

Nastavování kritérií
pro výběr digitálních zdrojů:

Digitální přístupnost

Leonie Mühlbauer – Helliwood media & education



Digitální přístupnost

Digitální zdroje mohou být velmi užitečné při zpřístupňování vzdělávacího obsahu a výuky studentům s různými potřebami.

Zároveň mohou zvýšit nedostupnost vzdělávacího obsahu, a tím jiné studenty z některých aktivit vyloučit.



Základní přístupnost

Některé digitální zdroje již mohly být vytvořeny s ohledem na přístupnost.

Přístupné digitální zdroje mohou používat všichni studenti ve stejném rozsahu bez ohledu na jejich individuální potřeby.

Výběrem přístupných digitálních zdrojů pedagogové a žáci ušetří čas, který by jinak strávili prováděním nezbytných úprav.



Příklady možných problémů s přístupností

V ideálním případě by digitální zdroje měly být od počátku vytvářeny tak, aby byly přístupné co největšímu počtu uživatelů.

Potenciální problémy s přístupností, kterým je třeba věnovat pozornost, se týkají velikosti písma, použití barev, kontrastu, mezer a struktury.

Všechna netextová média, jako jsou fotografie nebo videa, by měla obsahovat také Alt Text (alternativní text, který se nachází v HTML kódu a zjednodušeně popisuje, co se nachází na obrázku) a videa by měla být opatřena titulky.



Kompatibilita s asistenčními technologiemi

Digitální zdroje by měly být kompatibilní s asistenčními technologiemi (jako jsou např. čtečky obrazovky, lupy, programy pro zadávání řeči nebo alternativní vstupní zařízení) aby je mohli používat všichni žáci.

Vláda Spojeného království zveřejnila příručku o tom, jak testovat přístupnost digitálních technologií s využitím asistenčních technologií: [Služební příručka – Testování s asistenčními technologiemi \(Service Manual - Testing with assistive technologies\)](#).



Přizpůsobivost

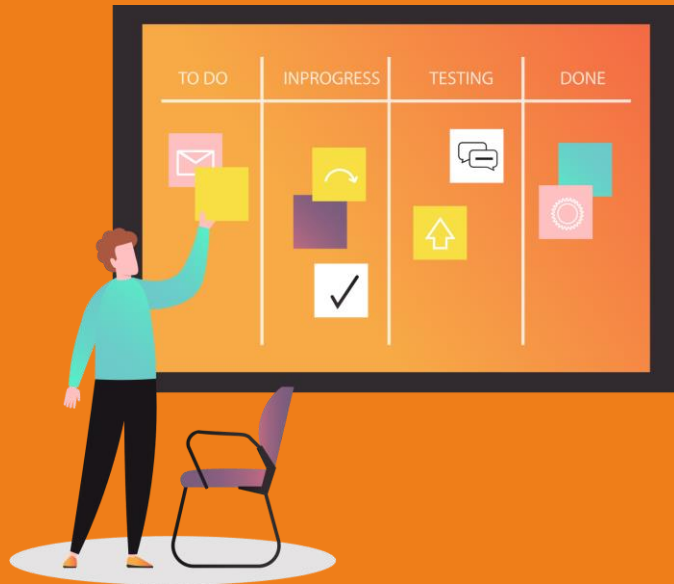
Pokud není přístupnost zabudována do digitálního zdroje a zdroj není kompatibilní s asistenčními technologiemi, měl by být snadno přizpůsobitelný různým potřebám, například tím, že umožňuje změnu barev, písma nebo velikosti.

Student s dyslexií může vyžadovat jinou barvu pozadí nebo barvu písma, zatímco jiný student může využít možnosti zvětšit text a obrázky.



Otázky, které je dobré si položit:

Digitální přístupnost



- Byl tento typ digitálního zdroje navržen tak, aby byl přístupný pro studenty s různými potřebami?
- Je tento typ digitálního zdroje kompatibilní s nástroji pro přístupnost, jako jsou například čtečky obrazovky?
- Pokud ne, jak obtížné a časově náročné by bylo převést jej do přístupné verze?

The project „Agile2Learn was co-financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)