



KURIKULUM ZA OSOBE KOJE RADE S MLADIMA

„Dizajn i provedba pristupačnog
obrazovnog digitalnog sadržaja i aktivnosti“

NASLOV:

Kurikulum za osobe koje rade s mladima „Dizajn i provedba pristupačnog obrazovnog digitalnog sadržaja i aktivnosti“

PROJEKT:

„Osiguranje dostupnosti digitalnih i online resursa za mlade s invaliditetom“ financira JUGEND für Europa, njemačka nacionalna agencija za upravljanje programom Erasmus+ Mladi u akciji.

Projektne partneri su:

- Outreach Hannover e.V., Njemačka
- Learning Library Oü, Estonija
- Centar za neformalno obrazovanje i celoživotno učenje, Srbija
- LINK DMT s.r.l., Italija
- Udruga za unaprjeđenje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje“, Hrvatska

IZDAVAČ:

Outreach Hannover e.V., Njemačka

UREDNICI:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic

AUTORI:

Berna Xhemajli
Nedim Micijevic
Danijela Matorcevic
Pavle Jevdic
Željko Pasuj

PRIJEVOD S ENGLESKOG:

Marija Bumbak

GRAFIČKI DIZAJN:

Nikola Radovanovic

Napomena: U publikaciji se imenice gramatičkog muškog roda podjednako odnose na osobe muškog i ženskog roda.

Sadržaj

SAŽETAK PROJEKTA	1
POZADINA KURIKULUMA	3
Teorijska pozadina	5
Modeli invaliditeta i uključiv način razmišljanja	6
Stigma, barijere i osnaživanje u radu s mladima	7
Prema uključivim načinima razmišljanja.....	7
Pravni i standardni okvir za digitalnu pristupačnost	9
Konvencija Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom	9
Direktiva EU-a o pristupačnosti weba (2016/2102).....	9
WCAG - Smjernice za pristupačnost web sadržaja	10
Asistivne tehnologije i Univerzalni dizajn za učenje	11
Univerzalni dizajn za učenje (UDU)	11
Uključiva pedagogija i metode neformalnog obrazovanja	13
RAZVIJENE SESIJE OBUKE / OSPOSOBLJAVANJA ZA OSOBE KOJE RADE S MLADIMA: „DIZAJN I PROVEDBA PRISTUPAČNOG OBRAZOVNOG DIGITALNOG SADRŽAJA I AKTIVNOSTI“	15
Program obuke	15
Uvod u obuku i upoznavanje grupe.....	16
Analiza stvarnosti u zemljama sudionika obuke	19
Digitalna pristupačnost – pregled, važnost i utjecaj	21
Razumijevanje različitih sposobnosti	24
Standardi pristupačnosti i okviri politika	26
Asistivne tehnologije i alati	29
Dizajniranje pristupačnog digitalnog sadržaja.....	31
Pristupačan web dizajn	33
Uključivi i pristupačni razvoj online učenja	36
Uključivanje mladih s različitim sposobnostima	39
Evaluacija i testiranje digitalne pristupačnosti.....	41
Prilagodba postojećih materijala	44
Uključiva pedagogija i zagovaranje digitalne pristupačnosti.....	46
Evaluacija obuke	48
Reference	50

SAŽETAK PROJEKTA

U svijetu u kojem su rad na daljinu i hibridni rad postali uobičajeniji, naglasak na pristupačnosti sve se manje usmjeravao na fizičko radno mjesto, a više na digitalno radno mjesto - iako su oba jednako važna. Kako bi se postigla digitalna pristupačnost, informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT) ne bi trebala biti samo dostupna i priuštiva, već i pristupačna, što znači dizajnirana da zadovolji potrebe i sposobnosti što većeg broja ljudi - uključujući i osobe s invaliditetom. Pristupačnost IKT-a ključna je obzirom na to da je IKT postao prvenstveni medij za komunikaciju, informacije, transakcije, obrazovanje i zabavu diljem svijeta. Digitalne tehnologije moraju biti što upotrebljivije i uključivije kako bi svi diljem svijeta mogli imati koristi bez obzira na invaliditet, te kako bi svi mogli ostvariti pun potencijal interneta.

Svjetska zdravstvena organizacija procjenjuje da se preko 15% svjetske populacije - ili 1,3 milijarde ljudi - identificira kao osobe s invaliditetom, što ovu skupinu čini najvećom manjinskom skupinom u svijetu. Nepristupačni digitalni proizvodi utječu na osobe s invaliditetom. Neke vrste invaliditeta više su pogođene u digitalnom svijetu od drugih. Bez pristupačnosti, osobe s invaliditetom isključene su s radnog mjesta, tržišta i lanca opskrbe, posebno uzimajući u obzir da gotovo sve interakcije s velikim organizacijama sada uključuju komunikaciju pomoću računala. Jasno je vidjeti prepreke koje se postavljaju za one koji doživljavaju digitalnu isključenost.

SEOywd ima za cilj poboljšati digitalnu dostupnost i uključivost u organizacijama za rad s mladima stvaranjem uključivijeg digitalnog okruženja za mlade s invaliditetom promicanjem svijesti, razumijevanja i praktičnih vještina povezanih s digitalnom pristupačnošću.

Još jedna ključna stvar kojom ćemo se pozabaviti kroz SEOywd projekt jest oslanjanje na osobe s invaliditetom da budu dio izgradnje pristupačne web stranice. Uostalom, tko je bolji od njih samih za ovu validaciju? Također je zanimljivo provoditi testove s osobama s različitim invaliditetom, osiguravajući da resursi pokrivaju različita pitanja pristupačnosti. To će se postići stvaranjem edukativnog priručnika za mlade osobe s invaliditetom, uključujući posebno prilagođene radionice o stvaranju dizajna.

Naš projekt je izravno u skladu sa Strategijom za prava osoba s invaliditetom 2021-2030. koju je razvila i podržala Europska komisija kako bi se osiguralo njihovo puno sudjelovanje u društvu, ravnopravno s drugima u EU i šire. SEOywd će doprinijeti trima glavnim temama strategije:

- Prava EU - mladi s invaliditetom imaju ista prava kao i svi ostali građani, kao i u digitalnom okruženju. Provedbom projekta bavit ćemo se digitalnim pravima, izazovima i prilikama povezanim s njima te podizati svijest o njima.
- Samostalan život i autonomija - digitalna dostupnost predstavlja najvažniji korak prema neovisnosti mladih s invaliditetom. Internet je postao neizostavan dio našeg svakodnevnog života, što znači da bi trebao biti jednako dostupan svima - bez obzira na sposobnosti. Ako mladi ljudi nisu u mogućnosti pristupiti obrazovnim resursima ili kupovati putem interneta, ne mogu živjeti samostalno.
- Nediskriminacija i jednake mogućnosti - kao što je gore spomenuto, jednak pristup osiguravanjem digitalne dostupnosti mora biti zajamčen i osiguran svim zdravstvenim uslugama, obrazovanju ili zapošljavanju.

Specifični ciljevi projekta su:

- Poboljšati kapacitete i resurse osoba koje rade s mladima za promicanje digitalne dostupnosti i uključivosti, razvojem i širenjem kurikuluma koji pokriva bitne aspekte digitalne dostupnosti, organiziranjem osposobljavanja i razvijenim e-tečajem za osobe koje rade s mladima.

- Osnažiti mlade s invaliditetom pružajući im alate i znanje potrebne za snalaženje i korištenje digitalnih i online okruženja, stvaranjem sveobuhvatnog priručnika i provedbom lokalnih pilot radionica, zajedno s e-tečajem osmišljenim da zadovolji njihove potrebe.
- Širiti relevantne resurse o digitalnoj dostupnosti i uključivosti uspostavom online platforme „SEOywd“, ciljanim online kampanjama za razvijene resurse (kurikulum, e-tečajeve, priručnik) i organiziranjem nacionalnih konferencija, čime se dopire do široke publike i dionika uključenih u digitalnu uključivost mladih s invaliditetom.

Ciljevi projekta u skladu su sa Strategijom EU za mlade i sljedećim ciljevima EU za mlade:

#3 Uključiva društva - jačanjem kapaciteta osoba koje rade s mladima i edukatora za rad s

marginaliziranim mladima te jačanjem informiranja i obrazovnih mogućnosti za njih

#8 Kvalitetno učenje - uključivanjem metoda neformalnog obrazovanja koje omogućuju učeniku

razvoj osobnih vještina, uključujući kritičko i analitičko razmišljanje, kreativnost i učenje

#9 Prostor i sudjelovanje za sve - osiguravanjem jednakog pristupa i mogućnosti u digitalnom

okruženju svim mladima bez obzira na njihove sposobnosti

Ciljevi su također u skladu sa sljedećim ciljevima održivog razvoja:

#3 Dobro zdravlje i dobrobit

#4 Kvalitetno obrazovanje

#10 Smanjene nejednakosti

Aktivnosti projekta su:

- A1 - Upravljanje projektom
- Transnacionalni sastanak projektnog tima
- R1 Kurikulum
- R2 Online obuka za osobe koje rade s mladima
- Transnacionalna „ToT“ obuka za osobe koje rade s mladima
- Lokalne/nacionalne obuke kao rezultat „ToT“ obuke
- Prvi transnacionalni evaluacijski sastanak projektnog tima
- R3 Knjiga alata
- Lokalne pilot radionice
- R4 Online obuka za mlade s invaliditetom
- Drugi transnacionalni evaluacijski sastanak projektnog tima
- R5 Online platforma „SEOywd“
- Online kampanja za R1 Kurikulum
- Online kampanja za R2 Online obuka za osobe koje rade s mladima
- Online kampanja za R3 Knjiga alata
- Online kampanja za R4 Online obuka za mlade s invaliditetom
- Međunarodna konferencija u Hrvatskoj
- Međunarodna konferencija u Estoniji
- Međunarodna konferencija u Srbiji
- Međunarodna konferencija u Italiji
- Međunarodna konferencija u Njemačkoj
- Transnacionalni završni evaluacijski sastanak projektnog tima

POZADINA KURIKULUMA

Kurikulum za edukaciju osoba koje rade s mladima o dizajniranju i provedbi pristupačnog obrazovnog digitalnog sadržaja i aktivnosti inovativan je i osnažujući obrazovni materijal razvijen u okviru projekta „Osiguranje dostupnosti digitalnih i online resursa za mlade s invaliditetom“ (SEOywd). Namijenjen je osobama koje rade s mladima koje su aktivno uključene u inicijative digitalnog obrazovanja i uključivosti usmjerene na mlade, posebno one s invaliditetom. Svjesni sve veće važnosti digitalnih prostora u radu s mladima, kurikulum ima za cilj ojačati kapacitete osoba koje rade s mladima kako bi se osiguralo da su sve digitalne obrazovne aktivnosti i materijali dostupni, uključivi i usklađeni s pravima i potrebama mladih s različitim sposobnostima.

Ovaj kurikulum podržava osobe koje rade s mladima u razumijevanju različitih vrsta invaliditeta i kako oni mogu utjecati na način na koji se mladi ljudi angažiraju u digitalnim okruženjima. Sadržaj nudi osobama koje rade s mladima strukturirano iskustvo učenja o relevantnim temama kao što su standardi i zakonodavstvo o pristupačnosti, pomoćne tehnologije, univerzalni dizajn za učenje, uključive pedagoške prakse i angažman mladih u zajedničkom stvaranju pristupačnih digitalnih prostora. Kurikulum stavlja snažan naglasak na pomoć osobama koje rade s mladima u procjeni, prilagodbi i zagovaranju digitalne pristupačnosti unutar svojih organizacija i zajednica. Kurikulum je namijenjen sedmodnevnom tečaju obuke. Sastoji se od međusobno povezanih sesija obuke organiziranih u logičnom i progresivnom slijedu, pri čemu se svaka sesija bavi ključnim kompetencijama koje su osobama koje rade s mladima potrebne za implementaciju digitalne pristupačnosti u svom radu. Metodologija kurikuluma slijedi interaktivni i participativni pristup temeljen na principima neformalnog obrazovanja (NFE) i iskustvenom učenju, potičući razmjenu vršnjaka, promišljanje i praktičnu primjenu ishoda učenja.

Struktura kurikuluma sastoji se od dva glavna dijela. Prvi dio pruža pregled projekta i samog kurikuluma, uključujući teorijsku pozadinu relevantnu za temu. Također uključuje tablicu programa obuke koja ocrta cijeli tijek sesija tijekom 7-dnevne obuke. Drugi dio detaljno predstavlja svaku sesiju obuke. Svaka sesija uključuje: naslov, trajanje, pozadinu, specifične ciljeve, temeljit tijek aktivnosti, potrebne materijale, predložene resurse i preporuke za učinkovitu provedbu i buduće umnožavanje.

Kurikulum je namijenjen trenerima koji direktno provode obuku s osobama koje rade s mladima i organizacijama koje žele integrirati teme digitalne pristupačnosti u svoje tekuće aktivnosti izgradnje kapaciteta. Cilj nam je ovim kurikulumom promovirati uključivu praksu u radu s mladima i osnažiti osobe koje rade s mladima kako bi preuzele smislene akcije k osiguravanju digitalnog pristupa za sve.

Specifični ciljevi kurikuluma su:

- Stvoriti podržavajuću i uključivu grupnu atmosferu kroz timski rad i suradničko utvrđivanje očekivanja i načela učenja;
- Analizirati i usporediti trenutno stanje digitalne pristupačnosti u zemljama sudionika, identificirajući izazove, politike i dobre prakse;
- Razumjeti koncept digitalne pristupačnosti, njegovu važnost za ljudska prava i njegov pozitivan utjecaj na rad s mladima i uključivost;
- Povećati razumijevanje sudionika o tome kako različite sposobnosti utječu na digitalne interakcije i njegovati empatiju za različite potrebe korisnika;
- Učiti o kriterijima uspjeha WCAG 2.1 i osnovama EU direktive, kao i mapirati digitalne alate sektora mladih (e-učenje, web stranice);
- Upoznati osobe koje rade s mladima s ključnim asistivnim tehnologijama i upoznati ih s praksama testiranja korisnika koje osiguravaju pristupačnost u digitalnom radu s mladima;

- Opremiti osobe koje rade s mladima praktičnim vještinama za dizajniranje i reviziju pristupačnog digitalnog sadržaja;
- Razumjeti uloge ARIA-e i prilagodljive rasporede za pristup kroz praktične aktivnosti;
- Naučiti i vježbati integraciju UDU (univerzalni dizajn učenja) principa u nacrt modula e-učenja;
- Ojačati sposobnost osoba koje rade s mladima za osmišljavanje i vođenje pristupačnih aktivnosti koje uključuju mlade ljude s različitim sposobnostima;
- Ojačati vještine osoba koje rade s mladima u vježbanju evaluacije i testiranja digitalne pristupačnosti putem različitih tehnika;
- Opremiti osobe koje rade s mladima sposobnošću prilagodbe postojećih dokumenata i prezentacija u pristupačne formate;
- Ojačati kapacitete osoba koje rade s mladima za institucionalizaciju pristupačnosti unutar svojih organizacija i zagovaranje uključivih digitalnih praksi u svojim zajednicama;
- Evaluirati proces učenja i ishode obuke, istovremeno pružajući sudionicima priznanje i motivaciju za daljnji razvoj.
-



Teorijska pozadina

Teorijska podloga ovog kurikulumuma pruža osnove za razumijevanje i primjenu digitalne pristupačnosti u radu s mladima. Predstavlja ključne koncepte, modele i pristupe koji podržavaju praktične sesije obuke, osiguravajući da osobe koje rade s mladima nauče ne samo kako primijeniti pristupačnost, već i zašto. Teorijska komponenta podijeljena je u četiri glavna dijela, od kojih se svaki bavi različitom, ali međusobno povezanom dimenzijom pristupačnosti i uključivosti:

- Modeli invaliditeta i uključivi načini razmišljanja
- Pravni i standardni okvir za digitalnu pristupačnost
- Asistivne tehnologije i Univerzalni dizajn za učenje (UDU)
- Uključiva pedagogija i metode neformalnog obrazovanja

Modeli invaliditeta i uključiv način razmišljanja

Razumijevanje invaliditeta ključno je za stvaranje uključivih i pristupačnih digitalnih okruženja u radu s mladima. Način na koji se invaliditet konceptualizira izravno utječe na to kako se oblikuju politike, prakse i svakodnevne interakcije s mladima. Tijekom vremena pojavili su se različiti modeli invaliditeta, od kojih svaki nosi različite implikacije na to kako društvo percipira i reagira na invaliditet. Za osobe koje rade s mladima koje žele poticati uključivost i digitalnu pristupačnost ključno je prevladati zastarjele modele koji se usredotočuju samo na individualna ograničenja i prihvatiti pristupe koji naglašavaju prava, osnaživanje i uklanjanje prepreka.

Tijekom godina razvijeno je nekoliko okvira za objašnjenje i tumačenje invaliditeta. Svaki model odražava određene društvene stavove i nosi implikacije na to kako se osobe s invaliditetom percipiraju i tretiraju. U nastavku je navedeno pet utjecajnih modela. Sljedeći pregled modela invaliditeta prilagođen je iz resursa koje je razvila agencija Purple Goat, vodeća agencija za uključiv marketing koja blisko surađuje s osobama s invaliditetom (OSI) kako bi promovirala autentičnu zastupljenost i pristupačnost.

Medicinski model

Ovaj model invaliditet prvenstveno promatra kao individualni problem, odnosno stanje, oštećenje ili manjak koji zahtijeva medicinski tretman, korekciju ili liječenje. Iz ove perspektive, pomagala poput invalidskih kolica ili slušnih aparata smatraju se dokazom „neuspjeha“ ili nedostatka, a osobe s invaliditetom često se smatraju ovisnima ili teretom. Medicinski model sklon je svesti ljude na njihove nedostatke, što ponekad dovodi do nametljive znatiželje ili neosjetljivog ispitivanja. To je model koji se više usredotočuje na ograničenja pojedinca nego na stvaranje poticajnog okruženja.

Model dobrotvorne organizacije

Model dobrotvorne organizacije prikazuje osobe s invaliditetom kao objekte sažaljenja, oslanjajući se na dobrohotnost drugih. Unutar ovog okvira, invaliditet se izjednačava s osobnom tragedijom, a osobe bez invaliditeta prikazane su kao „heroji“ koji pružaju podršku ili spašavanje. Iako su takvi narativi povijesno bili učinkoviti u kampanjama prikupljanja sredstava, oni pojačavaju štetne stereotipe o pasivnosti i žrtvi. U današnjem kontekstu, ovaj model je široko kritiziran zbog potkopavanja djelovanja i neovisnosti osoba s invaliditetom.

Ekonomski model

Ovaj model mjeri invaliditet u smislu ekonomske produktivnosti. Osoba se smatra „invalidnom“ ako joj invaliditet onemogućuje sudjelovanje u standardnim oblicima zaposlenja, obično u uredskom ili fizičkom radnom mjestu od devet do pet. Rasprave o socijalnoj pomoći često se oslanjaju na ovaj model, usredotočujući se na „cijenu“ invaliditeta za društvo, a ne na prepoznavanje šireg doprinosa osoba s invaliditetom. Kao takav, postoji rizik od smanjenja pojedinaca na ekonomske rezultate, a istovremeno se zanemaruju alternativni načini rada, stvaranja vrijednosti i doprinosa zajednicama.

Moralni model

Moralni model tumači invaliditet kao rezultat osobnog neuspjeha, grijeha ili slabosti. Povijesno gledano, ovaj stav je bio vezan uz religijska ili praznovjerna uvjerenja, pri čemu se invaliditet doživljavao kao kazna ili posljedica nemoralnog ponašanja. Iako je rjeđi u suvremenim zapadnim kontekstima, ovaj model još uvijek postoji u nekim društvima i kulturnim tradicijama. Može dovesti do stigme, srama i isključenosti, pojačavajući marginalizaciju osoba s invaliditetom.

Socijalni model

Za razliku od medicinskog pristupa, socijalni model tvrdi da je invaliditet uzrokovan preprekama u društvu, a ne samim oštećenjima. Nedostatak rampi, nepristupačne web stranice, negativni stavovi ili

diskriminirajuće prakse primjeri su onoga što ljude zaista „invalidira“. Prema ovoj perspektivi, nije tijelo ono što treba popraviti, već okolina i sustavi koji ne osiguravaju jednak pristup. Socijalni model imao je ogroman utjecaj na oblikovanje modernih pokreta za prava osoba s invaliditetom, promovirajući ideju da su pristupačnost i uključivost odgovornosti društva u cjelini¹.

Pristup utemeljen na pravima i Konvenciji Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom (UNCRPD)

Nadovezujući se na socijalni model, pristup utemeljen na pravima izričito smješta invaliditet u kontekst ljudskih prava. Ova perspektiva ugrađena je u Konvenciju Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom (UNCRPD), usvojenu 2006. godine, koja utvrđuje da osobe s invaliditetom uživaju ista prava i slobode kao i svi ostali. Konvencija naglašava dostojanstvo, autonomiju, nediskriminaciju i puno sudjelovanje u društvu. Članak 9. UNCRPD-a posebno se bavi pristupačnošću, zahtijevajući od država da poduzmu odgovarajuće mjere kako bi osigurale jednak pristup informacijskim i komunikacijskim tehnologijama (IKT), prijevozu, javnim uslugama i objektima. Ovaj članak naglašava da digitalna pristupačnost nije neobavezna, izborna ili dodatna značajka, već pravna i moralna obveza za države, institucije i organizacije².

Za rad s mladima, pristup utemeljen na pravima znači da osiguravanje pristupačnosti nije samo pitanje „dobre prakse“ ili ljubaznosti. Radi se o poštivanju temeljnih prava. Organizacije mladih moraju sebe vidjeti kao nositelje dužnosti odgovorne za stvaranje okruženja u kojima mladi s invaliditetom mogu u potpunosti sudjelovati, uključujući i u digitalnoj sferi.

Stigma, barijere i osnaživanje u radu s mladima

Unatoč napretku u usvajanju socijalnih i na pravima utemeljenih pristupa, mladi s invaliditetom i dalje se suočavaju s raširenom stigmom i isključenošću. Određeni stereotipi, poput pretpostavki da su manje sposobni, manje neovisni ili manje vrijedni, i dalje utječu na stavove i ponašanja. Ove negativne percepcije pojačavaju barijere, i fizičke i digitalne, koje dodatno marginaliziraju mlade ljude. U radu s mladima, stigma se može manifestirati kad se aktivnosti osmišljavaju bez razmatranja različitih potreba, kad komunikacijske metode isključuju neverbalne sudionike ili kad se digitalni resursi razvijaju bez alternativnih formata. Takve barijere obeshrabruju sudjelovanje i signaliziraju mladima s invaliditetom da nisu u potpunosti dobrodošli.

Kako bi se suprotstavili tim izazovima, osobe koje rade s mladima igraju ključnu ulogu u poticanju osnaživanja. Osnaživanje uključuje stvaranje prilika za mlade osobe s invaliditetom da preuzmu vodeće uloge, donose odluke i aktivno doprinose svojim zajednicama. Također zahtijeva njihovo uključivanje u procese zajedničkog dizajniranja, posebno u stvaranje pristupačnih digitalnih alata i resursa.

Prema uključivim načinima razmišljanja

Kretanje prema uključivom načinu razmišljanja znači prihvaćanje raznolikosti kao prirodnog i vrijednog dijela ljudskog društva. Za osobe koje rade s mladima koje su aktivno uključene u različite programe i aktivnosti važno je da sebi i svom timu dosljedno postavljaju sljedeća pitanja:

- Tko je isključen iz ove aktivnosti ili resursa i zašto?
- Koje su prepreke prisutne i kako se mogu ukloniti?

¹ Carmen. (2025, March 3). What are the models of disability? 5 models explained. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>

² Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD) | Division for Inclusive Social Development (DISD). (n.d.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>

- Kako se mladi s invaliditetom mogu uključiti kao sukreatori, a ne samo kao sudionici? Uključivi načini razmišljanja nadilaze tehnička rješenja. Oni odražavaju stav otvorenosti, poštovanja i proaktivne uključenosti. Također su usklađeni s vrijednostima neformalnog obrazovanja, gdje su sudjelovanje, vlasništvo i iskustveno učenje ključni. Usvajanjem uključivog načina razmišljanja, osobe koje rade s mladima mogu osigurati da digitalna pristupačnost postane životna praksa, a ne naknadna misao.

Pravni i standardni okvir za digitalnu pristupačnost

Digitalna pristupačnost utemeljena je na snažnim međunarodnim i europskim pravnim obvezama koje prepoznaju jednak pristup digitalnim informacijama kao temeljno ljudsko pravo. Ovi okviri usmjeravaju kako organizacije, uključujući i organizacije za rad s mladima i druge strukture, da dizajniraju, isporučuju i evaluiraju svoja digitalna okruženja. Njihovo razumijevanje pomaže osobama koje rade s mladima da pristupačnost ne vide kao tehnički dodatak, već da je prepoznaju kao sastavni dio uključivosti, kvalitetnog učenja i sudjelovanja.

Konvencija Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom

Na globalnoj razini, Konvencija Ujedinjenih naroda o pravima osoba s invaliditetom (UNCRPD) pruža glavni temelj ljudskih prava za digitalnu pristupačnost. Konvencija, koju su ratificirale Europska unija i sve zemlje partneri, utvrđuje da osobe s invaliditetom moraju imati jednak pristup informacijskim i komunikacijskim tehnologijama, digitalnim uslugama i online okruženjima. Članak 9. naglašava da je pristupačnost preduvjet za samostalan život, društveno sudjelovanje i punopravno građanstvo. Zahtijeva od država i institucija da identificiraju i uklone prepreke u digitalnoj komunikaciji, osiguravajući da su web stranice, mobilne aplikacije, elektronički dokumenti i online platforme uočljivi, operabilni, razumljivi i upotrebljivi svima³. Za rad s mladima to znači da digitalne aktivnosti, komunikacijski i obrazovni resursi moraju biti od samog početka osmišljeni imajući na umu pristupačnost, a ne očekivati da se mladi s invaliditetom prilagode nepristupačnim okruženjima.

Direktiva EU-a o pristupačnosti weba (2016/2102)

Na europskoj razini, pravni okvir dodatno je ojačan Direktivom EU o pristupačnosti weba (2016/2102), koja obvezuje tijela javnog sektora i sve organizacije koje koriste javna sredstva da osiguraju da njihove web stranice i mobilne aplikacije budu u skladu s priznatim standardima pristupačnosti. Direktiva zahtijeva usklađenost sa Smjernicama za pristupačnost web sadržaja (WCAG) 2.1 na razini AA, koje definiraju kako digitalni sadržaj treba biti strukturiran, navigiran i prezentiran kako bi funkcionirao za korisnike s različitim sposobnostima⁴. Organizacije koje rade s mladima koje provode Erasmus+ projekte podliježu ovoj obvezi, što znači da web stranice projekata, obrazovni materijali, online tečajevi i komunikacijski rezultati moraju slijediti te standarde. U praksi to uključuje pružanje tekstualnih alternativa za slike, osiguravanje kontrasta boja, omogućavanje navigacije tipkovnicom i omogućavanje čitanja dokumenata pomoću pomoćnih tehnologija⁵.

Europski zakon o pristupačnosti (2019/882)

Europski zakon o pristupačnosti (2019/882) nadopunjuje Direktivu proširujući zahtjeve za pristupačnost na širi raspon digitalnih proizvoda i usluga u privatnom sektoru. Iako je prvenstveno usmjeren na proizvođače i pružatelje usluga, ima neizravan utjecaj na rad s mladima jer povećava dostupnost pristupačnih digitalnih alata, softvera i platformi za online učenje. Kao rezultat toga, osobe koje rade s mladima potiču se na odabiranje alata koji uključuju značajke pristupačnosti i na

³ United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UNCRPD)*.

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

⁴ European Commission. (2016). *Directive (EU) 2016/2102 on the accessibility of the websites and mobile applications of public sector bodies*.

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

⁵ European Commission. (n.d.). *Web accessibility – Shaping Europe’s digital future*.

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

izbjegavanje onih koji stvaraju prepreke za sudjelovanje. Ova promjena odražava širu europsku predanost univerzalnom pristupu i integraciji pristupačnosti u digitalne ekosustave⁶.

WCAG - Smjernice za pristupačnost web sadržaja

Središnjicu direktiva EU i međunarodnih okvira zauzima WCAG (eng. The Web Content Accessibility Guidelines), globalni standard koji je razvio World Wide Web Consortium (W3C). WCAG 2.1 temelji se na 4 načela: uočljivo, operabilno, razumljivo i robusno; koja naglašavaju jasnoću, upotrebljivost i kompatibilnost s asistivnim tehnologijama. Ta načela pružaju praktičnu osnovu za dizajniranje pristupačnih obrazovnih materijala i digitalnog sadržaja. Za osobe koje rade s mladima, WCAG nije samo tehnička smjernica već alat za transformaciju digitalnog obrazovanja u uključivu praksu utemeljenu na pravima⁷.

Nacionalni zakoni diljem Europe odražavaju Direktivu o pristupačnosti weba kroz zakonodavstvo specifično za svaku zemlju. Iako se terminologija i mehanizmi praćenja razlikuju, svi zahtijevaju od javno financiranih organizacija da osiguraju dostupnost i redovitu evaluaciju svojih digitalnih resursa. To uključuje dostupnost izjava o pristupačnosti, mehanizme povratnih informacija korisnika i kontinuirana ažuriranja. Za organizacije mladih to znači da se pristupačnost mora tretirati kao kontinuirani proces, integriran kroz dizajn, provedbu i širenje digitalnih aktivnosti.

Općenito, pravni i standardni okviri naglašavaju da pristupačnost nije samo opcija (neobavezna i izborna). To je pravna odgovornost i ključna komponenta etičkog rada s mladima. Kad osobe koje rade s mladima razumiju i primjenjuju ove okvire, pomažu u osiguravanju da svi mladi (bez obzira na njihove sposobnosti) mogu učiti, komunicirati i u potpunosti sudjelovati u digitalnim prostorima. Time jačaju načela jednakosti, dostojanstva i uključivosti koja su u srži rada s mladima i obrazovanja o ljudskim pravima.

⁶ European Commission. (2019). *Directive (EU) 2019/882 on the accessibility requirements for products and services (European Accessibility Act)*.

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

⁷ World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*.

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

Asistivne tehnologije i Univerzalni dizajn za učenje

Digitalna pristupačnost usko je povezana s alatima i strategijama koje pojedincima s različitim sposobnostima omogućuju pristup, navigaciju i smisleno sudjelovanje u digitalnim okruženjima. Asistivne tehnologije i načela Univerzalnog dizajna za učenje (UDU) čine dvije bitne komponente digitalne pristupačnosti. One nude i individualna rješenja za specifične potrebe pristupa i širi pedagoški pristup usmjeren na stvaranje fleksibilnih, uključivih i obrazovnih okruženja usmjerenih na učenike. Za osobe koje rade s mladima, razumijevanje ovih koncepata temeljno je za osmišljavanje digitalnih iskustava učenja koja će mladima omogućiti potpuno i samostalno sudjelovanje.

Asistivne tehnologije odnose se na širok raspon alata, od softvera i hardvera do ugrađenih značajki uređaja, koji podržavaju osobe s invaliditetom u interakciji s digitalnim sadržajem. Ove tehnologije ne kompenziraju ograničenja osobe, već kompenziraju barijere koje stvara društvo, dizajnerski izbori ili nepristupačna okruženja. Čitači zaslona, programi za pretvaranje teksta u govor, sustavi za glasovni unos, alati za titlove, povećala, prekidači i alternativne tipkovnice među najčešćim su alatima koji podržavaju digitalni pristup⁸.

Moderni uređaji sve više dolaze s integriranim značajkama pristupačnosti, što asistivne tehnologije čini šire dostupnima. Na primjer: operativni sustavi poput Windowsa, macOS-a, Androida i iOS-a pružaju izvorne opcije za čitanje zaslona, uvećavanje, titlove uživo, prilagodbu kontrasta i pojednostavljenu navigaciju. Kad osobe koje rade s mladima razumiju kako ovi alati funkcioniraju, bolje su pripremljeni za osmišljavanje aktivnosti koje ne isključuju korisnike koji se oslanjaju na njih.

Univerzalni dizajn za učenje (UDU)

Same asistivne tehnologije nisu dovoljne ako temeljni digitalni materijali nisu kreirani na pristupačan način. Čitač zaslona ne može interpretirati sliku bez alternativnog teksta, a alati za titlove ne mogu poboljšati videozapis ako je kvaliteta zvuka loša. Ovdje Univerzalni dizajn za učenje pruža širi okvir za proaktivno uključivanje. UDU prebacuje fokus s individualne prilagodbe na sistemski dizajn; osiguravajući da su materijali za učenje, metode i digitalni resursi inherentno fleksibilni i da odgovaraju različitim potrebama. Razvijen od strane CAST-a, UDU se temelji na tri osnovna načela: ponudi više načina angažmana, više načina predstavljanja i više načina djelovanja i izražavanja. Umjesto da čeka na prilagodbu materijala nakon što se pojave prepreke, UDU potiče edukatore i osobe koje rade s mladima da predvide raznolikost i dizajniraju iskustva učenja koja od samog početka prihvataju raznolikost⁹.

U digitalnom radu s mladima, UDU je posebno važan jer online okruženja za učenje prirodno omogućuju različite formate: tekst, audio, video, vizualne elemente, alate za interakciju i prilagodljivo tempo. U kombinaciji sa smjernicama za pristupačnost, UDU jača ukupnu kvalitetu i uključivost digitalnih aktivnosti. Na primjer, pružanje informacija i u pisanom i u usmenom obliku usklađeno je s UDU načelom višestrukih reprezentacija, a istovremeno podržava korisnike koji se oslanjaju na alate za pretvaranje teksta u govor ili titlove. Slično tome, omogućavanje mladima da odgovore pisanjem, snimanjem kratkog videa ili sudjelovanjem u interaktivnom online alatu odražava višestruke načine djelovanja i izražavanja, a istovremeno se prilagođava učenicima s motoričkim oštećenjima ili onima koji imaju koristi od alternativnih komunikacijskih formata¹⁰.

⁸ World Wide Web Consortium (W3C). (n.d.). *Assistive Technology Overview*.

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

⁹ CAST. (n.d.). *Universal Design for Learning Guidelines*.

<https://udlguidelines.cast.org/>

¹⁰ World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*.

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

Kombinacija pomoćnih tehnologija i UDU-a također podržava pristup sudjelovanju mladih temeljen na pravima. Mladi s invaliditetom često se suočavaju s kumulativnim preprekama, ne samo u pristupu sadržaju, već i u osjećaju samopouzdanja, uključenosti i zastupljenosti u digitalnim okruženjima. Kad osobe koje rade s mladima dizajniraju digitalne materijale imajući na umu UDU i osiguravaju kompatibilnost s asistivnim tehnologijama, oni jačaju osnaživanje, autonomiju i jednako sudjelovanje. Ovaj pristup usklađen je s vrijednostima definiranim u međunarodnim okvirima, uključujući UNCRPD, koji poziva na pristupačnu IKT i uključive obrazovne prakse koje podržavaju sudjelovanje bez diskriminacije.

UDU u praksi rada s mladima

U praksi, integracija asistivnih tehnologija i UDU-a u rad s mladima znači prelazak s reaktivnog načina razmišljanja („prilagodit ćemo se kad bude potrebno“) prema proaktivnoj i uključivoj kulturi dizajna. Osobe koje rade s mladima ne moraju postati tehnički stručnjaci, ali moraju razumjeti kako njihove odluke, poput pisanja jasnih naslova, davanja natpisa, odabira odgovarajućih boja ili ponude različitih formata uputa, izravno utječu na to mogu li mladi ljudi s različitim sposobnostima smisleno sudjelovati. Kad se koriste zajedno, asistivne tehnologije i UDU pomažu u smanjenju stigme i preusmjeravaju odgovornost s učenika na edukatore i institucije koje stvaraju digitalna okruženja.

U konačnici, ovi okviri ističu da je pristupačan digitalni rad s mladima ostvariv kroz svjesne izbore dizajna, svijest o različitim potrebama i spremnost na integraciju uključivih strategija. Primjenom principa UDU-a i osiguravanjem kompatibilnosti s asistivnim tehnologijama, osobe koje rade s mladima mogu stvoriti digitalne prostore za učenje koji ne samo da su u skladu sa standardima pristupačnosti, već i istinski podržavaju kreativnost, jednake mogućnosti i smisleno sudjelovanje svih mladih ljudi.

Uključiva pedagogija i metode neformalnog obrazovanja

Rad s mladima utemeljen je na uvjerenju da obrazovanje nadilazi učionice i formalne institucije. Riječ je o stvaranju prostora u kojima mladi ljudi mogu istraživati, promišljati i rasti kroz aktivno sudjelovanje. U tom smislu, uključiva pedagogija i metode neformalnog obrazovanja (NFO) snažni su pristupi za rješavanje potreba različitih učenika, posebno mladih s invaliditetom. Naglašavaju sudjelovanje, odgovornost i prilagodljivost, osiguravajući da svaka osoba, bez obzira na svoje sposobnosti, ima priliku smisljeno se uključiti u proces učenja.

Uključiva pedagogija

Prema Moriñi (2021.), za razliku od pojma uključive prakse, uključiva pedagogija ne odnosi se isključivo na nastavne radnje, već obuhvaća i druge nastavne vještine. Iz perspektive uključive pedagogije, sve donesene odluke smatraju se određenima ne samo znanjem, kompetencijama i postupcima učitelja, već i njihovim vrijednostima i uvjerenjima u vezi s učenicima i prirodom poučavanja i učenja, kao i društvenim procesima i utjecajima. Konceptualno, uključiva pedagogija definirana je kao pristup poučavanju i učenju u kojem učitelji reagiraju na individualne razlike učenika kako bi izbjegli isključivanje određenih učenika¹¹.

Uključiva pedagogija nije ograničena samo na tehničke prilagodbe. Radi se o njegovanju načina razmišljanja ispunjenog poštovanjem, otvorenosti i jednakosti. Zahtijeva od osoba koje rade s mladima da razlike vide kao prilike za bogatija iskustva učenja, a ne kao prepreke. Ovaj pristup pojačan je perspektivama ljudskih prava, posebno Konvencijom UN-a o pravima osoba s invaliditetom, koja poziva na jednako sudjelovanje u obrazovanju i društvenom životu. Priručnik Kompas Vijeća Europe također ističe važnost uključivih pristupa u obrazovanju o ljudskim pravima. Naglašava da aktivnosti ne bi trebale biti samo pristupačne, već i osnažujuće, potičući mlade da se bore protiv diskriminacije i prihvate raznolikost.

Principi neformalnog obrazovanja (NFO)

Neformalno obrazovanje razlikuje se od formalnog školovanja/obrazovanja zbog principa i pristupa koji su osmišljeni da budu fleksibilni, usmjereni na učenika i iskustveni. Cijeni učenje kroz djelovanje, refleksiju i dijalog, a ne oslanjanje isključivo na akademsku poduku ili strukturirane nastavne planove i programe. Glavni principi NFO uključuju:

- Sudjelovanje, gdje su učenici aktivno uključeni u oblikovanje procesa i ishoda svog učenja;
- Vlasništvo, gdje sudionici preuzimaju odgovornost za vlastito putovanje učenja, dok facilitatori djeluju kao vodiči, a ne predavači;
- Iskustveno učenje, jer su aktivnosti osmišljene da budu praktične i često nakon njih slijedi strukturirana refleksija;
- Dobrovoljno uključivanje: NFO poštuje izbor učenika da se uključe i prepoznaje njihovu unutarnju motivaciju;
- Holistički razvoj, gdje NFO, osim znanja, podržava osobni rast, kritičko razmišljanje, kreativnost i društvene vještine.

Ovi principi su posebno značajni za osobe koje rade s mladima, jer potiču uključivost i osnaživanje, osiguravajući da okruženja za učenje nisu samo informativna već i transformativna.

Participativne metode u radu s mladima

U središtu uključive pedagogije leži korištenje participativnih metoda, koje daju prioritet aktivnom sudjelovanju učenika u svakoj fazi procesa, od definiranja ciljeva do evaluacije ishoda. Ove metode stvaraju prostore u kojima mladi ljudi nisu pasivni primatelji informacija, već aktivni suradnici na putu

¹¹ Moriña, Anabel. (2021). Approaches to Inclusive Pedagogy: A Systematic Literature Review. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.

učenja. Primjerice, vršnjačko učenje omogućuje sudionicima da podijele vlastito znanje i iskustva, potičući međusobno poštovanje i razbijajući hijerarhijsku dinamiku. Sudionik s oštećenjem vida može, na primjer, objasniti kako se snalazi s digitalnim alatima s asistivnim tehnologijama, nudeći vrijedne uvide ostatku grupe. Slično tome, praksa rada u krugu udaljava se od tradicionalnih hijerarhijskih postava učionice organiziranjem rasprava u krugu, simbolizirajući jednakost i osiguravajući da svi imaju jednaku priliku doprinijeti. Iskustvene vježbe, poput igara, simulacija ili igranja uloga, pružaju još jedan snažan pristup, omogućujući učenicima da istraže složena pitanja na interaktivne i pristupačne načine. Suradnički projekti, gdje grupe rade zajedno kako bi stvorile opipljive rezultate poput kampanja, digitalnog sadržaja ili prezentacija, jačaju timski rad, odgovornost i zajedničko vlasništvo nad rezultatima. Zajedno, ove participativne metode pomažu osobama koje rade s mladima da njeguju uključive prostore u kojima učenje postaje dinamično, interaktivno i osnažujuće za sve.

Prilagodba neformalnog obrazovanja učenicima s različitim sposobnostima

Da bi neformalno obrazovanje bilo istinski uključivo, osobe koje rade s mladima moraju namjerno prilagoditi svoje metode kako bi osigurale pristupačnost učenicima s različitim sposobnostima. To zahtijeva proaktivno planiranje, fleksibilnost u vođenju i način razmišljanja koji raznolikost prepoznaje ne kao izazov, već kao prednost koja obogaćuje skupinu. Jedan ključni aspekt je komunikacija, koja bi se trebala nuditi u više oblika, poput verbalnog, vizualnog, pisanog i taktalnog, kako bi se svaki učenik mogao uključiti na načine koji odgovaraju njegovim potrebama. Pisane upute mogu pratiti usmena objašnjenja ili se simboli i ikone mogu koristiti za pojačavanje ključnih ideja. Pažnja posvećena fizičkoj pristupačnosti jednako je važna, osiguravajući da prostori za obuku imaju odgovarajuće rampe, sjedala i rasvjetu, dok su aktivnosti prilagođene različitim razinama mobilnosti. Upravljanje vremenom također igra ulogu: voditelji će možda morati predvidjeti više vremena za određene aktivnosti ili integrirati pauze koje pomažu u održavanju fokusa i energije. Korištenje pomoćnih alata poput čitača zaslona, titlova, velikog tiska ili prevođenja na znakovni jezik može dodatno proširiti pristupačnost, dok fleksibilnost uloga osigurava da svi sudionici mogu doprinijeti prema svojim snagama. Neki mogu preuzeti vodstvo u raspravama, dok drugi mogu radije vizualno dokumentirati ideje ili ponuditi refleksivnu povratnu informaciju. Konačno, zajedničko stvaranje je ključna strategija koja poziva učenike s invaliditetom da sudjeluju u osmišljavanju aktivnosti tako da one budu ne samo relevantne, već i da poštuju različite potrebe. Ove prilagodbe predstavljaju duh uključive pedagogije, koja odbacuje univerzalne pristupe i umjesto toga osmišljava okruženja za učenje imajući raznolikost na umu od samog početka.

RAZVIJENE SESIJE OBUKE / OSPOSOBLJAVANJA ZA OSOBE KOJE RADE S MLADIMA: „DIZAJN I PROVEDBA PRISTUPAČNOG OBRAZOVNOG DIGITALNOG SADRŽAJA I AKTIVNOSTI“

Program obuke

Dan 1	
Poslijepodne	Dolazak sudionika
Večer	Večer dobrodošlice
Dan 2	
Prijepodne	Uvod u obuku i upoznavanje grupe
Prijepodne	Analiza stvarnosti u zemljama sudionika obuke
Poslijepodne	Digitalna pristupačnost – pregled, važnost i utjecaj
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Večer	Interkulturalna večer
Dan 3	
Prijepodne	Razumijevanje različitih sposobnosti
Poslijepodne	Standardi pristupačnosti i okviri politika
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Dan 4	
Prijepodne	Asistivne tehnologije i alati
Poslijepodne	Dizajniranje pristupačnog digitalnog sadržaja
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Dan 5	
Prijepodne	Pristupačan web dizajn
Poslijepodne	SLOBODNO POSLIJEPODNE
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Dan 6	
Prijepodne	Razvoj uključivog i pristupačnog online učenja
Poslijepodne	Uključivanje mladih s različitim sposobnostima
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Dan 7	
Prijepodne	Evaluacija i testiranje digitalne pristupačnosti
Poslijepodne	Prilagodba postojećih materijala
Poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
Dan 8	
Prijepodne	Uključiva pedagogija i zagovaranje digitalne pristupačnosti
Poslijepodne	Evaluacija obuke
Večer	Zabava "Vidimo se opet"
Dan 9	
Prijepodne	Odlazak sudionika

Uvod u obuku i upoznavanje grupe

Naziv sesije: Uvod u obuku i upoznavanje grupe

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Prva sesija osposobljavanja postavlja temelje za obuku uspostavljanjem gostoljubivog, uključivog i pristupačnog okruženja. Cilj je izgraditi grupnu koheziju, upoznati sudionike s programom i ciljevima obuke te ih potaknuti da preuzmu odgovornost za proces učenja. Sudionici se upoznaju s programom, imaju priliku sudjelovati u zanimljivoj aktivnosti koja im omogućuje međusobno povezivanje, ali i ulazak u raspoloženje teme obuke. Sesija također omogućuje sudionicima da izraze svoja očekivanja i zajednički stvore grupni dogovor koji će voditi atmosferu učenja u nadolazećim danima.

Ciljevi sesije:

- Izgraditi grupnu koheziju putem pristupačne i interaktivne aktivnosti;
- Pružiti prostor sudionicima da izraze svoja očekivanja, strahove i potencijalne doprinose obuci;
- Zajednički razviti grupni dogovor temeljen na međusobnom poštovanju, pristupačnosti i psihološkoj sigurnosti za uključivo radno okruženje.

Tijek sesije:

I. Uvod u obuku i upoznavanje sudionika i tima (20 minuta)

Trener pozdravlja sudionike na obuci. On/ona i organizacijski tim službeno otvaraju program predstavljanjem projekta. Pružaju kratki pregled projekta objašnjavajući relevantnost teme, ulogu osoba koje rade s mladima i njihovu važnost u uključivanju u aktivnosti, nakon čega slijede predstavljanja cilja obuke, specifičnih ciljeva i programa za cijeli tjedan. Zatim se vodi kratki krug predstavljanja, gdje svaki sudionik spominje svoje ime, zemlju, organizaciju pošiljateljicu i profesionalnu pozadinu.

II. Ljudski Bingo – aktivnost za zagrijavanje (25 minuta)

Trener predstavlja prvu aktivnost koja je osmišljena kako bi se sudionici bolje upoznali, kao i kako bi stekli znanje i upoznali se s temom osposobljavanja. Objašnjava pravila aktivnosti Ljudski Bingo, koja je prilagođena aktivnost koja potiče sudionike na kretanje, povezivanje i otkrivanje zajedničkih stvari. Svaki sudionik dobiva listić s tablicom u stilu binga koja sadrži 16 kvadrata s tvrdnjama. Sudionici se upućuju da se kreću po prostoriji i pronađu nekoga tko odgovara svakoj tvrdnji, upisujući svoje ime u odgovarajući okvir. Ime osobe može se koristiti samo jednom po bingo kartici. Kad netko završi cijeli redak ili stupac, vikne „Bingo!“ i grupa se kratko okuplja kako bi razmislila o zanimljivim činjenicama koje su otkrili. Proces traje oko 15 minuta. Nakon aktivnosti, trener poziva sudionike na kratka razmišljanja poput:

- Što vas je iznenadilo?
- Jeste li pronašli neke neočekivane veze?

To potiče rano dijeljenje i povezivanje među sudionicima. Ova rasprava traje 10 minuta. Predložak za Ljudski Bingo prikazan je u nastavku.

Ljudski Bingo !!!!!

Morate nacrtati liniju ili dijagonalu pronalazeći osobe koje imaju sljedeće karakteristike. To moraju biti različite osobe!

Tko je već vodio online radionicu?	Tko zna što znači WCAG?	Tko koristi čitač zaslona ili je isprobao jedan?	Tko može reći "zdravo" na znakovnom jeziku?
Tko je izradio web stranicu?	Tko je sudjelovao u razmjeni mladih ili Erasmus+ projektu?	Tko je prilagodio neku aktivnost kako bi bila uključivija?	Tko poznaje nekoga tko radi s pristupačnošću ili asistivnim tehnologijama?
Tko uživa u korištenju kreativnih metoda (poput kazališta, umjetnosti ili igara) u radu s mladima?	Tko ima iskustva u izravnom radu s mladima s invaliditetom?	Tko koristi titlove prilikom gledanja videa?	Tko ima više od dva naloga na društvenim mrežama?
Tko može navesti jedan alat ili aplikaciju za pristupačnost?	Tko govori barem tri jezika?	Tko je organizirao događaj u zajednici ili školi?	Tko vjeruje da pristupačnost koristi <i>svima</i> , ne samo osobama s invaliditetom?

Izvor: Ova aktivnost je prilagođena iz SALTO-YOUTH - Toolbox - Human Bingo. (n.d.).

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

III. Očekivanja, strahovi i doprinosi (25 minuta)

Tri velika flipcharta (ili digitalne bijele ploče) postavljena su po prostoriji. Trener je na svaki papir napisao naslov. Naslovi su: Nade, Strahovi, Doprinosi. Trener to predstavlja kao način bilježenja kako sudionici dolaze na obuku: što se nadaju naučiti, koje brige mogu imati i što mogu ponuditi grupi. Sudionici se pozivaju da prošetaju i napišu ili nacrtaju odgovore na svakom flipchartu. Oni koji ne žele pisati mogu usmeno podijeliti svoje mišljenje s trenerom ili koristiti naljepnice ili simbole za izražavanje ideja. Pozadinska glazba može se tiho pustiti kako bi se stvorila opuštena atmosfera. Proces traje 10-15 minuta. Nakon što svi doprinesu, trener okuplja grupu i naglas čita neke primjere sa svakog flipcharta, nudeći potvrdu i normalizirajući sve uobičajene strahove poput straha od tehničkih termina, nedostatka znanja ili nelagode pri raspravi o invaliditetu. Trener objašnjava kako je obuka strukturirana kako bi podržala sudionike i riješila te točke.

IV. Grupni dogovori (20 minuta)

Trener predstavlja koncept grupnog dogovora kao alata za zajedničku odgovornost i sigurnost, kao i za stvaranje toplog, gostoljubivog i uključivog okruženja za sljedeće dane. Rasprava započinje pitanjem: Što nam je potrebno jedni od drugih da bismo se osjećali sigurno, poštovano i mogli zajedno učiti ovaj tjedan? Sudionici se pozivaju da predlože pravila ili načela koja odražavaju uključivost, pristupačnost, međusobno poštovanje i dobrobit. Trener zapisuje sve prijedloge na veliki papir i traži usmenu potvrdu ili znakove rukama kako bi pokazao slaganje. Ako sudionici predlože nešto ograničavajuće ili problematično, trener nježno preoblikuje ili poziva grupu na razmišljanje. Dogovor se zatim izlaže u prostoru za obuku i po potrebi će se ponovno pregledati sredinom tjedna.

Potrebni materijali: papir A4 i A3 formata, olovke, markeri, post-it papirići, flipchart i papir za flipchart, projektor, laptop, tiskani listovi za Human Bingo za sve sudionike.

Ishodi učenja:

- Sudionici su uspostavili prve društvene veze i osjećaj pripadnosti unutar grupe;
- Sudionici su podijelili svoja osobna očekivanja i brige u vezi s treningom;
- Cijela grupa je stvorila skup zajedničkih načela kako bi se osigurala uključiva, pristupačna i poštovana grupna dinamika.

Analiza stvarnosti u zemljama sudionika obuke

Naziv sesije: Analiza stvarnosti u zemljama sudionika obuke

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Ova sesija je prva sesija u kojoj sudionici počinju detaljnije istraživati temu, a istovremeno i stvarnost u svojim zemljama. U ovoj sesiji imaju priliku istražiti, analizirati i usporediti stvarnost digitalne dostupnosti u svojim zemljama. U svojim zadacima, sudionici će identificirati i izazove i dobre prakse u svojim nacionalnim i lokalnim kontekstima. To će se postići sudjelovanjem u suradničkim istraživanjima i vršnjačkim učenjem. Sesija ističe raznolikost pristupa diljem Europe (i šire), potičući kritičko promišljanje o tome kako lokalne stvarnosti utječu na rad s mladima. Također pruža priliku za mapiranje ključnih dionika i politika, postavljajući temelje za transnacionalnu razmjenu i zagovaranje kasnije u osposobljavanju.

Ciljevi sesije:

- Stvoriti prostor za istraživanje o stanju digitalne pristupačnosti u zemlji svakog sudionika, s naglaskom na statistiku, politike i prakse;
- Analizirati i raspravljati o zajedničkim izazovima te istaknuti primjere dobre prakse relevantne za rad s mladima;
- Podići svijest o ulozi ključnih dionika, uključujući vladine, nevladine i organizacije mladih, u oblikovanju pristupačnosti.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju i istraživački zadatak (5 minuta)

Trener predstavlja svrhu sesije o istraživanju stvarnosti digitalne pristupačnosti u matičnim zemljama sudionika. Nadalje ih upućuje da će u sljedećih 45 minuta imati priliku istražiti stvarnost svojih zemalja. Sudionike se podsjeća da cilj nije samo pronaći i podijeliti informacije, već i kritički razmisliti o izazovima i prilikama koje postoje. Trener objašnjava da sudionici za ovaj istraživački zadatak moraju raditi u nacionalnim grupama i predstavlja dostupne online resurse (Eurostat, Svjetsko izvješće UN-a, nacionalni izvori podataka).

- Svjetski izveštaj UN o invaliditetu: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/world-report-on-disability.html>
- Pregled Eurostata o invaliditetu: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_overview

II. Rad u nacionalnim grupama: analiza realnosti zemalja sudionika (50 minuta)

Sudionici se pridružuju svojim grupama za rad. Svaka grupa ima zadatak istraživati online koristeći pružene resurse, kao i vlastito znanje i iskustvo. Svoj rad trebaju predstaviti na posteru (tiskanom ili digitalnom). Za strukturiranje istraživanja dobivaju sljedeća pitanja:

- Kakva je trenutna situacija digitalne dostupnosti u vašoj zemlji?
- Koji su glavni izazovi?
- Koji su primjeri dobre prakse?
- Tko su glavni akteri ili dionici?

Trener posjećuje svaku grupu radi podrške i kako bi se osiguralo da mogu pristupiti resursima te da im pruži pojašnjenja ako je potrebno.

III. Šetnja galerijom i debriefing (35 minuta)

Nakon što su posteri dovršeni, trener poziva sve grupe da ih izlože po prostoriji (ili da ih uploadaju u zajednički digitalni prostor). Jedan član grupe trebao bi ostati uz poster kako bi odgovorio na potencijalna pitanja. U nekom trenutku trebao bi ih zamijeniti drugi član kako bi imali priliku posjetiti postere drugih grupa. Zatim se sudionici pozivaju da prošetaju, pročitaju postere i postavljaju pitanja članovima grupe koji stoje uz svoje postere. Ovaj proces omogućuje sudionicima da uče iz svih konteksta, ne samo iz vlastitog. Trener potiče sudionike da traže razlike, sličnosti i jedinstvene primjere. Nakon 15-20 minuta, trener poziva sudionike da se pridruže plenarnoj sjednici na kratkoj analizi. Trener vodi analizu koristeći sljedeća pitanja:

- Koje ste sličnosti i razlike primijetili među zemljama?
- Koji se izazovi čine najčešćima?
- Koje dobre prakse mogu biti prenosive u različitim kontekstima?
- Kako osobe koje rade s mladima mogu igrati ulogu u rješavanju ovih izazova?

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, makaze, flipchart i papiri za flipchart, projektor, laptop.

Ishodi:

- Sudionici su identificirali trenutnu situaciju digitalne pristupačnosti u svojoj zemlji;
- Sudionici su identificirali nacionalne izazove i primjere dobre prakse;
- Sudionici su saznali o realnostima i pristupima iz drugih zemalja;
- Sudionici su povećali svoju svest o ulozi različitih zainteresiranih strana u promociji pristupačnosti.

Digitalna pristupačnost – pregled, važnost i utjecaj

Naziv sesije: Digitalna pristupačnost – pregled, važnost i utjecaj

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija upoznaje sudionike s temeljnim konceptom digitalne pristupačnosti, njezinom definicijom i snažnom vezom s ljudskim pravima i socijalnom uključenosti. Istražuje i etičke i praktične razloge za osiguravanje pristupačnosti u digitalnim okruženjima rada s mladima. Sesija kombinira teorijski doprinos, projekcije videa, analizu studije slučaja i refleksivne rasprave kako bi pomogla sudionicima shvatiti zašto je pristupačnost važna, a ne opcionalna. Sudionici se potiču razmotriti i široki društveni utjecaj i konkretne koristi za vlastitu praksu i organizacije.

Ciljevi sesije:

- Definirati digitalnu pristupačnost i objasniti njezinu vezu s okvirima ljudskih prava;
- Istražiti kako pristupačnost koristi mladim osobama s invaliditetom i jača organizacijsku uključenost i doseg;
- Raspraviti studije slučaja dobrih primjera u pružanju digitalnog pristupa i prilagodbi digitalnih platformi za osobe s invaliditetom;
- Razmisliti o implikacijama digitalne pristupačnosti za prakse rada s mladima.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (15 minuta)

Trener otvara sesiju pitanjem: „Što vam pada na pamet kada čujete pojam 'digitalna pristupačnost'?“. Oni daju svoje odgovore, a trener zapisuje ključne riječi na flipchart papir. Zatim trener predstavlja ciljeve sesije i objašnjava važnost razumijevanja pristupačnosti kao ljudskog prava i praktične nužnosti u radu s mladima.

II. Teorija: Što je digitalna pristupačnost? (20 minuta)

Trener daje kratak uvod o definiciji digitalne pristupačnosti, s naglaskom na načela POUR-a (eng. *Perceivable, Operable, Understandable i Robust*):

- Uočljivo – informacije i komponente moraju biti predstavljene na način koji svi korisnici mogu percipirati
- Upravljivo – korisnici moraju moći upravljati sučeljem
- Razumljivo – informacije i upravljanje moraju biti jasni i lako razumljivi
- Robusno – sadržaj mora biti pouzdano interpretiran širokim rasponom asistivnih tehnologija.

III. Projekcija videa – uvodni W3C video o pristupačnosti (25 minuta)

Nakon što je predstavljen sadržaj, grupa gleda 4-minutni uvodni W3C video o pristupačnosti „Uvod u web pristupačnost i W3C standarde“. Izvor videa je:

- W3C inicijativa za web pristupačnost (WAI). (4. prosinca 2017.). Uvod u web pristupačnost i W3C standarde [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>

Nakon videa, trener vodi refleksiju s grupom. Pita ih o dojmovima o videu pitanjem „Što vam se posebno istaknulo u videu? Je li vas išta iznenadilo?“. Sudionici se pozivaju da ukratko podijele svoje dojmove. Trener nastavlja objašnjavati prakse i koncepte spomenute u videu, uključujući neke primjere iz profesionalnog iskustva (ako ga ima).

IV. Rad u malim grupama: Istraživanje i rasprava o studijama slučaja (55 minuta)

Sudionici se upoznaju s dvije studije slučaja koje pokazuju utjecaj digitalne pristupačnosti:

- Studija slučaja 1: *Rising Flame* – Organizacija koja radi s mladima poboljšava svoju web stranicu za pristupačnost

Pregled:

Rising Flame, organizacija koja radi s mladima sa sjedištem u Mumbaiju koju vode žene s invaliditetom, razvila je nagrađivanu pristupačnu web stranicu. Stranica je pohvaljena zbog uključivosti različitih potreba, uključujući one povezane s izazovima čitanja poput disleksije, blagog autizma i razlika u mentalnom zdravlju, što pokazuje da digitalna pristupačnost ne zahtijeva nužno velike proračune, već uključivo dizajnersko razmišljanje¹².

Poveznica na službenu web stranicu: <https://risingflame.org/>

- Studija slučaja 2: Knowbilityjev skup pristupačnosti na internetu (AIR)

Pregled:

Knowbility, neprofitna organizacija sa sjedištem u SAD-u, bila je domaćin skupa pristupačnosti na internetu (AIR), natjecateljskog događaja na kojem volonterski web programeri i neprofitne organizacije surađuju kako bi u kratkom roku izgradili pristupačne web stranice, ocjenjujući se na temelju upotrebljivosti i pristupačnosti. Kombiniranjem mentorstva, praktičnog dizajna i suradnje, program potiče uključivi web dizajn te obučava organizacije mladih i razvojne programere u praksama usklađenim s WCAG-om. Pokazuje kako izgradnja kapaciteta i projekti u zajednici mogu potaknuti pristupačnost¹³.

Poveznica na službenu web stranicu: <https://knowbility.org/programs/air/>

Sudionici su podijeljeni u 4 male skupine. Dvije skupine dobivaju studiju slučaja 1, a druge dvije skupine studiju slučaja 2. Pozvani su da sljedećih 40-50 minuta iskoriste za istraživanje određene inicijative o digitalnoj pristupačnosti i pripremu za prezentaciju.

V. Prezentacije (40 minuta)

Sve skupine se pridružuju plenarnoj sjednici kako bi predstavile svoju studiju slučaja. Prvo, grupe koje su radile na studiji slučaja 1 predstavljaju, a zatim grupe sa studijom slučaja 2 nastavljaju s prezentacijama. Svaka grupa ima 5 minuta za predstavljanje svoje studije slučaja, nakon čega slijedi 3-5 minuta za pitanja i odgovore.

VI. Refleksija: Kako poboljšani pristup mijenja vašu praksu? (25 minuta)

Trener vodi grupnu refleksiju o vodećem pitanju: „Kako poboljšani pristup može promijeniti vašu praksu rada s mladima?“ Sudionici se zamole da pojedinačno odvoje 5 minuta za pisanje ili skiciranje svojih ideja, nakon čega slijedi plenarni krug dijeljenja. Trener potiče sudionike da se povežu sa svojim organizacijama i razmotre praktične promjene koje bi mogli provesti, poput prilagodbe materijala, provjere pristupačnosti web stranice, uključivanja titlova, uključivanja mladih osoba s invaliditetom u zajednički dizajn.

Potrebni materijali: papir A4 i A3 formata, olovke, markeri, post-it papirići, markeri ili bojice, škare, flipchart i papir za flipchart, projektor, laptop, pripremljeni slajdovi s ključnim točkama o načelima POUR-a, materijali za studije slučaja (tiskani ili digitalni, u pristupačnim formatima).

Ishodi učenja:

¹² Wikipedia contributors. (2024, August 8). Nidhi goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal

¹³ Wikipedia contributors. (2025, January 25). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>

Do kraja sesije, sudionici će:

- Steći jasnu definiciju i konceptualno razumijevanje koncepta digitalne pristupačnosti;
- Naučiti načela POUR-a i njihovu važnost za rad s mladima;
- Istražiti studije slučaja iz stvarnog svijeta koje pokazuju utjecaj pristupačnosti;
- Razmisliti o tome kako poboljšani digitalni pristup može transformirati njihove vlastite prakse.

Razumijevanje različitih sposobnosti

Naziv sesije: Razumijevanje različitih sposobnosti

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija pomaže sudionicima produbiti svoje razumijevanje različitih vrsta oštećenja i kako ona utječu na digitalne interakcije. Osobe koje rade s mladima potiču se da kroz praktične aktivnosti i vježbe empatije temeljene na personi sagledaju perspektivu korisnika s različitim sposobnostima. Sesija ne samo da gradi znanje o kategorijama oštećenja, već i potiče empatiju i kritičko promišljanje o preprekama u digitalnim okruženjima. Sesija priprema sudionike za dizajniranje uključivijeg i pristupačnijeg digitalnog obrazovnog sadržaja.

Ciljevi sesije:

- Prepoznati glavne kategorije oštećenja (vidna, slušna, kognitivna, motorička) i njihov utjecaj u digitalnim kontekstima;
- Razviti empatiju i svijest kroz stvaranje korisničkih persona i mapiranje empatije;
- Razmisliti o preprekama i rješenjima za pristupačnost relevantnim za praksu rada s mladima.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju i temu (10 minuta)

Trener predstavlja fokus sesije, a to je stjecanje dubljeg razumijevanja o tome kako različita oštećenja utječu na digitalnu pristupačnost i izgradnja empatije za korisnike. Nadalje dodaje da će se to postići putem simulacija. Sudionike se podsjeća da simulacije nisu o "pretvaranju da ste invalid", već o podizanju svijesti o preprekama i poticanju uključivog razmišljanja. Trener predstavlja četiri glavne kategorije oštećenja: vidna, slušna, kognitivna i motorička, ukratko objašnjavajući kako svaka utječe na digitalnu upotrebu.

II. Interaktivna aktivnost: Stanice invaliditeta (80 minuta)

Sudionici su podijeljeni u male grupe. Njihov je zadatak posjetiti 4 stanice koje predstavljaju različite vrste invaliditeta. Ostaju na jednoj stanici 15 minuta i rotiraju se kroz četiri simulacijske stanice kada ih trener najavi. Svaka stanica demonstrira vrstu invaliditeta i digitalne barijere koje ono stvara.

Upute za sudionike za svaku stanicu su:

- Stanica 1: Oštećenja vida: Sudionici koriste čitač zaslona za navigaciju web stranicom ili čitaju kratki tekst s promijenjenim vizualnim filterima (npr. zamučeno, siva skala).
- Stanica 2: Oštećenja sluha: Sudionici pokušavaju pratiti kratki video ili audio isječak bez titlova ili s umetnutom pozadinskom bukom. Zatim doživljavaju isti materijal s titlovima kako bi uočili razliku.
- Stanica 3: Motorička oštećenja: Sudionici koriste simulator spretnosti (npr. debele rukavice, zalijepljene prste ili navigaciju samo putem tipkovnice) za interakciju s digitalnim obrascem ili jednostavnim online alatom.
- Stanica 4: Kognitivna oštećenja: Sudionici pokušavaju pročitati tekst s nepravilnim rasporedom ili animacijama koje odvlače pažnju, a zatim ga uspoređuju s jasnim i pristupačnim dizajnom.

Nakon što završe, trener poziva sve grupe da se pridruže plenarnoj raspravi. Koristi sljedeća pitanja za raspravu:

- Koju ste prepreku primijetili?

- Kako bi se to moglo osjećati za nekoga tko se s tim susreće svakodnevno?

III. Kreiranje persona (40 minuta)

Trener predstavlja koncept persona kao izmišljenih, ali realističnih korisničkih profila koji obuhvaćaju potrebe, prepreke i ciljeve ljudi s različitim sposobnostima. Sudionici se pozivaju da se vrate u svoje male grupe. Svaka grupa treba stvoriti dvije persone koje predstavljaju korisnike s različitim invaliditetom. Trebale bi uključivati sljedeće podatke:

- Ime, dob, porijeklo
- Vrsta invaliditeta i potrebe za pristupačnošću
- Prepreke s kojima se susreću u digitalnim prostorima
- Ciljevi, motivacije i moguća rješenja

Grupe imaju 40 minuta za svoj rad i pripremu prezentacije. Svoje persone mogu predstaviti vizualno (flipchart, digitalna ploča) i istaknuti ključne potrebe.

IV. Prezentacije i refleksija (50 minuta)

Svaka grupa predstavlja svoje persone u trajanju od 7-10 minuta. Zatim trener vodi raspravu koristeći sljedeća pitanja:

- Koje su se prepreke najčešće pojavljivale?
- Kako je ova vježba promijenila vašu perspektivu?
- Koja rješenja mogu osobe koje rade s mladima integrirati u svoju praksu?

Trener završava naglašavajući da je razumijevanje potreba korisnika prvi korak prema uključivom dizajnu i da je uključivanje stvarnih osoba s invaliditetom u procese zajedničkog dizajna ključno.

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, olovke, markeri, post-it papirići, markeri ili bojice, škare, flipchart i papir za flipchart, projektor, laptop, materijali za stanicu: računala s čitačima zaslona (NVDA, JAWS ili ugrađeni), video/audio isječci (sa i bez titlova), materijali za simulaciju spretnosti (rukavice, elastične trake, adaptivni uređaji), tiskani "izmiješani" ili vizualno pretrpani tekstovi za kognitivnu simulaciju.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Prepoznati glavne kategorije oštećenja i njihove digitalne utjecaje;
- Iz prve ruke iskusiti neke od prepreka s kojima se suočavaju osobe s različitim sposobnostima;
- Razviti empatiju stvaranjem persone i refleksijom;
- Prepoznati praktične načine uključivanja različitih potreba u digitalni rad s mladima.

Standardi pristupačnosti i okviri politika

Naziv sesije: Standardi pristupačnosti i okviri politika

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija upoznaje sudionike s ključnim pravnim i standardiziranim okvirima koji definiraju digitalnu pristupačnost u Europi i međunarodno. Dok su prethodne sesije istraživale pristupačnost kroz praktične primjere i razmišljanje usmjereno na korisnika, ova se sesija usredotočuje na normativne strukture koje oblikuju način na koji organizacije sektora mladih moraju dizajnirati i upravljati digitalnim sadržajem. Kroz interaktivne aktivnosti vršnjačkog učenja, sudionici produbljuju svoje razumijevanje WCAG-a 2.1, zakonodavstva EU o pristupačnosti i kako se ti okviri primjenjuju na web stranice, alate za e-učenje i digitalne obrazovne materijale koji se koriste u radu s mladima. Sesija demistificira tehničke standarde povezujući ih izravno sa svakodnevnim digitalnim praksama sudionika, naglašavajući i usklađenost i uključivost.

Ciljevi sesije:

- Prepoznati strukturu i svrhu načela i razina WCAG 2.1;
- Razumjeti temeljne obveze utvrđene Direktivom EU o pristupačnosti weba;
- Primijeniti standarde i zakonske zahtjeve na digitalne alate i sadržaj koji se koriste u organizacijama mladih;
- Razmisliti o implikacijama za organizacijsku praksu i digitalni angažman mladih.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (20 minuta)

Trener pozdravlja sudionike i ukratko predstavlja svrhu sesije: razumijevanje zašto postoje standardi pristupačnosti i kako oni oblikuju praksu digitalnog rada s mladima. Trener objašnjava važnost WCAG-a 2.1 kao globalno priznate osnove za pristupačan dizajn i ocrtava Direktivu EU o pristupačnosti weba koja postavlja pravna očekivanja za javno financirane organizacije, uključujući mnoge inicijative u sektoru mladih. Sudionici se pozivaju da podijele primjere digitalnih platformi na koje se njihove organizacije oslanjaju (web stranice, LMS, dijeljeni dokumenti) i ukratko se osvrnu na to jesu li ikada provjerili svoju pristupačnost.

II. Interaktivna aktivnost: "Brzi sastanci sa standardima" (45 minuta)

Sudionici su podijeljeni u četiri male grupe. Svaka grupa dobiva karticu koja opisuje jedno WCAG načelo (Uočljivo, Operabilno, Razumljivo, Robusno) s jednostavnom definicijom i primjerima.

Korak 1 – Istraživanje grupe (5 minuta):

Grupe raspravljaju o tome što njihovo dodijeljeno načelo znači i identificiraju jedan jasan primjer prepreke koja ga krši.

Korak 2 – Rotacija na brzom sastanku (25 minuta):

Trener najavljuje vremenski ograničene rotacije. Grupe se kreću po prostoriji, objašnjavajući svoje načelo drugim grupama u kratkim razmjenama od 2-3 minute. U svakoj rotaciji, „stručna grupa“ dijeli:

- što načelo znači,
- primjer prepreke,

- zašto je važno za mlade u digitalnom učenju.

Korak 3 – Debriefing (10 minuta):

Povratkom na plenarnu raspravu, trener vodi kratku refleksiju:

- Koje se načelo činilo najlakše razumljivim?
- Koje su se prepreke činile najpoznatijima iz digitalnog sadržaja vaše organizacije?
- Kako se ovi principi odnose na vašu svakodnevnu praksu rada s mladima?

Trener naglašava da WCAG nije samo tehnički okvir, već alat koji podržava uključivost i jednako sudjelovanje.

III. Ukratko o Direktivi EU o pristupačnosti weba (25 minuta)

Koristeći kratku vizualnu prezentaciju, trener predstavlja Direktivu (EU) 2016/2102, ističući:

- koje vrste digitalnog sadržaja pokriva,
- obveze vezane uz izjave o pristupačnosti i praćenje,
- njezinu relevantnost za javno financirane organizacije mladih,
- kako se povezuje s WCAG-om 2.1.

Sudionike se potiče da utvrde koji elementi njihovih trenutnih web stranica, PDF obrazaca, videozapisa ili online platformi za učenje spadaju pod očekivanja Direktive.

IV. Kviz o scenarijima javnih politika (60 minuta)

Sudionici ostaju u malim grupama. Svaka grupa dobiva kartice sa scenarijima koje opisuju tipične situacije u radu s mladima. Primjeri uključuju:

- „Pokrećete web stranicu projekta s Erasmus+ financiranjem - koja se pravila primjenjuju?“
- „Prenosite priručnik za obuku u PDF format za sudionike - koji standard mora slijediti?“
- „Vaša organizacija koristi LMS za održavanje online tečaja - koja se očekivanja u pogledu pristupačnosti primjenjuju?“
- „Objavljujete video pozivnicu za mlade - što se mora osigurati?“

U pripremi za sesiju, trener(i) trebaju izraditi scenarije politika, imajući na umu konkretne potrebe i prethodna iskustva grupe s kojom rade.

Grupe povezuju svaki scenarij s ispravnim WCAG načelom ili zakonskom obvezom. Nakon završetka, grupe postavljaju svoje odgovore na „zid politika“, uspoređujući tumačenja.

Trener vodi kratku raspravu o područjima nesigurnosti i ističe najrelevantnije zahtjeve za pristupačnost za rad u sektoru mladih.

V. Grupna rasprava: Implikacije za organizacije koje rade s mladima (30 minuta)

U plenarnoj raspravi, trener potiče refleksiju koristeći usmjeravajuća pitanja:

1. Koji su digitalni alati koji se koriste u vašoj organizaciji obuhvaćeni ovim standardima?
2. Koji organizacijski nedostaci postoje u ispunjavanju zahtjeva za pristupačnost?
3. Koje bi podrške ili promjene poboljšale usklađenost i uključenost vaše organizacije?

Sesija završava naglašavanjem da standardi nisu samo o usklađenosti sa zakonom, već i o osiguravanju jednakog digitalnog pristupa za sve mlade ljude, uključujući i one s invaliditetom.

Potrebni materijali: kartice s načelima WCAG-a (4 seta) koje trener treba unaprijed pripremiti koristeći ažurirane reference (pogledajte dolje), tiskane ili digitalne kartice sa scenarijima - koje trener treba pripremiti unaprijed i prema prethodnom iskustvu i potrebama grupe, flipchart i markeri, post-it papirići, projektor i laptop, referentni listovi za EC i WCAG.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Razjasniti strukturu i svrhu standarda digitalne pristupačnosti;
- Ojačati svoju sposobnost praktičnog tumačenja načela WCAG-a;

- Prepoznati zakonske obveze koje utječu na digitalne alate sektora mladih;
- Razmotriti sljedeće korake za poboljšanje pristupačnosti u vašem organizacijskom kontekstu.

Resursi:

- Principi pristupačnosti: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/>
- Direktiva EU o pristupačnosti webu (2016/2102): <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

Asistivne tehnologije i alati

Naziv sesije: Asistivne tehnologije i alati

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Asistivne tehnologije (AT) igraju ključnu ulogu u omogućavanju osobama s invaliditetom pristup i interakcije s digitalnim okruženjima. Od čitača zaslona i softvera za pretvaranje teksta u govor do alata za titlove i uređaja za prebacivanje pristupa, AT osiguravaju da su digitalni prostori upotrebljivi i uključivi. Ova sesija pruža osobama koje rade s mladima priliku da steknu praktično iskustvo s osnovnim pomoćnim alatima, produbljujući svoje razumijevanje kako oni funkcioniraju i kako ih integrirati u svoj rad. Sudionici će također naučiti kako planirati jednostavne protokole testiranja korisnika, što je bitna vještina u osiguravanju da su digitalni sadržaj i aktivnosti zaista pristupačni.

Ciljevi sesije:

- Upoznati sudionike s konceptom asistivne tehnologije i njezinom ulogom u podržavanju pristupačnosti;
- Demonstrirati i vježbati osnovnu uporabu barem dvije asistivne tehnologije;
- Istražiti alate za titlovanje i transkripciju rješavanjem praktičnog izazova;
- Planirati jednostavan protokol testiranja korisnika s jasnim zadacima za procjenu pristupačnosti.

Tijek sesije:

I. Uvod u asistivne tehnologije i alate (20 minuta)

Trener predstavlja asistivne tehnologije, objašnjavajući njihovu ulogu u podržavanju pristupačnosti. Primjeri uključuju čitače zaslona, prekidač za pristup, alate za pretvaranje teksta u govor i alate za titlove¹⁴. Sudionici se obavještavaju da će se ova sesija usredotočiti na izravno iskustvo s tim alatima i razmatranje kako se mogu primijeniti u radu s mladima.

II. Tech Stanice: praktične demonstracije (50 minuta)

Trener i organizacijski tim pripremili su prostor u učionici za praktične demonstracije s NVDA-om (Windows) i VoiceOverom (Mac). Sudionici se pozivaju da to provjere i izmjenjuju se između dvije tehnološke stanice sljedećim redoslijedom:

- Stanica 1: NVDA (Windows)

Sudionicima se pokazuje kako radi čitač zaslona, uključujući čitanje teksta naglas, navigaciju izbornicima i tumačenje web sadržaja. Isprobavaju jednostavne zadatke poput otvaranja web stranice, čitanja odlomka, navigacije naslovima.

- Stanica 2: VoiceOver (Mac)

Sudionici testiraju VoiceOver na Mac ili iOS uređaju, učeći geste i naredbe na tipkovnici za kretanje kroz sadržaj.

Treneri na svakoj stanici objašnjavaju osnove i vode sudionike kroz alate. Zatim slijedi kratka refleksija postavljanjem sljedećih pitanja sudionicima:

- Koje prepreke ste primijetili pri korištenju ovog alata?

¹⁴ What is AT? - Assistive Technology Industry Association. (n.d.). Assistive Technology Industry Association. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>

- Kako bi ovo moglo promijeniti način na koji dizajnirate digitalni sadržaj?

III. Izazov titlovanja pomoću Amara platforme (50 minuta)

Sudionici se pozivaju da formiraju parove. U ovom dijelu sesije upoznaju se s alatima za titlovanje i transkripciju. U parovima rješavaju izazov titlovanja koji je sljedeći: dodavanje titlova kratkom videoisječku.

Moraju koristiti Amara platformu. Veza na platformu: <https://amara.org/>

Treneri u početku ukratko demonstriraju platformu, a zatim dopuštaju sudionicima da isprobaju. Imaju 30 minuta za izvršavanje zadatka. Zatim se pozivaju da se pridruže plenarnoj raspravi za refleksiju o iskustvu koristeći sljedeća vodeća pitanja:

- Koliko je proces bio jednostavan ili težak?
- Zašto je titlovanje važno za pristupačnost?
- Kako organizacije mladih i za mlade mogu integrirati titlovanje u svoje digitalne aktivnosti?

IV. Plan korisničkog testiranja: izrada protokola (60 minuta)

Trener predstavlja ideju protokola za testiranje korisnika kao način procjene digitalne pristupačnosti. Sudionici se pozivaju da ponovno rade u parovima. Zamoljeni su da sastave pet jednostavnih testnih zadataka koje korisnik može izvršiti kako bi provjerio pristupačnost, kao što su: „Može li čitač zaslona navigirati glavnim izbornikom?“, „Mogu li se titlovi lako aktivirati na videu?“. Imaju 30 minuta za razmišljanje, raspravu i izradu ovih testnih zadataka. Nakon 30 minuta, svi parovi dijele svoje testne zadatke u plenarnoj raspravi, a trener ih prikuplja u zajednički popis. Također raspravljaju o zadacima za potencijalna poboljšanja i prijedloge. Ova vježba naglašava važnost uključivanja korisnika s invaliditetom u testiranje i stvara praktičan resurs koji sudionici mogu prilagoditi svojim organizacijama.

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, laptop, specifični materijali za demonstraciju i izazov titlovanja: računala s instaliranim NVDA-om (Windows), MacBook ili iOS uređaji s omogućenim VoiceOverom, slušalice za demonstracije čitača zaslona, kratak video isječak (bez titlova) za izazov titlovanja.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Steći praktično iskustvo s čitačima zaslona (NVDA, VoiceOver);
- Vježbati dodavanje titlova videozapisu pomoću online alata;
- Izraditi osnovni protokol testiranja korisnika za procjenu pristupačnosti;
- Imati povećanu svijest o tome kako asistivne tehnologije mogu poboljšati uključivanje mladih u digitalne prostore.

Dizajniranje pristupačnog digitalnog sadržaja

Naziv sesije: Dizajniranje pristupačnog digitalnog sadržaja

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Dizajniranje pristupačnog digitalnog sadržaja ključno je za osiguravanje uključenosti u radu s mladima. Loše strukturirane web stranice, nejasno formatiranje teksta, nizak kontrast boja ili nedostatak alternativnog teksta mogu mnogim mladima onemogućiti pristup informacijama. Ova sesija upoznaje sudionike s osnovnim praksama pristupačnosti za stvaranje sadržaja, s naglaskom na semantičku strukturu, vizualnu jasnoću i alternativne opise. Kroz praktične vježbe s alatima za reviziju i zadacima prepisivanja, osobe koje rade s mladima ojačat će svoju sposobnost procjene i poboljšanja digitalnih resursa.

Ciljevi sesije:

- Učiti o semantičkoj strukturi, kontrastu boja i najboljim praksama alternativnog teksta u dizajnu digitalnog sadržaja i primjenjivati ih;
- Provesti osnovnu reviziju pristupačnosti uzorka web stranice;
- Vježbati prepisivanje i poboljšanje loše strukturirane digitalne stranice u pristupačan format.

Tijek sesije:

I. Uvod (10 minuta)

Trener predstavlja važnost dizajniranja pristupačnog sadržaja i objašnjava ciljeve sesije. Sudionike se podsjeća da male promjene u formatiranju i dizajnu mogu imati veliki utjecaj na uključenost.

II. Teorijski uvod: Obrasci pristupačnog sadržaja (20 minuta)

Trener daje uvod o osnovnim praksama pristupačnosti koristeći sadržaj iz sljedećih izvora:

- Pisanje pristupačnog sadržaja. (n.d.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- Inicijativa za pristupačnost weba W3c (W. W. A.). (n.d.). Struktura sadržaja. Inicijativa za pristupačnost weba (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

Uvod sadrži sljedeće elemente:

- Semantička struktura: Ispravna upotreba HTML naslova (H1, H2, H3), jasne oznake stranice, smislen tekst poveznica.
- Boja i kontrast: Korištenje pristupačnih kombinacija boja, provjera čitljivosti pomoću alata za provjeru kontrasta WebAIM.
- Čitljiva tipografija: Veličina fonta, razmak između redaka i jasnoća teksta.
- Alternativni tekst i audio opisi: Pisanje učinkovitog alternativnog teksta za slike, osiguravanje da multimedija ima tekstualne/audio alternative.

Radi usporedbe prikazani su primjeri dobrih i loših praksi, nakon čega slijedi kratak dio s pitanjima i odgovorima.

III. Revizija u parovima: Korišćenje WAVE alata (70 minuta)

Sudionici su podijeljeni u parove. Prvo ih trener upoznaje s WAVE ekstenzijom preglednika (WAVE alat). WAVE® je skup alata za evaluaciju koji pomaže autorima da svoj web sadržaj učine pristupačnijim osobama s invaliditetom. WAVE može identificirati mnoge pogreške u pristupačnosti i

Smjernicama za pristupačnost web sadržaja (WCAG), ali također olakšava ljudsku evaluaciju web sadržaja¹⁵. Zatim se svakom paru dodjeljuje zadatak revizije web stranice vezane uz rad s mladima (mogu je unaprijed odabrati treneri ili odabrati polaznici). Vodi ih se kroz sljedeće:

- Identificirati probleme koje je alat označio (nedostaje alternativni tekst, pogreške u kontrastu, problemi sa strukturom naslova).
- Raspraviti zašto su ti problemi važni za pristupačnost.
- Zabilježiti najmanje tri poboljšanja pristupačnosti web stranice.

Sudionicima se daje 60 minuta za izvršavanje zadatka i raspravu. Trener posjećuje sudionike kako bi pružio tehničku podršku i osigurao da polaznici razumiju ikone i povratne informacije alata.

IV. Zadatak prepisivanja: Poboljšanje loše strukturirane stranice (40 minuta)

Sudionici su podijeljeni u 4-5 malih grupa. Svaka grupa dobiva flipchart papir ili A3 papir. U malim grupama imaju zadatak istražiti i pronaći web stranicu (ili jednu od web stranica korištenih u prethodnoj vježbi) te na temelju pronađenih problema prepisati i preoblikovati stranicu kako bi se poboljšala pristupačnost. Vizualiziraju ispravke na flipchartu/A3 papiru. Neka od poboljšanja trebala bi uključivati:

- Ispravljanje strukture naslova;
- Zamjena nejasnog teksta poveznica opisnim alternativama;
- Pisanje alternativnog teksta za slike;
- Prilagođavanje tipografije i izgleda radi čitljivosti.

Za ovaj zadatak imaju 40 minuta i pripremaju se za prezentaciju.

V. Prezentacije (40 minuta)

Svaka grupa koristi 5-7 minuta za prezentaciju svog rada na poboljšanim verzijama. Trener ističe dobre prakse nakon svake prezentacije i potiče druge grupe da daju povratne informacije ili postavljaju pitanja radi pojašnjenja.

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, računala s pristupom internetu i instaliranim WAVE proširenjem, pristup WebAIM Contrast Checkeru, primjeri loše strukturiranih stranica (tiskanih ili digitalnih).

- WAVE proširenje preglednika: <https://wave.webaim.org/extension/>
- WebAIM alat za proveru kontrasta <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Razumjeti najbolje prakse u semantičkoj strukturi, kontrastu boja i alternativnom tekstu;
- Vježbati provođenje brze revizije pristupačnosti pomoću alata WAVE;
- Poboljšati loše strukturiranu digitalnu stranicu primjenom principa pristupačnog dizajna;
- Steći samopouzdanje u primjeni provjera pristupačnosti na vlastiti digitalni sadržaj za rad s mladima.

¹⁵ WAVE Web Accessibility Evaluation Tools. (n.d.). <https://wave.webaim.org/>

Pristupačan web dizajn

Naziv sesije: Pristupačan web dizajn

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija upoznaje sudionike s ključnim načelima pristupačnog web dizajna, s naglaskom na praktične pristupe koje organizacije mladih mogu koristiti pri izradi ili poboljšanju svojih web stranica, odredišnih stranica ili digitalnih platformi. Dok se mnoge organizacije mladih oslanjaju na predloške ili vanjske programere, odluke donesene tijekom faze dizajniranja (palette boja, rasporedi, navigacija, struktura, ARIA uloge i upravljanje tipkovnicom) izravno oblikuju mogu li mladi ljudi s različitim sposobnostima pristupiti informacijama, sudjelovati u aktivnostima ili se angažirati u online prilikama. Kroz praktične demonstracije i kolaborativan wireframing, sudionici će naučiti bitne komponente pristupačnih web sučelja i steći samopouzdanje u procjeni i poboljšanju stranica kojima upravljaju.

Ciljevi sesije:

- Razumjeti funkciju ARIA uloga i orijentira, navigacije tipkovnicom i responzivnih izgleda u pristupačnom web dizajnu;
- Prepoznati važnost uključivih paleta boja, razmaka i vizualne hijerarhije;
- Dizajnirati žičani (wireframe) model za pristupačnu početnu stranicu prilagođenu organizaciji mladih;
- Pružiti konstruktivne povratne informacije od vršnjaka na temelju kriterija pristupačnosti.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (15 minuta)

Trener otvara sesiju objašnjavajući zašto je pristupačan web dizajn ključan u sektoru mladih: web stranice često služe kao prva točka kontakta za mlade ljude koji traže informacije, prilike ili podršku. Trener ukratko predstavlja ključne koncepte kao što su ARIA uloge, navigacija tipkovnicom, responzivnost mobilnih uređaja i uključivi vizualni dizajn. Sudionici se mole da razmisle o web stranici koju redovito koriste i razmisle je li im pristupačna, zbunjujuća ili teška za navigaciju.

II. Demonstracija: ARIA uloge i navigacija tipkovnicom (50 minuta)

Ova interaktivna demonstracija pomaže sudionicima shvatiti kako korisnici s različitim sposobnostima navigiraju web stranicama bez oslanjanja na miš.

Korak 1 – Uvod u ARIA (10 minuta):

Trener objašnjava uloge i orijentire u Pristupačnim bogatim internetskim aplikacijama (ARIA), ističući:

- zašto ARIA postoji,
- kako orijentiri poboljšavaju strukturu i navigaciju,
- kako čitači zaslona i asistivne tehnologije prepoznaju ARIA oznake.

Primjeri uključuju:

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

Korak 2 – Demo navigacije uživo (15 minuta):

Sudionici gledaju kako trener otvara jednostavnu web stranicu s umetnutim ARIA ulogama i navigira stranicom koristeći samo tipkovnicu (tab, shift+tab, enter, tipke sa strelicama).

Promatraju kako se pomiče indikator fokusa, kako naslovi strukturiraju sadržaj i kako ARIA oznake postaju „sidra“ za pomoćne tehnologije.

Korak 3 – Vježba za sudionike (20 minuta):

U parovima, sudionici koriste dostupna prijenosna računala ili vlastite uređaje za „tabiranje“ uzorka stranice koji im je dao trener. Istražuju:

- je li redoslijed tabiranja logičan,
- dobivaju li interaktivni elementi fokus,
- kako naslovi i ARIA oznake poboljšavaju jasnoću.

Trener potiče sudionike da identificiraju prepreke upotrebljivosti koje primjećuju i razmisle o tome kako mladi ljudi s različitim sposobnostima mogu doživjeti stranicu.

III. Ključni elementi pristupačnog vizualnog i strukturnog dizajna (25 minuta)

Trener daje kratak uvod u kojem sažima najvažnije značajke pristupačnog izgleda i vizualnog dizajna:

- dovoljan kontrast boja,
- čitljiva i skalabilna tipografija,
- dosljedan razmak i vizualna hijerarhija,
- responzivni dizajn za pristup putem mobilnih uređaja i tableta,
- jasna navigacija i jednostavne strukture izbornika.

Sudionici ukratko analiziraju primjer visoko pristupačne web stranice i identificiraju koji odabiri dizajna podržavaju upotrebljivost.

IV. Suradnička aktivnost: Wireframe Jam (55 minuta)

U malim timovima, sudionici razvijaju nacrt za pristupačnu početnu stranicu organizacije mladih.

Trener daje predloške i predlaže timovima da razmotre:

- strukturu stranice (zaglavlje, navigacija, glavni sadržaj, podnožje),
- ARIA oznake i gdje pripadaju,
- uključivu paletu boja i izbor kontrasta,
- jasnoću poziva na akciju (CTA),
- responzivnost na mobilne uređaje,
- pristupačno postavljanje i označavanje slika, obrazaca i poveznica.

Timovi skiciraju svoje nacрте na flipchartima ili koriste digitalnu bijelu ploču ako to žele. Trener kruži među timovima i pruža im podršku, potičući ih da razmotre kako bi korisnik s vizualnim, motoričkim ili kognitivnim razlikama doživio izgled.

V. Recenzija i povratne informacije (35 minuta)

Timovi izlažu svoje nacрте i rotiraju se po prostoriji kako bi pregledali dizajne drugih grupa. Svaki tim daje povratne informacije koristeći jednostavan evaluacijski list koji uključuje:

- jasnoću strukture,
- pristupačnost navigacije,
- učinkovitost vizualne hijerarhije,
- integraciju ARIA uloga,
- potencijalne prepreke pristupačnosti.

Nakon rotacije, svaki tim prima povratne informacije od kolega i razmišlja o tome što bi mogli poboljšati. Trener vodi kratku plenarnu raspravu o zajedničkim prednostima i nedostacima uočenim u dizajnim.

Potrebni materijali: laptopovi ili tableti za demonstraciju i vježbu ARIA-e, papiri i markeri za flipchart, predlošci za wireframe modele (papirnati ili digitalni), referentni listovi za paletu boja i kontrasta, projektor i laptop, primjer stranice za vježbu navigacije tipkovnicom.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Poboľjšati svoje razumijevanje ARIA uloga, orijentira i navigacije pomoću tipkovnice;
- Prepoznati ključne elemente pristupačnog web dizajna za web stranice usmjerene na mlade;
- Izraditi pristupačnu početnu stranicu koja odražava načela uključivog dizajna;
- Vježbati procjenu izgleda weba kroz prizmu usmjerenu na pristupačnost;
- Steći praktične vještine koje mogu izravno primijeniti unutar svojih organizacija.

Resursi:

- MDN ARIA prakse autorinĝa: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA>
- WebAIM vodič za pristupačnost tipkovnicom: <https://webaim.org/techniques/keyboard/>

Uključivi i pristupačni razvoj online učenja

Naziv sesije: Uključivi i pristupačni razvoj online učenja

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija usredotočuje se na to kako osobe koje rade s mladima mogu osmisлити online učenje koje je dostupno, zanimljivo i prilagodljivo za različite učenike. Organizacije mladih sve se više oslanjaju na digitalne platforme (kao što su Moodle, Rise360 i drugi alati za e-učenje) za pružanje obrazovnog sadržaja. Međutim, te su platforme učinkovite samo kad su strukturirane na način koji odražava potrebe učenika s različitim sposobnostima. Univerzalni dizajn za učenje (UDU) pruža praktičan okvir za planiranje online učenja koji nudi više načina interakcije sa sadržajem, više načina pristupa informacijama i više načina demonstracije učenja.

Kroz praktične vježbe, demonstracije platformi i kolaborativni dizajn, sudionici će istražiti kako se principi UDU-a i značajke pristupačnosti mogu integrirati u module digitalnog učenja kako bi se osiguralo jednako sudjelovanje svih mladih ljudi.

Ciljevi sesije:

- Primijeniti UDU principe na strukturu online lekcije;
- Odabrati formate i alate koji podržavaju učenike s različitim sposobnostima;
- Procijeniti značajke pristupačnosti na uobičajenim platformama za e-učenje;
- Izraditi uključivu skicu scenarija za online lekciju relevantnu za praksu sektora rada s mladima.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener uvodi sudionike u sesiju ističući važnost pristupačnog online učenja u radu s mladima, posebno za programe u kojima mladi uče samostalno, asinkrono ili iz udaljenih konteksta. Trener ukratko ponavlja temeljna načela UDU-a i objašnjava kako pristupačni dizajn povećava angažman, smanjuje prepreke i podržava autonomiju učenika s različitim sposobnostima. Sudionici se pozivaju podijeliti primjere online tečajeva ili alata koje su koristili i razmisliti o tome jesu li im se činili uključivim ili izazovnim.

II. Aktivnost: UDU mapiranje (55 minuta)

Sudionici sudjeluju u praktičnoj aktivnosti u kojoj primjenjuju UDU principe na postojeći plan lekcije.

Korak 1 – Podsjetnik na kontrolne točke UDU-a (10 minuta):

Trener predstavlja tri UDU stupa:

- Višestruki načini predstavljanja (kako se sadržaj predstavlja),
- Višestruki načini angažmana (kako učenici međusobno komuniciraju i ostaju motivirani),
- Višestruki načini djelovanja i izražavanja (kako učenici pokazuju razumijevanje).

Navode se kratki primjeri (npr. ponuda teksta + zvuka, interaktivni zadaci, fleksibilni formati predaje).

Korak 2 – Mapiranje u malim grupama (35 minuta):

Sudionici rade u grupama. Svaka grupa bira jednostavnu temu lekcije (npr. digitalna sigurnost, prava mladih, sudjelovanje, poduzetništvo).

Njihov je zadatak mapirati odabranu lekciju na UDU smjernice identificiranjem:

- Barem dva načina predstavljanja sadržaja,
- Dvije mogućnosti angažmana,
- Dva načina na koje učenici mogu pokazati razumijevanje.

Grupe vizualno dokumentiraju svoje ideje (flipchart ili digitalna ploča).

Korak 3 – Plenarna refleksija (10 minuta):

Trener pita:

- Koju je UDU kontrolnu točku bilo najlakše primijeniti?
- Koja je zahtijevala više kreativnosti?
- Kako bi mladi s različitim sposobnostima mogli imati koristi od ovih izbora?

III. Kratak teorijski uvod i demonstracija: značajke pristupačnosti u Moodle-u i drugim platformama (35 minuta)

Učesnici prate na svojim uređajima kada je to moguće. Trener naglašava da je pristupačno onlajn učenje oblikovano i karakteristikama platforme i informisanim odlukama o dizajnu koje donosi edukator.

Kratka sesija pitanja i odgovora omogućava učesnicima da postave tehnička ili pedagoška pitanja o korišćenju platforme.

Trener pruža kratak vodič kroz značajke pristupačnosti unutar Moodle-a (ili ekvivalenta Rise360/Canvas, ovisno o dostupnosti).

Ključne demonstrirane značajke mogu uključivati:

- strukturu naslova na stranicama,
- alternativna tekstualna polja,
- navigaciju tipkovnicom,
- prilagodljive fontove i teme,
- postavke pristupačnosti ugrađenog videa,
- postavke kviza koje podržavaju različite učenike,
- slijed sadržaja za kognitivnu jasnoću.

Sudionici prate na svojim uređajima kad je to moguće. Trener naglašava da pristupačno online učenje oblikuju i značajke platforme i informirane odluke o dizajnu koje donosi edukator.

Kratka pitanja i odgovori omogućuju sudionicima da postave tehnička ili pedagoška pitanja o korištenju platforme.

IV. Suradnička aktivnost: plan modula – izrada pristupačne lekcije e-učenja (65 minuta)

Sudionici rade u grupama kako bi dizajnirali scenarij za kratku online lekciju relevantnu za njihovu praksu rada s mladima.

Upute za grupe:

Vaš scenarij mora sadržavati:

- naslov lekcije i ciljnu skupinu,
- ciljeve učenja,
- strukturu sadržaja usklađenu s UDU-om (reprezentacija, angažman, izražavanje),
- pristupačne medijske izbore (npr. video s titlovima, čitljiv tekst, jednostavni vizualni elementi),
- kratki interaktivni element (kviz, refleksija, povlačenje i ispuštanje, scenarij),
- razmatranja pristupačnosti za svaki blok sadržaja.

Grupe mogu raditi koristeći predloške papira ili digitalne alate (Miro, Canva, Google Slides). Trener kruži, postavljajući vodeća pitanja kao što su:

1. Je li svaki dio sadržaja dostupan u više od jednog formata?
2. Je li navigacija jednostavna i predvidljiva?
3. Jesu li medijski elementi pristupačni?

4. Koja se podrška može ponuditi učenicima koji imaju poteškoća s održavanjem koncentracije, čitanjem ili motoričkim zadacima?

V. Prezentacije i diskusija (15 minuta)

Svaka grupa predstavlja svoje scenarije u 5-minutnim prezentacijama.

Trener poziva kolege na povratne informacije vođene sljedećim pitanjima:

1. Slijedi li scenarij principe UDU-a?
2. Jesu li potrebe za pristupačnošću eksplicitno adresirane?
3. Je li struktura jasna i je li navigacija jednostavna za praćenje?
4. Koja bi poboljšanja mogla poboljšati uključivost?

Trener završava sesiju ističući da pristupačno online učenje zahtijeva namjerno planiranje, ali postaje sve intuitivnije kako se osobe koje rade s mladima upoznaju s UDU okvirima i pristupačnim platformama.

Potrebni materijali: tiskane ili digitalne reference UDU smjernica, predlošci plana lekcije, papiri i markeri za flipchart, laptopovi ili tableti za demonstraciju platforme, projektor i laptop, predlošci za scenarij (digitalni ili papirnati).

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Primijeniti principe UDU-a na planiranje online lekcija;
- Istražiti značajke pristupačnosti unutar platformi za e-učenje;
- Osmisliti jasnu skicu scenarija za uključivu lekciju e-učenja;
- Ojačati svoje razumijevanje pristupačne digitalne pedagogije;
- Identificirati praktične korake za poboljšanje online okruženja za učenje u svojoj organizaciji.

Resursi:

- CAST UDU smjernice: <https://udlguidelines.cast.org/>
- Moodle pregled pristupačnosti: <https://docs.moodle.org/400/en/Accessibility>

Uključivanje mladih s različitim sposobnostima

Naziv sesije: Uključivanje mladih s različitim sposobnostima

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Uključivanje mladih s različitim sposobnostima zahtijeva kreativnost, fleksibilnost i tehnike uključivog vođenja. Aktivnosti moraju biti osmišljene na načine koji uzimaju u obzir višestruke načine sudjelovanja, što znači osigurati da svi mladi mogu doprinijeti i imati koristi bez obzira na svoje sposobnosti. Ova sesija upoznaje osobe koje rade s mladima s multisenzornim pristupima, vršnjačkim mentorstvom i strategijama podrške koje čine iskustva učenja dostupnima. Sesija je osmišljena s različitim aktivnostima poput brainstorminga, mikrodizajna i vođenja uživo, kako bi sudionici naučili kako prilagoditi aktivnosti i eksperimentirati s uključivim metodama koje se mogu izravno primijeniti u njihovom radu.

Ciljevi sesije:

- Osmisliti i prilagoditi interaktivne metode koje funkcioniraju na različitim sposobnostima;
- Vježbati vođenje aktivnosti mikro-učenja s vršnjacima;
- Koristiti naučenu teoriju za praktično osmišljavanje uključivih aktivnosti;
- Razmišljati o strategijama za uključivo vođenje i angažman mladih.

Tijek sesije:

I. Uvod u temu i teorijsko izlaganje (20 minuta)

Trener počinje sesiju objašnjavajući da je uključivost usmjerena na osiguravanje sudjelovanja za sve, a ne na pojednostavljenje sadržaja. Trener ukratko predstavlja koncepte multisenzornih aktivnosti, vršnjačkog mentorstva, scaffolding zadataka i povratnih petlji. Koristi konkretne primjere kao što su kombiniranje vizualnih pomagala s taktilnim elementima, dodjeljivanje podržavajućih vršnjačkih uloga i dijeljenje zadataka u upravljive korake. Zatim trener nastavlja s teorijskim uvodom o različitim vrstama pristupa uključivim aktivnostima kao što su multisenzorne aktivnosti, vršnjačko mentorstvo, scaffolding zadaci i povratne petlje. Sadržaj i primjeri preuzeti su iz sljedećih izvora:

- Harkla - Savjeti za roditeljstvo i razvoj djeteta. (1. veljače 2022.). Top 5 multisenzornih aktivnosti i zašto ih volimo [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eEJUYOVtlh4>
- Weller, D. (3. svibnja 2025.). 3 vrste scaffoldinga za uspjeh učenika. Barefoot TEFL Teacher. <https://www.barefootteflteacher.com/p/3-types-of-scaffolding>
- Better Movers and Thinkers - prakse izgradnje skela. (n.d.). Resursi | Nacionalni centar za poboljšanje. <https://education.gov.scot/resources/better-movers-and-thinkers-scaffolding-practices/>

II. Aktivnost brainstorminga: prilagođavanje aktivnosti za mlade (30 minuta)

Trener započinje s aktivnošću brainstorminga. Sudionici se zamole da izrade popis aktivnosti za mlade koje trenutno koriste u svojoj praksi, kao što su "razbijanje leda", grupne igre, zadaci učenja. Na flipchartu trener prikuplja primjere. Zatim poziva sudionike da sljedećih 10-15 minuta iskoriste za razmjenu ideja u malim grupama o tome kako bi se te aktivnosti mogle prilagoditi radi pristupačnosti. Trener im postavlja sljedeća pitanja:

- Koje bi prilagodbe učinile ovu aktivnost uspješnom za nekoga s ograničenim vidom?
- Kako bi se aktivnost mogla voditi za nekoga s oštećenjem sluha?

- Kako bi se mogli riješiti kognitivni ili motorički izazovi?

Grupe zapisuju svoje ideje u papir, a zatim dijele jedan primjer s plenarnom skupinom.

III. Mikro-dizajn: izrada 10-minutne mikro-igre učenja (60 minuta)

Sudionici ponovno rade u malim grupama kako bi osmislili novu 10-minutnu mikro-aktivnost učenja koja uključuje različite sposobnosti. Svaka grupa odabire temu poput komunikacije, timskog rada ili kreativnosti i razvija jednostavnu igru ili zadatak koristeći multisenzorne ili scaffolded pristupe.

Smjernice koje trener daje su sljedeće:

- Aktivnost se mora moći odigrati u 10 minuta.
- Aktivnost bi trebala uključivati najmanje dva modaliteta (vizualni, auditivni, taktilni).
- Aktivnost bi trebala uzeti u obzir trenutke povratnih informacija/provjere.

Grupe imaju 60 minuta za izvršavanje zadatka i pripremu za simulaciju svoje aktivnosti.

IV. Facilitacija uživo i povratne informacije (70 minuta)

Svaka grupa vodi svoju aktivnost mikro-učenja s ostatkom grupe kao sudionicima. Koriste svojih 10 minuta za facilitaciju. Nakon svake facilitacije slijedi kratka refleksija koju vode trener i kolege koristeći sljedeća pitanja:

- Što je dobro funkcioniralo u smislu pristupačnosti?
- Koje ste izazove primijetili?
- Kako bi se aktivnost mogla dodatno poboljšati?

Na kraju, trener daje konstruktivne povratne informacije svim grupama.

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, laptop, jednostavni rekviziti za mikro-igre (loptice, karte, papir, markeri itd.), mjerač vremena za olakšavanje mikro-učenja, pristupačne verzije materijala (uvećani tisak, simboli, digitalni tekst).

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Steći praktično iskustvo u prilagođavanju i osmišljavanju pristupačnih aktivnosti;
- Osmisliti i voditi kratku uključivu igru mikro-učenja;
- Razmisliti o tome kako se uključive metode mogu ugraditi u angažiranje mladih;
- Izgraditi samopouzdanje u primjeni multisenzornih i scaffolded pristupa u svom radu s mladima.

Evaluacija i testiranje digitalne pristupačnosti

Naziv sesije: Evaluacija i testiranje digitalne pristupačnosti

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija vodi sudionike kroz praktičan proces procjene pristupačnosti digitalnog sadržaja korištenjem kombinacije automatiziranih i ručnih tehnika testiranja. Dok automatizirani alati pružaju brz uvid u uobičajene probleme, ručno testiranje ostaje ključno za identificiranje prepreka koje alati često propuštaju (poput nejasne vizualne hijerarhije, zbunjujuće navigacije ili lošeg upravljanja tipkovnicom).

Sudionici će naučiti procjenjivati web stranice i online materijale pomoću alata kao što su WAVE i axe DevTools te će vježbati ključne ručne provjere, uključujući navigaciju samo tipkovnicom i osnovno istraživanje čitača zaslona. Sesija završava izradom kratkog izvješća o procjeni pristupačnosti koje identificira ključne probleme, daje prioritete ispravicima i ocrtava sljedeće korake relevantne za digitalni sadržaj za mlade.

Ciljevi sesije:

- Primijeniti najmanje dvije automatizirane i dvije ručne metode testiranja pristupačnosti;
- Interpretirati nalaze testiranja i identificirati kritične prepreke koje utječu na korisnike s različitim sposobnostima;
- Izraditi sažeto izvješće o procjeni pristupačnosti s preporukama;
- Ojačati povjerenje u procjenu digitalnog sadržaja koji se koristi unutar organizacija mladih i za mlade.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (20 minuta)

Trener predstavlja svrhu testiranja pristupačnosti, naglašavajući da evaluacija nije o „provjeravanju kućica“, već o poboljšanju stvarnih korisničkih iskustava; posebno za mlade ljude s različitim sposobnostima. Sudionike se podsjeća na važnost kombiniranja automatiziranih i ručnih pristupa, a trener ukratko opisuje alate koje će koristiti: WAVE, axe DevTools, navigaciju tipkovnicom i osnove čitača zaslona.

II. Aktivnost: Automatizirani laboratorij za testiranje (60 minuta)

Korak 1 – Demonstracija (10 minuta)

Trener pokazuje kako pokrenuti automatizirane provjere pristupačnosti pomoću WAVE i Axe DevTools alata na jednostavnoj web stranici. Sudionici promatraju:

- kako se kategoriziraju pogreške i upozorenja,
- razliku između strukturnih i sadržajnih problema,
- kako se označavaju kontrast boja, nedostajući alternativni tekst, naslovi i ARIA atributi.

Korak 2 – Automatizirano testiranje u malim grupama (35 minuta)

Sudionici rade u malim grupama na prijenosnim računalima. Svaka grupa dobiva 2-3 uzorka stranica (ili stranice iz svojih organizacija ako to žele).

Njihov je zadatak:

- pokrenuti WAVE i Axe DevTools alate,
- zabilježiti glavne probleme koje svaki alat ističe,

- usporediti rezultate između alata (što se preklapa? što se razlikuje?),
- identificirati probleme koji bi mogli biti posebno štetni za mlade korisnike.

Treneri obilaze sve grupe kako bi pomogli u tumačenju poruka o pogreškama i istaknuli obrasce koji se obično pojavljuju u digitalnim materijalima za mlade (npr. PDF-ovi bez oznaka, gumbi niskog kontrasta, nepristupačni obrasci).

Korak 3 – Kratka refleksija (15 minuta)

Grupe dijele:

- jedan problem koji ih je iznenadio,
- jedan problem koji su očekivali, ali nisu pronašli,
- jedan problem koji smatraju kritičnim na temelju onoga što su naučili u ranijim sesijama.

III. Aktivnost: Ručne provjere pristupačnosti (55 minuta)

Korak 1 – Test navigacije samo s tipkovnicom (25 minuta)

Sudionici provode testove samo s tipkovnicom na svojim dodijeljenim web stranicama.

Provjeravaju:

- logičan redoslijed tabulatora,
- vidljive indikatore fokusa,
- mogućnost aktiviranja interaktivnih elemenata pomoću tipke Enter/Razmaknica,
- pristupačne padajuće izbornike i obrasce.

Trener objašnjava zašto je pristupačnost tipkovnicom bitna za korisnike s motoričkim ili vidnim oštećenjima.

Korak 2 – Osnovno istraživanje čitača zaslona (20 minuta)

Sudionici slijede vođeni uvod u čitač zaslona (NVDA, VoiceOver ili ugrađeni alati).

Vježbaju:

- čitanje naslova,
- skakanje po orijentirima ili poveznicama,
- provjeru alternativnog teksta,
- navigaciju kroz dulje dijelove teksta.

Trener podsjeća sudionike da svrha nije svladavanje, već svijest o tome kako sadržaj mora biti strukturiran da bi bio navigiran.

Korak 3 – Zaključak (10 minuta)

Pitanja za raspravu:

- Koje je probleme otkrilo ručno testiranje, a automatizirani testovi propustili?
- Kako bi ovi problemi mogli utjecati na mlade ljude s različitim sposobnostima?
- Koji se ručni test činio najkorisnijim?

IV. Aktivnost: Izrada izvješća o evaluaciji pristupačnosti (45 minuta)

Sudionici rade u parovima kako bi izradili kratko izvješće o evaluaciji koje sažima nalaze automatiziranih i ručnih testova.

Predložak izvješća uključuje:

- Evaluirana stranica ili sadržaj;
- Sažetak automatiziranog testiranja (WAVE + Axe);
- Sažetak ručnog testiranja (tipkovnica + čitač zaslona)
- 5 prioriternih problema koje treba riješiti
- Preporučeni sljedeći koraci i odgovorne uloge
- Vremenski okvir za poboljšanja

Trener potiče sudionike da odrede prioritete problema koji najviše utječu na pristup: npr. navigacijske barijere, nedostatak alternativnog teksta, loši naslovi, nečitljiv kontrast boja, nedostupni PDF-ovi.

Nakon izrade, parovi razmjenjuju izvješća i daju si brze povratne informacije koristeći post-it papiriće u boji:

- Zelena – jasno objašnjeno
- Žuta – potrebno je više detalja
- Crvena – nejasno ili nedosljedno

Potrebni materijali: laptopovi ili tableti s pristupom internetu, WAVE alat (proširenje za preglednik ili web verzija), proširenje za preglednik Axe DevTools, web stranice ili digitalni materijali za testiranje, instaliran ili dostupan čitač zaslona (NVDA, VoiceOver, Narrator), predlošci izvješća (digitalni ili tiskani), flipchart, markeri, post-it papirići u boji.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Uvježbati automatizirane i ručne metode testiranja pristupačnosti;
- Razviti sposobnosti identificiranja i određivanja prioriteta prepreka pristupačnosti;
- Steći praktično iskustvo korištenja WAVE-a, Axe-a i navigacije pomoću tipkovnice;
- Izraditi sažeto izvješće o procjeni pristupačnosti primjenjivog na njihov organizacijski kontekst;
- Ojačati samopouzdanje u praćenju i poboljšanju digitalne pristupačnosti.

Resursi:

- *axe DevTools*: <https://www.deque.com/axe/devtools/>
- *WAVE* alat za procjenu pristupačnosti weba: <https://wave.webaim.org/>

Prilagodba postojećih materijala

Naziv sesije: Prilagodba postojećih materijala

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Mnoge osobe koje rade s mladima već koriste razne materijale u svom radu, od brošura i letaka do PowerPoint prezentacija i izvješća. Međutim, ti materijali često nisu dizajnirani imajući na umu pristupačnost, što može stvoriti prepreke za mlade s invaliditetom. Ova sesija pomaže sudionicima da identificiraju uobičajene strategije za prilagodbu postojećih materijala u pristupačne formate. To se postiže vježbanjem sa stvarnim dokumentima i korištenjem alata za provjeru pristupačnosti. Na taj način sudionici stječu praktične vještine za transformaciju svojih materijala kako bi ih mogli koristiti svi učenici.

Ciljevi sesije:

- Identificirati tri uobičajene strategije prilagodbe za PDF-ove, Word dokumente i PowerPoint dijapositive;
- Primijeniti značajke pristupačnosti kao što su naslovi, alternativni tekst i kontrast za poboljšanje materijala;
- Vježbati pretvaranje uzorka brošure u pristupačan format;
- Promicati vršnjačku podršku i timski rad pri radu s osobama s invaliditetom.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (20 minuta)

Trener počinje sesiju ističući važnost prilagodbe postojećih materijala, budući da se mnoge osobe koje rade s mladima oslanjaju na unaprijed pripremljene resurse. Zatim trener nastavlja s predstavljanjem tri ključne strategije za pristupačne materijale:

- Označeni PDF-ovi – osiguravanje navigacije i kompatibilnosti s čitačem zaslona;
- Strukture naslova u Wordu – logička hijerarhija za navigaciju;
- Alternativni tekst u PowerPointu – opis slika i vizualnih elemenata.

Kontrast boja i čitljivi fontovi također se uvode kao značajni elementi koji se prožimaju kroz sva tri formata.

Sljedeći izvori koriste se za dobivanje sadržaja za ovaj unos:

- Sve što trebate znati za pisanje učinkovitog alternativnog teksta - Microsoftova podrška. (n.d.).
<https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Provjerite pristupačnost dok radite u Office aplikacijama - Microsoftova podrška. (n.d.).
<https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Poboljšajte pristupačnost pomoću Provjere pristupačnosti - Microsoftova podrška. (n.d.).
<https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>

II. Revizija dokumenata pomoću Microsoft Accessibility Checker-a (40 minuta)

Sudionicima se daje primjer dokumenta (Word, PowerPoint ili PDF) koji sadrži probleme s pristupačnošću, kao što su nedostajući naslovi, nizak kontrast i nedostatak alternativnog teksta. Od

njih se traži da rade samostalno ili u parovima i pokrenu Microsoftov alat za provjeru pristupačnosti. Njihov je specifičan zadatak identificirati sljedeće:

- Koji su problemi označeni;
- Što pogreške znače;
- Kako ti problemi utječu na pristupačnost korisnicima.

Trener pruža podršku i osigurava da sudionici razumiju kako interpretirati povratne informacije alata. Za ovaj zadatak imaju 30 minuta. Nakon što završe, koriste 10-15 minuta za dijeljenje svog rada s drugim parovima/pojedincima.

III. Vežba konverzije: Obnova letka (70 minuta)

Sudionici su podijeljeni u male grupe. Zamoljeni su da istraže na internetu i pronađu primjer letka ili dokumenta koji ima loše značajke pristupačnosti, poput teksta ugrađenog u slike, lošeg kontrasta, nedostatka strukture naslova. Za ovaj prvi dio zadatka imaju 30 minuta. Kad su spremni, trener najavljuje drugi dio zadatka. U drugom dijelu imaju zadatak obnoviti letak u pristupačan Word dokument, osiguravajući da:

- Koriste odgovarajuće naslove;
- Fontovi i boje zadovoljavaju standarde pristupačnosti;
- Dodaju alternativan tekst za slike;
- Primjenjuju logičan redoslijed čitanja.

Za ovaj dio imaju 40 minuta. Grupe se potiču da koriste i Provjeru pristupačnosti i vlastitu prosudbu.

IV. Vršnjačko testiranje i povratne informacije (30 minuta)

Grupe se pozivaju razmijeniti svoje prilagođene dokumente s drugom grupom radi vršnjačkog testiranja. Svaka grupa pregledava dokument druge grupe i daje povratne informacije o sljedećim aspektima:

- Snage (što je uspješno poboljšano);
- Područja za daljnju prilagodbu;
- Jednostavnost korištenja i čitljivost.

Za ovaj proces imaju 30 minuta.

V. Grupna rasprava (20 minuta)

Nakon testiranja, trener poziva sve sudionike da se pridruže plenarnoj sjednici na kratkoj raspravi o aktivnosti. Rasprava se temelji na sljedećim pitanjima:

- Što ste naučili testiranjem tuđeg rada?
- Koje su prilagodbe bile najučinkovitije?
- Kako ćete ovo primijeniti u vlastitom kontekstu?

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, računala s instaliranim Microsoft Officeom, primjeri nepristupačnih dokumenata (Word, PowerPoint, PDF, letak), omogućen program za provjeru pristupačnosti Microsoft Accessibility Checker

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Prepoznati uobičajene probleme s pristupačnošću u postojećim materijalima;
- Vježbati korištenje Microsoftovog alata za provjeru pristupačnosti;
- Pretvoriti letak ili dokument u pristupačan Word dokument;
- Razmijeniti povratne informacije s kolegama kako bi se poboljšali i dotjerali pristupačni dokumenti;
- Steći samopouzdanje u primjeni strategija prilagodbe na vlastite resurse.

Uključiva pedagogija i zagovaranje digitalne pristupačnosti

Naziv sesije: Uključiva pedagogija i zagovaranje digitalne pristupačnosti

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Digitalna pristupačnost ne odnosi se samo na tehničke prilagodbe, već i na izgradnju kulture uključivosti u organizacijama i zajednicama. Ova sesija povezuje uključivu pedagogiju sa zagovaranjem, osposobljavajući osobe koje rade s mladima da ugrade pristupačnost u svoje organizacije putem politika i da promiču promjene putem informiranja i osposobljavanja. Sudionici će naučiti osnovne elemente izrade politike pristupačnosti i istražiti praktične metode za širenje svijesti, uključujući vršnjačku obuku i kampanje zagovaranja u zajednici.

Ciljevi sesije:

- Saznati više o uključivoj pedagogiji i zagovaranju digitalne pristupačnosti;
- Izraditi mini politiku pristupačnosti prilagođenu njihovom organizacijskom kontekstu;
- Vježbati provođenje vršnjačke revizije politika kako bi ih poboljšali i usavršili;
- Osmisliti sesiju obuke za vršnjake ili događaj za informiranje kako bi podigli svijest o digitalnoj pristupačnosti.

Tijek sesije:

I. Uvod (10 minuta)

Trener započinje sesiju kratkim uvodom o vezi između uključive pedagogije (praktični pristupi za pristupačan rad s mladima) i zagovaranja (strateške akcije za utjecaj na organizacije i zajednice). Zatim se objavljuju ciljevi sesije i fokus zadatka na izradi mini politike i pripremi inicijative za zagovaranje.

II. Razmatranje javne politike „Šta mora biti uključeno?“ i teorijski doprinos (45 minuta)

Trener postavlja sudionicima pitanje „Što bi trebala uključivati politika pristupačnosti za vašu organizaciju?“. Kad daju odgovore, trener prikuplja ideje zapisujući ih na flipchart papir. Zatim predstavlja ključne komponente jednostavne politike pristupačnosti:

Odjeljak 1: Izjava o predanosti

Odjeljak 2: Definiranje svrhe

Odjeljak 3: Opseg politike

Odjeljak 4: Dodjela uloga i odgovornosti

Odjeljak 5: Usklađenost

Odjeljak 6: Standardi

Odjeljak 7: Nabava

Odjeljak 8: Obuka

Odjeljak 9: Vremenski okvir

Odjeljak 10: Raspodjela proračuna

Odjeljak 11: Dokumentacija i izvještavanje

Odjeljak 12: Izjava o pristupačnosti

Odjeljak 13: Povratne informacije i podrška¹⁶

¹⁶ Rivenburgh, K. (2024, May 24). How to write an accessibility Policy. [accessible.org.
https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/](https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/)

Nakon doprinosa, trener nastavlja s aktivnošću brainstorminga. Sudionici su sada podijeljeni u male grupe. U tim grupama od njih se traži da analiziraju primjere relevantne za njihov vlastiti kontekst, na primjer osiguranje pristupačnih web stranica, titlovanje videozapisa, prilagođavanje dokumenata. Za to im se daje 20 minuta.

III. Izrada mini politike pristupačnosti (60 minuta)

Sudionici se zamole da i dalje rade u malim grupama. U ovom dijelu njihov je zadatak izraditi mini politiku pristupačnosti (1-2 stranice). Svaka se grupa usredotočuje na realan primjer za vlastitu ili izmišljenu organizaciju. Imaju 60 minuta za obavljanje svog zadatka i pripremu za naknadnu recenziju od strane vršnjaka.

IV. Recenzija (20 minuta)

Nakon što su nacrti pripremljeni, grupe počinju razmjenjivati politike i provoditi vršnjačku recenziju, pružajući konstruktivne povratne informacije o ovim aspektima:

- Jasnoća i izvedivost
- Uključivost i opseg
- Praktične mjere za provedbu

Trener obilazi grupe kako bi provjerio proces i podršku, kao i kako bi osigurao da nacrti ostanu praktični i primijenjivi.

V. Plan zagovaranja: Društveni mediji ili nacrt radionice (45 minuta)

Trener predstavlja metode obuke trenera i kampanje zagovaranja mladih kao praktične pristupe promicanju pristupačnosti. Od sudionika se traži da rade u parovima ili malim grupama kako bi osmislili jednu od sljedećih aktivnosti informiranja:

- Opcija A: Nacrt kratke sesije vršnjačke obuke za osobe koje rade s mladima ili volontere.
- Opcija B: Priprema plana kampanje na društvenim mrežama (2-3 objave, hashtagovi, poruke).

Grupe imaju 30 minuta za obavljanje svog zadatka i kratko predstavljanje svojih planova zagovaranja na plenarnoj sjednici. Trener završava sesiju naglašavajući da je pristupačnost održiva kad je ugrađena i u organizacijske politike i u napore zagovaranja u zajednici. Sudionici se potiču da dovrše svoje nacрте politika i testiraju svoje planove zagovaranja nakon obuke.

Potrebni materijali: papiri A4 i A3 formata, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, laptopovi/tableti za digitalno crtanje.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Izraditi mini politiku pristupačnosti prilagođenu organizacijskom kontekstu;
- Vježbati vršnjačku recenziju kako bi se poboljšale i ojačale mjere pristupačnosti;
- Osmisliti praktičan plan zagovaranja (vršnjačka obuka ili kampanja na društvenim mrežama);
- Ojačati svoju sposobnost promicanja digitalne pristupačnosti putem politike i informiranja javnosti.

Evaluacija obuke

Naziv sesije: Evaluacija obuke

Trajanje: 120 minuta

Pozadina:

Završna sesija pruža sudionicima prostor za razmišljanje o svom putu učenja, evaluaciju obuke / osposobljavanja u cjelini i utvrđivanje kako će prenijeti nove kompetencije u svoju osobnu i profesionalnu praksu. Ova sesija im daje priliku da preispitaju početna očekivanja i primijene strukturirane metode evaluacije. Na taj način sudionici mogu jasno procijeniti što su stekli i koje sljedeće korake žele poduzeti. Sesija završava refleksijom i dodjelom certifikata Youthpassa, čime se obilježava priznavanje razvijenih kompetencija i svečani završetak osposobljavanja.

Ciljevi sesije:

- Procijeniti cjelokupno učenje u odnosu na početna očekivanja i doprinose;
- Koristiti metodu strukturirane refleksije (KALPA) za procjenu stečenog znanja, utjecaja i sljedećih koraka;
- Prepoznati postignuća u učenju putem Youthpassa i osigurati daljnje resurse za samostalno učenje.

Tijek sesije:

I. Provera očekivanja (20 minuta)

Trener ponovno predstavlja postere iz 1. sesije (Nade, strahovi, doprinosi). Sudionici se pozivaju da prošetaju, ponovno ih pregledaju i razmisle. Za to imaju 5 minuta. Zatim trener vodi raspravu pitajući sudionike sljedeće:

- Jesu li očekivanja ispunjena?
- Jesu li strahovi riješeni ili smanjeni?
- Kako su sudionici doprinijeli grupi i procesu učenja?

Ova aktivnost zatvara krug učenja i podsjeća sudionike na njihovo putovanje.

II. KALPA evaluacija: „Što? Pa što? Što sad?“ (45 minuta)

Trener predstavlja KALPA metodu evaluacije (SALTO alat). Sudionici individualno razmišljaju oko 10 minuta, a zatim dijele mišljenja u malim grupama. Moraju razmisliti o sljedećim pitanjima:

- Što? (Što sam naučio/la ili iskusio/la tijekom obuke?)
- Pa što? (Zašto je ovo iskustvo učenja važno za mene i moj rad?)
- Što sad? (Kako ću primijeniti ovo učenje u svojoj organizaciji ili kontekstu?)

Nakon dijeljenja mišljenja u malim grupama, sudionici dijele najvažnije točke u plenarnoj raspravi.

Trener zapisuje ključne teme na flipchart kako bi zabilježio zajedničke ishode učenja.

III. Refleksija i dodjela Youthpass certifikata (45 minuta)

Trener predstavlja Youthpass kao alat za prepoznavanje kompetencija stečenih u neformalnom obrazovanju. Sudionicima se daje vrijeme za razmišljanje o svom individualnom putu učenja i ispunjavanje okvira Youthpassa, vođeni s osam ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje.

Nakon što su refleksije završene, sesija se nastavlja ceremonijom dodjele certifikata. Treneri dijele Youthpass certifikate (ili certifikate o osposobljavanju) priznajući doprinos i rast svakog sudionika. To stvara pozitivan i nezaboravan zaključak obuke.

Poveznica za alat i generiranje Youthpassa: Prijava u Youthpass – Youthpass. (n.d.).
<https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

IV. Zaključci i zatvaranje obuke (10 minuta)

Trener zahvaljuje sudionicima, partnerima i organizatorima. Sudionici se potiču da ostanu povezani, podijele svoje buduće inicijative za pristupačnost i nastave samostalno učenje koristeći pružene resurse. Grupna fotografija ili završni krug mogu zatvoriti događaj.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, kemijske olovke, markeri, post-it papirići, flomasteri ili bojice, škare, flipchart i flipchart papiri, projektor, laptop.

Ishodi učenja:

Do kraja sesije, sudionici će:

- Razmišljati o svom putu učenja u odnosu na početna očekivanja;
- Primijeniti KALPA metodu za procjenu osobnih i kolektivnih ishoda;
- Identificirati konkretne sljedeće korake za primjenu digitalne pristupačnosti u svom radu s mladima;
- Dobiti priznanje kompetencija putem Youthpassa ili certifikata o osposobljavanju;
- Završiti obuku / osposobljavanje s osjećajem postignuća, završetka i buduće motivacije.

Reference

- Carmen. (2025, March 3). What are the models of disability? 5 models explained. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>
- CAST. (n.d.). *Universal Design for Learning Guidelines*. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Check accessibility while you work in Office apps - Microsoft Support. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD) | Division for Inclusive Social Development (DISD). (n.d.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>
- European Commission. (2016). *Directive (EU) 2016/2102 on the accessibility of the websites and mobile applications of public sector bodies*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>
- European Commission. (2019). *Directive (EU) 2019/882 on the accessibility requirements for products and services (European Accessibility Act)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>
- European Commission. (n.d.). *Web accessibility – Shaping Europe’s digital future*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>
- Everything you need to know to write effective alt text - Microsoft Support. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Improve accessibility with the Accessibility Checker - Microsoft Support. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>
- Moriña, Anabel. (2021). Approaches to Inclusive Pedagogy: A Systematic Literature Review. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.
- Rivenburgh, K. (2024, May 24). How to write an accessibility Policy. [accessible.org](https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/). <https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/>
- SALTO-YOUTH - Toolbox - Human Bingo. (n.d.). <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>
- Selisko, Tom & Eckert, Christine & Perels, Franziska. (2024). Models of disability as distinguishing factor: a theoretical framework of inclusive education and the application to a literature review. *Cogent Education*. 11. 10.1080/2331186X.2024.2379681.
- United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UNCRPD)*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
- United Nations DESA programme on Disability. (n.d.). Division for Inclusive Social Development (DISD). <https://social.desa.un.org/issues/disability>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (n.d.). Accessibility Conformance Testing (ACT) overview. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (n.d.). Content structure. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (2017, December 4). Introduction to web accessibility and W3C standards [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (n.d.). Introduction to web accessibility. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- WAVE Web Accessibility Evaluation Tools. (n.d.). <https://wave.webaim.org/>
- What is AT? - Assistive Technology Industry Association. (n.d.). Assistive Technology Industry Association. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>
- Wikipedia contributors. (2024, August 8). Nidhi goyal. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal
- Wikipedia contributors. (2025, January 25). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>
- Writing accessible content. (n.d.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- World Wide Web Consortium (W3C). (n.d.). *Assistive Technology Overview*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>
- World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Youthpass login – Youthpass. (n.d.). <https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

IZDAVAČ:

Outreach Hannover e.V., Njemačka

**Outreach
Hannover**



**Sufinancira
Europska unija**

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.