analüüs

Kestus: 90 minutit

Taust:

See on esimene sessioon, kus osalejad hakkavad sügavamalt uurima nii teemat kui ka olukorda oma koduriigis. Selle sessiooni käigus on neil võimalus uurida, analüüsida ja võrrelda digitaalse ligipääsetavuse olukorda osalevates riikides. Osalejad selgitavad ülesannete raames välja nii väljakutsed kui ka head tavad oma riigi kontekstis. See toimub ühiste uuringute ja vastastikuse õppimise kaudu. Sessioon tõstab esile lähenemisviiside mitmekesisust kogu Euroopas (ja kaugemalgi), julgustades osalejaid kriitiliselt mõtisklema selle üle, kuidas kohalikud olud mõjutavad noorsootööd. Lisaks võimaldab see anda ülevaate peamistest huvirühmadest ja poliitikatest, luues sellega aluse edasistele rahvusvahelistele kogemuste vahetustele ja huvikaitsetegevustele koolituse käigus.

Eesmärgid:

- Luua võimalus digitaalse ligipääsetavuse olukorra uurimiseks iga osaleja koduriigis, keskendudes statistikale, poliitikale ja tavadele;
- Analüüsida ja arutada ühiseid väljakutseid ning tuua esile noorsootööga seotud häid tavasid;
- Tõsta teadlikkust peamiste huvirühmade, sealhulgas valitsusasutuste, valitsusväliste organisatsioonide ja noorteorganisatsioonide rollist ligipääsetavuse loomisel.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni ja ülesande tutvustus (5 minutit)

Koolitaja tutvustab sessiooni eesmärki, milleks on digitaalse ligipääsetavuse tegeliku olukorra uurimine osalejate kodumaades. Ta selgitab, et järgmise 45 minuti jooksul on neil võimalus uurida oma koduriigi tegelikku olukorda, lähtudes juhendavatest küsimustest. Osalejatele tuletatakse meelde, et eesmärk ei ole mitte ainult teabe leidmine ja jagamine, vaid ka praeguste väljakutsete ja võimaluste kriitiline analüüsimine. Koolitaja selgitab, et osalejad peavad selle uurimisülesande täitmiseks töötama riiklikes rühmades, ning tutvustab pakutavaid veebiressursse (Eurostat, ÜRO maailmaaruanne, riiklikud andmeallikad).

- ÜRO ülemaailmne puudega inimeste aruanne: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/world-report-on-disability.html>
- Eurostati ülevaade puuetest: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_overview

II. Rahvuslik rühmatöö: Riigi tegelikkuse analüüs (50 minutit)

Osalejad liituvad oma rühmadega töö alustamiseks. Iga rühm peab tegema veebipõhist uurimistööd, kasutades selleks nii pakutavaid ressursse kui ka isiklike teadmisi ja kogemusi. Nad peaksid oma tööd esitama plakati vormis (paberil või digitaalselt). Struktureeritud uurimistöö läbiviimiseks esitatakse neile järgmised küsimused:

- Milline on digitaalse ligipääsetavuse praegune olukord teie riigis?
- Millised on peamised väljakutsed?
- Millised on heade tavade näited?
- Kes on peamised osapooled või huvirühmad?

Koolitaja külastab iga rühma, et pakkuda tuge, tagada ressursside kättesaadavus ja anda vajaduse korral selgitusi.

III. Galerii ringkäik ja arutelu (35 minutit)

Kui plakatid on valmis, palub koolitaja kõigil rühmadel need ruumi üles riputada (või ühiskasutatavasse digitaalsesse keskkonda üles laadida). Üks rühmaliige peaks võimalikele küsimustele vastamiseks jääma plakati juurde. See inimene tuleks mingil hetkel asendada uue liikmega, et kõigil oleks võimalus külastada teiste rühmade plakateid. Seejärel palutakse osalejatel ringi jalutada, plakateid lugeda ja plakatite juures seisvatele rühmaliikmetele küsimusi esitada. See protsess võimaldab osalejatel õppida kõigist kontekstidest, mitte ainult enda riigi omast. Koolitaja julgustab osalejaid otsima erinevusi, sarnasusi ja ainulaadseid näiteid. 15–20 minuti pärast kutsub koolitaja osalejad kokku lühikeseks aruteluks. Koolitaja juhhib arutelu, kasutades järgmisi küsimusi:

- Milliseid sarnasusi ja erinevusi märkasite riikide seas?
- Millised väljakutsed tunduvad olevat kõige levinumad?
- Millised head tavad võiksid olla ülekantavad erinevatesse kontekstidesse?
- Kuidas saavad noorsootöötajad aidata neid väljakutseid ületada?

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti.

Väljundid:

- Osalejad on välja selgitanud digitaalse ligipääsetavuse praeguse olukorra oma riigis;
- Tuvastatud on riiklikud väljakutsed ja heade tavade näited;
- Osalejad on õppinud tundma teiste riikide tegelikkust ja lähenemisviise;
- Osalejad mõistavad paremini erinevate huvirühmade rolli ligipääsetavuse edendamisel.

Digitaalne ligipääsetavus – ülevaade, tähtsus ja mõju

Sessiooni pealkiri: Digitaalne ligipääsetavus – ülevaade, tähtsus ja mõju

Kestus: 180 minutit

Taust:

Selles sessioonis tutvustatakse osalejatele digitaalse ligipääsetavuse põhimõtet, selle määratlust ning selle tihedat seost inimõiguste ja sotsiaalse kaasatusega. Uuritakse nii eetilisi kui ka praktilisi põhjuseid ligipääsetavuse tagamiseks digitaalses noorsootöös. Sessioon sisaldab teoreetilist ülevaadet, video vaatamist, juhtumiuuringu analüüsi ja arutelu, mis aitavad osalejatel mõista, miks ligipääsetavus on hädavajalik ja mitte lihtsalt soovituslik. Osalejaid julgustatakse kaaluma nii selle laiemat ühiskondlikku mõju kui ka konkreetset kasu oma tegevusele ja organisatsioonidele.

Eesmärgid:

- Määratleda digitaalset ligipääsetavust ja selgitada selle seost inimõiguste raamistikega;
- Uurida, kuidas ligipääsetavus toob kasu puudega noortele ning parandab organisatsioonilist kaasatust ja teavitustegevust;
- Arutada häid näiteid puudega inimestele digitaalse ligipääsu tagamisest ja digiplatvormide kohandamisest;
- Analüüsida digitaalse ligipääsetavuse mõju noorsootöö tavadele.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni tutvustus (15 minutit)

Koolitaja alustab sessiooni, küsides osalejatelt: "Mida te mõtlete, kui kuulete väljendit "digitaalne ligipääsetavus"?". Nad vastavad ja koolitaja kirjutab märksõnad tahvlile. Seejärel tutvustab koolitaja sessiooni eesmärgi ja selgitab, miks on oluline mõista ligipääsetavust nii inimõigusena kui ka noorsootöö praktilise vajadusena.

II. Teoreetiline sisend: Mis on digitaalne ligipääsetavus? (20 minutit)

Koolitaja annab lühikese ülevaate digitaalse ligipääsetavuse mõistest, keskendudes POUR põhimõtetele:

- *Perceivable* (tajutav) – teave ja komponendid peavad olema esitatud viisil, mis on tajutav kõigile kasutajatele
- *Operable* (kasutatav) – kasutajad peavad suutma liidest kasutada
- *Understandable* (arusaadav) – teave ja toimimine peavad olema selged ja kergesti mõistetavad
- *Robust* (töökindel) – sisu peab olema usaldusväärselt tõlgendatav mitmesuguste tugitehnoloogiate abil

III. Video vaatamine – W3C tutvustusvideo ligipääsetavuse teemal (25 minutit)

Pärast koolitaja esitlust vaatab rühm 4-minutilise W3C tutvustusvideot ligipääsetavuse teemal "Sissejuhatus veebi ligipääsetavusse ja W3C standarditesse". Video allikas:

- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (4. detsember 2017). "Sissejuhatus veebi ligipääsetavusse ja W3C standarditesse" [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>

Pärast video vaatamist vestleb koolitaja rühmaga. Ta palub neil jagada oma muljeid videost, küsides: "Mis jäi teile videost kõige rohkem meelde? Kas miski üllatas teid?". Osalejatel palutakse oma

mõtteid lühidalt jagada. Koolitaja selgitab lähemalt videos mainitud meetodeid ja põhimõtteid, tuues sealjuures näiteid oma töökogemusest (kui ta seda omab).

IV. Töö väikestes rühmades: Juhtumiuuringute analüüs ja arutelu (55 minutit)

Osalejatele tutvustatakse kahte juhtumiuuringut, mis illustreerivad digitaalse ligipääsetavuse mõju:

- Juhtumiuuring 1: Rising Flame – noorteorganisatsioon, kes parandab oma veebilehe ligipääsetavust

Ülevaade:

Mumbais asuv puudega naiste juhitud noorteorganisatsioon Rising Flame töötas välja auhinnatud ligipääsetava veebisaidi. Veebisaiti kiideti selle eest, et see arvestab erinevate vajadustega, sealhulgas lugemisraskustega, nagu düsleksia, kerge autism ja vaimse tervise eripärad, näidates, et digitaalne ligipääsetavus ei nõua tingimata suuri eelarveid, vaid pigem kaasavat disainimõtlemist¹². Ametliku veebisaidi link: <https://risingflame.org/>

- Juhtumiuuring 2: Knowbility - Accessibility Internet Rally (AIR)

Ülevaade:

Ameerika Ühendriikides asuv mittetulundusühing Knowbility on korraldanud võistlusürituse Accessibility Internet Rally (AIR), kus vabatahtlikud veebiarendajad ja mittetulundusühingud teevad koostööd, et luua lühikese aja jooksul ligipääsetavaid veebisaitide, mida hinnatakse nii kasutatavuse kui ka ligipääsetavuse seisukohast. Kombineerides mentorlust, praktilist disaini ja koostööd, edendab programm kaasavat veebidisaini ning koolitab noorteorganisatsioone ja arendajaid WCAG-iga kooskõlas olevate tavade osas. See on hea näide sellest, kuidas suutlikkuse tõstmine ja kogukonnaprojektid võivad parandada ligipääsetavust¹³. Ametliku veebisaidi link: <https://knowbility.org/programs/air/>

Osalejad jagatakse nelja väikesesse rühma. Kaks rühma saavad juhtumiuuringu 1 ja kaks ülejäänud rühma saavad juhtumiuuringu 2. Neil palutakse kasutada järgnevat 40–50 minutit digitaalse ligipääsetavuse algatusega tutvumiseks ja esitluse ettevalmistamiseks.

V. Esitlused (40 minutit)

Kõik rühmad kogunevad juhtumiuuringute esitlemiseks. Kõigepealt esinevad rühmad, kes töötasid 1. juhtumiuuringuga. Igal rühmal on oma juhtumiuuringu esitlemiseks aega 5 minutit, sellele järgneb 3–5-minutiline küsimuste ja vastuste voor.

VI. Mõtisklus: Kuidas muudab parem ligipääs teie tegevust? (25 minutit)

Koolitaja juhib rühma arutelu järgmise juhtküsimusega: "Kuidas võib ligipääsu parandamine muuta teie noorsootöö praktikat?". Osalejatel palutakse individuaalselt 5 minuti jooksul oma ideed kirja panna või visandada, sellele järgneb ühine arutelu. Koolitaja julgustab osalejaid looma seoseid oma organisatsioonidega ja mõtlema praktilistele muudatustele, mida nad võiksid ellu viia, näiteks materjalide kohandamine, veebilehe ligipääsetavuse kontrollimine, subtiitrite lisamine ning puudega noorte kaasamine disainiprotsessi.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti, ettevalmistatud slaidid

¹²Wikipedia kaasautorid. (8. august 2024). Nidhi goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal

¹³Wikipedia kaasautorid. (25. jaanuar 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>

POUR põhimõtete põhipunktidega, juhtumiuuringute materjalid (trükitud või digitaalsed, ligipääsetavas vormingus).

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Õppinud tundma digitaalse ligipääsetavuse määratlust ja kontseptuaalset olemust;
- Õppinud tundma POUR põhimõtteid ja nende asjakohasust noorsootöös;
- Tutvunud tõsieluliste juhtumiuuringutega, mis demonstreerivad ligipääsetavuse mõju;
- Mõtisklenud selle üle, kuidas parem digitaalne ligipääs võiks muuta nende endi tavasid.

Erinevate võimete mõistmine

Sessiooni pealkiri: Erinevate võimete mõistmine

Kestus: 180 minutit

Taust:

See sessioon aitab osalejatel paremini mõista erinevaid puudeid ja nende mõju digitaalsele suhtlusele. Noorsootöötajaid julgustatakse end praktiliste tegevuste ja empaatiharjutuste kaudu erinevate võimete kasutajate olukorda asetama. Sessioon pakub teavet erinevate puuete kohta ning arendab ühtlasi empaatiat ja kriitilist suhtumist digikeskkonnas esinevates tõkete suhtes. See valmistab osalejaid ette kaasavama ja ligipääsetavama digitaalse haridussisu loomiseks.

Eesmärgid:

- Tuvastada peamisi puuete kategooriad (visuaalne, auditiivne, kognitiivne, motoorne) ja nende mõju digitaalses kontekstis;
- Arendada empaatiat ja teadlikkust kasutajaprofiilide loomise ja empaatiakaartide koostamise kaudu;
- Mõelda noorsootöös esinevatele tõketele ja ligipääsetavuse parandamise võimalustele.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni ja teema tutvustus (10 minutit)

Koolitaja tutvustab sessiooni eesmärgi, milleks on saada sügavam arusaam sellest, kuidas erinevad puuded mõjutavad digitaalset ligipääsetavust, ning arendada empaatiat kasutajate suhtes. Ta lisab veel, et seda tehakse simulatsioonide abil. Osalejatele tuletatakse meelde, et simulatsioonide eesmärk ei ole "puude teesklemine", vaid takistuste teadvustamine ja kaasava mõtteviisi edendamine. Koolitaja tutvustab nelja peamist puuete kategooriat: visuaalne, auditiivne, kognitiivne ja motoorne, selgitades lühidalt, kuidas igaüks neist mõjutab digitehnoloogia kasutamist.

II. Interaktiivne tegevus: Puuete teemalised tegevuspunktid (80 minutit)

Osalejad jagatakse väikestesse rühmadesse. Nende ülesanne on külastada nelja punkti, mis esindavad eri tüüpi puudeid. Nad viibivad ühes punktis 15 minutit ja liiguvad koolitaja märguandel nelja tegevuspunkti vahel. Iga punkt illustreerib üht liiki puuet ja sellega kaasnevaid digitaalseid tõkkeid. Igas punktis antakse osalejatele järgmised juhised:

- Punkt 1: Nägemishäired: Osalejad kasutavad ekraanilugejat veebilehel navigeerimiseks või loevad lühikest teksti, mida on muudetud visuaalsete filtrite abil (nt hägune, halltoonides).
- Punkt 2: Kuulmishäired: Osalejad püüavad jälgida lühikest video- või helilõiku, millel puuduvad subtiitrid või millele on lisatud taustamüra. Seejärel vaatavad nad sama materjali subtiitritega, et märgata erinevust.
- Punkt 3: Motoorsed häired: Osalejad viivad läbi käeosavuse simulatsiooni, täites digitaalset vormi või kasutades lihtsat veebipõhist tööriista paksude kinnaste, teibiga kinni kleebitud sõrmede või ainult klaviatuuri abil.
- Punkt 4: Kognitiivsed häired: Osalejad püüavad lugeda segase paigutuse või häirivate animatsioonidega teksti, seejärel võrdlevad nad seda selge ja ligipääsetava kujundusega.

Pärast töö lõppu kutsub koolitaja kõik rühmad kokku aruteluks. Ta kasutab arutelu läbiviimiseks järgmisi küsimusi:

- Millist takistust märkasite?
- Kuidas võiks see mõjuda inimesele, kes sellega iga päev kokku puutub?

III. Isikuprofiili töötuba (40 minutit)

Koolitaja tutvustab isikuprofiile kui väljamõeldud, kuid realistlikke kasutajaprofiile, mis väljendavad erinevate võimete ja inimeste vajadusi, tõkkeid ja eesmärgi. Osalejatel palutakse naasta oma väikestes rühmadesse. Igal rühmal palutakse luua kaks isikuprofiili, mis esindavad erinevate puuetega kasutajaid. Need peaksid sisaldama järgmist teavet:

- Nimi, vanus, taust
- Puude tüüp ja ligipääsetavusega seotud vajadused
- Digikeskkonnas kogetavad tõkked
- Eesmärgid, motivatsioon ja võimalikud lahendused

Rühmadel on ülesande täitmiseks ja esitluse ettevalmistamiseks aega 40 minutit. Nad saavad oma profiile esitleda visuaalselt (pabertahvel, digitaaltahvel), tuues esile põhivajadused.

IV. Esitlused ja mõtisklus (50 minutit)

Iga rühm tutvustab oma profiile 7–10 minuti jooksul. Seejärel viib koolitaja läbi arutelu, kasutades järgmisi küsimusi:

- Millised tõkked kerkisid kõige sagedamini esile?
- Kuidas muutis see harjutus teie vaatenurka?
- Milliseid lahendusi saavad noorsootöötajad oma töös rakendada?

Lõpetuseks rõhutab koolitaja, et kasutajate vajaduste mõistmine on esimene samm kaasava disaini suunas ning et puudega inimeste osalus disainiprotsessidesse on hädavajalik.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti. Tegevuspunktide materjalid: ekraanilugejatega arvutid (NVDA, JAWS või sisseehitatud), videod/helilõigud (subtiitritega ja ilma), materjalid käelise osavuse simulatsiooniks (kindad, kummipaelad, tugivahendid), trükimaterjalid kaootiliste või visuaalselt segadust tekitavate tekstidega kognitiivseks simulatsiooniks.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Tutvunud peamiste puute kategooriate ja nende digitaalse mõjuga;
- Kogenud vahetult mõningaid tõkkeid, millega puutuvad kokku erivajadustega inimesed;
- Kasvatanud empaatiat isikuprofiilide loomise ja järelemõtlemise kaudu;
- Leidnud praktilisi viise mitmekesiste vajadustega arvestamiseks digitaalses noorsootöös.

Ligipääsetavuse standardid ja poliitilised raamistikud

Sessiooni pealkiri: Ligipääsetavuse standardid ja poliitilised raamistikud

Kestus: 180 minutit

Taust:

Selles sessioonis tutvustatakse osalejatele peamisi õigusraamistikke ja standardeid, mis reguleerivad digitaalset ligipääsetavust Euroopas ja mujal maailmas. Varasemates sessioonides käsitleti ligipääsetavust praktiliste näidete ja kasutajakesksuse kaudu, kuid käesolev sessioon keskendub normatiivsetele struktuuridele, mis määravad, kuidas noorteorganisatsioonid peavad digitaalset sisu kavandama ja haldama. Interaktiivse vastastikuse õppimise kaudu omandavad osalejad põhjalikuma arusaama WCAG 2.1 standardist, ELi ligipääsetavuse alastest õigusaktidest ning sellest, kuidas neid raamistikke kohaldatakse noorsootöös kasutatavate veebilehtede, e-õppe vahendite ja digitaalsete õppematerjalide suhtes. Sessioon muudab tehnilised standardid arusaadavaks, sidudes need otseselt osalejate igapäevaste digitaalsete harjumustega ning rõhutades nii nõuete täitmist kui ka kaasatust.

Eesmärgid:

- Õppida tundma WCAG 2.1 põhimõtete ja tasemete ülesehitust ja eesmärki;
- Mõista ELi veebi ligipääsetavuse direktiiviga kehtestatud põhikohustusi;
- Kaardistada noorteorganisatsioonides kasutatavate digitaalsete vahendite ja sisu suhtes kehtivaid standardeid ja õiguslikke nõudeid;
- Mõelda mõjudele, mis on seotud organisatsioonide tööpraktika ja noorte digitaalse kaasatusega.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni tutvustus (20 minutit)

Koolitaja tervitab osalejaid ja tutvustab lühidalt koolituse eesmärki: mõista, miks ligipääsetavuse standardid eksisteerivad ja kuidas need kujundavad digitaalse noorsootöö praktikat. Koolitaja selgitab WCAG 2.1 suuniste kui ülemaailmselt tunnustatud ligipääsetava disaini alustala tähtsust ning tutvustab ELi veebi ligipääsetavuse direktiivi, mis sätestab õiguslikud nõuded riiklikult rahastatavatele organisatsioonidele, sealhulgas paljudele noorsoosektori algatustele. Osalejatel palutakse jagada näiteid digitaalsetest platvormidest, mida nende organisatsioonid kasutavad (veebilehed, õpihaldussüsteemid, jagatavad dokumendid), ning mõelda lühidalt järele, kas nad on kunagi nende ligipääsetavust kontrollinud.

II. Interaktiivne tegevus: "Standardite kiirkohting" (45 minutit)

Osalejad jagatakse nelja väikesesse rühma. Iga rühm saab kaardi, millel on kirjeldatud ühte WCAGi põhimõtet (tajutavus, kasutatavus, arusaadavus, töökindlus) koos lühikese määratluse ja näidetega.

1. samm – Rühmauring (5 minutit):

Rühmad arutlevad, mida neile määratud põhimõtte tähendab, ning toovad ühe selge näite tõkkest, mis seda põhimõtet rikub.

2. samm – Kiirkohtingu rotatsioon (25 minutit):

Koolitaja annab teada, millal vahetatakse kohti. Rühmad liiguvad ruumis ringi, selgitades oma põhimõtteid teistele rühmadele lühikeste 2–3-minutiliste vestluste käigus. Iga rotatsiooni käigus jagab "ekspertrühm" järgmist:

- mida see põhimõte tähendab,
- näide tõkkest,
- miks see on oluline digitaalses õppes osalevatele noortele.

3. samm – Kokkuvõte (10 minutit):

Koolitaja viib kogu grupiga läbi lühikese arutelu:

- Millisest põhimõttest on kõige lihtsam aru saada?
- Milliseid tõkkeid olete oma organisatsiooni digitaalse sisu puhul kõige sagedamini kogenud?
- Kuidas on need põhimõtted seotud teie igapäevase noorsootööga?

Koolitaja rõhutab, et WCAG ei ole mitte ainult tehniline raamistik, vaid ka kaasatust ja võrdset osalust toetav vahend.

III. Mini-sisend: ELi veebi ligipääsetavuse direktiiv (25 minutit)

Koolitaja tutvustab lühikese visuaalse esitluse abil Euroopa Liidu direktiivi 2016/2102, rõhutades järgmist:

- millist tüüpi digitaalset sisu see hõlmab,
- ligipääsetavuse avalduste ja järelevalvega seotud kohustused,
- selle asjakohasus riiklikult rahastatavate noorteorganisatsioonide jaoks,
- kuidas see seostub WCAG 2.1 ligipääsetavuse suunistega.

Osalejatel palutakse kindlaks teha, millised nende praeguste veebilehtede, PDF-vormide, videote või veebipõhiste õppeplatvormide osad vastavad direktiivi nõuetele.

IV. Poliitiliste stsenaariumide viktoriin (60 minutit)

Osalejad jäävad väikestesse rühmadesse. Iga rühm saab stsenaariumitega kaardid, mis kirjeldavad tüüpilisi noorsootöös esinevaid olukordi. Näiteks:

- "Te käivitate Erasmus+ programmi rahastamisel projekti veebilehe – millised eeskirjad kehtivad?"
- "Te laadite üles PDF-vormingus koolitusjuhendi osalejatele – millistele standarditele peab see vastama?"
- "Teie organisatsioon kasutab õpiahaldussüsteemi (LMS) veebikursuse läbiviimiseks – millised ligipääsetavuse nõuded kehtivad?"
- "Avaldate noortele suunatud videokutse – mida tuleb silmas pidada?"

Sessiooni ettevalmistamisel peavad koolitajad koostama poliitilised stsenaariumid, pidades silmas konkreetse töörühma vajadusi ja varasemaid kogemusi.

Rühmad seostavad iga stsenaariumi õige WCAGi põhimõtte või õigusliku kohustusega. Kui ülesanne on täidetud, riputavad rühmad oma vastused "poliitikaseinale" ja võrdlevad tõlgendusi.

Koolitaja juhhib lühikest arutelu ebaselgete valdkondade üle ja toob esile noorsootöös kõige olulisemad ligipääsetavuse nõuded.

V. Rühmaarutelu: Mõju noorteorganisatsioonidele (30 minutit)

Koolitaja aitab grupil mõtiskleda, kasutades selleks suunavaid küsimusi:

1. Millised teie organisatsioonis kasutatavad digitaalsed vahendid kuuluvad nende standardite reguleerimisalasse?
2. Millised organisatsioonilised puudujäägid esinevad ligipääsetavuse nõuete täitmisel?
3. Millised abinõud või muudatused parandaksid nõuetele vastavust ja kaasatust teie organisatsioonis?

Sessiooni lõpus rõhutatakse, et standardid ei puuduta mitte ainult õigusnormide järgimist, vaid ka võrdse digitaalse ligipääsu tagamist kõigile noortele, sealhulgas puudega noortele.

Vajalikud materjalid: WCAGi põhimõtetega kaardid (4 komplekti), mille valmistab ette koolitaja (koolitajad) ajakohaste viidete põhjal (vt allpool); stsenaariumikaardid (trükitud või digitaalsed) –

need valmistab ette koolitaja (koolitajad), lähtudes rühma varasematest kogemustest ja vajadustest; pabertahvel ja markerid, kleepuvad märkmepaberid, projektor ja sülearvuti, Euroopa Komisjoni ja WCAGi viitelehed.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Saanud selge ülevaate digitaalse ligipääsetavuse standardite struktuurist ja eesmärgist;
- Parandanud oma võimekust WCAGi põhimõtete praktilisel rakendamisel;
- Tuvastanud noorsoosektori digitaalsete vahenditega seotud õiguslikke kohustusi;
- Kaalunud järgmisi samme ligipääsetavuse parandamiseks oma organisatsioonis.

Ressursid:

- Ligipääsetavuse põhimõtted: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/>
- ELi veebi ligipääsetavuse direktiiv (2016/2102): <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

Tugitehnoloogiad ja tööriistad

Sessiooni pealkiri: Tugitehnoloogiad ja tööriistad

Kestus: 180 minutit

Taust:

Tugitehnoloogiad mängivad olulist rolli, võimaldades puudega inimestel digikeskkondadele ligi pääseda ja neid kasutada. Alates ekraanilugejatest ja teksti kõneks muundavast tarkvarast kuni subtiitrite ja lülitusseadmeteni – tugitehnoloogia tagab, et digitaalkeskkonnad on kasutatavad ja kaasavad. See sessioon annab noorsootõtajatele võimaluse omandada praktilisi kogemusi peamiste tugivahendite kasutamisel, pakkudes sügavamalt arusaama nende toimimisest ja integreerimisest tööprotsessi. Samuti õpivad osalejad, kuidas koostada lihtsaid kasutajatestide protokolle, mis on olulised digitaalse sisu ja tegevuste ligipääsetavuse tagamiseks.

Eesmärgid:

- Tutvustada osalejatele tugitehnoloogia mõistet ja selle rolli ligipääsetavuse tagamisel;
- Demonstreerida ja harjutada vähemalt kahe tugitehnoloogia kasutamist;
- Tutvuda subtiitrite lisamise ja transkriptsiooni tööriistadega praktilise ülesande täitmise kaudu;
- Koostada lihtne kasutajatesti protokoll, mis sisaldab selgeid ülesandeid ligipääsetavuse hindamiseks.

Sessiooni kulg:

I. Tugitehnoloogiate ja tööriistade tutvustus (20 minutit)

Koolitaja tutvustab tugitehnoloogiaid, selgitades nende rolli ligipääsetavuse toetamisel. Näited hõlmavad ekraanilugejaid, lülitite abil kasutatavaid funktsioone, teksti kõneks muundamist ja subtiitrite lisamist¹⁴. Osalejatele selgitatakse, et sessioon keskendub taoliste tööriistade otsesele katsetamisele ja nende võimalikule rakendamisele noorsootöös.

II. Tehnoloogiajaamad: Praktilised demonstratsioonid (50 minutit)

Koolitaja ja korraldusmeeskond on koolitusruumis ette valmistanud koha, kus toimuvad praktilised demonstratsioonid programmidega NVDA (Windows) ja VoiceOver (Mac). Osalejal palutakse kahe tehnoloogiajaamaga tutvuda järgmises järjekorras:

- 1. jaam : NVDA (Windows)

Osalejatele tutvustatakse ekraanilugeja tööpõhimõtet, sealhulgas teksti valjusti lugemist, menüüdes liikumist ja veebisisu tõlgendamist. Nad sooritavad lihtsaid ülesandeid, nagu veebilehe avamine, lõigu lugemine ja pealkirjade vahel liikumine.

- 2. jaam: VoiceOver (Mac)

Osalejad testivad VoiceOverit Macis või iOS-seadmes, õppides žeste ja klaviatuurikäsked sisu liikumiseks.

Igas punktis selgitavad koolitajad põhitõdesid ja juhendavad osalejaid tööriistade kasutamisel. Seejärel toimub lühike arutelu, mille käigus esitatakse osalejatele järgmised küsimused:

- Milliseid takistusi te selle tööriista kasutamisel märkasite?

¹⁴"Mis on tugitehnoloogia?" - Assistive Technology Industry Association. (kuupäev puudub). Assistive Technology Industry Association. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>

- Kuidas võiks see mõjutada seda, kuidas te digitaalset sisu loote?

III. Subtiitrite loomise ülesanne Amara platvormi abil (50 minutit)

Osalejatel palutakse moodustada paarid. Selles osas tutvustatakse neile subtiitrite lisamise ja transkribeerimise tööriistu. Nad täidavad paarides järgmise ülesande: subtiitrite lisamine lühikesele videoklipile.

Nad peavad kasutama Amara platvormi. Platvormi link: <https://amara.org/>

Esmalt tutvustavad koolitajad lühidalt platvormi ja seejärel annavad osalejatele võimaluse seda proovida. Neil on ülesande täitmiseks aega 30 minutit. Seejärel palutakse neil kogemust arutada kogu grupiga, lähtudes järgmistest suunavatest küsimustest:

- Kui lihtne või keeruline oli see protsess?
- Miks on subtiitrid ligipääsetavuse seisukohalt olulised?
- Kuidas saavad noorteorganisatsioonid lisada subtiitreid oma digitaalsetesse tegevustesse?

IV. Kasutajatestimise kava: Protokollide koostamine (50 minutit)

Koolitaja tutvustab kasutajatestimise protokolle kui viisi digitaalse ligipääsetavuse hindamiseks.

Osalejatel palutakse taas töötada paarides. Neil lastakse koostada viis lihtsat testülesannet, mida kasutaja saaks täita ligipääsetavuse kontrollimiseks, näiteks: "Kas ekraanilugeja suudab peamenüüs liikuda?", "Kas video subtiitreid on lihtne sisse lülitada?". Neil on 30 minutit mõtlemiseks, arutamiseks ja testülesannete koostamiseks.

30 minuti pärast tutvustavad kõik paarid oma testülesandeid ülejäänud grupile ning koolitaja koondab need kollektiivsesse nimekirja. Samuti arutavad nad võimalikke parandusi ja soovitusi. See harjutus rõhutab, kui oluline on puudega kasutajate kaasamine testimisse, ning pakub praktilisi ressursse, mida osalejad saavad oma organisatsioonides kohandada.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvilised pliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti, spetsiaalsed materjalid demo ja subtiitrite ülesande läbiviimiseks: NVDA (Windows) tarkvaraga arvutid, MacBookid või iOS-seadmed VoiceOver funktsiooniga, kõrvaklapid ekraanilugeja demo jaoks, lühike videoklipp (ilma subtiitriteta) subtiitrite lisamise ülesande jaoks.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Omandanud praktilise kogemuse ekraanilugejatega (NVDA, VoiceOver);
- Harjutanud veebitööriista abil videole subtiitrite lisamist;
- Koostanud ligipääsetavuse hindamiseks lihtsa kasutajatesti protokollid;
- Omandanud parema arusaama sellest, kuidas tugitehnoloogiad võivad parandada noorte kaasatust digitaalses keskkonnas.

Ligipääsetava digitaalse sisu kujundamine

Sessiooni pealkiri: Ligipääsetava digitaalse sisu kujundamine

Kestus: 180 minutit

Taust:

Ligipääsetava digitaalse sisu loomine on kesksel kohal noorsootöö kaasavuse tagamisel. Halvasti struktureeritud veebilehed, ebaselge teksti vormindamine, vähene värvikontrast või alternatiivse teksti puudumine võivad takistada paljude noorte ligipääsu teabele. Selles sessioonis tutvustatakse osalejatele olulisi ligipääsetavuse põhimõtteid sisu loomisel, keskendudes semantilisele struktuurile, visuaalsele selgusele ja alternatiivsetele kirjeldustele. Auditeerimisvahenditega tehtavate praktiliste harjutuste ja ümberkirjutamise ülesannete kaudu arendavad noorsootöötajad oma oskusi digitaalsete ressursside hindamiseks ja täiustamiseks.

Eesmärgid:

- Õppida tundma ja rakendama semantilise struktuuri, värvikontrasti ja alternatiivteksti parimaid tavasid digitaalse sisu kujundamisel;
- Läbi viia lihtne näidislehe ligipääsetavuse audit;
- Harjutada halvasti struktureeritud veebilehe ümberkirjutamist ja täiustamist, et muuta see ligipääsetavaks.

Sessiooni kulg:

I. Sissejuhatus (10 minutit)

Koolitaja selgitab ligipääsetava sisu loomise tähtsust ja tutvustab sessiooni eesmärgi. Osalejatele tuletatakse meelde, et väikesed muudatused vormingus ja kujunduses võivad kaasatusele suurt mõju avaldada.

II. Teoreetiline sisend: Ligipääsetava sisu mudelid (20 minutit)

Koolitaja tutvustab olulisi ligipääsetavusega seotud tavasid, kasutades selleks järgmisi allikaid:

- "Ligipääsetava sisu kirjutamine". (kuupäev puudub). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (kuupäev puudub). "Sisu struktuur". Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

Sisend koosneb järgmistest elementidest:

- Semantiline struktuur: HTML-pealkirjade (H1, H2, H3) õige kasutamine, selged lehekülje orientiirid, sisukas linkide tekst.
- Värv ja kontrast: ligipääsetavate värvikombinatsioonide kasutamine, loetavuse kontrollimine WebAIMi kontrastikontrollijaga.
- Loetav tüpograafia: kirjasuurus, reavahe ja teksti selgus.
- Alternatiivtekst ja helikirjeldused: piltidele tõhusa alternatiivteksti koostamine, tagades, et multimeedia sisaldab alternatiivset teksti/heli.

Võrdluseks tuuakse näiteid nii headest kui ka halbadest tavadest, millele järgneb lühike küsimuste ja vastuste voor.

III. Auditi töötuba paarides: WAVE-tööriista kasutamine (70 minutit)

Osalejad jagatakse paaridesse. Esiteks tutvustab koolitaja neile WAVEi brauserilaiendust (WAVE Tool). WAVE® on hindamisvahendite komplekt, mis aitab autoritel muuta oma veebisisu puudega inimestele ligipääsetavamaks. WAVE suudab tuvastada paljusid ligipääsetavuse ja veebisisu ligipääsetavuse suuniste (WCAG) rikkumisi, kuid hõlbustab ka veebisisu inimlikku hindamist¹⁵. Seejärel peab iga paar auditeerima noorsootööga seotud veebisaiti (selle võivad eelnevalt valida koolitajad või osalejad ise). Neile antakse järgnevad juhised:

- Tuvastage tööriista poolt märgistatud probleemid (puuduv alt-tekst, kontrastivead, pealkirjade struktuuriga seotud probleemid).
- Arutlege, miks need probleemid on ligipääsetavuse seisukohalt olulised.
- Märkige üles vähemalt kolm veebilehe ligipääsetavuse parandust.

Osalejatele antakse ülesande täitmiseks ja aruteluks aega 60 minutit. Koolitaja külastab osalejaid, pakkudes tehnilist tuge ning veendudes, et osalejad mõistavad tööriista ikoone ja tagasisidet.

IV. Ümberkirjutamise ülesanne: Halvasti struktureeritud lehekülje täiustamine (40 minutit)

Osalejad jagatakse 4–5 väiksesse rühma. Iga rühmale antakse pabertahvel või A3 formaadis paber. Väikestes rühmades on nende ülesanne teha uurimistööd ja leida sobiv veebileht (võib kasutada veebilehte eelmisest harjutusest). Avastatud probleemide põhjal tuleb neil leht ümber kirjutada ja vormindada, et parandada selle ligipääsetavust. Nad näitavad parandusi tahvil või A3 paberil.

Täiustused peaksid hõlmama järgmist:

- Pealkirjade struktuuri korrigeerimine
- Ebaselge lingiteksti asendamine kirjeldavate alternatiividega
- Alt-teksti kirjutamine piltidele
- Tüpopograafia ja küljenduse kohandamine loetavuse parandamiseks.

Neil on selle ülesande täitmiseks ja esitluseks valmistumiseks aega 40 minutit.

V. Esitlused (40 minutit)

Iga rühmale antakse 5–7 minutit, et esitleda oma tööd täiustatud versioonidega. Koolitaja tõstab pärast iga esitlust esile häid tavasid ja julgustab teisi rühmi andma tagasisidet või esitama täpsustavaid küsimusi.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 formaadis paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvilised pliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, internetiühenduse ja WAVE-laiendusega arvutid, ligipääs WebAIMi kontrastikontrollijale, näited halvasti struktureeritud lehekülgedest (trükitud või digitaalsed).

- WAVE brauserilaiendus: <https://wave.webaim.org/extension/>
- WebAIMi kontrastikontrollija <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Õppinud mõistma semantilise struktuuri, värvikontrasti ja alternatiivtekstiga seotud parimaid tavasid;
- Harjutanud WAVE-tööriista abil kiire ligipääsetavuse auditi läbiviimist;
- Täiustanud halvasti struktureeritud veebilehte, rakendades ligipääsetava disaini põhimõtteid;
- Saanud enesekindlust oma digitaalse noorsootöö sisu ligipääsetavuse kontrollimisel.

¹⁵ WAVE - veebi ligipääsetavuse hindamise tööriistad (kuupäev puudub). <https://wave.webaim.org/>

Ligipääsetav veebidisain

Sessiooni pealkiri: Ligipääsetav veebidisain

Kestus: 180 minutit

Taust:

Selles sessioonis tutvustatakse osalejatele ligipääsetava veebidisaini põhimõtteid, keskendudes praktilistele lähenemisviisidele, mida noorteorganisatsioonid saavad kasutada oma kodulehtede, sihtlehtede või digitaalsete platvormide loomisel või täiustamisel. Kuigi paljud noorteorganisatsioonid kasutavad malle või pöörduvad arendajate poole, mõjutavad disainifaasis tehtud otsused (värvipalett, paigutus, navigeerimine, struktuur, ARIA rollid ja klaviatuuriga kasutatavus) otseselt seda, kas erivajadustega noored saavad teabele juurde pääseda, tegevustes osaleda või veebipõhiseid võimalusi ära kasutada. Praktiliste näidete ja ühise veebilehe kavandi abil õpivad osalejad tundma ligipääsetavate veebileidete olulisi komponente ning saavad enesekindlust nende hallatavate lehtede hindamisel ja täiustamisel.

Eesmärgid:

- Mõista ARIA rollide ja orientiiride, klaviatuuriga navigeerimise ja responsiivse kujunduse funktsiooni ligipääsetavas veebidisainis;
- Tunnustada kaasavate värvipalettide, vahekauguste ja visuaalse hierarhia tähtsust;
- Kujundada ligipääsetava kodulehe skeem, mis on kohandatud noorteorganisatsiooni vajadustele;
- Anda konstruktiivset vastastikust tagasisidet ligipääsetavuse kriteeriumide alusel.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni tutvustus (15 minutit)

Koolitaja alustab sessiooni selgitades, miks ligipääsetav veebidisain on noorsoosektoris hädavajalik: veebilehed on sageli esimeseks kontaktpunktiks noortele, kes otsivad teavet, võimalusi või tuge. Koolitaja tutvustab lühidalt selliseid põhimõisteid nagu ARIA rollid, klaviatuuriga navigeerimine, mobiilisõbralikkus ja kaasav visuaalne disain. Osalejatel palutakse valida veebileht, mida nad regulaarselt kasutavad, ning mõelda, kas see tundub neile ligipääsetav, segadust tekitav või raskesti navigeeritav.

II. Demonstratsioon: ARIA rollid ja klaviatuuriga navigeerimine (50 minutit)

See interaktiivne demonstratsioon aitab osalejatel mõista, kuidas erinevate võimetega kasutajad navigeerivad veebilehtedel ilma hiire abita.

1. samm – ARIA tutvustus (10 minutit):

Koolitaja selgitab ARIA (Accessible Rich Internet Applications) rolle ja orientiire, rõhutades järgmist:

- miks ARIA eksisteerib,
- kuidas orientiirid parandavad struktuuri ja navigeerimist,
- kuidas ekraanilugejad ja tugitehnoloogiad ARIA silte tuvastavad.

Näiteks:

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

2. samm – Navigeerimise demonstratsioon (15 minutit):

Osalejad vaatavad, kuidas koolitaja avab lihtsa veebilehe, millele on lisatud ARIA rollid, ning navigeerib lehel ainult klaviatuuri abil (tab, shift+tab, enter, nooleklahvid). Nad jälgivad, kuidas liigub fookuse indikaator, kuidas pealkirjad struktureerivad sisu ja kuidas ARIA orientiirid muutuvad tugitehnoloogiate jaoks "ankruteks".

3. samm – Osalejad harjutavad (20 minutit):

Paarides kasutavad osalejad saadavalolevaid sülearvuteid või oma seadmeid näidislehel navigeerimiseks. Nad uurivad:

- kas vahekaartide järjestus on loogiline,
- kas interaktiivsed elemendid on fookuses,
- kuidas pealkirjad ja ARIA sildid selgust suurendavad.

Koolitaja palub osalejatel tuvastada tõkkeid kasutatavuses ja mõelda sellele, kuidas erinevate võimetega noored võivad seda lehekülge kogeda.

III. Sisend: Ligipääsetava visuaalse ja struktuurse disaini põhielemendid (25 minutit)

Koolitaja annab lühikese ülevaate ligipääsetava paigutuse ja visuaalse disaini kõige olulisematest omadustest:

- piisav värvikontrast,
- loetav ja skaleeritav tüpograafia,
- ühtlased vahekaugused ja visuaalne hierarhia,
- mobiilseadmete ja tahvelarvutitega kohanduv disain,
- selge navigeerimine ja lihtsad menüüstruktuurid.

Osalejad analüüsivad lühidalt ühe väga hästi ligipääsetava veebilehe näidet ja selgitavad välja, millised disainilahendused toetavad kasutajasõbralikkust.

IV. Ühine tegevus: Veebilehe skeemi loomine (55 minutit)

Väikestes rühmades töötavad osalejad välja noorteorganisatsiooni ligipääsetava kodulehe esialgse struktuuri.

Koolitaja pakub malle ja soovib meeskondadel kaaluda järgmisi aspekte:

- lehe struktuur (päis, navigeerimine, põhisisu, jalus),
- ARIA orientiirid ja kuhu need kuuluvad,
- kaasava värvipaleti ja kontrasti valikud,
- üleskutsete selgus (CTA),
- mobiilseadmetele kohandatud disain,
- piltide, vormide ja linkide ligipääsetav paigutus ja märgistamine.

Meeskonnad joonistavad oma skeemid pabertahvlile või kasutavad soovi korral digitaalset tahvlit.

Koolitaja liigub ringi ja toetab meeskondi, kutsudes neid üles kaaluma, kuidas visuaalsete, mootorsete või kognitiivsete erivajadustega kasutaja kujundust tajuks.

V. Vastastikune hindamine ja tagasiside (35 minutit)

Meeskonnad esitlevad oma skeeme ja liiguvad ruumis ringi, et tutvuda teiste rühmade kavanditega.

Iga meeskond annab tagasisidet lihtsa hindamislehe abil, mis sisaldab järgmist:

- struktuuri selgus,
- navigatsiooni ligipääsetavus,
- visuaalse hierarhia tõhusus,
- ARIA rollide integreerimine,
- võimalikud ligipääsutõkked.

Pärast ringlemist saab iga meeskond kolleegidelt tagasisidet ja mõtiskleb selle üle, mida nad võiksid täiustada. Koolitaja viib kogu grupiga läbi lühikese arutelu, mille käigus käsitletakse disainilahendustes esile kerkinud tugevusi ja puudusi.

Vajalikud materjalid: sülearvutid või tahvelarvutid ARIA tutvustamiseks ja harjutamiseks, pabertahvlid ja markerid, skeemide mallid (paberkandjal või digitaalsed), värvipalett ja kontrasti võrdluslehed, projektor ja sülearvuti, näidisleht klaviatuuriga navigeerimise harjutuse jaoks.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Süvendanud oma arusaama ARIA rollidest, orientiiridest ja klaviatuuriga navigeerimisest;
- Õppinud tundma ligipääsetava veebidisaini põhielemente noortele suunatud veebilehtede loomisel;
- Loonud ligipääsetava kodulehe struktuuriskeemi, mis järgib kaasava disaini põhimõtteid;
- Harjutanud veebilehtede hindamist ligipääsetavuse seisukohast;
- Omandanud praktilisi oskusi, mida nad saavad otseselt rakendada oma organisatsioonides.

Ressursid:

- MDN ARIA koodi kirjutamise juhised: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA>
- WebAIMi juhend ligipääsu tagamiseks klaviatuuriga: <https://webaim.org/techniques/keyboard/>

Kaasava ja ligipääsetava e-õppe loomine

Sessiooni pealkiri: Kaasava ja ligipääsetava e-õppe loomine

Kestus: 180 minutit

Taust:

Sessioon keskendub sellele, kuidas noorsootöötajad saavad luua veebipõhist õpet, mis on ligipääsetav, kaasahaarav ja kohandatav erinevatele õppijatele. Noorteorganisatsioonid kasutavad haridussisu edastamiseks üha enam digitaalseid platvorme (nagu Moodle, Rise360 ja muud e-õppe vahendid). Siiski on taolised platvormid tõhusad vaid juhul, kui need on üles ehitatud viisil, mis võtab arvesse erinevate võimetega õppijate vajadusi. Universaalne õppimise disain (UDL) pakub praktilist raamistikku veebipõhise õppe kavandamiseks, hõlmates mitmeid võimalusi sisuga tutvumiseks, teabele ligipääsemiseks ja õpitulemuste demonstreerimiseks.

Praktiliste harjutuste, platvormi demonstratsioonide ja koostööpõhise disaini kaudu uurivad osalejad, kuidas UDL-i põhimõtteid ja ligipääsetavusfunktsioone saab integreerida digitaalsetesse õppemoodulitesse, et tagada kõigi noorte võrdne osalus.

Eesmärgid:

- Rakendada UDL-i põhimõtteid veebipõhise õppetunni ülesehituses;
- Valida vorminguid ja tööriistu, mis toetavad erinevate võimetega õppijaid;
- Hinnata levinud e-õppe platvormide ligipääsetavuse funktsioone;
- Koostada kaasav süžeeskeem noorsootöös kasutatava veebipõhise õppetunni jaoks.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni tutvustus (10 minutit)

Koolitaja tutvustab sessiooni, rõhutades ligipääsetava veebipõhise õppe tähtsust noorsootöös, eriti programmide puhul, mis võimaldavad õppida iseseisvalt, asünkroonselt või kaugõppe vormis. Koolitaja annab lühikese ülevaate universaalse disaini põhimõtetest ja selgitab, kuidas ligipääsetav disain suurendab kaasatust, vähendab tõkkeid ja toetab erinevate võimetega õppijate iseseisvust. Osalejaid kutsutakse üles jagama näiteid veebikursustest või tööriistadest, mida nad on kasutanud, ning mõtlema, kas need tundusid kaasavad või keerulised.

II. Tegevus: UDL-i kaardistamine (55 minutit)

Osalejad viivad läbi praktilise harjutuse, rakendades UDL-i põhimõtteid juba olemasoleva õppekava suhtes.

1. samm – UDL-i kontrollpunktide kordamine (10 minutit):

Koolitaja tutvustab kolme universaalse disaini põhimõtet:

- *Mitu esitlusviisi* (kuidas sisu esitatakse),
- *Mitu kaasamisviisi* (kuidas õppijad suhtlevad ja motivatsiooni säilitavad),
- *Mitu tegutsemis- ja väljendusviisi* (kuidas õppijad näitavad mõistmist).

Pakutakse lühikesi näiteid (nt teksti- ja helifailid, interaktiivsed ülesanded, paindlikud esitamismvormid).

2. samm – Kaardistamine väikestes rühmades (35 minutit):

Osalejad töötavad rühmades. Iga rühm valib lihtsa õppetunni teema (nt digitaalne turvalisus, noorte õigused, osalus, ettevõtlus).

Nende ülesanne on viia valitud õppetund vastavusse universaalse õppimise disaini (UDL) suunistega, selgitades välja:

- vähemalt kaks viisi sisu esitamiseks,
- kaks kaasamisvõimalust,
- kaks viisi, kuidas õppijad saavad oma arusaamist näidata.

Rühmad dokumenteerivad oma ideid visuaalselt (pabertahvilil või digitaaltahvilil).

3. samm – Ühine arutelu (10 minutit):

Koolitaja küsib:

- Millist UDL-i kontrollpunkti oli kõige lihtsam rakendada?
- Milline nõudis rohkem loovust?
- Kuidas võiksid erinevate võimetega noored neist valikutest kasu saada?

III. Mini-sisend ja demonstratsioon: Moodle'i ja teiste platvormide ligipääsetavuse funktsioonid (35 minutit)

Koolitaja tutvustab lühidalt Moodle'i ligipääsetavuse funktsioone (või Rise360/Canva/muu sarnane programm, vastavalt kättesaadavusele).

Demonstreeritavad põhiomadused võivad hõlmata järgmist:

- pealkirjade struktuur lehekülgedel,
- alternatiivsed tekstiväljad,
- klaviatuuriga navigeerimine,
- reguleeritavad kirjatüübid ja teemad,
- sisseehitatud video ligipääsetavuse seaded,
- viktoriini seaded, mis toetavad erinevaid õppijaid,
- sisu järjestamine kognitiivse selguse huvides.

Osalejad töötavad võimaluse korral kaasa oma seadmetes. Koolitaja rõhutab, et veebipõhise õppe ligipääsetavust mõjutavad nii platvormi funktsioonid kui ka õpetaja teadlikud disainivalikud.

Lühike küsimuste ja vastuste voor võimaldab osalejatel esitada platvormi kasutamise seotud tehnilisi või pedagoogilisi küsimusi.

IV. Rühmatöö: Mooduli kavand – ligipääsetava e-õppe tunni koostamine (65 minutit)

Osalejad töötavad rühmades, et koostada oma noorsootöoga seotud lühikese veebitunni süžeeskeem.

Juhised rühmadele:

Süžeeskeem peab sisaldama järgmist:

- õppetunni pealkiri ja sihtrühm,
- õpieesmärgid,
- UDL-il põhinev sisu struktuur (esitus, kaasatus, väljendus),
- ligipääsetavad meediavormid (nt subtiitritega videod, loetav tekst, lihtsad visuaalid),
- lühike interaktiivne element (viktoriin, mõtisklus, lohistamisülesanne, stsenaarium),
- ligipääsetavuse kaalutlused iga sisuploki puhul.

Rühmad võivad töötada paberkandjal mallide või digitaalsete vahenditega (Miro, Canva, Google Slides). Koolitaja liigub ringi ja esitab suunavaid küsimusi, näiteks:

1. Kas iga sisuosa on kättesaadav rohkem kui ühes vormingus?
2. Kas navigeerimine on lihtne ja arusaadav?
3. Kas meediaelemendid on ligipääsetavad?
4. Millist tuge saab pakkuda õppijatele, kellel on raskusi pikaajalise keskendumise, lugemise või motoorse tegevusega?

V. Esitlused ja grupi tagasiside (15 minutit)

Iga rühm esitleb oma süžeeskeeme 5-minutilise ettekande vormis.

Koolitaja palub osalejatel anda üksteisele tagasisidet, lähtudes järgmistest küsimustest:

1. Kas süžeeskeem järgib UDL-i põhimõtteid?
2. Kas ligipääsetavusega seotud vajadusi on selgelt käsitletud?
3. Kas struktuur on selge ja kas navigeerimine on lihtne?
4. Millised täiustused võiksid kaasatust suurendada?

Koolitaja lõpetab sessiooni, rõhutades, et ligipääsetav veebipõhine õpe nõuab sihipärast planeerimist, kuid muutub üha intuitiivsemaks, kui noorsootöötajad tutvuvad UDL-i raamistike ja ligipääsetavate platvormidega.

Vajalikud materjalid: UDL-i suuniste väljatrukid või digitaalsed viited, tundide kavandamise mallid, pabertahvli paberid ja markerid, sülearvutid või tahvelarvutid platvormi tutvustamiseks, projektor ja sülearvuti, süžeeskeemi mallid (digitaalsed või paberkandjal).

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Rakendanud UDL-i põhimõtteid veebitundide planeerimisel;
- Uurinud e-õppe platvormide ligipääsetavuse funktsioone;
- Kujundanud selge süžeeskeemi kaasava e-õppe tunni loomiseks;
- Süvendanud oma arusaama ligipääsetavast digipedagoogikast;
- Määratlenud praktilised sammud oma organisatsiooni veebipõhiste õpikeskkondade täiustamiseks.

Ressursid:

- CAST UDL-i suunised: <https://udlguidelines.cast.org/>
- Moodle'i ligipääsetavuse ülevaade: <https://docs.moodle.org/400/en/Accessibility>

Erinevate võimetega noorte kaasamine

Sessiooni pealkiri: Erinevate võimetega noorte kaasamine

Kestus: 180 minutit

Taust:

Erinevate võimetega noorte kaasamine nõuab loovust, paindlikkust ja kaasavaid juhendamisevõtteid. Tegevuste kavandamisel tuleb arvesse võtta mitmesuguseid osalemisviise, st tagada, et kõigil noortel on võimalus panustada ja kasu saada sõltumata nende võimetest. Selles sessioonis tutvustatakse noorsootöötajatele multisensoorseid lähenemisviise, vastastikust mentorlust ja toetavaid strateegiaid, mis muudavad õpikogemused ligipääsetavaks. Sessioon sisaldab erinevaid tegevusi, nagu ajurünnakud, mikrokavandid ja otsene juhendamine, et osalejad saaksid õppida, kuidas kohandada tegevusi ja katsetada kaasavaid meetodeid, mida nad saavad oma töös rakendada.

Eesmärgid:

- Töötada välja ja kohandada interaktiivseid meetodeid, mis sobivad erinevate võimetega inimestele;
- Harjutada mikroõppe tegevuse juhendamist koos kolleegidega;
- Kasutada õpitud teooriat kaasavate tegevuste praktiliseks kavandamiseks;
- Mõtiskleda kaasava juhendamise ja noorte kaasamise strateegiate üle.

Sessiooni kulg:

I. Teema tutvustus ja teoreetiline ülevaade (20 minutit)

Koolitaja alustab sessiooni selgitades, et kaasamine tähendab kõigi osaluse võimaldamist, mitte sisu lihtsustamist. Koolitaja tutvustab lühidalt multisensoorseid tegevusi, vastastikust mentorlust, toetavaid ülesandeid ja tagasiside tsükleid. Ta kasutab konkreetseid näiteid, nagu visuaalsete tugivahendite kombineerimine taktiilsete elementidega, toetavate rollide määramine ja ülesannete jagamine kergesti hallatavateks etappideks. Seejärel annab koolitaja teoreetilise ülevaate erinevatest lähenemisviisidest kaasavate tegevuste korraldamisel, näiteks multisensoorsed tegevused, vastastikune juhendamine, toetavad ülesanded ja tagasiside tsüklid. Sisu ja näited pärinevad järgmistest allikatest:

- Harkla – lastekasvatuse ja lapse arengu nõuanded. (1. veebruar 2022). "5 parimat multisensoorset tegevust ja miks me neid armastame" [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eEJUYOVTlh4>
- Weller, D. (3. mai 2025). "3 toetuse tüüpi õpilaste edu tagamiseks" Barefoot TEFL Teacher. <https://www.barefootteflteacher.com/p/3-types-of-scaffolding>
- Better Movers and Thinkers – "Toetuse tavad" (kuupäev puudub). Resources | National Improvement Hub. <https://education.gov.scot/resources/better-movers-and-thinkers-scaffolding-practices/>

II. Ajurünnak: Noorte tegevuste kohandamine (30 minutit)

Koolitaja alustab ajurünnakuga. Osalejatel palutakse koostada nimekiri noortetegevustest, mida nad praegu oma töös kasutavad, näiteks jäämurdjad, rühmamängud, õppimisülesanded. Koolitaja paneb näited kirja pabertahvlile. Seejärel palub koolitaja osalejatel järgmise 10–15 minuti jooksul väikestes rühmades välja mõelda erinevaid ideid, kuidas neid tegevusi saaks ligipääsetavuse seisukohast kohandada. Koolitaja esitab neile järgmised küsimused:

- Milliseid kohandusi tuleks teha, et see tegevus sobiks nägemispuudega inimesele?

- Kuidas saaks seda tegevust hõlbustada kuulmispuudega inimesele?
- Kuidas saaks arvestada kognitiivsete või motoorsete häiretega?

Rühmad kirjutavad oma ideed paberile ning jagavad seejärel ühte näidet kogu grupiga.

III. Mikrodisain: 10-minutilise mikro-õppe mängu loomine (60 minutit)

Osalejad töötavad taas väikestes rühmades, et kavandada uus 10-minutiline mikro-õppe tegevus, mis arvestab erinevate võimetelega. Iga rühm valib teema, näiteks suhtlemine, meeskonnatöö või loovus, ning töötab välja lihtsa mängu või ülesande, kasutades selleks multisensoorseid või toestavaid meetodeid.

Koolitaja antud juhised on järgmised:

Tegevus peab kestma 10 minutit.

Tegevus peaks hõlmama vähemalt kahte meelt (nägemine, kuulmine, kompimine).

Tegevuse kavandamisel tuleks arvestada tagasiside andmise ja vahekokkuvõtete tegemisega.

Rühmadel on ülesande täitmiseks ja oma tegevuse simulatsiooni ettevalmistamiseks aega 60 minutit.

IV. Tegevuse läbiviimine ja tagasiside (70 minutit)

Iga rühm viib ülejäanud osalejatega läbi oma mikro-õppe tegevuse. Nad juhendavad tegevust 10 minutit. Iga harjutuse järel toimub lühike arutelu, mida juhivad koolitaja ja osalejad, kasutades järgmisi küsimusi:

- Mis toimis hästi ligipääsetavuse seisukohalt?
- Milliseid väljakutseid märkasite?
- Kuidas saaks seda tegevust veelgi täiustada?

Lõpuks annab koolitaja kõigile rühmadele konstruktiivset tagasisidet.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvilised pliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti, lihtsad rekvisiidid mikro-mängudeks (pallid, kaardid, paber, markerid jne), taimer mikro-õppe läbiviimiseks, materjalide ligipääsetavad versioonid (suur trükk, sümbolid, digitaalne tekst).

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Omandanud praktilisi kogemusi ligipääsetavate tegevuste kohandamisel ja kavandamisel;
- Kavandanud ja viinud läbi lühikese kaasava mikro-õppe mängu;
- Mõtisklenud selle üle, kuidas integreerida kaasavaid meetodeid noorte osaluse tõstmiseks;
- Kasvatanud enesekindlust multisensoorsete ja toestavate lähenemisviiside rakendamisel noorsootöös.

Digitaalse ligipääsetavuse hindamine ja testimine

Sessiooni pealkiri: Digitaalse ligipääsetavuse hindamine ja testimine

Kestus: 180 minutit

Taust:

See sessioon tutvustab osalejatele digitaalse sisu ligipääsetavuse hindamise praktilist protsessi, kasutades selleks nii automatiseeritud kui ka manuaalseid testimismeetodeid. Kuigi automatiseeritud tööriistad annavad kiire ülevaate levinud probleemidest, on manuaalne testimine endiselt hädavajalik, et tuvastada tõkkeid, mille tööriistad sageli tähelepanuta jätvavad (nagu ebaselge visuaalne hierarhia, segadust tekitav navigeerimine või halb klaviatuuriga kasutatavus). Osalejad õpivad veebilehti ja -materjale hindama selliste tööriistade abil nagu WAVE ja axe DevTools ning harjutavad peamisi manuaalseid kontrolltoiminguid, sealhulgas navigeerimist ainult klaviatuuri abil ja ekraanilugeja põhifunktsioonide kasutamist. Sessioon lõpeb lühikese ligipääsetavuse hindamisaruande koostamisega, milles tuuakse välja peamised probleemid, määratakse paranduste prioriteetid ja kirjeldatakse noortevaldkonna digisisu puudutavaid edasisi samme.

Eesmärgid:

- Vähemalt kahe automatiseeritud ja kahe manuaalse ligipääsetavuse testimismeetodi kasutamine;
- Testimistulemuste tõlgendamine ja erinevate võimetega kasutajaid mõjutavate oluliste tõkete tuvastamine;
- Lühikese ligipääsetavuse hindamisaruande koostamine koos soovustega;
- Kindlustunde suurendamine noorteorganisatsioonides kasutatava digitaalse sisu hindamisel.

Sessiooni kulg:

I. Sessiooni tutvustus (20 minutit)

Koolitaja tutvustab ligipääsetavuse testimise eesmärki, rõhutades, et hindamine ei tähenda lihtsalt "linnukeste kirja panemist", vaid tegeliku kasutajakogemuse parandamist, eelkõige erinevate võimetega noorte jaoks. Osalejatele tuletatakse meelde, kui oluline on kombineerida automatiseeritud ja manuaalseid meetodeid, ning koolitaja tutvustab lühidalt kasutatavaid tööriistu: WAVE, Chrome DevTools, klaviatuuriga navigeerimine ja ekraanilugeja põhialused.

II. Tegevus: Automaatne testimislabor (60 minutit)

1. samm – Demonstratsioon (10 minutit)

Koolitaja näitab, kuidas teostada automatiseeritud ligipääsetavuse kontrollid lihtsal veebilehel, kasutades selliseid tööriistu nagu WAVE ja axe DevTools. Osalejad jälgivad:

- kuidas vigu ja hoiatusi liigitatakse,
- struktuuri ja sisuga seotud probleemide erinevust,
- kuidas tõstetakse esile värvikontrasti, puuduva alt-teksti, pealkirjade ja ARIA atribuutidega seotud probleeme.

2. samm – Automaatne testimine väikestes rühmades (35 minutit)

Osalejad töötavad väikestes rühmades sülearvutitega. Igale rühmale antakse 2–3 näidislehte (soovi korral võivad nad kasutada oma organisatsioonide lehekülgi).

Nende ülesanne on:

- käivitada WAVE ja axe DevTools,

- märkida üles, milliseid probleeme iga tööriist esile tõstab,
- võrrelda tulemusi tööriistade vahel (mis kattub? mis erineb?),
- tuvastada kõik probleemid, mis võivad olla eriti kahjulikud noortele kasutajatele.

Koolitajad käivad ringi, aidates tõlgendada veateateid ja juhtides tähelepanu muistritele, mis esinevad tavaliselt noortele suunatud digitaalsetes materjalides (nt siltideta PDF-failid, madala kontrastsusega nupud, ligipääsmatud vormid).

3. samm – Lühike mõtisklus (15 minutit)

Rühmad jagavad:

- ühte probleemi, mis neid üllatas,
- ühte probleemi, mida nad ootasid, kuid ei leidnud,
- ühte probleemi, mida nad varasemates sessioonides omandatud teadmiste põhjal peavad väga oluliseks.

III. Tegevus: Manuaalne ligipääsetavuse kontroll (55 minutit)

1. samm – Ainult klaviatuuriga navigeerimise test (25 minutit)

Osalejad testivad neile määratud veebilehti ainult klaviatuuri abil.

Nad kontrollivad järgmist:

- loogiline vahekaartide järjestus,
- nähtavad fookuse indikaatorid,
- võimalus aktiveerida interaktiivseid elemente klahvidega Enter/tühik
- ligipääsetavad rippmenüüd ja vormid.

Koolitaja selgitab, miks ligipääs klaviatuuriga on oluline liikumis- või nägemispuudega kasutajatele.

2. samm – Ekraanilugeja põhifunktsioonidega tutvumine (20 minutit)

Osalejad järgivad ekraanilugeja (NVDA, VoiceOver või sisseehitatud tööriistad) juhendit.

Nad harjutavad:

- pealkirjade lugemist,
- hüppamist orientiiride või linkide abil,
- alternatiivse teksti kontrollimist,
- pikemate tekstilõikude sirvimist.

Koolitaja tuletab osalejatele meelde, et harjutuse eesmärk ei ole mitte oskuste omandamine, vaid teadlikkus sellest, kuidas sisu navigeerimise hõlbustamiseks struktureerida.

3. samm – Kokkuvõte (10 minutit)

Küsimused aruteluks:

- Milliseid probleeme tuvastas manuaalne testimine, mida automatiseeritud testid ei märganud?
- Kuidas võivad need probleemid mõjutada erinevate võimete noori?
- Milline manuaalne test tundus kõige kasulikum?

IV. Tegevus: Ligipääsetavuse hindamisaruande koostamine (45 minutit)

Osalejad töötavad paardes, et koostada lühike hindamisaruanne, milles võetakse kokku nii automatiseeritud kui ka manuaalsete testide tulemused.

Aruande mall sisaldab järgmist:

- Leht või sisu, mida hinnati
- Automatiseeritud testimise kokkuvõte (WAVE + axe)
- Manuaalse testimise kokkuvõte (klaviatuur + ekraanilugeja)
- 5 kõige olulisemat lahendamist vajavat probleemi
- Soovitavad järgmised sammud ja vastutavad isikud
- Paranduste ajakava

Koolitaja palub osalejatel seada esikohale need probleemid, mis mõjutavad ligipääsu kõige enam: nt navigeerimistõkked, alternatiivteksti puudumine, halvad pealkirjad, loetamatu värvikontrast, ligipääsmatud PDF-failid.

Pärast mustandite koostamist vahetavad paarid aruandeid ja annavad üksteisele kiiret tagasisidet värviliste märkmepaberite abil:

- Roheline – arusaadavalt selgitatud
- Kollane – vajab täpsustamist
- Punane – ebaselge või ebajärjekindel

Vajalikud vahendid: internetiühendusega sülearvutid või tahvelarvutid, WAVE-tööriist (brauserilaiendus või veebiversioon), brauserilaiendus axe DevTools, testimiseks mõeldud veebilehed või digitaalsed materjalid, installeeritud või kättesaadav ekraanilugeja (NVDA, VoiceOver, Narrator), aruandevormid (digitaalsed või trükitud), pabertahvel, markerid, kleepuvad märkmepaberid.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Harjutanud nii automatiseeritud kui ka manuaalseid ligipääsetavuse testimise meetodeid;
- Õppinud tuvastama ja prioriseerima ligipääsetavustõkkeid;
- Omandanud praktilisi kogemusi selliste vahenditega nagu WAVE, axe ja klaviatuuriga navigeerimine;
- Koostanud lühikese ligipääsetavuse hindamisaruande, mis on kohandatud nende organisatsioonidele;
- Omandanud enesekindlust digitaalse ligipääsetavuse jälgimisel ja täiustamisel.

Ressursid:

- axe DevTools: <https://www.deque.com/axe/devtools/>
- Ligipääsetavuse hindamise tööriist WAVE: <https://wave.webaim.org/>

Olemasolevate materjalide kohandamine

Sessiooni pealkiri: Olemasolevate materjalide kohandamine

Kestus: 180 minutit

Taust:

Paljud noorsootöötajad kasutavad oma töös mitmesuguseid materjale, alates infolehtedest ja brošüüridest kuni PowerPointi esitluste ja aruanneteni. Siiski ei ole need materjalid sageli loodud ligipääsetavust silmas pidades, mis võib tekitada takistusi puudega noortele. See sessioon aitab osalejatel tutvuda levinud strateegiatega olemasolevate materjalide kohandamiseks ligipääsetavasse vormingusse. Selleks harjutatakse tegelike dokumentidega ja kasutatakse ligipääsetavuse kontrollimise tööriistu. Nii omandavad osalejad praktilisi oskusi materjalide kohandamiseks sellisel viisil, et need sobiksid kõigile õppijatele.

Eesmärgid:

- Tuvastada kolm levinud strateegiat PDF-failide, Wordi dokumentide ja PowerPointi slaidide kohandamiseks;
- Kasutada materjalide täiustamiseks ligipääsetavaid lahendusi, nagu pealkirjad, alternatiivtekst ja kontrast;
- Harjutada näidislehe kohandamist ligipääsetavasse vormingusse;
- Edendada vastastikust toetust ja meeskonnatööd puudega inimestega töötamisel.

Sessiooni kulg:

I. Sissejuhatus ja sisend (20 minutit)

Koolitaja tutvustab sessiooni, rõhutades olemasolevate materjalide kohandamise tähtsust, kuna paljud noorsootöötajad kasutavad ettevalmistatud ressursse. Seejärel jätkab koolitaja loenguga, tutvustades kolme põhistrateegiat ligipääsetavate materjalide loomiseks:

- Sildistatud PDF-failid – navigeerimine ja ekraanilugeja ühilduvuse tagamine
- Pealkirjade struktuur Wordis – loogiline hierarhia navigeerimiseks
- Alt-tekst PowerPointis – piltide ja visuaalsete elementide kirjeldus

Läbivate elementidena tutvustatakse ka värvkontrasti ja loetavaid kirjatüüpe.

Ettekande sisu loomiseks kasutatakse järgmisi allikaid:

- "Kõik, mida pead teadma tõhusa alt-teksti kirjutamiseks" – Microsofti tugi (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- "Kontrolli ligipääsetavust Office'i rakendustes töötades" – Microsofti tugi (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- "Paranda ligipääsetavust ligipääsetavuse kontrollija abil" – Microsofti tugi (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>

II. Dokumendi audit Microsofti ligipääsetavuse kontrollijaga (40 minutit)

Osalejatele antakse näidisdokument (Word, PowerPoint või PDF), milles esinevad ligipääsetavusega seotud probleemid, nagu puuduvad pealkirjad, madal kontrastsus ja puuduv alt-tekst. Neil palutakse töötada individuaalselt või paarides ja käivitada Microsofti ligipääsetavuse kontrollija. Nende konkreetne ülesanne on kindlaks teha:

- Milliseid probleeme märgistatakse
- Mida need vead tähendavad
- Kuidas need probleemid mõjutavad kasutajate ligipääsu

Koolitaja käib ringi, pakkudes tuge ja tagades, et osalejad mõistavad, kuidas tööriista tagasisidet tõlgendada. Neil on selle ülesande täitmiseks aega 30 minutit. Kui see on tehtud, tutvustavad nad oma tööd teistele paaridele/isikutele 10–15 minuti jooksul.

III. Kohandamisharjutus: Flaieri ümberkujundamine (70 minutit)

Osalejad jagatakse väikestesse rühmadesse. Neil palutakse teha veebis veidi uurimistööd ja leida flaier või dokument, mille ligipääsetavus on puudulik, näiteks tekstid on peidetud piltidesse, kontrast on halb või puudub pealkirjade struktuur. Selle ülesande esimese osa täitmiseks on neil aega 30 minutit. Kui nad on lõpetanud, tutvustab koolitaja ülesande teist osa. Teises osas on nende ülesandeks muuta flaier ligipääsetavaks Wordi dokumendiks, tagades et:

- Kasutatakse õigeid pealkirju
- Kirjatüübid ja värvid vastavad ligipääsetavuse standarditele
- Piltidele lisatakse alternatiivne tekst
- Rakendatakse loogilist lugemisjärjekorda

Selle osa jaoks on neil aega 40 minutit. Rühmi julgustatakse kasutama nii ligipääsetavuse kontrollijat kui ka omaenda otsustusvõimet.

IV. Vastastikune testimine ja tagasiside (30 minutit)

Osalejatel palutakse kohandatud dokumente vastastikuse testimise eesmärgil vahetada teise rühmaga. Iga rühm vaatab teise rühma dokumendi üle ja annab tagasisidet järgmiste aspektide kohta:

- Tugevused (mida on edukalt täiustatud)
- Edasist täiustamist vajavad valdkonnad
- Kasutamise lihtsus ja loetavus

Neil on selleks aega 30 minutit.

V. Rühmaarutelu (20 minutit)

Pärast testi kutsub koolitaja kõik osalejad kokku, et tegevust lühidalt arutada. Arutelu põhineb järgmistel küsimustel:

- Mida õppisite teiste tööde hindamisest?
- Millised kohandused olid kõige tõhusamad?
- Kuidas te seda oma kontekstis rakendate?

Vajalikud materjalid: A4- ja A3-formaadis paberid, pastakad, pliatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, Microsoft Office'iga arvutid, näited ligipääsmatutest dokumentidest (Word, PowerPoint, PDF, flaier), aktiveeritud Microsofti ligipääsetavuse kontrollija

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Tuvastanud levinud ligipääsetavus probleeme olemasolevates materjalides;
- Harjutanud Microsofti ligipääsetavuse kontrollija kasutamist;

- Muutnud flaieri või muu dokumendi ligipääsetavaks Wordi dokumendiks;
- Vahetanud tagasisidet ligipääsetavate dokumentide täiustamiseks ja viimistlemiseks;
- Saanud enesekindlust kohandamisstrateegiate rakendamisel oma ressurssidele.

Kaasav pedagoogika ja digitaalse ligipääsetavuse propageerimine

Sessiooni pealkiri: Kaasav pedagoogika ja digitaalse ligipääsetavuse propageerimine

Kestus: 180 minutit

Taust:

Digitaalne ligipääsetavus ei tähenda ainult tehnilisi kohandusi, vaid ka kaasava kultuuri loomist organisatsioonides ja kogukondades. See sessioon ühendab kaasava pedagoogika ja huvikaitse, andes noorsootöötajatele võimaluse integreerida ligipääsetavust oma organisatsioonidesse poliitika kaudu ning soodustada muutusi teavitustegevuse ja koolituse abil. Osalejad õpivad tundma ligipääsetavuspoliitika väljatöötamise põhielemente ning tutvuvad praktiliste meetoditega teadlikkuse tõstmiseks, sealhulgas kolleegide vastastikuste koolituste ja kogukonna teavituskampaniatega.

Eesmärgid:

- Saada rohkem teavet kaasava pedagoogika ja digitaalse ligipääsetavuse edendamise kohta;
- Koostada organisatsiooni kontekstile kohandatud lühike ligipääsetavuspoliitika;
- Harjutada poliitikate vastastikust hindamist nende täiustamiseks ja viimistlemiseks;
- Kavandada kolleegide vastastikune koolitus või teavitamisüritus, et tõsta teadlikkust digitaalsest ligipääsetavusest.

Sessiooni kulg:

I. Sissejuhatus (10 minutit)

Koolitaja alustab sessiooni lühikese sissejuhatusena, milles käsitletakse kaasava pedagoogika (ligipääsetava noorsootöö praktilised lähenemisviisid) ja huvikaitsetegevuste (organisatsioonide ja kogukondade mõjutamiseks mõeldud strateegilised meetmed) vahelist seost. Seejärel tutvustatakse sessiooni eesmärke, keskendudes minipoliitika koostamisele ja huvikaitsealgatuse ettevalmistamisele.

II. Poliitika ajurünnak "Mida peaks hõlmama teie organisatsiooni ligipääsetavuspoliitika?" ja teoreetiline sisend (45 minutit)

Koolitaja küsib osalejatelt: "Mida peaks hõlmama teie organisatsiooni ligipääsetavuspoliitika?". Koolitaja kogub kokku osalejate vastused, kirjutades need pabertahvlile. Seejärel tutvustab ta lihtsa ligipääsetavuspoliitika peamisi komponente:

1. jagu: Pühendumuse avaldus
2. jagu: Eesmärgi määratlemine
3. jagu: Poliitika kohaldamisala
4. jagu: Rollide ja vastutusvaldkondade määramine
5. jagu: Nõuete täitmine
6. jagu: Standardid
7. jagu: Hanked
8. jagu: Koolitus
9. jagu: Ajakava
10. jagu: Eelarvevahendite eraldamine
11. jagu: Dokumentatsioon ja aruandlus
12. jagu: Ligipääsetavuse avaldus

13. jagu: Tagasiside ja tugi¹⁶

Pärast sissejuhatust jätkab koolitaja ajurünnakuga. Nüüd jagatakse osalejad väikestesse rühmadesse. Nendes rühmades palutakse neil välja mõelda oma kontekstiga sobivaid näiteid, nt veebilehtede ligipääsetavuse tagamine, videote varustamine subtiitritega, dokumentide kohandamine. Selleks on neil aega 20 minutit.

III. Lühikese ligipääsetavuspoliitika koostamine (60 minutit)

Osalejatel palutakse jätkata tööd väikestes rühmades. Selles osas on nende ülesandeks koostada lühike ligipääsetavuspoliitika (1–2 lehekülge). Iga rühm keskendub oma või väljamõeldud organisatsiooni realistlikule näitele. Neil on aega 60 minutit, et täita ülesanne ja valmistuda vastastikuseks hindamiseks.

IV. Vastastikune hindamine (20 minutit)

Kui mustandid on valmis, vahetavad rühmad omavahel poliitikaid ja viivad läbi vastastikuse hindamise, andes konstruktiivset tagasisidet järgmiste aspektide kohta:

- Selgus ja teostatavus
- Kaasavus ja ulatus
- Praktilised rakendusmeetmed

Koolitaja käib ringi, kontrollib protsessi ja toetab rühmi, tagades samas, et kavandid oleksid praktilised.

V. Huvikaitseplaani: Sotsiaalmeedia või töötoa ülevaade (45 minutit)

Juhendaja tutvustab koolitajate koolitamise meetodeid ning noorte huvikaitse kampaaniaid kui praktilisi lähenemisviise ligipääsetavuse edendamiseks. Osalejatel palutakse töötada paarides või väikestes rühmades, et kavandada üks järgmistest teavitustegevustest:

- Variant A: Koostage lühike vastastikune koolitusprogramm noorsootöötajatele või vabatahtlikele.
- Variant B: Koostage sotsiaalmeedia kampaania kava (2–3 postitust, teemaviited, sõnumid).

Rühmadel on ülesande täitmiseks aega 30 minutit ning seejärel peavad nad oma tegevuskava lühidalt tutvustama ülejäänud grupile. Koolitaja lõpetab sessiooni, rõhutades, et ligipääsetavus on tagatud siis, kui see on integreeritud nii organisatsioonide poliitikasse kui ka kogukonna huvikaitsetegevusse. Osalejaid julgustatakse pärast koolitust oma poliitikakavandeid lõpetama ja huvikaitseplaane katsetama.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvutid/tahvelarvutid digitaalsete mustandite koostamiseks.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Koostanud organisatsiooni kontekstile kohandatud lühikese ligipääsetavuspoliitika;
- Harjutanud vastastikust hindamist, et täiustada ja tugevdada ligipääsetavusega seotud meetmeid;
- Koostanud praktilise huvikaitsekava (kolleegide vastastikune koolitus või sotsiaalmeedia kampaania);
- Parandanud oma võimekust digitaalse ligipääsetavuse edendamisel poliitika ja teavitustöö kaudu.

¹⁶ Rivenburgh, K. (24. mai 2024). "Kuidas koostada ligipääsetavuse poliitikat". [accessible.org](https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/). <https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/>

Koolituskursuse hindamine

Sessiooni pealkiri: Koolituskursuse hindamine

Kestus: 120 minutit

Taust:

Viimases sessioonis saavad osalejad mõtiskleda oma õppimisprotsessi üle, anda hinnang koolitusele tervikuna ning mõelda läbi, kuidas nad uusi oskusi oma isiklikus elus ja töös rakendavad. See sessioon võimaldab neil üle vaadata oma esialgsed ootused ja rakendada struktureeritud hindamismeetodeid. Nii saavad osalejad selgelt hinnata, mida nad on saavutanud ja milliseid järgmisi samme nad soovivad astuda. Sessioon lõpeb Noortepassi refleksiooni ja tunnistuste jagamise tseremooniaga, millega tunnustatakse omandatud oskusi ja lõpetatakse koolitus pidulikult.

Eesmärgid:

- Hinnata üldist õpikogemust seoses esialgsete ootuste ja panustega;
- Kasutada struktureeritud refleksioonimeetodit (KALPA) omandatud teadmiste, mõju ja järgmiste sammude hindamiseks;
- Tunnustada õpisaavutusi Noortepassi kaudu ja pakkuda täiendavaid iseseisva õppe vahendeid.

Sessiooni kulg:

I. Ootuste ülevaatamine (20 minutit)

Koolitaja tutvustab uuesti 1. sessiooni käigus loodud plakateid (lootused, hirmud, panused). Osalejatel palutakse ringi kõndida, neid uuesti vaadata ja mõtiskleda. Neil on selleks aega 5 minutit. Seejärel viib koolitaja läbi arutelu, küsides osalejatelt järgmist:

- Kas ootused täitusid?
- Kas hirmud kadusid või leevenesid?
- Kuidas panustasid osalejad rühmatöösse ja õppeprotsessi?

See tegevus lõpetab õppetsükli ja tuletab osalejatele meelde nende teekonda.

II. KALPA hindamismeetod: "Mis? Mis siis? Mis nüüd?" (45 minutit)

Koolitaja tutvustab KALPA hindamismeetodit (SALTO tööriist). Osalejad mõtisklevad individuaalselt umbes 10 minutit ja jagavad seejärel oma mõtteid väikestes rühmades. Nad peavad mõtlema järgmistele küsimustele:

- Mis? (Mida ma kursuse käigus õppisin või kogesin?)
- Mis siis? (Miks on see õpikogemus minu ja minu töö jaoks oluline?)
- Mis nüüd? (Kuidas ma õpitut oma organisatsioonis või kontekstis rakendan?)

Pärast arutelu väikestes rühmades jagavad nad kogu grupiga peamisi järeldusi. Koolitaja kirjutab põhipunktid pabertahvlile, et jäädvustada kollektiivseid õpitulemusi.

III. Noortepassi refleksioon ja tseremoonia (45 minutit)

Koolitaja tutvustab Noortepassi kui vahendit, mille abil tunnustatakse mitteformaalses hariduses omandatud pädevusi. Osalejatele antakse aega oma isikliku õpiteekonna üle mõtisklemiseks ja Noortepassi raamistiku täitmiseks, lähtudes elukestva õppe kaheksast põhipädevusest. Kui mõtisklus on lõppenud, jätkub sessioon tunnistuste üleandmisega. Koolitajad väljastavad Noortepassi sertifikaate (või koolitustunnistusi), tunnustades iga osaleja panust ja arengut. See lõpetab kursuse positiivselt ja meeldejäävalt.

Noortepassi tööriista ja sertifikaatide loomise link: Noortepassi sisselogimine – Noortepass (kuupäev puudub). <https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

IV. Lõppsõna (10 minutit)

Koolitaja tänab osalejaid, partnereid ja korraldajaid. Osalejaid julgustatakse sidet pidama, oma tulevasi ligipääsetavuse algatusi jagama ja pakutud materjale kasutades iseseisvalt õppima. Ürituse lõpetuseks võib teha grupifoto või moodustada viimase ringi.

Vajalikud materjalid: A4 ja A3 paberid, pastakad, pliiatsid, markerid, kleepuvad märkmepaberid, värvipliiatsid, käärid, pabertahvel ja pabertahvli paberid, projektor, sülearvuti.

Väljundid:

Sessiooni lõpuks on osalejad:

- Mõelnud oma õppimisprotsessile, lähtudes esialgsetest ootustest;
- Rakendanud KALPA-meetodit isiklike ja kollektiivsete tulemuste hindamiseks;
- Määratlenud konkreetsed edasised sammud digitaalse ligipääsetavuse rakendamiseks oma noorsootöös;
- Saanud tõendi oma pädevuste kinnitamiseks Noortepassi või koolitustunnistuse näol;
- Lõpetanud koolituse saavutustunde, rahulolu ja edasise motivatsiooniga.

Viited

- Carmen. (3. märts 2025). "Millised on puude mudelid? 5 mudeli tutvustus". Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>
- CAST. (kuupäev puudub). *Universaalse õppimise disaini juhised*. <https://udlguidelines.cast.org/>
- "Kontrolli ligipääsetavust Office'i rakendustes töötades" – Microsofti tugi. (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Puuetega inimeste õiguste konventsioon (CRPD) | Division for Inclusive Social Development (DISD). (kuupäev puudub). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>
- Euroopa Komisjon. (2016). *Direktiiv (EL) 2016/2102 avaliku sektori asutuste veebisaitide ja mobiilirakenduste ligipääsetavuse kohta*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>
- Euroopa Komisjon. (2019). *Direktiiv (EL) 2019/882 toodete ja teenuste ligipääsetavuse nõuete kohta (Euroopa ligipääsetavuse akt)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>
- Euroopa Komisjon. (kuupäev puudub). *Veebi ligipääsetavus – Euroopa digitaalse tuleviku kujundamine*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>
- "Kõik, mida pead teadma tõhusa alt-teksti kirjutamiseks" – Microsofti tugi. (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- "Paranda ligipääsetavust ligipääsetavuse kontrollija abil" – Microsofti tugi. (kuupäev puudub). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>
- Moriña, Anabel. (2021). "Kaasava pedagoogika lähenemisviisid: süstemaatiline kirjanduse ülevaade". *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.
- Rivenburgh, K. (24. mai 2024). "Kuidas koostada ligipääsetavuse poliitikat". *accessible.org*. <https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/>
- SALTO-YOUTH - Töövahendid - "Inim-bingo". (kuupäev puudub). <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>
- Selisko, Tom ja Eckert; Christine ja Perels, Franziska. (2024). "Puude kui eristava teguri mudelid: kaasava hariduse teoreetiline raamistik ja selle rakendamine kirjanduse analüüsis". *Cogent Education*. 11. 10.1080/2331186X.2024.2379681.
- ÜRO. (2006). *Puuetega inimeste õiguste konventsioon (UNCRPD)*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
- ÜRO DESA puuetega inimeste programm. (kuupäev puudub). Division for Inclusive Social Development (DISD). <https://social.desa.un.org/issues/disability>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (kuupäev puudub). "Ligipääsetavuse vastavustestide (ACT) ülevaade". Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (kuupäev puudub). "Sisu struktuur". Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (4. detsember 2017). "Sissejuhatus veebi ligipääsetavusse ja W3C standarditesse" [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (kuupäev puudub). "Sissejuhatus veebi ligipääsetavusse". Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- WAVE - veebi ligipääsetavuse hindamise tööriistad. (kuupäev puudub). <https://wave.webaim.org/>
- "Mis on tugitehnoloogia?" - Assistive Technology Industry Association. (kuupäev puudub). Assistive Technology Industry Association. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>
- Wikipedia kaasautorid. (8. august 2024). Nidhi goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal
- Wikipedia kaasautorid. (25. jaanuar 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>
- "Ligipääsetava sisu kirjutamine". (kuupäev puudub). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- World Wide Web Consortium (W3C). (kuupäev puudub). *Tugitehnoloogia ülevaade*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>
- World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Veebisisu ligipääsetavuse juhised (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Noortepassi sisselogimine – Noortepass. (kuupäev puudub). <https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/et/youthpass/>

KIRJASTAJA:

Outreach Hannover e.V., Saksamaa

 **Outreach
Hannover**



**Kaasrahastanud
Euroopa Liit**

Kaasrahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) omi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.