



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 14: Prilagajanje v smeri dostopnosti zgodbe in za študente SUT

Ciljna skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Pričakovana dolžina: 2–3 ure (lahko se razdeli na več krajših delov ali sistematično vključi med procese ustvarjanja in pregledovanja).

Kontekst: Ta sekvenca podpira ustvarjalce pri pregledovanju in prilagajanju že napisane zgodbe, da se zagotovi njena dostopnost, razumljivost in vključujočnost za študente s specifičnimi učnimi težavami (SUT) in za širše občinstvo, pri čemer se upoštevajo načela kognitivne dostopnosti in univerzalnega oblikovanja. Temelji na univerzalnem pristopu, kot je opisan v priročniku **“Splošni pristop h kognitivni dostopnosti”** razvitem v okviru AccessibleEU Centre framework¹.

Ta pristop si prizadeva, da bi bila vsebina lažje razumljiva, da bi bila komunikacija z njo in da bi jo lahko uporabljali vsi.

Kognitivna Dostopnost (osnovna definicija)

Kognitivna dostopnost se nanaša na način, kako so informacije strukturirane, zapisane, predstavljene in kako se z njimi komunicira, tako da jih lahko čim več ljudi **zlahka razume in uporablja**.

Specifična učne težave (SUT) – v tej sekvenci

V tej sekvenci so študenti s SUT tisti mladi, ki imajo težave z: branjem in dekodiranjem besedila, obdelavo velikih količin informacij, pozornostjo in koncentracijo, delovnim spominom, organizacijo in navigacijo.

To vključuje na primer disleksijo, diskalkulijo, dispraksijo ali težave, povezane s pozornostjo. Ta sekvenca ne zahteva formalne diagnoze in se ne osredotoča na oznake, temveč na praktične ovire pri razumevanju.

¹ AccessibleEU Centre, *A General Approach to Cognitive Accessibility*, European Union, 26 September 2025, https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/general-approach-cognitive-accessibility_en



1. CILJI

Na koncu te sekvence bodo udeleženci znali:

- Preveriti, ali je njihova zgodba kognitivno dostopna
- Prepoznati ovire, povezane z jezikom, strukturo, navigacijo in multimedijo
- Uporabiti osnovna načela kognitivne dostopnosti v vsebini zgodbe
- Prilagoditi besedilo, izbire in vizualne elemente za izboljšanje jasnosti in berljivosti
- Zagotoviti, da je zgodba vključujoča za uporabnike s posebnimi potrebami, ne da bi pri tem preveč poenostavljali vsebino

KONKRETNI REZULTAT: Na koncu sekvence bo izdelana revidirana in dostopnejša različica zgodbe, ki ji bo priložen kontrolni seznam za pregled dostopnosti.

2. OPIS SEKVENCE

Ta sekvenca zaporedje vodi udeležence skozi strukturiran pregled dostopnosti interaktivne zgodbe.

Udeleženci uporabljajo praktični kontrolni seznam za pregled:

- Jezika in berljivosti
- Pripovedne strukture in jasnosti izbire
- Likov in doslednosti
- Vizualnih in multimedijskih elementov
- Vzorcev navigacije in interakcije

Poudarek je na majhnih, konkretnih izboljšavah, ki povečujejo razumevanje, zmanjšujejo kognitivno obremenitev in podpirajo različne uporabnike, hkrati pa ozaveščajo in senzibilizirajo glede tega, kako lahko vsak od nas naredi nekaj majhnih, a pomembnih prilagoditev.



3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Samopreverjanje dostopnosti pisnega dela

Dolžina: 45 minut (vključno s pregledom in prepisovanjem)

Navodila: Za sistematičen pregled pisne vsebine uporabite delovni list v [Prilogi 1](#). Vsak element označite z "Da " ali "Potrebuje popravek " in uporabite ustrezne korektivne ukrepe.

Izdelek:

Komentirana različica zgodbe, v kateri so označeni nejasni ali zapleteni elementi in prepisani odlomki, da jih je lažje brati in razumeti.

Aktivnost 2 - Multimedijski in Vizualni Pregled

Dolžina: 30-45 minut

- Ali vizualna podpora prispeva k razumevanju zgodbe ali je le okras?
- Ali so prisotne utripajoče slike, samodejno predvajani zvoki, animacije in prekrivanje teh elementov?
- Ali so slike slogovno in pomensko skladne?
- Ali multimedija ne moti branja, tako v oblikovanju (ne skriva besedila) kot v razumevanju? (Če se predvaja dialog, bralci ne morejo v celoti posvetiti pozornosti drugemu besedilu in hkrati glasovom.)

Rezultat:

Prilagojeni multimedijski elementi, usklajeni z načeli dostopnosti

4. DIGITALNA ORODJARNA - Orodja za Sekvenco

- [LanguageTool](#): večjezični pomočnik pri pisanju, ki preverja črkovanje, slovnico in slog v besedilih.
- [Natural Reader](#): platforma, ki pretvori katero koli pisano besedilo, vključno z dokumenti, PDF-ji, e-knjigami, spletnimi stranmi in celo besedilom iz slik, v zvok z naravno zvenečimi glasovi.



5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalni (šola)

- Uporablja se kot del faze ustvarjanja vsebin ali pregleda digitalnega projekta
- Vključeno v delavnice za skupno razvijanje zgodb
- Podpira zahteve vključujočega oblikovanja brez spreminjanja ciljev

Neformalni (mladinsko delo)

- Uporablja se med laboratoriji za skupno ustvarjanje ali ustvarjalnimi pripovednimi srečanji
- Spodbuja medsebojno ocenjevanje in skupinsko refleksijo
- Lahko se prilagodi kratkim srečanjem ali iterativnim izboljšavam

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT

Preden se začne pregled dostopnosti, udeležence povabimo, da opredelijo in izrazijo, kaj jim otežuje branje, navigacijo ali razumevanje zgodbe.

Možne prilagoditve:

- Ustvarite osebni zemljevid težavnosti (pisni, vizualni ali zvočni)
- Uporabite spodbude kot:
 - “Izgubim sled, ko...”
 - “Preveč informacij naenkrat otežuje, ko...”
 - “Bolje razumem, ko...”
- Udeležencem omogočite, da izberejo, kako to izrazijo: s ključnimi besedami ali kratkimi stavki, ikonami ali risbami.

Namen:

To pomaga skupini razumeti, na kaj se osredotočiti pri pregledu zgodbe, in spremeni življenjsko izkušnjo v oblikovalski vir.



6.1 Prilagajanje Aktivnosti 1 - Samopreverjanje dostopnosti

Prilagoditve:

- Uporabite poenostavljen kontrolni seznam z:
 - enim vprašanjem na vrstico
 - Jasnimi možnostmi odgovorov da / ne / negotov
 - osredotočenostjo na to, kar so udeleženci prej ugotovili
- Glasno preberite postavke kontrolnega seznama ali zagotovite zvočno podporo
- delom v parih ali majhnih skupinah
- Pprimeri poenostavljenega besedila pred / po
- Sprejmite ustna preoblikovanja, ki jih lahko zapiše drug udeleženeec

6.2 Prilagoditev Aktivnosti 2 - Multimedijski Pregled

Prilagoditve:

- Preglejte medijske elemente vsake posebej (najprej slike, nato zvok)
- Uporabite vodilna vprašanja z vizualnimi namigi:
 - “Ali mi to pomaga razumeti?”
 - “Ali me to moti?”

Udeležencem omogočite, da med pregledom utišajo zvoke ali skrijejo animacije

6.3 Delovni ritem in okolje

Pri vseh dejavnostih:

- Uporabite kratke delovne bloke z jasnimi začetnimi in končnimi točkami
- Omogočite odmore in prilagodljiv čas
- Delajte v mirnem okolju z minimalnimi motnjami
- Pogosto ponovite navodila in povzemite ključne točke
- Preverite različne hitrosti in strategije obdelave

7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [Učni Pripomoček 6 : Prilagajanje zgodb različnim učnim slogom in starostnim skupinam \(16–26 let\)](#)
- [Učni Pripomoček 7: Vodenje razprav v mladinskih skupinah & reševanje problemskih izzivov](#)

ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 14: Prilagajanje v smeri dostopnosti zgodbe in za študente s SUT

Aktivnost 1 - Samopreverjanje dostopnosti pisnega dela

Merila za pregled	Kontrolni seznam	Potrebni korektivni ukrepi
Stavčna Struktura Ali so stavki kratki in direktni?	Da / Potrebno je pregledati	Zamenjajte kompleksen ali abstrakten besednjak z enostavnim jezikom. Izogibajte se metaforam ali figurativnim izrazom, razen če so nujni. Če jih uporabljate, jih spremljajte z jasnimi primeri, dialogi ali slikami.
Gostota Idej Ali je prisotna le ena ideja istočasno?	Da / Potrebno je pregledati	Dolge povedi razdelite na krajše, osredotočene enote. long sentences into shorter, focused units.
Doslednost Ali se izrazi, simboli in gumbi uporabljajo dosledno?	Da / Potrebno je pregledati	Preverite skladnost navigacijskih oznak (npr. »naslednje poglavje«) in elementov vmesnika (gumbi za zvok/sliko). Jasno ločite med pripovednim besedilom in pojasnjevalnimi opombami (npr. znanstvena dejstva ali kontekst).
Vizualna Razločitev Ali so izbire jasno razločene od pripovednega besedila?	Da / Potrebno je pregledati	Uporabite barve za poudarjanje izbir. Ustvarite jasno vizualno ločitev med zgodbo in odločitvami uporabnikov.
Jasnost Navodil Ali so navodila jasna in enostavna za iskanje?	Da / Potrebno je pregledati	Na sam začetek zgodbe dodajte osnovna navodila. Pojasnite, kako se premikati, kam klikniti in pomen vseh uporabljenih simbolov.

