**DA4You Træningsaktiviteter Overblik: Modul 3 og 4**

**Modul 3 – Tilgængelighed og teknologi i praktikken**

Deltagerne vil i dette modul udforske og lære almindelige, indbyggede tilgængelighedsfunktioner på iOS, Android og Windows at kende. Bland andet skærmlæser, tale-til-tekst-teknologi, talegenkendelse og synstolkning. Deltagerne vil udforske hvordan disse forskellige hjælpemidler kan bruges sammen med følgende audiovisuelle formater: lyd, video, tekst og billede. De vil også lære hvordan et og samme hjælpemiddel kan bruges kreativt og forskelligt, af brugere med forskellige sensoriske og kognitive funktionsvariationer og funktionsnedsættelser, i tilgangen til og produktion af medieindhold.

**Session 1**

1. Introduktion/opsummering af begreb relaterede til tilgængelighed. Presentation og diskussion om f.eks. unge der arbejder med digital tilgængelighed, både nationalt og internationalt, for at vise at jobmulighederne indenfor dette felt øger.
2. Gennemgang af de mest brugte enheder blandt deltagerne, såvel som deres formål (smartphones, laptops, tablets).
3. Diskutér adgang, brug og design af lyd-, video-, trykt og online materiale. Hvilke bruger de mest i en akademisk og beskæftigelseskontekst?
4. Vis deltagerne en liste med hjælpemidler, fra hvilken de vælger dem de selve bruger, dvs. undertekster, synstolkning, tale-til-tekst, talegenkendelse, skærmlæser osv. (f.eks. JAWS, VoiceOver, m.fl.). Selvom nogle hjælpemidler er relevante for nogle af deltagere men ikke for andre, prøv at få dem til at teste dem alle. Gør dem beviste om at de er alsidige, og at forskellige brugere vil kunne have forskellige anvendelse for dem.

**Session 2**

1. Udgå fra listen med udvalgte hjælpemidler fra forrige session, og præsentér dem som deltagerne ikke kender endnu.
2. Testning/undersøgelse af nye tilgængelighedsfunktioner og hjælpemiddel, ved hjælp af opgaver og øvelser.
3. Diskutér hvilken/hvilke der er mest effektive/anvendelige for hver enkelte opgave.

**Modul 4 – Tilgængelighedsteknologi i praksis**

Deltagerne bygger videre på deres eksisterende erfaringer med digitale hjælpemidler, og anvender den viden de har fået gennem undervisningen i en øvelse i at skabe sit egne digitale medie-projekt. De øver på at tænkte kreativt i forhold til anvendelse af forskellige hjælpemidler for at skabe f.eks. en blog, en YouTube-kanal eller andet sociale medie-indhold, for at udtrykke sig og kommunikere med andre. Derudover får de mulighed at arbejde sammen i fælleskab og engagere sig i medskabende projekter, hvilket har som formål at øge bevidsthed om fordelene med at arbejde sammen med andre mennesker, der har forskellige sensoriske og kognitive funktioner og funktionsnedsættelser.

**Session 1**

1. Udvikle fire scenarier til underlag for deltagerne at enten lave en opgave eller skabe et værk, (f.eks. en video, en præsentation eller en jobansøgning). Deltagerne arbejder i grupper på tre-fire personer med at løse opgaven, ved hjælp af de digitale hjælpemidler de har lært at kende.
2. Diskussion og sammenligning mellem de forskellige hjælpemidler som grupperne har brugt i deres beskrivelse af hvordan opgaven kan løses.

**Session 2**

1. Deltagerne skaber et reflekterende værk (såsom billede, video, lyd, trykt media, etc.) om hvordan de bruger digitale hjælpemidler i sin læring og/eller i beskæftigelsesmæssige sammenhæng, samt hvordan de tester et nyt/nye hjælpemidler.