



# Wskazówki dotyczące dostępności cyfrowej

Wersja I – wersja robocza w  
trakcie przeglądu w lipcu 2023 r

Budujmy razem cyfrową,  
dostępną i transformacyjną  
przyszłość dla wszystkich.



**Meow!**

# Dostępność cyfrowa

## Budowanie mostów dla społeczeństwa włączającego

W coraz bardziej cyfrowym świecie konieczne jest zapewnienie wszystkim ludziom, niezależnie od ich zdolności i niepełnosprawności, równych szans w dostępie do środowiska cyfrowego i uczestniczeniu w nim. Celem tego przewodnika jest inspirowanie i wzmacnianie pozycji projektantów, programistów, twórców treści i każdego, kto chce tworzyć cyfrowe doświadczenia dostępne dla wszystkich. Znajdziesz tutaj cenne wskazówki i strategie przełamywania barier i budowania mostów integracji w cyfrowym świecie.

W naszych rękach jest możliwość eliminacji ograniczeń i poszerzania możliwości milionów ludzi. Każda linia kodu, którą piszemy, każdy projekt, który tworzymy, może zmienić życie tych, którzy napotykają bariery w środowisku cyfrowym. Dołącz do tej podróży w stronę dostępności cyfrowej, gdzie kreatywność i empatia łączą się, tworząc społeczeństwo włączające, w którym każdy może uczestniczyć, wyrażać siebie i rozwijać się.



# INDEKS

## **Podstawy dostępności cyfrowej**

**01 Prezentacja**

**03 Podstawy dostępności cyfrowej**

**04 Wprowadzenie**

**05 Zasady inkluzywnego projektowania: Percepcja**

**06 Zasady inkluzywnego projektowania: Funkcjonalność**

**07 Zasady inkluzywnego projektowania: Przejrzystość**

**08 Zasady inkluzywnego projektowania: Kompatybilność**

## **Wskazówki dotyczące promowania inkluzywności w klasie**

**10 Ogólne instrukcje**

**13 Zaburzenia wzroku**

**16 Dysfunkcje słuchu**

**18 Niepełnosprawność ruchowa**

**20 Dysfunkcje funkcji poznawczych**

**23 Możliwości ponad normę**



01

# Podstawy dostępności cyfrowej



# Wstęp

Dostępność cyfrowa to nie tylko koncepcja techniczna, ale podstawowy filar prawdziwie włączającego społeczeństwa. Inkluzywność wykracza poza zwykłe spełnienie minimalnych standardów dostępności. Chodzi o uwzględnienie potrzeb, perspektyw i doświadczeń szerokiej gamy użytkowników na każdym etapie procesu projektowania. Projektując jakąkolwiek funkcję, produkt czy interfejs, należy pamiętać o pewnych ogólnych zasadach, które sprawią, że będzie ona dostępna dla każdego, niezależnie od jego możliwości i potrzeb.

Podstawy dostępności cyfrowej opierają się na szczegółowo opracowanych zasadach i wytycznych, które zapewniają, że produkty cyfrowe będą dostępne dla wszystkich ludzi, niezależnie od ich zdolności i możliwości. Poniżej przedstawiono kilka głównych podstaw dostępności cyfrowej:



# Zasady inkluzywnego projektowania

## Postrzeganie

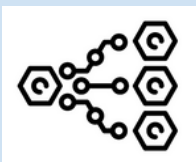
Zadbaj o to, aby każdy, niezależnie od swoich umiejętności, mógł zrozumieć prezentowane informacje.



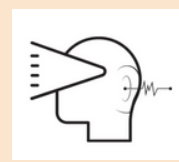
**Czytelny tekst:** używaj wyraźnych czcionek o odpowiedniej wielkości, aby tekst był łatwy do odczytania. Upewnij się, że kontrast między tekstem a tłem jest wystarczający.



**Alternatywy dla treści nietekstowych:** Podaj alternatywne opisy obrazów, grafik lub podpisów do filmów i plików audio.



**Przejrzysta organizacja:** używaj dobrze zdefiniowanych tytułów, list i akapitów.



**Wskazówki wizualne i dźwiękowe:** używaj kolorów, ikon lub dźwięków, aby podkreślić kluczowe elementy lub przekazać odpowiednie komunikaty.



# Zasady inkluzywnego projektowania

## Operatywność

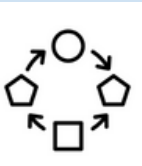
Zapewnia każdemu użytkownikowi możliwość skutecznej i wygodnej interakcji z zasobem, produktem lub usługą.



**Dostępne elementy interaktywne:** przyciski, łącza i inne elementy interaktywne, które są wystarczająco duże i odpowiednio rozmieszczone, aby można je było łatwo wybrać.



**Wyraźna informacja zwrotna:** natychmiastowa wizualna lub dźwiękowa informacja zwrotna, gdy użytkownicy podejmują działanie lub wchodzą w interakcję z elementami interfejsu.



**Elastyczność i możliwości adaptacji:** zapewnia konfigurowalne ustawienia w celu dostosowania indywidualnych doświadczeń, preferencji i potrzeb. Na przykład umożliwienie użytkownikom dostosowania rozmiaru tekstu, kolorów lub szybkości odtwarzania wideo.



**Jasne i zrozumiałe instrukcje:** pomagają użytkownikom w korzystaniu z zasobu, produktu lub usługi. Wyjaśnij kolejno kroki, jeśli to konieczne, użyj przykładów lub ilustracji.



# Przystępne zasady projektowania

## Przejrzystość

Projektowanie produktów, interfejsów lub treści w sposób łatwo zrozumiały dla wszystkich ludzi, niezależnie od ich poziomu umiejętności, wiedzy i doświadczenia.



**Jasny i prosty język:** używaj jasnego, zwięzłego i łatwego do zrozumienia języka. Unikaj używania szczegółów technicznych lub skomplikowanej terminologii, która mogłaby utrudnić zrozumienie osobom niezaznajomionym z tematem.



**Organizacja logiczna:** Struktura informacji w logiczny i spójny sposób. Używaj nagłówków, podtytułów, akapitów i list, aby podzielić treść na przejrzyste sekcje, ułatwiające czytanie i zrozumienie.



**Unikaj przeciążenia informacjami:** podziel informacje na małe sekcje i użyj elementów wizualnych, takich jak wykresy, ikony lub obrazy, aby ułatwić zrozumienie.



**Zapewnij dodatkowe wsparcie:** możesz dołączyć łącza do dodatkowych zasobów, często zadawanych pytań lub systemu wsparcia, aby rozwiązać pytania lub problemy.





# Zasady inkluzywnego projektowania

## Kompatybilność

Zgodność jest niezbędna, aby każdy mógł uzyskać dostęp do treści i korzystać z nich bez ograniczeń. Ideą jest to, że możesz uzyskać dostęp do treści i korzystać z nich bez żadnych problemów, niezależnie od tego, czy korzystasz z komputera, tabletu czy telefonu i niezależnie od przeglądarki, z której korzystasz.



**Możliwość dostosowania do różnych rozmiarów: zawsze dobrze jest, jeśli projektujesz, dostosować się do różnych rozmiarów ekranu.**



**Testuj: testuj zawartość na różnych urządzeniach i przeglądarkach.**



**Dostępne dla wszystkich: ważne jest, aby Twoje treści były dostępne dla osób korzystających z technologii wspomagających, takich jak czytniki ekranu. Aby to zrobić, użyj prawidłowego formatowania i tagów oraz wykonaj testy dostępności.**



**Aktualizuj wszystko: upewnij się, że Twoje treści są aktualne i zgodne z najnowszymi technologiami. Wykonuj regularne kontrole, aby wszystko działało sprawnie.**

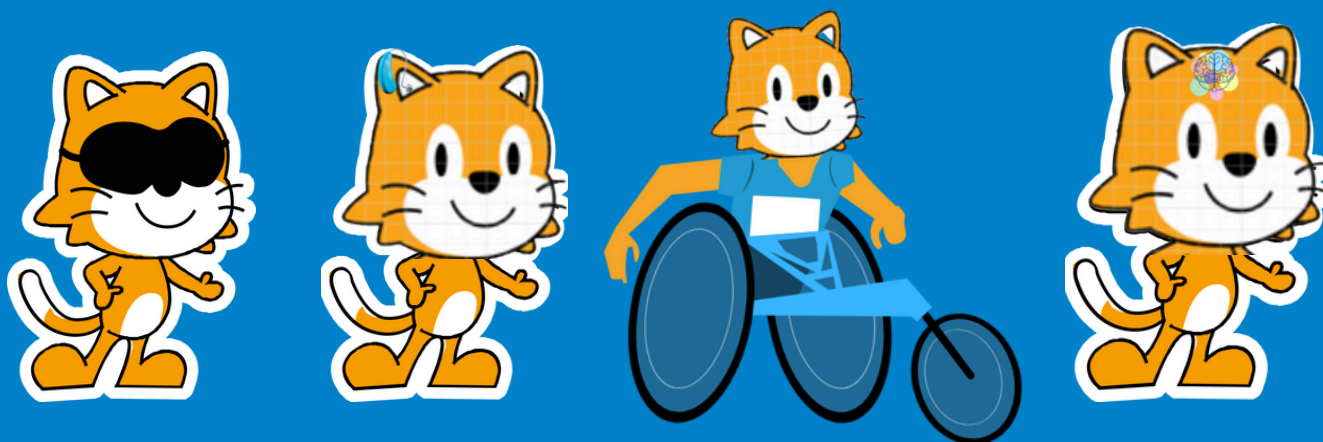


02

# Wskazówki dotyczące promowania inkluzywności w klasie



# Ogólne wskazania



!Meow!

## Dokumenty i multimedia



- Obrazy z alternatywnym opisem tekstowym.
- Alternatywna ścieżka dźwiękowa .
- Proste i przejrzyste obrazy

## Interaktywne strony internetowe i aplikacje

- Sformatowane tytuły (tytuł 1, tytuł 2...)



# Wydarzenia i zajęcia stacjonarne



Wszystko powyższe +:

- Wsparcie w recepcji.
- Wsparcie podczas wydarzenia.
- Język: Tłumaczenie symultaniczne.
- Prezentacje w 2 lub więcej językach.

## Scratch Jr Dotykowy Materialne zasoby edukacyjne

- Organizuj bloki i elementy Scratch Jr Tactile w logiczny i spójny sposób, aby ułatwić ich zrozumienie.
- Oferuje opcje dostosowywania poziomu trudności programu, umożliwiając uczniowi dostosowanie doświadczenia zgodnie z jego umiejętnościami i preferencjami.
- Zaprojektuj działania zachęcające do współpracy uczniów niepełnosprawnych i pełnosprawnych, tak aby wszyscy mogli uczestniczyć i uczyć się razem.
- Rozważ przeprowadzenie indywidualizowanych ocen, aby umożliwić uczniom wykazanie się zdobytą wiedzą w sposób odpowiadający ich umiejętnościom.



# Niedowidzenie



# Dokumenty i multimedia



- Obrazy z opisem tekstowym.
- Alternatywa dźwiękowa (lub treść cyfrowa).
- Proste i przejrzyste obrazy

# Interaktywne strony internetowe i aplikacje

- Sformatowane tytuły (tytuł 1, tytuł 2...)



## Wydarzenia i zajęcia stacjonarne



- Mapa dotykowa.
- Informacje w internecie.
- Przystępne materiały drukowane: takie jak programy i broszury, są dostępne w alternatywnych formatach, np. w alfabecie Braille'a lub w wersji elektronicznej.

## Scratch Tactile Materialne zasoby edukacyjne

- Wzbogacić zestaw dotykowy Scratch Jr, dodając dodatkowe dotykowe lub teksturowane elementy.
- Zapewnia pomocnicze instrukcje werbalne lub dźwiękowe, które pomagają uczniom z wadą wzroku w tworzeniu programów.
- Jeśli to konieczne, używaj alfabetu Braille'a (od 7 roku życia w języku ojczystym).





# Niedosłuch



## Dokumenty i multimedia



- Audio i wideo z napisami, transkrypcją lub językiem migowym.

## Wydarzenia i zajęcia stacjonarne

- Wykłady i filmy z napisami, transkrypcją lub językiem migowym (w Twoim języku).
- Śledzenie dźwięku za pomocą słuchawek.



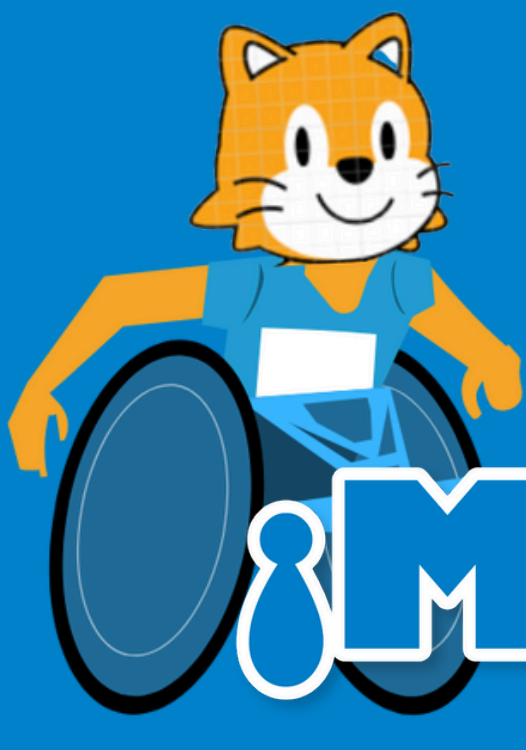
## Scratch Tactile Materialne zasoby edukacyjne



- Zapewnia jasne, wizualne instrukcje dotyczące wszystkich ćwiczeń, dzięki czemu uczniowie niedowidzący mogą śledzić przebieg zajęć bez polegania wyłącznie na dźwięku.



# Niepełnosprawność ruchowa



Meow!

## Dokumenty i multimedia



- Interakcja z technologiami wspomagającymi (dostosowane klawiatury, joysticki lub gigantyczne przyciski).

## Wydarzenia i zajęcia stacjonarne

Upewnij się, że przestrzeń ma:

- Rampy lub windy.
- Miejsca zarezerwowane dla osób niepełnosprawnych lub o ograniczonej sprawności ruchowej.
- dostępne łazienki
- Wyraźne oznakowanie
- Dostępna lokalizacja



## Scratch Tactile Materialne zasoby edukacyjne



- Projektuj zajęcia zachęcające do współpracy i pracy zespołowej, tak aby uczniowie z niepełnosprawnością ruchową mogli aktywnie uczestniczyć w zajęciach z rówieśnikami.
- Wdroż system, który pozwoli na stabilne ustawienie klocków lub elementów dotykowych Scratcha Jr, zapobiegając ich przypadkowemu przesunięciu.



# Dysfunkcja funkcji poznawczych



Meow!

## Dokumenty i multimedia



- Napisane z myślą o łatwym czytaniu: krótkie zdania, duży tekst, prosty język.
- Stosowanie ikon lub ikonogramów.
- Powtórzenie ważnych informacji

## Interaktywne strony internetowe i aplikacje

- Znaczące obrazy i grafiki, powiązane z treścią i uzupełnione jasnymi opisami.



## Wydarzenia i zajęcia stacjonarne



- Zadbaj o niezbędny czas.
- Oferuj tematyczne opcje dostosowywania.
- Miejsca odpoczynku
- Promuje przyjazne i pełne szacunku środowisko dla wszystkich ludzi, wykazując empatię i zrozumienie indywidualnych potrzeb.

## Scratch Tactile Materialne zasoby edukacyjne

- Intuicyjne ikony, nie trzeba czytać.
- W tempie ucznia.
- Dostosuj zajęcia do preferencji uczniów
- Oferuje różne poziomy trudności



# Możliwości ponad normę



**Meow!**



# Scratch Tactile

## Materialne zasoby edukacyjne

- Oferuje projekty i wyzwania o dużej złożoności, umożliwiając studentom o wysokich zdolnościach znalezienie projektów, które stanowią dla nich wyzwanie i stymulują ich intelektualnie.
- Zachęcaj uczniów do odkrywania i rozwijania kreatywnych projektów, które wykraczają poza podstawowe czynności. Zapewnij im czas i przestrzeń na eksplorację swoich pomysłów i skupienie się na projektach, które ich interesują.
- Zapewnia dodatkowe zasoby i materiały poszerzające wiedzę i umiejętności uczniów. Mogą zawierać zaawansowane samouczki, linki do edukacyjnych stron internetowych lub książki związane z programowaniem i technologią.
- Zaproś uczniów do odkrywania i eksperymentowania z dodatkowymi narzędziami lub technologiami, które można zintegrować z Scratch Jr Tactile Unplugged, takimi jak micro:bit lub czujniki zewnętrzne.
- Przeprowadzaj zaawansowane demonstracje projektów i koncepcji, aby zainspirować uczniów i pokazać im potencjał, jaki mają do tworzenia złożonych i ekscytujących projektów.



„Równość cyfrowa w klasie to klucz  
otwierający każdemu drzwi do wiedzy.  
Pracujmy razem, aby zbudować  
przyszłość, w której wszyscy uczniowie  
będą mieli równe szanse w cyfrowym  
świecie!”



MEOW

