



**TWORZENIE E-ZASOBÓW
DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO**

STANDARD DOSTĘPNOŚCI WCAG E-MATERIAŁÓW DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO

**OPRACOWANY W RAMACH PROJEKTU
„TWORZENIE E-ZASOBÓW DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO”**

WARSZAWA 2020



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**



**OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



STANDARD DOSTĘPNOŚCI E-MATERIAŁÓW DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO PROJEKTU „TWORZENIE E-ZASOBÓW DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO”

Każdy e-materiał, który powstanie w ramach projektu „Tworzenie e-zasobów do kształcenia zawodowego” będzie spełniał wymóg dostępności określany mianem WCAG 2.1 na poziomie AA. Standard dostępności określa wymagania i kryteria oceny e-materiałów do kształcenia zawodowego.

Nie ma ważniejszych i mniej ważnych zaleceń. Wszystkie zalecenia WCAG 2.1 na poziomie AA dotyczące danego e-materiału powinny być spełnione. Aby dany e-materiał mógł być uznany za dostępny, wszystkie wskazane elementy muszą być pozytywnie zweryfikowane. Weryfikację dostępności e-materiałów należy prowadzić na bieżąco w trakcie ich tworzenia. Do tworzenia e-materiałów producent zatrudnia specjalistę z zakresu dostępności cyfrowej.

Podstawą prawną jest Ustawa z dnia 4 kwietnia 2019 roku o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz. U. z 2019, poz. 848). Ustawa wdraża dyrektywę Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/2102 z dnia 26 października 2016 r. w sprawie dostępności stron internetowych i mobilnych aplikacji organów sektora publicznego (Dz. Urz. UE L 327 z 02.12.2016). Ustawa zmienia ustawę z dnia 17 lutego 2005 r. o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne oraz ustawę z dnia 6 grudnia 2018 r. o zmianie ustawy o dowodach osobistych i niektórych innych ustaw.

Art. 5. 1. Ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 roku o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych głosi: „Podmioty publiczne zapewniają dostępność cyfrową przez spełnienie przez ich stronę internetową lub aplikację mobilną wymagań określonych w załączniku do ustawy.” I dalej: „Dostępność cyfrowa strony internetowej i aplikacji mobilnej polega na zapewnieniu ich funkcjonalności, kompatybilności, postrzegalności i zrozumiałości. Wymagania określone w załączniku do ustawy uznaje się za spełnione, gdy podmiot publiczny zapewnia dostępność cyfrową z uwzględnieniem wymagań określonych w pkt 9, 10 i 11 normy EN 301 549 V2.1.2.” (Dz. U. z 2019 poz. 848, s.3)

„Funkcjonalność to właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiająca użytkownikowi skorzystanie ze wszystkich oferowanych przez nie funkcji.

Kompatybilność oznacza właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej tej stronie lub aplikacji współpracę z możliwie największą liczbą programów, w tym z narzędziami i programami wspomagającymi osoby niepełnosprawne.

Postrzegalność to właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej jej odbiór przez użytkownika za pomocą zmysłu słuchu, wzroku lub dotyku.

Zrozumiałość oznacza właściwość strony internetowej lub aplikacji mobilnej umożliwiającej użytkownikowi tych stron i aplikacji zrozumienie treści i sposobu ich prezentacji.” (Dz. U. z 2019 poz. 848, s. 2, 3)

Aktualne wytyczne dla dostępności treści internetowych oznaczone symbolem 2.1 stosowane dla stron internetowych i aplikacji mobilnych w zakresie dostępności dla osób niepełnosprawnych określają 4 zasady, 13 wytycznych, 49 kryteria sukcesu oraz poziomy A, AA.

Poniżej przedstawiono zalecenia, które nie stanowią wyczerpującej wiedzy o zaleceniach WCAG 2.1, są jedynie ogólnymi wskazówkami dla twórców e-materiałów.

Szczegóły zaleceń zawarte są w dokumencie pod adresem <https://www.w3.org/TR/WCAG21/> (dostęp 22.03.2020 r.) oraz w Ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 roku o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz. U. z 2019, poz. 848).

W przypadku opracowania multimediiów, które nie będą mogły być w pełni wykorzystane przez uczniów z niepełnosprawnościami, producenci e-materiałów w uzgodnieniu z ekspertem ORE ds. dostępności WCAG, uzgodnią alternatywę dla tego multimedium.

Dostępność e-materiałów do kształcenia zawodowego dotyczy następujących typów materiałów:

- film edukacyjny
- film instruktażowy (tutorial)
- sekwencje filmowe
- wizualizacja w 2D/3D
- animacja w 2D/3D
- atlas interaktywny
- galeria zdjęć
- infografika
- plansza/schemat/grafika interaktywna
- mapa myśli
- mapa interaktywna
- gra edukacyjna
- gra „wcielanie się w rolę”
- interaktywne narzędzie typu scenario-based learning
- symulator
- rzeczywistość wirtualna
- wirtualny awatar
- wycieczka wirtualna
- wirtualne laboratorium
- program ćwiczeniowy do projektowania
- program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie
- e-book
- audiobook

dokumentacja interaktywna
interaktywne materiały sprawdzające
słownik pojęć dla e-zasobu
przewodnik dla nauczyciela
przewodnik dla uczącego się
netografia i bibliografia
instrukcja użytkowania.

Dostępność obejmuje następujące grupy tematyczne:

Funkcjonalność

dostępność każdego elementu przy użyciu klawiatury; zapewnienie wystarczającego czasu na wykonanie danej czynności; możliwość zatrzymania, pauzowania akcji; niedopuszczalne błyski świetlne; zapewnienie odpowiedniej nawigacji po treści – logicznej i intuicyjnej; określony cel każdego linku; konieczność stosowania nagłówków i etykiet;

Kompatybilność

treść poprawnie interpretowana przez technologie asystujące;

Postrzegalność

zapewnienie tekstu alternatywnego dla każdej informacji nietekstowej, do tworzenia których zatrudnia się eksperta z danej dziedziny zawodowej; zapewnienie alternatywy dla mediów zależnych od czasu; różnorodne formy prezentacji treści bez utraty informacji i struktury; kolor nie może być jedyną metodą przekazywania treści i rozróżniania elementów wizualnych; wymagana kontrola dźwięków;

Zrozumiałość

treści i obsługa elementów czytelne.