



КУРИКУЛУМ ЗА ОМЛАДИНСКЕ РАДНИКЕ

„Дизајнирање и имплементација
приступачног образовног дигиталног
садржаја и активности“

НАЗИВ:

Курикулум за омладинске раднике „Дизајнирање и имплементација приступачног образовног дигиталног садржаја и активности“

ПРОЈЕКАТ:

„Обезбеђивање приступачности дигиталних и онлајн ресурса за младе са инвалидитетом“ финансирано од стране JUGEND für Europa, немачке националне агенције за Еразмус+ програм за младе.

Пројектни партнери су:

- *Outreach Hannover e.V.*, Немачка
- *Learning Library Oü*, Естонија
- Центар за неформално образовање и целоживотно учење, Србија
- *LINK DMT s.r.l.*, Италија
- *Udruga za unaprijeđenje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje“*, Хрватска

ИЗДАВАЧ:

Outreach Hannover e.V., Немачка

УРЕДНИЦИ:

Берна Џемајли
Недим Мичијевић

АУТОРИ:

Берна Џемајли
Недим Мичијевић
Данијела Маторчевић
Павле Јевђић
Жељко Пасуј

ПРЕВОД СА ЕНГЛЕСКОГ ЈЕЗИКА:

Жељко Пасуј

ГРАФИЧКИ ДИЗАЈН:

Никола Радовановић

Напомена: У публикацији се именице граматичког мушког рода подједнако односе на особе мушког и женског рода.

Садржај

УКРАТКО О ПРОЈЕКТУ	1
УВОД У КУРИКУЛУМ	3
Теоријска позадина	5
Модели инвалидитета и инклузивни начин размишљања	5
Стигма, баријере и оснаживање у омладинском раду	7
Ка инклузивном начину размишљања	7
Правни и стандардни оквир за дигиталну приступачност	8
Конвенција Уједињених нација о правима особа са инвалидитетом	8
Директива ЕУ о приступачности веба (2016/2102)	8
WCAG – Смернице за приступачност веб садржаја	9
Асистивне технологије и Универзални дизајн за учење	10
Универзални дизајн за учење (УДУ)	10
Инклузивна педагогија и методе неформалног образовања	12
ДЕТАЉАН ОПИС СЕСИЈА ОБУКЕ ЗА ОМЛАДИНСКЕ РАДНИКЕ: „ДИЗАЈНИРАЊЕ И ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА ПРИСТУПАЧНОГ ОБРАЗОВНОГ ДИГИТАЛНОГ САДРЖАЈА И АКТИВНОСТИ“	14
Програм обуке	14
Увод у обуку и упознавање групе	15
Анализа стварности земаља учесница обуке	18
Дигитална приступачност – преглед, значај и утицај	20
Разумевање различитих способности	23
Стандарди приступачности и оквири политика	25
Асистивне технологије и алати	28
Дизајнирање приступачног дигиталног садржаја	30
Приступачан веб дизајн	32
Инклузивни и приступачни развој онлајн учења	35
Укључивање младих са различитим способностима	38
Евалуација и тестирање дигиталне приступачности	40
Прилагођавање постојећих материјала	43
Инклузивна педагогија и заговарање за дигиталну приступачност	45
Евалуација обуке	47
Литература	49

УКРАТКО О ПРОЈЕКТУ

У свету у којем су рад на даљину и хибридни рад постали уобичајенији, фокус на приступачност је постао мање везан за само физичко радно место, а више за дигитално радно место, иако су оба подједнако значајна. Да би се постигла дигитална приступачност, ИКТ не би требало да буду само доступне и финансијски приуштиве, већ и приступачне, што значи да буду дизајниране тако да задовоље потребе и способности што већег броја људи укључујући и особе са инвалидитетом. Приступачност ИКТ је кључна с обзиром на то да су оне постале примарни медијум за комуникацију, информације, трансакције, образовање и забаву широм света. Дигиталне технологије морају бити што употребљивије и инклузивније како би сви широм света могли да имају користи од њих без обзира на инвалидитет и како би сви могли да користе пуни потенцијал који пружа интернет.

Светска здравствена организација процењује да се преко 15% светске популације, или 1,3 милијарде људи, идентификује као особа са инвалидитетом, што ову групу чини највећом мањинском групом на свету. Неприступачни дигитални производи утичу на особе са инвалидитетом. Неке врсте инвалидитета су више погођене у дигиталном свету него друге. Без приступачности, особе са инвалидитетом су искључене са радног места, тржишта и ланца снабдевања, посебно имајући у виду да скоро све интеракције са великим организацијама сада укључују комуникацију помоћу рачунара. Јасно се виде баријере са којима се суочавају особе које доживљавају дигиталну искљученост.

Циљ *SEOywd* пројекта је да побољша дигиталну приступачност и инклузивност у организацијама за омладински рад, стварањем инклузивнијег дигиталног окружења за младе са инвалидитетом кроз промоцију свести, разумевања и практичних вештина везаних за дигиталну приступачност.

Још једна кључна ствар којом ћемо се бавити кроз *SEOywd* пројекат јесте ослањање на особе са инвалидитетом и њихово укључивање у креирање приступачне веб странице. На крају крајева, ко би могао боље од њих самих да да ову валидацију? Такође је занимљиво спроводити тестове са особама са различитим инвалидитетом, осигуравајући тако да ресурси покривају различите аспекте приступачности. То ће се постићи креирањем образовне књиге алата за младе са инвалидитетом, укључујући посебно прилагођене радионице о креирању дизајна.

Наш пројекат је директно у складу са Стратегијом за права особа са инвалидитетом 2021-2030, коју је развила и подржала Европска комисија како би се осигурало њихово пуно учешће у друштву, равноправно са другима у ЕУ и ван ње. *SEOywd* ће допринети трима главним темама стратегије:

- Права ЕУ - млади са инвалидитетом имају иста права као и сви остали грађани, укључујући и дигитално окружење. Кроз реализацију пројекта бавићемо се дигиталним правима, изазовима и могућностима везаним за њих и подизаћемо свест о њима.
- Самосталан живот и аутономија - дигитална приступачност представља најважнији корак ка независности младих са инвалидитетом. Интернет је постао неопходан део нашег свакодневног живота, што значи да би требало да буде подједнако доступан свима без обзира на способности. Ако млади људи нису у могућности да приступе образовним ресурсима или купују онлајн, не могу живети самостално.
- Недискриминација и једнаке могућности - као што је горе поменуто, једнак приступ кроз обезбеђивање дигиталне приступачности мора бити загарантован и обезбеђен свим здравственим службама, образовању или запошљавању.

Специфични циљеви пројекта су:

- Унапређење капацитета и ресурса омладинских радника за промоцију дигиталне приступачности и инклузије, кроз развој и ширење курикулума који покрива основне аспекте дигиталне приступачности, кроз организовање обука омладинских радника и развијање онлајн обуке за омладинске раднике.
- Оснаживање младих са инвалидитетом обезбеђујући им алате и знања потребних за сналажење и коришћење дигиталног и онлајн окружења, кроз креирање свеобухватне књиге алата и спровођење локалних пилот радионица, заједно са онлајн обуком осмишљене тако да задовољи њихове потребе.
- Ширење релевантних ресурса о дигиталној приступачности и инклузивности кроз успостављање онлајн платформе „SEOywd“, циљаних онлајн кампања за развијене ресурсе (курикулум, онлајн обуке, књига алата) и организовањем националних конференција, чиме би се досегла широка публика и заинтересоване стране које су укључене у дигиталну инклузију младих са инвалидитетом.

Циљеви пројекта су у складу са Стратегијом ЕУ за младе, специфично са следећим ЕУ циљевима за младе:

#3 Инклузивна друштва - кроз јачање капацитета омладинских радника и едукатора за рад са маргинализованим младим људима и јачање информисања и образовних могућности за њих

#8 Квалитетно учење - кроз укључивање метода неформалног образовања које омогућавају учеснику да развије личне вештине, укључујући критичко и аналитичко размишљање, креативност и учење

#9 Простор и учешће за све - кроз обезбеђивање једнаког приступа и могућности у дигиталном окружењу свим младим људима без обзира на њихове способности

Циљеви су такође у складу са следећим циљевима одрживог развоја:

#3 Добро здравље и благостање

#4 Квалитетно образовање

#10 Смањење неједнакости

Активности пројекта су:

- A1 - Управљање пројектом
- Транснационални састанак пројектног тима
- P1 Курикулум
- P2 Онлајн обука за омладинске раднике
- Транснационална „ТоТ“ обука за омладинске раднике
- Локалне/националне обуке као резултат „ТоТ“ обуке
- Први транснационални евалуациони састанак пројектног тима
- P3 Књига алата
- Локалне пилот радионице
- P4 Онлајн обука за младе са инвалидитетом
- Други транснационални евалуациони састанак пројектног тима
- P5 Онлајн платформа „SEOywd“
- Онлајн кампања за P1 Курикулум
- Онлајн кампања за P2 Онлајн обука за омладинске раднике
- Онлајн кампања за P3 Књига алата
- Онлајн кампања за P4 Онлајн обука за младе са инвалидитетом
- Међународна конференција у Хрватској
- Међународна конференција у Естонији
- Међународна конференција у Србији
- Међународна конференција у Италији
- Међународна конференција у Немачкој
- Транснационални завршни евалуациони састанак пројектног тима

УВОД У КУРИКУЛУМ

Курикулум за едукацију омладинских радника о дизајнирању и имплементацији приступачног образовног дигиталног садржаја и активности је иновативан и оснажујући образовни материјал развијен у оквиру пројекта „Обезбеђивање приступачности дигиталних и онлајн ресурса за младе са инвалидитетом“ (*SEUwd*). Намењен је омладинским радницима који су активно укључени у иницијативе дигиталног образовања и инклузије усмерене на младе људе, посебно оне са инвалидитетом. Свесни све већег значаја дигиталних простора у омладинском раду, циљ курикулума је јачање капацитета омладинских радника како би се осигурало да су све дигиталне образовне активности и материјали приступачни, инклузивни и усклађени са правима и потребама младих људи са различитим способностима.

Овај курикулум подржава омладинске раднике у разумевању различитих врста инвалидитета и како оне могу утицати на начин на који се млади људи ангажују у дигиталном окружењу. Садржај нуди омладинским радницима структурирано искуство учења о релевантним темама као што су стандарди и закони о приступачности, асистивне технологије, универзални дизајн за учење, инклузивне педагошке праксе и ангажовање младих у заједничком стварању приступачних дигиталних простора. Снажан нагласак у курикулуму је стављен на пружање помоћи омладинским радницима да процене, прилагоде и залаже се за дигиталну приступачност унутар својих организација и заједница. Курикулум је развијен за организовање седмодневне обуке. Састоји се од међусобно повезаних сесија организованих у логичном и прогресивном низу, при чему се свака сесија бави кључним компетенцијама које су омладинским радницима потребне за имплементацију дигиталне приступачности у свом раду. Методологија курикулума обухвата интерактивни и партиципативни приступ који је заснован на принципима неформалног образовања (НФО) и искуственог учења, подстичући размену међу вршњацима, рефлексију и практичну примену исхода учења.

Структура курикулума се састоји из два главна дела. Први део обухвата резиме пројекта, увод у курикулум и теоријску позадину релевантну за тему. Такође укључује табелу програма која приказује комплетан ток сесија током седмодневне обуке. Други део обухвата детаљно описане сесије обуке. Свака сесија укључује: наслов, трајање, позадину, специфичне циљеве, детаљан ток активности, потребне материјале, корисну литературу и препоруке за ефикасно спровођење сесија.

Курикулум је намењен тренерима који директно спроводе обуку са омладинским радницима и организацијама које желе да интегришу теме дигиталне приступачности у своје текуће активности изградње капацитета. Циљ нам је да овим курикулумом промовишемо инклузивне праксе у омладинском раду и оснажимо омладинске раднике да предузму смислене акције ка обезбеђивању дигиталног приступа за све.

Специфични циљеви курикулума су:

- Стварање подржавајуће и инклузивне групне атмосфере кроз тимски рад и заједничко успостављање исхода учења и принципа рада;
- Анализирање и упоређивање тренутног стања дигиталне приступачности у земљама учесника, идентификовање изазова, политика и добрих пракси;
- Разумети концепт дигиталне приступачности, њен значај за људска права и њен позитиван утицај на омладински рад и инклузију;
- Повећање разумевања учесника о томе како различите способности утичу на дигиталне интеракције и неговање емпатије за различите потребе корисника;
- Учење о критеријумима успеха *WCAG 2.1* и основама ЕУ директиве, као и мапирање дигиталних алата омладинског сектора (онлајн обуке, веб странице);

- Упознавање омладинских радника са кључним помоћним технологијама и упознавање са праксама њиховог тестирања од стране корисника које обезбеђују приступачност у дигиталном омладинском раду;
- Опремање омладинских радника практичним вештинама за дизајнирање и ревизију приступачног дигиталног садржаја;
- Разумети АРИА улоге и прилагодљиве формате за приступ кроз практичне активности;
- Да се научи и вежба интеграција принципа УДУ-а у план модула онлајн учења;
- Да се ојача способност омладинских радника да дизајнирају и воде приступачне активности које ангажују младе људе са различитим способностима;
- Да се ојачају вештине омладинских радника у вежбању евалуације и тестирања дигиталне приступачности кроз различите технике;
- Да се опреме омладински радници способношћу да прилагоде постојеће документе и презентације у приступачне формате;
- Да се ојачају капацитети омладинских радника да институционализују приступачност унутар својих организација и да се залажу за инклузивне дигиталне праксе у својим заједницама;
- Да се процене процес и исходи учења обуке, уз пружање учесницима признања и мотивације за континуирани развој.
-



Теоријска позадина

Теоријска позадина овог курикулума пружа темеље за разумевање и примену дигиталне приступачности у раду са младима. Представља кључне концепте, моделе и приступе који подржавају практичне сесије обуке, осигуравајући да омладински радници науче не само како применити приступачност, већ и зашто. Теоријска компонента је подељена у четири основна дела, од којих се сваки бави различитом, али међусобно повезаном димензијом приступачности и инклузије:

- Модели инвалидитета и инклузивни начин размишљања
- Правни и стандардни оквир за дигиталну приступачност
- Асистивне технологије и Универзални дизајн за учење (енг. *UDL - Universal Design for Learning*)
- Инклузивна педагогија и методе неформалног образовања

Модели инвалидитета и инклузивни начин размишљања

Разумевање инвалидитета је неопходно за стварање инклузивних и приступачних дигиталних окружења у раду са младима. Начин на који се инвалидитет концептуализује има директан утицај на то како се обликују политике, праксе и свакодневне интеракције са младима. Временом су се појавили различити модели инвалидитета, од којих сваки носи различите импликације на то како друштво доживљава и реагује на инвалидитет. За омладинске раднике који желе да подстакну инклузију и дигиталну приступачност, неопходно је да се превазиђу застарели модели који се фокусирају само на индивидуална ограничења и да се прихвате приступи који наглашавају права, оснаживање и уклањање баријера.

Током година, развијено је неколико оквира за објашњење и тумачење инвалидитета. Сваки модел одражава одређене друштвене ставове и носи импликације на то како се особе са инвалидитетом доживљавају и третирају. У наставку је наведено пет утицајних модела. Следећи преглед модела инвалидитета је адаптиран из ресурса које је развила агенција „Purple Goat“, водећа агенција за инклузивни маркетинг која тесно сарађује са особама са инвалидитетом како би промовисала аутентичну репрезентацију и приступачност.

Медицински модел

Овај модел посматра инвалидитет првенствено као индивидуални проблем, односно стање, оштећење или недостатак који захтева медицински третман, корекцију или лечење. Према овој перспективи, помагала попут инвалидских колица или слушних апарата се виде као доказ „неуспеха“ или недостатка, а особе са инвалидитетом се често сматрају зависним или теретом. Медицински модел тежи да људе сведе на њихова оштећења, што понекад доводи до наметљиве радозналости или неосетљивог постављања питања. То је модел који се више фокусира на ограничења појединца него на стварање подстицајног окружења.

Модел добротворне организације

Модел добротворне организације приказује особе са инвалидитетом као објекте сажаљења, ослањајући се на добротворство других. У овом оквиру, инвалидитет се изједначава са личном трагедијом, а особе без инвалидитета се представљају као „хероји“ који пружају подршку или спасавају. Иако су такви наративи историјски били ефикасни у кампањама за прикупљање средстава, они појачавају штетне стереотипе о пасивности и жртви. У данашњем контексту, овај модел је широко критикован због поткопавања моћи и независности особа са инвалидитетом.

Економски модел

Овај модел мери инвалидитет у смислу економске продуктивности. Особа се сматра „инвалидом“ ако јој инвалидитет онемогућава да учествује у стандардним облицима запослења, обично у послу од девет до пет у канцеларији или физичким послом. Дебате о социјалној заштити често се ослањају на овај модел, фокусирајући се на „цену“ инвалидитета за друштво, а не на признавање ширег доприноса особа са инвалидитетом. Као такав, постоји ризик да се појединци сведу на економске резултате, а да се превиђају алтернативни начини рада, стварања вредности и доприноса заједницама.

Морални модел

Морални модел тумачи инвалидитет као резултат личног неуспеха, греха или слабости. Историјски гледано, овај став је био везан за верска или сујеверна веровања, при чему се инвалидитет доживљавао као казна или последица неморалног понашања. Иако је мање уобичајен у савременим западним контекстима, овај модел и даље постоји у неким друштвима и културним традицијама. Може довести до стигме, срамоте и искључености, појачавајући маргинализацију особа са инвалидитетом.

Социјални модел

За разлику од медицинског приступа, социјални модел тврди да је инвалидитет узрокован баријерама у друштву, а не самим оштећењима код особа. Недостатак рампи, неприступачне веб странице, негативни ставови или дискриминаторне праксе су примери онога што заиста „онемогућава“ људе. Према овој перспективи, није тело оно што треба поправити, већ окружење и системи који не успевају да обезбеде једнак приступ. Социјални модел је имао огроман утицај на обликовање модерних покрета за права особа са инвалидитетом, промовишући идеју да су приступачност и инклузивност одговорности друштва у целини¹.

Приступ заснован на правима и Конвенција Уједињених нација о правима особа са инвалидитетом

Надограђујући се на социјални модел, приступ заснован на правима експлицитно ставља инвалидитет у контекст људских права. Ова перспектива је утврђена Конвенцијом Уједињених нација о правима особа са инвалидитетом (енг. *UNCRPD - United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities*), усвојеном 2006. године, која утврђује да особе са инвалидитетом уживају иста права и слободе као и сви остали. Конвенција наглашава достојанство, аутономију, недискриминацију и пуно учешће у друштву. Члан 9 УНЦРПД посебно се бави приступачношћу, захтевајући од држава да предузму одговарајуће мере како би обезбедиле једнак приступ информационо-комуникационим технологијама (ИКТ), превозу, јавним услугама и објектима. Овај чланак наглашава да дигитална приступачност није опционална или додатна карактеристика, већ правна и морална обавеза за државе, институције и организације².

За омладински рад, приступ заснован на правима значи да обезбеђивање приступачности није само питање „добре праксе“ или љубазности, већ се ради о поштовању основних права. Омладинске организације морају себе видети као носиоце дужности одговорне за стварање окружења у којима млади људи са инвалидитетом могу у потпуности да учествују, укључујући и дигиталну сферу.

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>

Стигма, баријере и оснаживање у омладинском раду

Упркос наплетку у усвајању социјалних и приступа заснованих на правима, млади људи са инвалидитетом се и даље суочавају са широко распрострањеном стигмом и искљученошћу. Одређени стереотипи, попут претпоставки да су мање способни, мање независни или мање вредни, настављају да утичу на ставове и понашања. Ове негативне перцепције појачавају баријере, како физичке тако и дигиталне, које додатно маргинализују младе људе. У омладинском раду, стигма се може манифестовати када се активности осмишљавају без разматрања различитих потреба, када методе комуникације искључују невербалне учеснике или када се дигитални ресурси развијају без алтернативних формата. Такве баријере обесхрабрују учешће и сигнализирају младим људима са инвалидитетом да нису у потпуности добродошли.

Да би се супротставили овим изазовима, омладински радници играју кључну улогу у неговању оснаживања. Оснаживање подразумева стварање могућности за младе људе са инвалидитетом да преузму лидерске улоге, доносе одлуке и активно доприносе својим заједницама. Такође захтева њихово укључивање у процесе заједничког дизајнирања, посебно у креирању приступачних дигиталних алата и ресурса.

Ка инклузивном начину размишљања

Кретање ка инклузивном начину размишљања значи прихватање разноликости као природног и вредног дела људског друштва. За омладинске раднике који су активно укључени у различите програме и активности, важно је да себи и свом тиму стално постављају следећа питања:

- Ко је искључен из ове активности или ресурса и зашто?
- Које су препреке присутне и како се могу уклонити?
- Како се млади са инвалидитетом могу укључити као кокреатори, а не само учесници?

Инклузивни начини размишљања превазилазе техничка решења. Они одражавају став отворености, поштовања и проактивне инклузије. Такође су усклађени са вредностима неформалног образовања, у оквиру којег су учешће, осећај припадности и искуствено учење кључни. Усвајањем инклузивног начина размишљања, омладински радници могу осигурати да дигитална приступачност постане жива пракса, а не само успутна мисао.

Правни и стандардни оквир за дигиталну приступачност

Дигитална приступачност је заснована на снажним међународним и европским правним обавезама које препознају једнак приступ дигиталним информацијама као основно људско право. Ови оквири усмеравају организације, укључујући организације за омладински рад и друге структуре, да дизајнирају, испоручују и евалуирају своја дигитална окружења. Њихово разумевање помаже омладинским радницима да превазиђу посматрање приступачности као техничког додатка и да је уместо тога препознају као саставни део инклузије, квалитетног учења и учешћа.

Конвенција Уједињених нација о правима особа са инвалидитетом

На глобалном нивоу, Конвенција Уједињених нација о правима особа са инвалидитетом (енг. *UNCRPD - United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities*) пружа главну основу људских права за дигиталну приступачност. Конвенција, коју су ратификовале Европска унија и све земље партнери, утврђује да особе са инвалидитетом морају имати једнак приступ информационо-комуникационим технологијама, дигиталним услугама и онлајн окружењима. Члан 9 наглашава да је приступачност предуслов за самосталан живот, друштвено учешће и пуноправно грађанство. Он захтева од држава и институција да идентификују и уклоне препреке у дигиталној комуникацији, осигуравајући да су веб странице, мобилне апликације, електронски документи и онлајн платформе видљиви, оперативни, разумљиви и употребљиви за све³.

За омладински рад, то значи да дигиталне активности, комуникација и ресурси за учење морају бити од самог почетка дизајнирани тако да узимају у обзир приступачност, а не да се очекује да се млади људи са инвалидитетом прилагоде неприступачним окружењима.

Директива ЕУ о приступачности веба (2016/2102)

На европском нивоу, правни оквир је додатно ојачан Директивом ЕУ о приступачности веба (2016/2102), која обавезује органе јавног сектора и све организације које користе јавна средства да обезбеде да њихове веб странице и мобилне апликације испуњавају признате стандарде приступачности. Директива захтева усклађеност са Смерницама за приступачност веб садржаја (*WCAG*) 2.1 на нивоу АА, које дефинишу како дигитални садржај треба да буде структуриран, прегледан и презентован тако да функционише за кориснике са различитим способностима⁴.

Омладинске организације које спроводе Еразмус+ пројекте потпадају под ову обавезу, што значи да веб странице пројеката, образовни материјали, онлајн обуке и комуникациони резултати морају да прате ове стандарде. У пракси, то укључује пружање текстуалних алтернатива за слике, обезбеђивање контраста боја, омогућавање навигације помоћу тастатуре и читљивост докумената помоћу асистивних технологија⁵.

Европски закон о приступачности (2019/882)

Европски закон о приступачности (2019/882) допуњује Директиву проширујући захтеве за приступачност на шири спектар дигиталних производа и услуга у приватном сектору. Иако је

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>

првенствено усмерен ка произвођачима и пружаоцима услуга, има индиректан утицај на омладински рад јер повећава доступност приступачних дигиталних алата, софтвера и платформи за онлајн учење. Као резултат тога, омладински радници се подстичу да бирају алате који укључују карактеристике приступачности и да избегавају оне који стварају препреке за учешће. Ова промена одражава ширу европску посвећеност универзалном приступу и интеграцији приступачности у дигиталне екосистеме⁶.

WCAG – Смернице за приступачност веб садржаја

Централно место за директиве ЕУ и међународне оквире заузима WЦАГ (енг. *The Web Content Accessibility Guidelines*), глобални стандард који је развио *World Wide Web Consortium (W3C)*. WCAG 2.1 се заснива на 4 принципа: уочљив, оперативан, разумљив и робустан; који наглашавају јасноћу, употребљивост и компатибилност са помоћним технологијама. Ови принципи пружају практичну основу за дизајнирање приступачних образовних материјала и дигиталног садржаја. За омладинске раднике, WCAG није само техничка смерница већ алат за трансформацију дигиталног образовања у инклузивну и на правима засновану праксу⁷.

Национални закони широм Европе одражавају Директиву о веб приступачности кроз законодавство специфично за сваку земљу. Иако се терминологија и механизми праћења разликују, сви захтевају од јавно финансираних организација да обезбеде да су њихови дигитални ресурси доступни и редовно евалуирани. То укључује доступност изјава о приступачности, механизма за повратне информације корисника и континуираних ажурирања. За омладинске организације то значи да се приступачност мора третирати као континуирани процес, интегрисан кроз дизајн, имплементацију и ширење дигиталних активности.

Уопштено, правни и стандардни оквири наглашавају да приступачност није опционална. То је правна одговорност и кључна компонента етичког омладинског рада. Када омладински радници разумеју и примењују ове оквире, они помажу да се осигура да сви млади људи (без обзира на њихове способности) могу да уче, комуницирају и у потпуности учествују у дигиталним просторима. Тиме појачавају принципе једнакости, достојанства и инклузије који су у сржи омладинског рада и образовања о људским правима.

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/>

Асистивне технологије и Универзални дизајн за учење

Дигитална приступачност је уско повезана са алатима и стратегијама које омогућавају појединцима са различитим способностима да приступају, крећу се и смислено се ангажују у дигиталним окружењима. Асистивне технологије и принципи Универзалног дизајна за учење (енг. *UDL - Universal Design for Learning*) чине две основне компоненте дигиталне приступачности. Оне нуде и индивидуална решења за специфичне потребе приступа и шири педагошки приступ усмерен на стварање флексибилних, инклузивних и образовних окружења усмерених на ученике. За омладинске раднике, разумевање ових концепата је фундаментално за дизајнирање дигиталних искустава учења која ће младима омогућити да у потпуности и самостално учествују.

Асистивне технологије се односе на широк спектар алата, од софтвера и хардвера до уграђених функција уређаја који подржавају особе са инвалидитетом у интеракцији са дигиталним садржајем. Ове технологије не компензују ограничења особе, већ компензују баријере које ствара друштво, избори дизајна или неприступачна окружења. Читачи екрана, програми за претварање текста у говор, системи за гласовни унос, алати за титловање, увећања, прекидачи и алтернативне тастатуре су међу најчешћим алатима који подржавају дигитални приступ⁸. Модерни уређаји све више долазе са интегрисаним функцијама приступачности, што асистивне технологије чини широко доступним. На пример, оперативни системи као што су *Windows*, *macOS*, *Android* и *iOS* пружају изворне опције за читање екрана, увећање, титлове уживо, подешавање контраста и поједностављену навигацију. Када омладински радници разумеју како ови алати функционишу, боље су припремљени да осмисле активности које не искључују кориснике који се ослањају на њих.

Универзални дизајн за учење (УДУ)

Саме помоћне технологије нису довољне ако основни дигитални материјали нису креирани на приступачан начин. Читач екрана не може да интерпретира слику без алтернативног текста, а алати за титловање не могу да побољшају видео ако је квалитет звука лош. Овде Универзални дизајн за учење пружа шири оквир за проактивну инклузију. УДУ помера фокус са индивидуалне адаптације на системски дизајн, осигуравајући тако да су материјали за учење, методе и дигитални ресурси инхерентно флексибилни и да одговарају различитим потребама. Развијен од стране ЦАСТ-а, УДУ се заснива на три основна принципа: нуђење вишеструких начина ангажовања, вишеструких начина представљања и вишеструких начина деловања и изражавања. Уместо да чека да прилагоди материјале након што се појаве препреке, УДУ подстиче едукаторе и омладинске раднике да предвиде разноликост и дизајнирају искуства за учење која је прихватају од самог почетка⁹.

У дигиталном раду са младима, УДУ је посебно релевантан јер онлајн окружења за учење природно омогућавају различите формате: текст, аудио, видео, визуелне материјале, алате за интеракцију и адаптивни темпо. Када се комбинује са смерницама за приступачност, УДУ јача укупни квалитет и инклузивност дигиталних активности. На пример, пружање информација и у писаном и у усменом формату усклађено је са принципом вишеструких репрезентација УДУ-а, а истовремено подржава кориснике који се ослањају на алате за претварање текста у говор или титловање. Слично томе, омогућавање младима да одговоре писањем, снимањем кратког

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/>

видеа или учешћем у интерактивном онлајн алату одражава вишеструке начине деловања и изражавања, док истовремено подржава учеснике са моторичким оштећењима или оне који користе алтернативне формате за комуникацију¹⁰.

Комбинација асистивних технологија и УДУ-а такође подржава приступ учешћу младих заснован на правима. Млади људи са инвалидитетом често се суочавају са кумулативним препрекама, не само у приступу садржају, већ и у осећају самопоуздања, укључености и заступљености у дигиталним окружењима. Када омладински радници дизајнирају дигиталне материјале узимајући у обзир УДУ и обезбеђујући компатибилност са асистивним технологијама, они истовремено јачају оснаживање, аутономију и једнако учешће младих са инвалидитетом. Овај приступ је усклађен са вредностима дефинисаним у међународним оквирима, укључујући УНЦРПД, који позива на приступачну ИКТ и инклузивне образовне праксе које подржавају учешће без дискриминације.

УДУ у пракси омладинског рада

У пракси, интеграција асистивних технологија и УДУ-а у омладински рад значи прелазак са реактивног начина размишљања („прилагодићемо се када буде потребно“) ка проактивној и инклузивној култури дизајна. Омладински радници не морају да постану технички стручњаци, али морају да разумеју како њихове одлуке, као што су писање јасних наслова, пружање натписа, избор одговарајућих боја или нуђење различитих формата инструкција, директно утичу на то да ли млади људи са различитим способностима могу смислено да учествују. Када се користе заједно, асистивне технологије и УДУ помажу у смањењу стигме и пребацивању одговорности са ученика на едукаторе и институције које стварају дигитална окружења.

На крају крајева, ови оквири истичу да је приступачан дигитални омладински рад остварив кроз свесне изборе дизајна, свест о различитим потребама и спремност за интеграцију инклузивних стратегија. Применом принципа УДУ-а и обезбеђивањем компатибилности са асистивним технологијама, омладински радници могу да креирају дигиталне просторе за учење који не само да су у складу са стандардима приступачности, већ и истински подржавају креативност, једнаке могућности и смислено учешће свих младих људи.

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

Инклузивна педагогија и методе неформалног образовања

Омладински рад је утемељен на уверењу да образовање превазилази учионице и формалне институције. Ради се о стварању простора где млади људи могу да истражују, размишљају и расту кроз активно учешће. У том смислу, инклузивна педагогија и методе неформалног образовања (НФО) су моћни приступи за решавање потреба различитих ученика, посебно младих са инвалидитетом. Оне наглашавају учешће, одговорност и прилагодљивост, осигуравајући да свака особа, без обзира на своје способности, има прилику да се смислено укључи у процес учења.

Инклузивна педагогија

Према Морињи (2021), за разлику од појма инклузивне праксе, инклузивна педагогија се не односи искључиво на наставне активности, већ обухвата и друге наставне вештине. Из перспективе инклузивне педагогије, све донете одлуке се сматрају одређеним не само знањем, компетенцијама и акцијама наставника, већ и њиховим вредностима и уверењима у вези са ученицима и природом наставе и учења, као и друштвеним процесима и утицајима. Концептуално, инклузивна педагогија је дефинисана као приступ настави и учењу у којем наставници реагују на индивидуалне разлике ученика, како би избегли искључивање одређених ученика¹¹.

Инклузивна педагогија није ограничена на техничке адаптације. Ради се о неговању начина размишљања са поштовањем, отворености и једнакости. Она захтева од омладинских радника да разлике виде као могућности за богатија искуства учења, а не као препреке. Овај приступ је појачан перспективама људских права, посебно Конвенцијом УН о правима особа са инвалидитетом, која позива на једнако учешће у образовању и друштвеном животу. Приручник „Компас“ Савета Европе такође истиче важност инклузивних приступа у образовању о људским правима. Наглашава да активности не треба да буду само приступачне већ и оснажујуће, подстичући младе људе да се супротставе дискриминацији и прихвате разноликост.

Принципи неформалног образовања (НФО)

Неформално образовање се разликује од формалног школовања/образовања по томе што су принципи и приступи НФО флексибилни, усмерени на ученике и искуствени. Оно вреднује учење кроз рад, рефлексију и дијалог, уместо да се ослања искључиво на академску наставу или структуриране наставне планове и програме. Главни принципи НФО укључују:

- Учешће - ученици су активно укључени у обликовање процеса и исхода свог учења;
- Одговорност - учесници преузимају одговорност за свој процес учења, док едукатори преузимају улогу водича, а не стриктно предавача;
- Искуствено учење - активности су осмишљене тако да буду практичне и често праћене структурираном рефлексијом;
- Добровољно учешће - НФО поштује избор ученика да се ангажују и препознаје њихову унутрашњу мотивацију;
- Холистички развој - поред знања, НФО подржава лични раст, развијање критичког мишљења, креативности и друштвених вештина.

Ови принципи су посебно значајни за омладинске раднике, јер подстичу инклузивност и оснаживање, осигуравајући да окружења за учење нису само информативна већ и трансформативна.

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

Партиципативне методе у омладинском раду

У сржи инклузивне педагогије лежи употреба партиципативних метода, које дају приоритет активном учешћу ученика у свакој фази процеса, од дефинисања циљева до евалуације исхода учења. Ове методе стварају окружење у којем млади људи нису пасивни примаоци информација, већ активни доприносиоци процесу учења. На пример, вршњачко учење омогућава учесницима да деле своја знања и искуства, подстичући међусобно поштовање и разбијајући хијерархијску динамику. Учесник са оштећеним видом може, на пример, објаснити како се сналази са дигиталним алатима помоћу асистивних технологија, нудећи вредне увиде остатку групе. Слично томе, пракса рада у кругу се удаљава од традиционалних хијерархијских учионица организујући дискусије у кругу, симболизујући једнакост и осигуравајући да сви имају једнаке могућности да допринесу. Искусствене вежбе, као што су игре, симулације или играње улога, пружају још један моћан приступ, омогућавајући ученицима да истражују сложена питања на интерактиван и приступачан начин. Колаборативни пројекти, где групе раде заједно како би произвеле опипљиве резултате као што су кампање, дигитални садржај или презентације, јачају тимски рад, одговорност и заједничко власништво над резултатима. Заједно, ове партиципативне методе помажу омладинским радницима да негују инклузивна окружења у којима учење постаје динамично, интерактивно и оснажујуће за све.

Прилагођавање неформалног образовања ученицима са различитим способностима

Да би неформално образовање било заиста инклузивно, омладински радници морају са намером да прилагоде своје методе како би осигурали приступачност ученицима са различитим способностима. То захтева проактивно планирање, флексибилност у фацитацији и начин размишљања који препознаје различитост не као изазов, већ као предност која обогаћује групу. Један кључни аспект је комуникација, која треба да се нуди у више облика као што су вербални, визуелни, писани и тактилни, тако да сваки ученик може да се укључи на начине који одговарају његовим потребама. Писана упутства могу пратити усмена објашњења, или се симболи и иконе могу користити за појачавање кључних идеја. Пажња посвећена физичкој приступачности је подједнако важна, осигуравајући да простори за обуку обезбеђују одговарајуће рампе, места за седење и осветљење, док су активности прилагођене различитим нивоима мобилности. Управљање временом такође игра улогу: фацитатори ће можда морати да омогуће више времена за одређене активности или да интегришу паузе које помажу у одржавању фокуса и енергије. Употреба помоћних алата као што су читачи екрана, титлови, употреба већих фонтова или превођење на знаковни језик може додатно проширити приступачност, док флексибилност улога осигурава да сви учесници могу допринети у складу са својим снагама. Неки могу преузети вођство у дискусијама, док други могу више волети да визуелно документују идеје или нуде рефлексивне повратне информације. Коначно, кокреација је витална стратегија која позива ученике са инвалидитетом да учествују у дизајнирању активности тако да оне буду не само релевантне већ и да поштују различите потребе. Ова прилагођавања представљају дух инклузивне педагогије, која одбацује универзалне приступе и уместо тога дизајнира окружења за учење имајући у виду разноликост од самог почетка.

ДЕТАЉАН ОПИС СЕСИЈА ОБУКЕ ЗА ОМЛАДИНСКЕ РАДНИКЕ: „ДИЗАЈНИРАЊЕ И ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА ПРИСТУПАЧНОГ ОБРАЗОВНОГ ДИГИТАЛНОГ САДРЖАЈА И АКТИВНОСТИ“

Програм обуке

Дан 1	
Поподне	Долазак учесника
Вече	Вече добродошлице
Дан 2	
Преподне	Увод у обуку и упознавање групе
Преподне	Анализа стварности земаља учесница обуке
Поподне	Дигитална приступачност – преглед, значај и утицај
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Вече	Интеркултурално вече
Дан 3	
Преподне	Разумевање различитих способности
Поподне	Стандарди приступачности и оквири политика
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Дан 4	
Преподне	Асистивне технологије и алати
Поподне	Дизајнирање приступачног дигиталног садржаја
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Дан 5	
Преподне	Приступачан веб дизајн
Поподне	СЛОБОДНО ПОПОДНЕ
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Дан 6	
Преподне	Инклузивни и приступачни развој онлајн учења
Поподне	Укључивање младих са различитим способностима
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Дан 7	
Преподне	Евалуација и тестирање дигиталне приступачности
Поподне	Прилагођавање постојећих материјала
Поподне	Рефлексија и евалуација дана
Дан 8	
Преподне	Инклузивна педагогија и заговарање за дигиталну приступачност
Поподне	Евалуација обуке
Вече	Опроштајна журка
Дан 9	
Преподне	Одлазак учесника

Увод у обуку и упознавање групе

Назив сесије: Увод у обуку и упознавање групе

Трајање: 90 минута

Позадина:

Прва сесија поставља темеље за обуку успостављањем гостољубивог, инклузивног и приступачног окружења за рад. Циљ је изградња групне кохезије, упознавање учесника са програмом и циљевима обуке, као и подстицање учесника да преузму одговорност за процес учења. Учесници се упознају са програмом, имају прилику да учествују у занимљивој активности која им омогућава да се повежу једни са другима, али и да лагано уђу у теме обуке. Сесија такође омогућава учесницима да изразе своја очекивања и заједно креирају групни договор који ће креирати пројатну атмосферу за учење током трајања обуке.

Циљеви сесије:

- Изградити групну кохезију кроз приступачну и интерактивну игру;
- Креирање подстицајног окружења у којем учесници могу да изразе своја очекивања, страхове и потенцијалне доприносе које могу дати током обуке;
- Заједнички развити групни споразум заснован на међусобном поштовању, приступачности и психолошкој сигурности за инклузивно радно окружење.

Ток сесије:

I. Увод у обуку и упознавање учесника и тима (20 минута)

Тренер поздравља учеснике обуке и заједно са организационим тимом званично отвара обуку представљањем пројекта и програма. Они дају кратак преглед пројекта објашњавајући релевантност теме, улогу омладинских радника и њихов значај у укључивању у активности, након чега следи представљање циља обуке, исхода и програма за целу недељу. Затим следи кратка рунда представљања, где сваки учесник каже своје име, име земље из које долази, име организације која га/је шаје на обуку и укратко своје професионално искуство.

II. Људски Бинго – активност за загревање (25 минута)

Тренер представља прву активност чији је циљ упознавање учесника, као и упознавање са темом обуке. Тренер објашњава правила активности Људски Бинго, која је прилагођена активност која подстиче учеснике да се крећу, повезују једни са другима и откривају заједничке особине. Сваки учесник добија Бинго листић који садржи 16 квадрата са изјавама. Учесницима се даје информација да треба да се крећу по просторији и пронађу некога са киме деле сваку од изјава, уписујући име особе у одговарајући квадрат. Име особе може да се користи само једном по бинго листићу. Када неко попуни цео ред или колону, узвикне „Бинго!“ и група се укратко окупља да поразговара о занимљивим чињеницама које су открили. Активност траје око 15 минута. Након активности, тренер позива учеснике на кратку рефлексiju за коју може да користи следећа питања:

- Шта вас је изненадило?
- Да ли сте пронашли неке неочекиване везе?

Ово подстиче рано дељење и повезивање међу учесницима. Ова дискусија траје 10 минута. Материјал за Људски Бинго је дат у наставку.

Људски Бинго !!!!!

Морате направити линију или дијагоналу тако што ћете пронаћи особе које имају следеће карактеристике. То морају бити различите особе!

Ко је раније водио онлајн радионицу?	Ко зна шта значи скраћеница WCAG?	Ко користи читач екрана или је пробао да га користи?	Ко може да каже „здроаво“ на знаковном језику?
Ко је креирао веб страницу?	Ко је учествовао у омладинској размени или Еразмус+ пројекту?	Ко је прилагодио неку активност да буде инклузивнија?	Ко познаје некога ко ради са приступачношћу или асистивним технологијама?
Ко ужива у коришћењу креативних метода (као што су позориште, уметност или игре) у раду са младима?	Ко има искуства у директном раду са младима са инвалидитетом?	Ко користи титлове приликом гледања видео записа?	Ко има више од два налога на друштвеним мрежама?
Ко може да наведе један алат или апликацију за приступачност?	Ко говори најмање три језика?	Ко је организовао догађај у заједници или школи?	Ко верује да приступачност користи <i>свима</i> , не само особама са инвалидитетом?

Извор: Ова активност је преузета из публикације *SALTO-YOUTH - Toolbox - Human Bingo*. (n.d.). <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>

III. Очекивања, страхови и доприноси (25 минута)

Три велика флипчарта (или дигиталне беле табле) су постављене у радном простору. Тренер је претходно написао наслов на сваки флипчарт папир: Очекивања, Страхови, Доприноси. Тренер ово представља као начин да забележи тренутно стање учесника по питању очекивања са којима долазе, шта се надају да ће научити, да ли имају неке бриге директно везане за обуку, као и шта могу понудити групи. Учесници затим устају и одлазе до сваког од три флипчарта и на њих записују или цртају одговоре. Они који не желе да пишу, могу усмено да их поделе са тренером или да користе налепнице или симболе за изражавање својих идеја. Може се пустити тиха музика у позадини како би се створила опуштена атмосфера. Процес траје 10-15 минута. Када сви дају свој допринос, тренер окупља групу и наглас чита неке примере са сваког флипчарта, нудећи потврду и нормализујући све уобичајене страхове као што су страх од техничких термина, недостатак знања или нелагодност приликом разговора о инвалидитету. Тренер објашњава да је обука структурирана тако да би подржала све учеснике и решила ове страхове.

IV. Групни споразум (20 минута)

Тренер представља концепт групног споразума као алата за заједничку одговорност и сигурност, као и за стварање топлог, гостољубивог и инклузивног окружења за наредне дане. Дискусија почиње питањем: Шта нам је потребно да бисмо се осећали безбедно, поштовано и способно да учимо заједно ове недеље? Учесници се позивају да предложе правила или принципе који одражавају инклузију, приступачност, међусобно поштовање и благостање. Тренер записује све предлоге на велики лист и тражи усмену потврду или знакове рукама од учесника како би показали слагање. Ако учесници предложе нешто ограничавајуће или проблематично, тренер нежно преформулише или позива групу на размишљање и разговор. Споразум се затим излаже у простору за обуку како би био видљив све време и по потреби ће се поново разматрати средином обуке.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирџићи, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп, одштампани листови за Људски Бинго за све учеснике.

Исходи учења:

- Учесници су успоставили прве друштвене везе и осећај припадности унутар групе;
- Учесници су поделили своја лична очекивања и бриге у вези са обуком;
- Читава група је креирала скуп заједничких принципа за обезбеђивање инклузивне и приступачне групне динамике пуне поштовања.

Анализа стварности земаља учесница обуке

Назив сесије: Анализа стварности земаља учесница обуке

Трајање: 90 минута

Позадина:

Ова сесија је прва сесија у којој учесници почињу детаљније да истражују тему, а истовремено и реалност у својим земљама. У овој сесији имају прилику да истраже и анализирају реалност дигиталне приступачности у својим земљама и да је упореде са другим земљама из којих има учесника на обуци. У својим задацима, учесници ће идентификовати и изазове и добре праксе у својим националним контекстима. То ће се постићи ангажовањем у заједничким истраживањима и вршњачким учењем. Сесија истиче разноликост приступа широм Европе (и шире), подстичући критичко размишљање о томе како локалне реалности утичу на омладински рад. Такође пружа прилику за мапирање кључних актера и политика, постављајући темеље за транснационалну размену и заступање касније у обуци.

Циљеви сесије:

- Створити простор за истраживање о статусу дигиталне приступачности у земљи сваког учесника, фокусирајући се на статистику, политике и праксе;
- Анализирати и дискутовати о заједничким изазовима и истаћи примере добре праксе релевантне за омладински рад;
- Подићи свест о улози кључних заинтересованих страна, укључујући владине, невладине и омладинске организације, у обликовању приступачности.

Ток сесије:

I. Увод у сесију и истраживачку активност (5 минута)

Тренер представља циљ сесије и истраживања реалности дигиталне приступачности у земљама из којих долазе учесници. Даје им инструкције да ће у наредних 45 минута имати прилику да истраже реалност својих земаља и подсећа их да циљ није само проналажење и дељење информација, већ и критичко размишљање о изазовима и могућностима које постоје. Тренер објашњава да се учесници за ову истраживачку активност деле у националне групе и представља им обезбеђене онлајн ресурсе (Евростат, Светски извештај УН, национални извори података).

- Светски извештај УН о инвалидитету:
<https://www.un.org/development/desa/disabilities/world-report-on-disability.html>
- Преглед Еуростата о инвалидитету:
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_overview

II. Рад у националним групама: анализа реалности земаља учесница (50 минута)

Учесници се деле у националне групе за рад. Свака група има задатак да истражује на мрежи користећи обезбеђене ресурсе, као и сопствено знање и искуство. Требало би да представе свој рад на постеру (на папиру или дигитално). Добијају следећа питања за структурираније истраживање:

- Какво је тренутно стање дигиталне приступачности у вашој земљи?
- Који су главни изазови?
- Који су примери добре праксе?

- Ко су главни актери или заинтересоване стране?

Тренер обилази сваку групу ради подршке и како би се уверио да могу да приступе ресурсима, као и да им пружи појашњења ако је то потребно.

III. Шетња по галерији и дебрифинг (35 минута)

Након што су завршили своје постере, тренер позива све групе да их изложе по просторији (или да их отпреме у заједнички дигитални простор). Један члан групе треба да остане поред постера како би одговорио на потенцијална питања. У неком тренутку би требало да га замени други члан групе, како би имао прилику да види постере других група. Затим се учесници позивају да прошетају, прочитају постере и постављају питања члановима групе који стоје поред постера. Овај процес омогућава учесницима да уче из свих контекста, не само из свог. Тренер подстиче учеснике да траже разлике, сличности и јединствене примере. Након 15-20 минута, тренер позива учеснике да се окупе за кратак дебрифинг. Тренер поставља следећа питања:

- Које сличности и разлике сте приметили између земаља?
- Који изазови се чине најчешћим?
- Које добре праксе би се могле пренети у различите контексте?
- Како омладински радници могу играти улогу у решавању ових изазова?

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирџићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп.

Исходи:

- Учесници су идентификовали тренутну ситуацију дигиталне приступачности у својој земљи;
- Учесници су идентификовали националне изазове и примере добре праксе;
- Учесници су сазнали о реалности и приступима из других земаља;
- Учесници су повећали своју свест о улози различитих заинтересованих страна у промоцији приступачности.

Дигитална приступачност – преглед, значај и утицај

Назив сесије: Дигитална приступачност – преглед, значај и утицај

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија упознаје учеснике са основним концептом дигиталне приступачности, њеном дефиницијом и њеном снажном везом са људским правима и социјалном инклузијом. Истражује и етичке и практичне разлоге за обезбеђивање приступачности у дигиталним окружењима омладинског рада. Сесија комбинује теоријско излагање, пројекцију видео записа, анализу студија случаја и рефлексивне дискусије, како би помогла учесницима да разумеју зашто је приступачност неопходна, а не опционална. Учесници се подстичу да размотре и широк друштвени утицај и конкретне користи за сопствену праксу и и своје организације.

Циљеви сесије:

- Дефинисати појам дигиталне приступачности и објаснити њену везу са оквирима људских права;
- Истражити како приступачност користи младим особама са инвалидитетом и јача организациону инклузивност и информисање;
- Размотрити студије случаја добрих примера у обезбеђивању дигиталног приступа и прилагођавању дигиталних платформи за особе са инвалидитетом;
- Размислити о импликацијама дигиталне приступачности за праксе омладинског рада.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (15 минута)

Тренер отвара сесију питањем: Шта вам пада на памет када чујете појам „дигитална приступачност“? Они дају своје одговоре, а тренер записује кључне речи на флипчарт папиру. Затим, тренер представља циљеве сесије и објашњава важност разумевања приступачности као људског права и практичне нужности у раду са младима.

II. Теоријско излагање: Шта је дигитална приступачност? (20 минута)

Тренер даје кратак увод о дефиницији дигиталне приступачности, фокусирајући се на ПОУР принципе (енг. *Perceivable, Operable, Understandable i Robust*):

- Уочљивост – информације и компоненте морају бити представљене на начин на који сви корисници могу да их виде
- Оперативност – корисници морају бити у стању да користе интерфејс
- Разумљивост – информације и операције морају бити јасни и лаки за разумевање
- Робусност – садржај мора бити направљен тако да може бити интерпретиран широким спектром асистивних технологија.

III. Видео пројекција – W3Ц уводни видео о приступачности (25 минута)

Након уводног теоријског излагања, група гледа четвороминутни видео W3Ц о приступачности „Увод у веб приступачност и W3C стандарде“. Извор видеа је:

- W3C Иницијатива за веб приступачност (WAI). (4. децембар 2017). Увод у веб приступачност и W3C стандарде [Видео]. *YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>

Након видеа, тренер води рефлексију са групом. Пита их о њиховим утисцима постављајући питања „Шта вам је оставило најјачи утисак из видеа?“ и „Да ли вас је нешто изненадило?“. Учесници се позивају да укратко поделе своје утиске. Тренер наставља да објашњава праксе и концепте поменуте у видеу, укључујући неке примере из професионалног искуства.

IV. Рад у малим групама: Истраживање и дискусија о студијама случаја (55 минута)

Учесницима се представљају две студије случаја које показују утицај дигиталне приступачности:

- Студија случаја 1: *Rising Flame* – Омладинска организација побољшава своју веб страницу за приступачност

Преглед:

Rising Flame, омладинска организација са седиштем у Мумбају коју воде жене са инвалидитетом, развила је награђивану приступачну веб страницу. Сајт је похваљен због тога што обухвата различите потребе, укључујући оне везане за изазове читања попут дислексије, благог аутизма и разлика у менталном здрављу, што показује да дигитална приступачност не захтева велике буџете, већ инклузивно дизајнерско размишљање¹².

Линк до званичне веб странице: <https://risingflame.org/>

- Студија случаја 2: *Knowbility*-јев скуп приступачности на интернету (енг. *AIR - Accessibility Internet Rally*)

Преглед:

Knowbility, непрофитна организација са седиштем у САД, била је домаћин скупа приступачности на интернету (*AIR*), такмичарског догађаја где волонтери веб програмери и непрофитне организације сарађују како би изградили приступачне веб странице у кратком временском року, оцењујући се на основу употребљивости и приступачности. Комбиновањем менторства, практичног дизајна и сарадње, програм промовише инклузивни веб дизајн и обучава омладинске организације и програмере у праксама које су у складу са WЦАГ-ом. То илуструје како пројекти изградње капацитета и заједнице могу покренути приступачност¹³.

Линк званичне веб странице: <https://knowbility.org/programs/air/>

Учесници су поделjeni у 4 мале групе. Две групе добијају студију случаја 1, а друге две групе добијају студију случаја 2. Имају 40-50 минута да истраже задату студију случаја о дигиталној приступачности и припреме се за презентацију.

V. Презентације (40 минута)

Све групе се окупљају ради презентације своје студије случаја. Своје резултате прво представљају групе које су имале студију случаја 1, а затим групе са студијом случаја 2. Свака група има 5 минута за презентацију, након чега следи 3-5 минута питања и одговора.

VI. Рефлексија: Како побољшани приступ мења вашу праксу? (25 минута)

Тренер води групну рефлексију о кључном питању: „Како побољшани приступ може променити вашу праксу омладинског рада?“ Од учесника се тражи да одвоје 5 минута појединачно да напишу или скицирају своје идеје, након чега следи размена идеја. Тренер подстиче учеснике да се повежу са својим организацијама и размотре практичне промене које би могли да спроведу, као што су прилагођавање материјала, провера приступачности веб странице, укључивање титлова, укључивање младих са инвалидитетом у заједнички дизајн.

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>

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп, припремљени слајдови са кључним тачкама о принципима ПОУР-а, материјали за студије случаја (штампани или дигитални, у приступачним форматима).

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Стећи јасну дефиницију и концептуално разумевање појма дигиталне приступачности;
- Научити принципе ПОУР-а и њихов значај за омладински рад;
- Истражити студије случаја из стварног света које показују утицај приступачности;
- Размислити о томе како побољшани дигитални приступ може трансформисати њихове сопствене праксе.

Разумевање различитих способности

Назив сесије: Разумевање различитих способности

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија помаже учесницима да продубе своје разумевање различитих врста оштећења и како она утичу на дигиталне интеракције. Омладински радници се подстичу да „уђу у ципеле“ корисника са различитим способностима кроз практичне активности и вежбе емпатије засноване на персонама. Сесија не само да гради знање о категоријама оштећења, већ и подстиче емпатију и критичко размишљање о препрекама у дигиталним окружењима. Припрема учеснике да дизајнирају инклузивнији и приступачнији дигитални образовни садржај.

Циљеви сесије:

- Препознати главне категорије оштећења (визуелна, слушна, когнитивна, моторичка) и њихов утицај у дигиталним контекстима;
- Развити емпатију и свест кроз креирање персона корисника и мапирање емпатије;
- Размислити о препрекама и решењима за приступачност релевантним за праксу омладинског рада.

Ток сесије:

I. Увод у сесију и тему (10 минута)

Тренер представља фокус сесије, а то је стицање дубљег разумевања како различити инвалидитети утичу на дигиталну приступачност и изградња емпатије за кориснике. Додаје да ће се то радити кроз симулације. Тренер објашњава учесницима да симулације нису о „претварању да сте инвалид“, већ о подизању свести о препрекама са којима се они суочавају и подстицању инклузивног размишљања, а затим представља четири главне категорије инвалидитета: визуелне, слушне, когнитивне и моторичке, укратко објашњавајући како свака утиче на дигиталну употребу.

II. Интерактивна активност: Станице инвалидитета (80 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Њихов задатак је да посете 4 станице које представљају различите врсте инвалидитета. Остају на једној станици 15 минута и ротирају се кроз четири симулационе станице када тренер то најави. Свака станица демонстрира врсту оштећења и дигиталне баријере које оно ствара. Упутства за учеснике за сваку станицу су:

- Станица 1: Оштећења вида: Учесници користе читач екрана за навигацију по веб страници или читају кратак текст са измењеним визуелним филтерима (нпр. замућено, сиве нијансе).
- Станица 2: Оштећења слуха: Учесници покушавају да прате кратак видео или аудио снимак без титлова или са слојевитом позадинском буком. Затим доживљавају исти материјал са титловима како би уочили разлику.
- Станица 3: Оштећења моторике: Учесници користе симулатор спретности (нпр. дебеле рукавице, залепљене прсте или навигацију само помоћу тастатуре) за интеракцију са дигиталним формуларом или једноставним онлајн алатом.

- Станица 4: Когнитивна оштећења: Учесници покушавају да прочитају текст са неправилним распоредом или анимацијама које ометају, а затим га упоређују са јасним, приступачним дизајном.

Након што заврше, тренер позива све групе да се окупе за дискусију и поставља им следећа питања:

- Коју сте препреке приметили?
- Како би се могао осећати неко ко се са овим сусреће свакодневно?

III. Креирање персона (40 минута)

Тренер представља концепт персона као измишљених, али реалистичних корисничких профила који обухватају потребе, препреке и циљеве људи са различитим способностима. Учесници се позивају да се врате у своје мале групе. Свака група треба да креира две персоне које представљају кориснике са различитим инвалидитетом. Оне треба да садрже следеће информације:

- Име, године, порекло
- Врста инвалидитета и потребе за приступачношћу
- Препреке са којима се сусрећу у дигиталним просторима
- Циљеви, мотивације и могућа решења

Групе имају 40 минута за овај задатак и припрему презентације. Могу визуелно представити своје персоне (флипчарт, дигитална табла) и истаћи кључне потребе.

IV. Презентације и рефлексја (50 минута)

Свака група представља своје персоне у трајању од 7-10 минута. Затим, тренер води дискусију користећи следећа питања:

- Које су се препреке најчешће јављале?
- Како је ова вежба променила вашу перспективу?
- Која решења омладински радници могу интегрисати у своју праксу?

Тренер завршава сесију наглашавајући да је разумевање потреба корисника први корак ка инклузивном дизајну и да је укључивање стварних особа са инвалидитетом у процесе заједничког дизајна неопходно.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирџи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп, материјали за станице: рачунари са читачима екрана (*NVDA*, *JAWS* или уграђени), видео/аудио клипови (са и без титлова), материјали за симулацију спретности (рукавице, еластичне траке, адаптивни уређаји), одштампани „збркани“ или визуелно претрпани текстови за когнитивну симулацију.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Препознати главне категорије оштећења и њихове дигиталне утицаје;
- Из прве руке искусили неке од препрека са којима се суочавају људи са различитим способностима;
- Развити емпатију кроз креирање персоне и рефлексју;
- Идентификовати практичне начине за укључивање различитих потреба у дигитални омладински рад.

Стандарди приступачности и оквири политика

Назив сесије: Стандарди приступачности и оквири политика

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија упознаје учеснике са кључним правним и стандардним оквирима који дефинишу дигиталну приступачност у Европи и на међународном нивоу. Док су претходне сесије истраживале приступачност кроз практичне примере и размишљање усмерено на корисника, ова сесија се фокусира на нормативне структуре које обликују начин на који организације омладинског сектора морају да дизајнирају и управљају дигиталним садржајем. Кроз интерактивне активности вршњачког учења, учесници продубљују своје разумевање WCAG 2.1, законодавства ЕУ о приступачности, и како се ови оквири примењују на веб странице, алате за е-учење и дигиталне образовне материјале који се користе у омладинском раду. Сесија демистификује техничке стандарде повезујући их директно са свакодневним дигиталним праксама учесника, наглашавајући и усклађеност и инклузију.

Циљеви сесије:

- Препознати структуру и сврху принципа и нивоа WCAG 2.1;
- Разумети основне обавезе утврђене Директивом ЕУ о веб приступачности;
- Мапирати стандарде и законске захтеве који се односе на дигиталне алате и садржаје који се користе у омладинским организацијама;
- Размислити о импликацијама на организациону праксу и дигитално ангажовање младих.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (20 минута)

Тренер поздравља учеснике и укратко представља сврху сесије: разумевање зашто постоје стандарди приступачности и како они обликују праксу дигиталног омладинског рада. Тренер објашњава важност WCAG 2.1 као глобално признате основе за приступачан дизајн и износи Директиву ЕУ о веб приступачности која поставља законска очекивања за јавно финансиране организације, укључујући многе иницијативе омладинског сектора. Учесници се позивају да поделе примере дигиталних платформи на које се њихове организације ослањају (веб странице, ЛМС, дељени документи) и укратко се осврну на то да ли су икада проверили своју приступачност.

II. Интерактивна активност: “Брзи састанци са стандардима” (45 минута)

Учесници су подељени у четири мале групе. Свака група добија картицу која описује један WCAG принцип (Уочљив, Оперативан, Разумљив, Робустан) са једноставном дефиницијом и примерима.

Корак 1 – Групно истраживање (5 минута):

Групе разговарају о томе шта значи принцип који им је додељен и идентификују један јасан пример препреке која га крши.

Корак 2 – Ротација брзих састанака (25 минута):

Тренер најављује временски ограничене ротације. Групе се крећу по просторији, објашњавајући свој принцип другим групама у кратким разменама од 2-3 минута. У свакој ротацији, „стручна група“ дели:

- шта принцип значи,
- пример препреке,
- зашто је важан за младе људе у дигиталном учењу.

Корак 3 – Дебрифинг (10 минута):

У овом кораку тренер води кратку рефлексију:

- Који принцип је било најлакше разумети?
- Које препреке су вам се чиниле најпознатијим из дигиталног садржаја ваше организације?
- Како се ови принципи односе на вашу свакодневну праксу омладинског рада?

Тренер наглашава да WCAG није само технички оквир већ алат који подржава инклузивност и једнако учење.

III. Укратко о Директиви ЕУ о веб приступачности (25 минута)

Користећи кратку визуелну презентацију, тренер представља Директиву (ЕУ) 2016/2102, истичући:

- које врсте дигиталног садржаја обухвата,
- обавезе у вези са изјавама о приступачности и праћењем,
- њену релевантност за јавно финансиране омладинских организација,
- како се повезује са WCAG 2.1.

Учесници се подстичу да идентификују који елементи њихових тренутних веб страница, ПДФ образаца, видео записа или платформи за онлајн учење потпадају под очекивања Директиве.

IV. Квиз о јавним политикама (60 минута)

Учесници остају у малим групама. Свака група добија картице са сценаријима које описују типичне ситуације у омладинском раду. Примери укључују:

- „Покрећете веб страницу пројекта са Еразмус+ финансирањем – која правила важе?“
- „Отпремате приручник за обуку као ПДФ за учеснике – који стандард мора да поштује?“
- „Ваша организација користи систем за управљање учењем за одржавање онлајн обуке – која очекивања приступачности важе?“
- „Објављујете видео позивницу за младе – шта мора бити осигурано?“

У припреми за сесију, тренер треба да креира сценарије политике, имајући у виду конкретне потребе и претходно искуство групе са којом раде.

Групе упоређују сваки сценарио са исправним WCAG принципом или законском обавезом. Након завршетка, групе постављају своје одговоре на „зид политике“, упоређујући тумачења. Тренер води кратку дискусију о нејасноћама и истиче најрелевантније захтеве за приступачност за рад у омладинском сектору.

V. Групна дискусија: утицај на омладинске организације (30 минута)

На крају сесије тренер води рефлексију користећи следећа питања:

1. Који дигитални алати који се користе у вашој организацији су обухваћени овим стандардима?
2. Који организациони недостаци постоје у испуњавању захтева за приступачност?
3. Које подршке или промене би побољшале усклађеност и инклузију ваше организације?

Сесија се завршава наглашавањем да стандарди нису само усклађеност са законом већ и обезбеђивање једнаког дигиталног приступа за све младе људе, укључујући и оне са инвалидитетом.

Потребни материјали: картице са принципима WCAG-а (4 сета) које тренер треба да припреми унапред користећи ажуриране референце (означите доле), картице са сценаријима штампане или дигиталне – које тренер треба да припреме унапред и у складу са претходним искуством и потребама групе, флипчарт и маркери, самолепљиви папирићи, пројектор и лаптоп, референтни листови за ЕЦ и WCAG.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Разјаснити структуру и сврху стандарда дигиталне приступачности;
- Ојачати своју способност да практично тумаче принципе WCAG-а;
- Препознати законске обавезе које утичу на дигиталне алате омладинског сектора;
- Размислити о следећим корацима за побољшање приступачности у свом организационом контексту.

Извори:

- Принципи приступачности: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/>
- Директива ЕУ о веб приступачности (2016/2102): <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

Асистивне технологије и алати

Назив сесије: Асистивне технологије и алати

Трајање: 180 минута

Позадина:

Асистивне технологије (АТ) играју кључну улогу у омогућавању особама са инвалидитетом приступ и интеракције са дигиталним окружењима. Од читача екрана и софтвера за претварање текста у говор до алата за титловање и уређаја са прекидачем, АТ осигурава да су дигитални простори употребљиви и инклузивни. Ова сесија пружа омладинским радницима прилику да стекну практично искуство са основним асистивним алатима, продубљујући своје разумевање како они функционишу и како да их интегришу у свој рад. Учесници ће такође научити како да планирају једноставне протоколе за тестирање помоћу корисника, што је суштинска вештина у осигуравању да су дигитални садржај и активности заиста приступачни.

Циљеви сесије:

- Упознати учеснике са концептом асистивне технологије и њеном улогом у подршци приступачности;
- Демонстрирати и вежбати основну употребу најмање две асистивне технологије;
- Истражити алате за титловање и транскрипцију решавањем практичног изазова;
- Планирати једноставан протокол тестирања корисника са јасним задацима за процену приступачности.

Ток сесије:

I. Увод у асистивне технологије и алате (20 минута)

Тренер представља асистивне технологије, објашњавајући њихову улогу у подржавању приступачности. Примери укључују читаче екрана, прекидаче за приступ, алате за претварање текста у говор и алате за титловање¹⁴. Учесници се обавештавају да ће се ова сесија фокусирати на директно искуство са овим алатима и разматрање како се они могу применити у раду са младима.

II. Тех Станице: практичне демонстрације (50 минута)

Тренер и организациони тим су припремили радни простор за практичне демонстрације са *NVDA (Windows)* и *VoiceOver (Mac)*. Учесници су позвани да ово провере и да се смењују између две технолошке станице следећим редоследом:

- Станица 1: *NVDA (Windows)*

Учесницима се показује како функционише читач екрана, укључујући читање текста наглас, навигацију кроз меније и тумачење веб садржаја. Они испробавају једноставне задатке као што су отварање веб странице, читање пасуса, навигација кроз наслове.

- Станица 2: *VoiceOver (Mac)*

Учесници тестирају *VoiceOver* на *Mac* или *iOS* уређају, учећи гестове и команде на тастатури за кретање кроз садржај.

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

Тренери на свакој станици објашњавају основе и воде учеснике кроз алате. Затим се одржава кратка рефлексивна, постављајући учесницима следећа питања:

- Које сте препреке приметили приликом коришћења овог алата?
- Како би ово могло да промени начин на који дизајнирате дигитални садржај?

III. Изазов титловања помоћу Амара платформе (50 минута)

Учесници се позивају да формирају парове. У овом делу сесије упознају се са алатима за титловање и транскрипцију. У паровима, они решавају изазов титловања који је следећи: додавање титлова кратком видео клипу.

Морају да користе Амара платформу. Линк платформе: <https://amara.org/>

Тренери у почетку укратко демонстрирају платформу, а затим дозвољавају учесницима да покушају да је користе. Имају 30 минута да ураде задатак. Затим се од њих тражи да се окупе ради кратке рефлексивне о искуству користећи следећа водећа питања:

- Колико је процес био лак или тежак?
- Зашто је титловање важно за приступачност?
- Како омладинске организације могу интегрисати титловање у своје дигиталне активности?

IV. План корисничког тестирања: израда протокола (60 минута)

Тренер представља идеју протокола за тестирање са корисницима као начин за процену дигиталне приступачности. Учесници се позивају да поново раде у паровима. Од њих се тражи да направе пет једноставних тест задатака које корисник може да уради да би проверио приступачност, као што су: „Да ли читач екрана може да се креће кроз главни мени?“, „Да ли се титлови лако могу активирати на видеу?“. Имају 30 минута да размисле, дискутују и направе ове тест задатке.

Након 30 минута, сви парови деле своје тест задатке са групом, а тренер их сакупља у заједничку листу. Такође разговарају о задацима за потенцијална побољшања и предлоге. Ова вежба истиче важност укључивања корисника са инвалидитетом у тестирање и ствара практичан ресурс који учесници могу да прилагоде својим организацијама.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп, посебан материјал за демо и изазов титловања: рачунари са инсталираним *NVDA (Windows)*, *MacBook* или *iOS* уређаји са омогућеним *VoiceOver* -ом, слушалице за демо читаче екрана, кратак видео клип (без титлова) за изазов титловања.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће имати:

- Стећи практично искуство са читачима екрана (*NVDA*, *VoiceOver*);
- Вежбати додавање титлова видеу помоћу онлајн алата;
- Направити основни протокол за тестирање са корисницима ради процене приступачности;
- Повећати свест о томе како асистивне технологије могу побољшати инклузију младих у дигиталне просторе.

Дизајнирање приступачног дигиталног садржаја

Назив сесије: Дизајнирање приступачног дигиталног садржаја

Трајање: 180 минута

Позадина:

Дизајнирање приступачног дигиталног садржаја је кључно за обезбеђивање инклузивности у раду са младима. Лоше структуриране веб странице, нејасно формирање текста, низак контраст боја или недостатак алтернативног текста могу онемогућити многим младим људима приступ информацијама. Ова сесија упознаје учеснике са основним праксама приступачности за креирање садржаја, фокусирајући се на семантичку структуру, визуелну јасноћу и алтернативне описе. Кроз практичне вежбе са алатима за ревизију и задацима преписивања, омладински радници ће ојачати своју способност да процене и побољшају дигиталне ресурсе.

Циљеви сесије:

- Учење и примена најбољих пракси семантичке структуре, контраста боја и алтернативног текста у дизајну дигиталног садржаја;
- Спровођење основне ревизије приступачности на примеру веб странице;
- Вежбање преписивања и побољшања лоше структуриране дигиталне странице у приступачан формат.

Ток сесије:

I. Увод (10 минута)

Тренер представља важност дизајнирања приступачног садржаја и објашњава циљеве сесије. Подсећа учеснике да мале промене у формирању и дизајну могу имати велики утицај на инклузију.

II. Теоријски увод: Обрасци приступачног садржаја (20 минута)

Тренер даје увод о основним праксама приступачности користећи садржај из следећих извора:

- Писање приступачног садржаја. (н.д.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- W3C Иницијатива за приступачност веба (W. W. A.). (н.д.). Структура садржаја. Иницијатива за приступачност веба (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

Увод садржи следеће елементе:

- Семантичка структура: правилна употреба ХТМЛ наслова (Х1, Х2, Х3), јасни оријентирани странице, смислен текст линка.
- Боја и контраст: коришћење приступачних комбинација боја, провера читљивости помоћу *WebAIM* алатке за проверу контраста.
- Читљива типографија: величина фонта, размак између редова и јасноћа текста.
- Алтернативни текст и аудио описи: писање ефикасног алтернативног текста за слике, осигуравање да мултимедија има текстуалне/аудио алтернативе.

Примери добрих и лоших пракси су приказани ради поређења, након чега следе кратка питања и одговори.

III. Ревизија у паровима: Коришћење WAVE алата (70 минута)

Учесници су подељени у парове. Тренер их прво упознаје са WAVE екстензијом прегледача (WAVE алат). WAVE® је пакет алата за евалуацију који помаже ауторима да свој веб садржај учине приступачнијим особама са инвалидитетом. WAVE може да идентификује многе грешке у приступачности и Смерницама за приступачност веб садржаја (WCAG), али такође олакшава људску евалуацију веб садржаја¹⁵. Затим, сваком пару је додељен задатак да ревидира веб страницу везану за омладински рад (могу је унапред изабрати тренери или је могу изабрати учесници). Добијају следеће упутства:

- Идентификују проблеме које је алат означио (недостаје алтернативни текст, грешке у контрасту, проблеми са структуром наслова).
- Дискутују зашто су ови проблеми важни за приступачност.
- Забележе најмање три побољшања приступачности сајта.

Учесници имају 60 минута да ураде задатак. Тренер посећује учеснике како би пружио техничку подршку и осигурао да учесници разумеју иконе алата и повратне информације.

IV. Задатак преписивања: Побољшање лоше структуриране странице (40 минута)

Учесници су подељени у 4-5 малих група. Свака група добија флипчарт папир или папир А3 формата. Задатак им је да истраже и пронађу веб страницу (или једну од веб страница коришћених у претходној вежби) и, на основу пронађених проблема, да препишу и реформатирају страницу како би побољшали приступачност. Визуелизују исправке на флипчарту/папиру А3 формата. Нека од побољшања треба да укључују:

- Поправљање структуре наслова
- Замена нејасног текста линкова описним алтернативама
- Писање алтернативног текста за слике
- Прилагођавање типографије и распореда ради читљивости.

За овај задатак имају 40 минута у оквиру којих треба да се припреме за презентацију.

V. Презентације (40 минута)

Свака група има 5-7 минута да представи свој рад за побољшавање приступачности. Тренер истиче добре праксе након сваке презентације и подстиче друге групе да дају повратне информације или поставе питања ради појашњења.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, рачунари са приступом интернету и инсталираним WAVE екстензијом, приступ WebAIM алату за проверу контраста, примери лоше структурираних страница (штампаних или дигиталних).

- WAVE екстензија за прегледач: <https://wave.webaim.org/extension/>
- WebAIM алат за проверу контраста <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Разумети најбоље праксе у семантичкој структури, контрасту боја и алтернативном тексту;
- Вежбати спровођење брзе ревизије приступачности помоћу WAVE алата;
- Побољшати лоше структурирану дигиталну страницу применом принципа приступачног дизајна;
- Стећи самопоуздање у примени провера приступачности на сопствени дигитални садржај омладинског рада.

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

Приступачан веб дизајн

Назив сесије: Приступачан веб дизајн

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија упознаје учеснике са кључним принципима приступачног веб дизајна, фокусирајући се на практичне приступе које омладинске организације могу користити приликом креирања или побољшања својих веб страница, почетних страница и/или дигиталних платформи. Док се многе омладинске организације ослањају на шаблоне или екстерне програмере, одлуке донете током фазе дизајнирања (палете боја, распореди, навигација, структура, *ARIA* улоге (енг. *ARIA - Accessible Rich Internet Applications*) и могућност коришћења тастатуре) директно обликују да ли млади људи са различитим способностима могу приступити информацијама, учествовати у активностима или се ангажовати у онлајн могућностима. Кроз практичне демонстрације и колаборативно креирање вајерфрејмова, учесници ће научити основне компоненте приступачних веб интерфејса и стећи самопоуздање у процени и побољшању страница којима управљају.

Циљеви сесије:

- Разумети функцију *ARIA* улога и оријентира, навигације помоћу тастатуре и респонзивних распореда у приступачном веб дизајну;
- Препознати важност инклузивних палета боја, размака и визуелне хијерархије;
- Дизајнирати вајерфрејм за приступачну почетну страницу прилагођену омладинској организацији;
- Пружити конструктивне повратне информације од вршњака на основу критеријума приступачности.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (15 минута)

Тренер отвара сесију објашњавањем зашто је приступачан веб дизајн неопходан у омладинском сектору: веб странице често служе као прва тачка контакта за младе људе који траже информације, могућности или подршку. Тренер укратко представља кључне концепте као што су *ARIA* улоге, навигација преко тастатуре, адаптивност мобилних уређаја и инклузивни визуелни дизајн. Од учесника се тражи да размисле о веб страници коју редовно користе и да размисле о томе да ли им се чини приступачном, збуњујућом или тешком за навигацију.

II. Демонстрација: *ARIA* улоге и навигација помоћу тастатуре (50 минута)

Ова интерактивна демонстрација помаже учесницима да разумеју како корисници са различитим способностима навибирају кроз веб странице без ослањања на миша.

Корак 1 – Увод у *ARIA* (10 минута):

Тренер објашњава улоге и оријентире у Приступачним богатим интернет апликацијама (*ARIA*), истичући:

- зашто *ARIA* постоји,
- како оријентире побољшавају структуру и навигацију,
- како читачи екрана и помоћне технологије препознају *ARIA* ознаке.

Примери укључују:

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

Корак 2 – Демонстрација навигације уживо (15 минута):

Учесници гледају како тренер отвара једноставну веб страницу са уметнутим *ARIA* улогама и навибира кроз страницу користећи само тастатуру (*tab*, *shift+tab*, *enter*, тастери са стрелицама). Они посматрају како се индикатор фокуса помера, како наслови структурирају садржај и како *ARIA* оријентери постају „сидра“ за асистивне технологије.

Корак 3 – Вежбање учесника (20 минута):

У паровима, учесници користе доступне лаптопове или сопствене уређаје да би „прелазили кроз“ пример странице коју је обезбедио тренер. Они истражују:

- да ли је редослед табулације логичан,
- да ли интерактивни елементи добијају фокус,
- како наслови и *ARIA* ознаке побољшавају јасноћу.

Тренер подстиче учеснике да идентификују препреке употребљивости које примећују и размисле о томе како млади људи са различитим способностима могу доживети страницу.

III. Кључни елементи приступачног визуелног и структурног дизајна (25 минута)

Тренер даје кратак увод у којем сумира најважније карактеристике приступачног распореда и визуелног дизајна:

- довољан контраст боја,
- читљива типографија са могућношћу промене величине фонта,
- доследан размак и визуелна хијерархија,
- прилагодљив дизајн за приступ преко мобилних телефона и таблета,
- јасна навигација и једноставне структуре менија.

Учесници укратко анализирају пример веб странице са високом приступношћу и идентификују који дизајнерски избори подржавају употребљивост.

IV. Колаборативна активност: вајерфрејм джем (55 минута)

У малим групама, учесници развијају макету за приступачну почетну страницу омладинске организације.

Тренер им даје радне листове и предлаже да размотре следеће:

- структуру странице (заглавље, навигација, главни садржај, подножје),
- *ARIA* оријентире и где припадају,
- инклузивну палету боја и избор контраста,
- јасноћу позива на акцију,
- прилагођавање мобилним уређајима,
- приступачно постављање и означавање слика, образаца и линкова.

Групе скицирају своје макете на флипчартовима или користе дигиталну таблу ако им то више одговара. Тренер кружи између група и пружа им подршку, подстичући их да размотре како би корисник са визуелним, моторичким или когнитивним разликама доживео распоред.

V. Рецензија и повратне информације (35 минута)

Групе приказују своје вајерфрејм моделе и ротирају се по просторији како би прегледали дизајне других група. Свака група даје повратне информације користећи једноставан лист за евалуацију који укључује:

- јасноћу структуре,
- приступачност навигације,
- ефикасност визуелне хијерархије,
- интеграцију *ARIA* улога,
- потенцијалне препреке приступачности.

Након ротације, свака група добија повратне информације од колега и размишља о томе шта би могли да побољшају. Тренер води кратку дискусију о заједничким снагама и недостацима примећеним у различитим дизајнима.

Потребни материјали: лаптопови или таблети за демонстрацију и вежбање *ARIA*, папири и маркери за флипчарт, шаблони за вајерфрејм моделе (папирни или дигитални), референтни листови за палету боја и контраст, пројектор и лаптоп, пример странице за вежбу навигације помоћу тастатуре.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Ојачати своје разумевање *ARIA* улога, оријентира и навигације помоћу тастатуре;
- Препознати кључне елементе приступачног веб дизајна за веб странице намењене младима;
- Направити приступачну вајерфрејм структуру почетне странице која одражава принципе инклузивног дизајна;
- Вежбати процену веб распореда кроз призму усмерену на приступачност;
- Стећи практичне вештине које могу директно применити у својим организацијама.

Извори:

- *MDN ARIA Authoring Practices*: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA>
- *WebAIM* водич за приступачност путем тастатуре: <https://webaim.org/techniques/keyboard/>

Инклузивни и приступачни развој онлајн учења

Назив сесије: Инклузивни и приступачни развој онлајн учења

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија се фокусира на то како омладински радници могу да дизајнирају онлајн учење које је приступачно, занимљиво и прилагодљиво за различите ученике. Омладинске организације се све више ослањају на дигиталне платформе (као што су *Moodle*, *Rise360* и други алати за е-учење) како би пружиле образовни садржај. Међутим, ове платформе су ефикасне само када су структуриране на начин који одражава потребе ученика са различитим способностима. Универзални дизајн за учење (УДУ) пружа практичан оквир за планирање онлајн учења који нуди више начина за интеракцију са садржајем, више начина за приступ информацијама и више начина за демонстрацију учења.

Кроз практичне вежбе, демонстрације платформи и колаборативни дизајн, учесници ће истражити како се принципи УДУ-а и карактеристике приступачности могу интегрисати у модуле дигиталног учења како би се осигурало равноправно учење свих младих људи.

Циљеви сесије:

- Примена принципа УДУ-а на структуру онлајн лекције;
- Одабир формата и алата који подржавају ученике са различитим способностима;
- Процена карактеристика приступачности на уобичајеним платформама за е-учење;
- Израда инклузивног сценарија за онлајн лекцију релевантну за праксу омладинског сектора.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (10 минута)

Тренер уводи учеснике у сесију истичући важност приступачног онлајн учења у омладинском раду, посебно за програме у којима млади људи уче самостално, асинхроно или из удаљених контекста. Тренер укратко резимира основне принципе УДУ-а и објашњава како приступачан дизајн повећава ангажовање, смањује препреке и подржава аутономију ученика са различитим способностима. Учесници се позивају да поделе примере онлајн обука или алата које су користили и да размисле о томе да ли су им се они чинили инклузивним или изазовним.

II. Активност: УДУ мапирање (55 минута)

Учесници се укључују у практичну активност где примењују принципе УДУ-а на постојећи план лекције.

Корак 1 – Освежење знања о контролним тачкама УДУ-а (10 минута):

Тренер представља три стуба УДУ-а:

- Вишеструки начини представљања (како се садржај презентује),
- Вишеструки начини ангажовања (како ученици интерагују и остају мотивисани),
- Вишеструки начини деловања и изражавања (како ученици показују разумевање).

Дати су кратки примери (нпр. понуда текста + аудио записа, интерактивни задаци, флексибилни формати за предају).

Корак 2 – Мапирање у малим групама (35 минута):

Учесници раде у групама. Свака група бира једноставну тему лекције (нпр. дигитална безбедност, права младих, учешће, предузетништво).

Њихов задатак је да мапирају изабрану лекцију на смернице УДУ-а идентификовањем:

- Најмање два начина презентовања садржаја,
- Две опције ангажовања,
- Два начина на које ученици могу показати разумевање.

Групе визуелно документују своје идеје (флипчарт или дигитална табла).

Корак 3 –Рефлексија (10 минута):

Тренер пита:

- Која је контролна тачка УДУ-а била најлакша за примену?
- Која је захтевала више креативности?
- Како би млади са различитим способностима могли имати користи од овог избора?

III. Кратко теоријско излагање и демонстрација: функције приступачности у Moodle -у и другим платформама (35 минута)

Тренер пружа кратак водич кроз функције приступачности у оквиру Моодле-а (или еквивалената *Rise360/Canvas*, у зависности од доступности).

Кључне демонстриране функције могу укључивати:

- структуру наслова на страницама,
- алтернативна текстуална поља,
- навигацију тастатуром,
- подесиве фонтове и теме,
- подешавања приступачности уграђених видео записа,
- подешавања квиза која подржавају различите ученике,
- редослед садржаја за когнитивну јасноћу.

Учесници прате на својим уређајима када је то могуће. Тренер наглашава да је приступачно онлајн учење обликовано и карактеристикама платформе и информисаним одлукама о дизајну које доноси едукатор.

Кратка сесија питања и одговора омогућава учесницима да поставе техничка или педагошка питања о коришћењу платформе.

IV. Колаборативна активност: план модула – израда приступачне лекције е-учења (65 минута)

Учесници раде у групама како би дизајнирали сториборд за кратку онлајн лекцију релевантну за њихов омладински рад.

Упутства за групе:

Ваш сториборд мора да садржи:

- наслов лекције и циљну групу,
- циљеве учења,
- структуру садржаја усклађену са УДУ-ом (репрезентација, ангажовање, изражавање),
- приступачне медијске изборе (нпр. видео са титловима, читљив текст, једноставни визуелни прикази),
- кратак интерактивни елемент (квиз, рефлексија, превлачење и испуштање, сценарио),
- разматрања приступачности за сваки блок садржаја.

Групе могу да раде користећи шаблоне за папир или дигиталне алате (*Miro, Canva, Google Slides*). Тренер обилази групе, постављајући питања као што су:

1. Да ли је сваки део садржаја доступан у више од једног формата?
2. Да ли је навигација једноставна и предвидљива?

3. Да ли су медијски елементи приступачни?
4. Која подршка се може понудити ученицима који имају проблема са одрживим фокусом, читањем или моторичким задацима?

V. Презентације и дискусија (15 минута)

Свака група представља своје сценарије у петоминутним презентацијама.

Тренер позива вршњаке да дају повратне информације водећи се следећим питањима:

1. Да ли сценарио прати принципе УДУ-а?
2. Да ли су потребе за приступачношћу експлицитно обрађене?
3. Да ли је структура јасна и да ли је навигација лака за праћење?
4. Која побољшања би могла побољшати инклузију?

Тренер завршава сесију истичући да приступачно онлајн учење захтева намерно планирање, али и да оно постаје све интуитивније како се омладински радници упознају са УДУ оквирима и приступачним платформама.

Потребни материјали: одштампане УДУ смернице или дигиталне референце, образац плана лекције, флипчарт папири и маркери, лаптопови или таблети за демонстрацију платформе, пројектор и лаптоп, обрасци за сториборд (дигитални или папирни).

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Применити УДУ принципе на планирање онлајн часова;
- Истражити функције приступачности у оквиру платформи за е-учење;
- Дизајнирати јасан сториборд за инклузивни час е-учења;
- Ојачати своје разумевање приступачне дигиталне педагогије;
- Идентификовати практичне кораке за побољшање окружења за онлајн учење у својој организацији.

Извори:

- CAST UDU водич: <https://udlguidelines.cast.org/>
- Moodle преглед приступачности: <https://docs.moodle.org/400/en/Accessibility>

Укључивање младих са различитим способностима

Назив сесије: Укључивање младих са различитим способностима

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ангажовање младих са различитим способностима захтева креативност, флексибилност и технике инклузивне фацитације. Активности треба да буду осмишљене тако да узимају у обзир вишеструке начине учења, што значи да се осигура да сви млади људи могу допринети и имати користи без обзира на своје способности. Ова сесија упознаје омладинске раднике са мултисензорним приступима, вршњачким менторством и стратегијама скеле које чине искуства учења приступачним. Сесија обухвата различите активности као што су мозгање, микро-дизајн и фацитација уживо, како би учесници научили како да прилагоде активности и експериментишу са инклузивним методама које се могу директно применити у њиховом раду.

Циљеви сесије:

- Осмишљавање и прилагођавање интерактивних метода које функционишу за различите способности;
- Вежбање вођења микро-активности учења са вршњацима;
- Коришћење научене теорије за практично осмишљавање инклузивних активности;
- Размишљање о стратегијама за инклузивно вођење и ангажовање младих.

Ток сесије:

I. Увод у тему и теоријско излагање (20 минута)

Тренер започиње сесију објашњавајући да се инклузивно ангажовање односи на обезбеђивање учења за све, а не на поједностављивање садржаја. Тренер укратко представља концепте мултисензорних активности, вршњачког менторства, скелираних задатака и повратних информација. Користи конкретне примере као што су комбиновање визуелних помагала са тактилним елементима, додељивање подржавајућих улога вршњака и разбијање задатака на мање кораке. Затим, наставља са теоријским излагањем о различитим врстама приступа инклузивним активностима као што су мултисензорне активности, вршњачко менторство, скелирани задаци и повратне информације. Садржај и примери су преузети из следећих извора:

- Харкла - Савети за родитељство и развој детета. (1. фебруар 2022.). 5 најбољих мултисензорних активности и зашто их волимо [Видео]. *YouTube*
<https://www.youtube.com/watch?v=eEJUyOVTlh4>
- *Weller, D.* (3. мај 2025.). 3 врсте скеле за успех ученика. *Barefoot TEFL Teacher*.
<https://www.barefootteflteacher.com/p/3-types-of-scaffolding>
- Бољи покретачи и мислиоци - праксе скелирања. (н.д.). Ресурси | Национални центар за унапређење.
<https://education.gov.scot/resources/better-movers-and-thinkers-scaffolding-practices/>

II. Мозгање: прилагођавање активности (30 минута)

Тренер почиње активношћу мозгања и тражи од учесника да направе листу активности за младе које тренутно користе у својој пракси, као што су групне игре, игре за упознавање, игре за опуштање, задаци учења. На флипчарту, тренер прикупља примере. Затим, позива учеснике да у наредних 10-15 минута у малим групама размотре различите идеје о томе како би се ове

активности могле прилагодити ради боље приступачности. Тренер им поставља следећа питања:

- Која прилагођавања би учинила ову активност функционалном за особу са оштећеним видом?
- Како би се активност могла спровести за особу са оштећеним слухом?
- Како би се могли решити когнитивни или моторички изазови?

Групе бележе своје идеје на папир, а затим деле један пример са свима.

III. Микро-дизајн: креирање микро-игре за учење у трајању од 10 минута (60 минута)

Учесници поново раде у малим групама како би осмислили нову 10-минутну микро-активност учења која обухвата различите способности. Свака група бира тему као што су комуникација, тимски рад или креативност и развија једноставну игру или задатак користећи мултисензорне или скелиране приступе.

Смернице које даје тренер су следеће:

- Активност мора бити таква да се може одиграти за 10 минута.
- Активност треба да укључује најмање два модалитета (визуелни, аудитивни, тактилни).
- Активност треба да укључи тренутке за повратне информације/провере.

Групе имају 60 минута да ураде задатак и припреме се за симулацију своје активности.

IV. Уживо вођење и повратне информације (70 минута)

Свака група води своју микро-активност учења са остатком групе као учесницима. Користе својих 10 минута за вођење. Након сваког вођења следи кратка рефлексивна која воде тренер и вршњаци користећи следећа питања:

- Шта је добро функционисало у погледу приступачности?
- Које сте изазове приметили?
- Како би се активност могла додатно побољшати?

На крају, тренер даје конструктивне повратне информације свим групама.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп, једноставни реквизити за микро-игре (лопте, картице, папир, маркер, итд.), тајмер за фацилитацију микро-учења, приступачне верзије материјала (крупни текст, симболи, дигитални текст).

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Стећи практично искуство у прилагођавању и дизајнирању приступачних активности;
- Осмислити и водити кратку инклузивну игру микро-учења;
- Размислити о томе како се инклузивне методе могу уградити у ангажовање младих;
- Изградити самопоуздање у примени мултисензорних и приступа скеле у свом раду са младима.

Евалуација и тестирање дигиталне приступачности

Назив сесије: Евалуација и тестирање дигиталне приступачности

Трајање: 180 минута

Позадина:

Ова сесија води учеснике кроз практични процес процене приступачности дигиталног садржаја користећи комбинацију аутоматизованих и ручних техника тестирања. Док аутоматизовани алати пружају брз увид у уобичајене проблеме, ручно тестирање остаје неопходно за идентификовање препрека које алати често пропуштају (као што су нејасна визуелна хијерархија, збуњујућа навигација или лоша коришћења тастатуре). Учесници ће научити да процењују веб странице и онлајн материјале помоћу алата као што су *WAVE* и *axe DevTools*, и вежбаће кључне ручне провере, укључујући навигацију само помоћу тастатуре и основно истраживање читача екрана. Сесија се завршава изработом кратког извештаја о процени приступачности који идентификује кључне проблеме, даје приоритет решењима и наводи следеће кораке релевантне за дигитални садржај омладинског сектора.

Циљеви сесије:

- Примена најмање две аутоматизоване и две ручне методе тестирања приступачности;
- Тумачење резултата тестирања и идентификовање критичних препрека које утичу на кориснике са различитим способностима;
- Израда концизног извештаја о евалуацији приступачности са препорукама;
- Јачање поверења у процену дигиталног садржаја који се користи у омладинским организацијама.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (20 минута)

Тренер представља сврху тестирања приступачности, наглашавајући да евалуација није „штикмирање кућица“ већ побољшање стварног корисничког искуства; посебно за младе људе са различитим способностима. Учесницима се подсећа на важност комбиновања аутоматизованих и ручних приступа, а тренер укратко описује алате које ће користити: *WAVE*, *axe DevTools*, навигацију помоћу тастатуре и основе читача екрана.

II. Активност: аутоматизовано тестирање (60 минута)

Корак 1 – Демонстрација (10 минута)

Тренер демонстрира како се покрећу аутоматизоване провере приступачности користећи *WAVE* и *axe DevTools* на једноставној веб страници. Учесници посматрају:

- како се грешке и упозорења категоризују,
- разлику између структурних и садржајних проблема,
- како се означавају контраст боја, недостајући алтернативни текст, наслови и АРИА атрибути.

Корак 2 – Аутоматизовано тестирање у малим групама (35 минута)

Учесници раде у малим групама на лаптоповима. Свакој групи се дају 2–3 пробне странице (или могу тестирати и странице својих организација ако то желе).

Њихов задатак је да:

- покрену *WAVE* и *axe DevTools*,

- забележе најважније проблеме које сваки алат истиче,
- упореде резултате између алата (шта се преклапа? шта се разликује?),
- идентификују све проблеме који би могли бити посебно штетни за младе кориснике.

Тренери обилазе све групе како би помогли у тумачењу порука о грешкама и истакли обрасце који се обично јављају у дигиталним материјалима омладинског сектора (нпр. ПДФ-ови без ознака, дугмад ниског контраста, неприступачни обрасци).

Корак 3 – Брза рефлексја (15 минута)

Групе деле:

- један проблем које их је изненадило,
- један проблем које су очекивали, али нису наишли на њега,
- један проблем који сматрају критичним на основу онога што су научили у претходним сесијама.

III. Активност: ручне провере приступачности (55 минута)

Корак 1 – Тест навигације само помоћу тастатуре (25 минута)

Учесници изводе тестове само помоћу тастатуре на својим додељеним веб страницама.

Проверавају:

- логичан редослед табулације,
- видљиве индикаторе фокуса,
- могућност активирања интерактивних елемената помоћу Ентер/Спаце,
- приступачне падајуће меније и обрасце.

Тренер објашњава зашто је приступачност помоћу тастатуре неопходна за кориснике са моторичким или видним оштећењима.

Корак 2 – Основно истраживање читача екрана (20 минута)

Учесници прате вођени увод у читач екрана (*NVDA*, *VoiceOver* или уграђени алати).

Вежбају:

- читање наслова,
- скакање преко оријентира или линкова,
- проверу алтернативног текста,
- навигацију кроз дуже одељке текста.

Тренер подсећа учеснике да циљ није савладавање садржаја, већ свест о томе како садржај мора бити структуриран да би био лак за навигацију.

Корак 3 – Дебрифинг (10 минута)

Питања за дискусију:

- Који проблеми су откривени ручним тестирањем, а које аутоматизовани тестови нису детектовали?
- Како би ови проблеми могли утицати на младе људе са различитим способностима?
- Који ручни тест се чинио најкориснијим?

IV. Активност: израда извештаја о евалуацији приступачности (45 минута)

Учесници раде у паровима како би креирали кратак извештај о евалуацији који сумира налазе и аутоматизованих и ручних тестова.

Образац извештаја укључује:

- Страницу или садржај који се евалуира
- Резиме аутоматизованог тестирања (*WAVE + axe*)
- Резиме ручног тестирања (тастатура + читач екрана)
- 5 најважнијих проблема које треба решити
- Препоручени следећи кораци и одговорне улоге

- Временски оквир за побољшања

Тренер подстиче учеснике да дају приоритет проблемима који највише утичу на приступ: нпр. навигационе баријере, недостатак алтернативног текста, лоши наслови, нечитљив контраст боја, неприступачни ПДФ-ови.

Након израде, парови размењују извештаје и дају једни другима брзе повратне информације користећи самолепљиве папириће у боји:

- Зелена – јасно објашњено
- Жута – потребно је више детаља
- Црвена – нејасно или недоследно

Потребни материјали: лаптопови или таблети са приступом интернету, *WAVE* алат (екстензија за прегледач или веб верзија), *axe DevTools* екстензија за прегледач, веб странице или дигитални материјали за тестирање, инсталиран или доступан читач екрана (*NVDA*, *VoiceOver*, *Narrator*), образац за извештај (дигитални или штампани), флипчарт, маркери, самолепљиви папирићи у боји.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Увежбати употребу аутоматизованих и ручних метода тестирања приступачности;
- Развити способности идентификовања и одређивања приоритета препрека приступачности;
- Стећи практично искуство у коришћењу *WAVE*, *Axe* и навигације помоћу тастатуре;
- Направити сажети извештај о евалуацији приступачности који се може применити на њихов организациони контекст;
- Ојачати самопоуздање у праћењу и побољшању дигиталне приступачности.

Извори:

- *axe DevTools*: <https://www.deque.com/axe/devtools/>
- *WAVE* Алат за процену веб приступачности: <https://wave.webaim.org/>

Прилагођавање постојећих материјала

Назив сесије: Прилагођавање постојећих материјала

Трајање: 180 минута

Позадина:

Многи омладински радници већ користе разноврсне материјале у свом раду, почевши од радних листова и флајера до ПоверПоинт презентација и извештаја. Међутим, ови материјали често нису дизајнирани имајући у виду приступачност, што може створити препреке за младе са инвалидитетом. Ова сесија помаже учесницима да идентификују уобичајене стратегије за прилагођавање постојећих материјала у приступачне формате. То се постиже вежбањем са стварним документима и коришћењем алата за проверу приступачности. На овај начин учесници стичу практичне вештине за трансформацију својих материјала како би их могли користити сви ученици.

Циљеви сесије:

- Идентификовати три уобичајене стратегије адаптације за ПДФ документе, Ворд документе и ПоверПоинт слајдове;
- Применити функције приступачности као што су наслови, алтернативни текст и контраст ради побољшања материјала;
- Вежбати претварање примера материјала у приступачан формат;
- Промовисати вршњачку подршку и тимски рад при раду са особама са инвалидитетом.

Ток сесије:

I. Увод у сесију (20 минута)

Тренер почиње сесију истичући важност прилагођавања постојећих материјала, будући да се многи омладински радници ослањају на унапред припремљене ресурсе. Затим, тренер наставља са представљањем три кључне стратегије за приступачне материјале:

- Означени ПДФ-ови – обезбеђивање навигације и компатибилности са читачем екрана
- Структуре наслова у Ворд-у – логичка хијерархија за навигацију
- Алтернативни текст у ПоверПоинт-у – описивање слика и визуелних елемената

Контраст боја и читљиви фонтови се такође представљају као значајни елементи за сва три формата.

Следећи извори се користе за добијање садржаја за овај увод:

- Све што треба да знате да бисте написали ефикасан алтернативни текст - *Microsoft* подршка. (н.д.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Проверите приступачност док радите у Оффице апликацијама - *Microsoft* подршка. (н.д.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Побољшајте приступачност помоћу Провере приступачности - *Microsoft* подршка. (н.д.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>

II. Ревизија докумената помоћу *Microsoft Accessibility Checker*-а (40 минута)

Учесницима се даје пример документа (Ворд, ПоверПоинт или ПДФ) који садржи проблеме са приступачношћу као што су недостајући наслови, низак контраст и недостатак алтернативног

текста. Од њих се тражи да раде појединачно или у паровима и покрену *Microsoft Accessibility Checker*. Њихов конкретан задатак је да идентификују следеће:

- Који су проблеми означени
- Шта грешке значе
- Како ови проблеми утичу на приступачност за кориснике

Тренер пружа подршку учесницима и осигурава да разумеју како да тумаче повратне информације алата. За овај задатак имају 30 минута. Када заврше, имају 10-15 минута да поделе свој рад са другим паровима/појединцима.

III. Вежба конверзије: прилагођавање флајера (70 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Од њих се тражи да истраже на мрежи и пронађу пример флајера или документа који има лоше карактеристике приступачности, као што су текст уграђен у слике, лош контраст, недостатак структуре наслова. За овај први део задатка имају 30 минута. Када буду спремни, тренер најављује други део задатка. У другом делу треба да реконструишу флајер у приступачан Ворд документ, водећи рачуна да:

- Користе одговарајуће наслове
- Фонтови и боје испуњавају стандарде приступачности
- Додају алтернативни текст за слике
- Примене логичан редослед читања

За овај део имају 40 минута. Групе се подстичу да користе и *Accessibility Checker* и сопствену процену.

IV. Вршњачко тестирање и повратне информације (30 минута)

Групе се позивају да размене своје адаптиране документе са другом групом ради вршњачког тестирања. Свака група прегледа документ друге групе и даје повратне информације о следећим аспектима:

- Снаге (шта је успешно побољшано)
- Области за даљу адаптацију
- Лакоћа коришћења и читљивост

За овај део сесије имају 30 минута.

V. Дискусија (20 минута)

Након тестирања, тренер позива све учеснике да се окупе ради кратке дискусије о активности. Дискусија се заснива на следећим питањима:

- Шта сте научили тестирајући туђи рад?
- Које адаптације су биле најефикасније?
- Како ћете ово применити у свом контексту?

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, рачунари са инсталираним *Microsoft Office*-ом, примери неприступачних докумената (Ворд, ПоверПоинт, ПДФ, флајер), омогућен *Microsoft Accessibility Checker*

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Идентификовати уобичајене проблеме са приступачношћу у постојећим материјалима;
- Вежбати коришћење *Microsoft Accessibility Checker* -а;
- Конвертовати флајер или документ у приступачан Ворд документ;
- Разменити повратне информације од вршњака како би се побољшали и усавршили приступачни документи;
- Стећи самопоуздање у примени стратегија адаптације на сопствене ресурсе.

Инклузивна педагогија и заговарање за дигиталну приступачност

Назив сесије: Инклузивна педагогија и заговарање за дигиталну приступачност

Трајање: 180 минута

Позадина:

Дигитална приступачност не обухвата само техничка прилагођавања, већ и изградњу културе инклузије у организацијама и заједницама. Ова сесија повезује инклузивну педагогију са заговарањем, оспособљавајући омладинске раднике да уграде приступачност у своје организације кроз политику и да промовишу промене кроз теренски рад и обуку. Учесници ће научити основне елементе израде политике приступачности и истражити практичне методе за ширење свести, укључујући обуку вршњака и кампање заговарања у заједници.

Циљеви сесије:

- Сазнати више о инклузивној педагогији и заговарању дигиталне приступачности;
- Израдити мини политику приступачности прилагођену њиховом организационом контексту;
- Вежбање стручне рецензије политика ради њиховог побољшања;
- Осмислити сесију обуке за вршњаке или информативни догађај ради подизања свест о дигиталној приступачности.

Ток сесије:

I. Увод (10 минута)

Тренер започиње сесију кратким уводом о вези између инклузивне педагогије (практични приступи за приступачан омладински рад) и заговарања (стратешке акције за утицај на организације и заједнице). Затим објављују циљеве сесије и фокус задатка на изради мини политике и припреми иницијативе за заговарање.

II. Разматрање јавне политике „Шта мора бити укључено?“ и теоријски допринос (45 минута)

Тренер поставља учесницима питање „Шта би требало да садржи политика приступачности за вашу организацију?“. Када дају одговоре, тренер прикупља идеје тако што их записује на флипчарт папиру. Затим, представља кључне компоненте једноставне политике приступачности:

Одељак 1: Изјава о посвећености

Одељак 2: Дефинисање сврхе

Одељак 3: Обим политике

Одељак 4: Додела улога и одговорности

Одељак 5: Усклађеност

Одељак 6: Стандарди

Одељак 7: Набавка

Одељак 8: Обука

Одељак 9: Временски оквир

Одељак 10: Расподела буџета

Одељак 11: Документација и извештавање

Одељак 12: Изјава о приступачности

Одељак 13: Повратне информације и подршка¹⁶

Након излагања, тренер наставља са активношћу мозгања. Сада су учесници подељени у мале групе. У овим групама се од њих тражи да размотре примере релевантне за њихов контекст, на пример, обезбеђивање приступачних веб страница, титловање видео записа, прилагођавање докумената. За то имју 20 минута.

III. Израда мини политике приступачности (60 минута)

Од учесника се тражи да наставе да раде у малим групама. У овом делу, њихов задатак је да направе мини политику приступачности (1-2 странице). Свака група се фокусира на реалан пример за своју или измишљену организацију. Имају 60 минута да ураде свој задатак и припреме се за вршњачку рецензију након тога.

IV. Рецензија (20 минута)

Када се нацрти припреме, групе почињу да размењују политике и спроводе рецензију, пружајући конструктивне повратне информације о следећим аспектима:

- Јасноћа и изводљивост
- Инклузивност и обим
- Практичне мере за имплементацију

Тренер обилази групе како би проверио процес и пружио подршку, као и да би се уверио да су нацрти заиста практични и примењиви.

V. План заговарања: друштвене мреже или структура радионице (45 минута)

Тренер представља методе обуке тренера и кампање за заступање младих као практичне приступе за промоцију приступачности. Учесници се позивају да раде у паровима или малим групама како би осмислили једну од следећих активности информисања:

- Опција А: Направити кратку радионицу вршњачке обуке за омладинске раднике или волонтере.
- Опција Б: Припремити план кампање на друштвеним мрежама (2–3 објаве, хаштагови, поруке).

Групе имају 30 минута да ураде свој задатак и укратко представе своје планове заступања.

Тренер завршава сесију наглашавајући да је приступачност одржива када је уграђена и у организациону политику и у напоре заговарања у заједници. Учесници се подстичу да финализују своје нацрте политика и тестирају своје планове заговарања након обуке.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптопови/таблети за дигитално цртање.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Направити мини политику приступачности прилагођену организационом контексту;
- Вежбати вршњачку рецензију ради усавршавања и јачања мера приступачности;
- Осмислити практичан план заступања (вршњачка обука или кампања на друштвеним мрежама);
- Ојачати своју способност да промовишу дигиталну приступачност кроз политику и информисање јавности.

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/)

Евалуација обуке

Назив сесије: Евалуација обуке

Трајање: 120 минута

Позадина:

Завршна сесија пружа простор учесницима да размисле о свом процесу учења, процене обуку у целини и утврде како ће пренети нове компетенције у своју личну и професионалну праксу. Ова сесија им даје прилику да преиспитају почетна очекивања и примене структуриране методе евалуације. На тај начин, учесници могу јасно да процене шта су стекли и које следеће кораке желе да предузму. Сесија се завршава рефлексijом о *Youthpass*-у и церемонијом доделе сертификата, обележавајући и признавање развијених компетенција и свечани завршетак обуке.

Циљеви сесије:

- Процена целокупног процеса учења у односу на почетна очекивања и доприносе;
- Коришћење методе структуриране рефлексije (КАЛПА) за процену стеченог знања, утицаја и следећих корака;
- Препознавање постигнућа у учењу путем *Youthpass*-а и обезбеђивање додатних ресурса за самостално учење.

Ток сесије:

I. Провера очекивања (20 минута)

Тренер се враћа на флипчарт папирте из прве сесије на које су учесници забележили своје очекивања, страхове и доприносе. Учесници се позивају да прошетају, поново их погледају и размисле. За то имају 5 минута. Затим, тренер води дискусију питајући учеснике следеће:

- Да ли су очекивања испуњена?
- Да ли су страхови отклоњени или смањени?
- Како су учесници допринели групи и процесу учења?

Ова активност затвара круг учења и подсећа учеснике на њихов процес учења током обуке.

II. КАЛПА евалуација: „Шта? Па шта? Шта сад?“ (45 минута)

Тренер представља КАЛПА метод евалуације (САЛТО алат). Учесници размишљају појединачно око 10 минута, а затим деле своје мишљење у малим групама. Морају да размисле о следећим питањима:

- Шта? (Шта сам научио или искусио током обуке?)
- Па шта? (Зашто је ово искуство учења важно за мене и мој рад?)
- Шта сада? (Како ћу применити ово учење у својој организацији или контексту?)

Након дељења у малим групама, учесници се окупљају у велику групу. Тренер записује кључне теме на флипчарту како би забележио колективне исходе учења.

III. Рефлексija и додела *Youthpass* сертификата (45 минута)

Тренер представља *Youthpass* као алат за препознавање компетенција стечених у неформалном образовању. Учесницима се даје време да размисле о свом индивидуалном процесу учења и да попуне оквир *Youthpass*-а, вођени са осам кључних компетенција за целоживотно учење.

Након завршетка рефлексивна сесија се наставља церемонијом доделе сертификата. Тренери деле *Youthpass* сертификате (или сертификате за обуку), признајући допринос и раст сваког учесника. Ово ствара позитиван и незабораван закључак обуке.

Линк за *Youthpass* алат и генерисање сертификата: *Youthpass* пријава – *Youthpass*. (н.д.).
<https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

IV. Закључци и затварање обуке (10 минута)

Тренер захваљује учесницима, партнерима и организаторима. Учесници се подстичу да остану повезани, деле своје будуће иницијативе за приступачност и наставе самостално учење користећи обезбеђене ресурсе. Групна фотографија или завршни круг усмене евалуације могу затворити обуку.

Потребни материјали: папири А4 и А3 формата, оловке, маркери, самолепљиви папирићи, фломастери или бојице, маказе, флипчарт и папири за флипчарт, пројектор, лаптоп.

Исходи учења:

До краја сесије, учесници ће:

- Размислити о свом процесу учења у односу на почетна очекивања;
- Применити КАЛПА методу за процену личних и колективних исхода;
- Идентификовати конкретне следеће кораке за примену дигиталне приступачности у свом омладинском раду;
- Добити признање компетенција путем *Youthpass*-а или сертификата за учешће на обуци;
- Завршити обуку са осећајем постигнућа, завршетка и мотивације за будући рад.

Литература

- 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/>

ИЗДАВАЧ:

Outreach Hannover e.V., Немачка

 **Outreach
Hannover**



**Sufinansira
Evropska Unija**

Финансирано средствима Европске Уније. Изнесени ставови и мишљења су ставови и мишљења аутора и не мора да се подударају са ставовима и мишљењима Европске Уније или Европске извршне агенције за образовање и културу (ЕАЦЕА). Ни Европска Унија ни ЕАЦЕА не могу да се сматрају одговорнима за њих.