

Προσβασιμότητα στο παιχνίδι ρόλων με φυσική παρουσία: οδηγίες για διοργανωτές ομάδων



Ευρωπαϊκό
Κοινοβούλιο

Πίνακας περιεχομένων

Λειτουργίες προσβασιμότητας	3
Οδηγίες	4
A / Λειτουργία χωρίς οπτική απεικόνιση	4
1. Τύποι οθόνης	5
2. Χειρονομίες που χρησιμοποιούνται στις οθόνες αφής και στα κινητά τηλέφωνα	5
3. Χρήση του ποντικιού	6
B / Λειτουργία για άτομα με προβλήματα ακοής	7
Γ / Ποντίκι και οθόνες αφής	7
Δ / Διαδραστικές οθόνες	8
1. Αντίστροφη μέτρηση και διαδραστικά στοιχεία για οθόνες αφής και ποντικιού	8
2. Αντίστροφη μέτρηση και διαδραστικά στοιχεία για οθόνες κινητών συσκευών	10

Λειτουργίες προσβασιμότητας

Το παιχνίδι ρόλων με φυσική παρουσία που έχει αναπτύξει το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι προσβάσιμο σε όλους, με λειτουργίες που διευκολύνουν τη συμμετοχή ατόμων με προβλήματα όρασης ή ακοής.

Η παρουσίαση και η αλληλεπίδραση με το ψηφιακό περιεχόμενο συμμορφώνονται με τις κατευθυντήριες γραμμές για την προσβασιμότητα διαδικτυακού περιεχομένου (WCAG) 2.2 στα επίπεδα A και AA, καλύπτοντας στοιχεία όπως το μέγεθος της γραμματοσειράς, η αντίθεση και επιλογή χρωμάτων, η δυνατότητα μετατροπής κειμένου σε ομιλία και ο έλεγχος της έντασης ήχου.

Οι χώροι όπου φιλοξενείται το παιχνίδι ρόλων είναι επίσης πλήρως προσβάσιμοι και επιτρέπουν τη συμμετοχή δύο ατόμων με αναπηρικό αμαξίδιο κάθε φορά.

Διαβάστε τη [δήλωσή μας για την προσβασιμότητα](#) για περισσότερες πληροφορίες.

Οδηγίες

Α / Λειτουργία χωρίς οπτική απεικόνιση

Το παιχνίδι ρόλων εκτυλίσσεται σε διαφορετικές αίθουσες που αναπαριστούν πραγματικούς χώρους του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, όπως η αίθουσα της ολομέλειας, οι αίθουσες των επιτροπών και οι αίθουσες των πολιτικών ομάδων. Οι παίκτες αλληλεπιδρούν χρησιμοποιώντας οθόνες αφής, οθόνες με ποντίκι και κινητές συσκευές. Οι κινητές συσκευές παρέχονται από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο: οι παίκτες δεν χρησιμοποιούν τα δικά τους κινητά τηλέφωνα. Το παιχνίδι επικεντρώνεται κυρίως στη συζήτηση, τη διαπραγμάτευση και την επίτευξη συμβιβασμών μεταξύ των παικτών.

Η διεπαφή χωρίς οπτική απεικόνιση έχει σχεδιαστεί ειδικά για παίκτες με προβλήματα όρασης, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν τις διαδραστικές οθόνες και τις κινητές συσκευές. Οι συντονιστές του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου μπορούν να ενεργοποιούν τη λειτουργία αυτή για όλους τους παίκτες του παιχνιδιού ή μόνο για όσους το χρειάζονται. Εάν μια ομάδα περιλαμβάνει τόσο βλέποντες παίκτες όσο και άτομα με προβλήματα όρασης, ο συντονιστής μπορεί να ενεργοποιήσει τη λειτουργία χωρίς οπτική απεικόνιση μόνο στις συσκευές των παικτών που τη χρειάζονται, για να μπορέσουν να συμμετάσχουν σε όλα τα στάδια του παιχνιδιού, για παράδειγμα στην ψηφοφορία.

Σε μικτές ομάδες, οι παίκτες με προβλήματα όρασης μπορούν να συνεργάζονται με τους βλέποντες συμπαίκτες τους. Ωστόσο, κάθε ομάδα αποφασίζει αν θέλει να παίξει ολόκληρο το παιχνίδι σε λειτουργία χωρίς οπτική απεικόνιση για όλους τους παίκτες.

Εάν όλοι οι παίκτες σε μια ομάδα έχουν προβλήματα όρασης, είναι απαραίτητο να υπάρχει τουλάχιστον ένας συνοδός/βοηθός που θα τους υποστηρίξει καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψης, κυρίως για την πλοήγηση και τη μετακίνηση μέσα στους χώρους του παιχνιδιού ρόλων. Οι παίκτες θα πρέπει επίσης να είναι εξοικειωμένοι με τις χειρονομίες που χρησιμοποιούνται για τη λειτουργία των ψηφιακών συσκευών.

Σε μικτές ομάδες, πρέπει όλοι οι παίκτες να μάθουν τις χειρονομίες πριν από την επίσκεψη.

1. Τύποι οθόνης

- Στη φάση της διαβούλευσης χρησιμοποιούνται οθόνες αφής.
- Στις αίθουσες των πολιτικών ομάδων υπάρχουν οθόνες που λειτουργούν με ποντίκι. Σε ορισμένα κέντρα Europa Experience χρησιμοποιούνται και σε αυτές τις αίθουσες οθόνες αφής.
- Οι κινητές συσκευές είναι συσκευές αφής.

2. Χειρονομίες που χρησιμοποιούνται στις οθόνες αφής και στα κινητά τηλέφωνα

Πάτημα μία ή δύο φορές

- Αν οι παίκτες αγγίξουν μία φορά την οθόνη, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα τους διαβάσει το τρέχον κείμενο. Εάν το πρόγραμμα διαβάζει ήδη κάτι, με το άγγιγμα θα σταματήσει την ανάγνωση.
- Αν οι παίκτες αγγίξουν δύο φορές την οθόνη, επιλέγεται το συγκεκριμένο στοιχείο και εκτελείται η αντίστοιχη ενέργεια (π.χ. κουμπί επιβεβαίωσης). Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα διαβάσει το επιλεγμένο κείμενο.

Μετακίνηση προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά

- Αν οι παίκτες σύρουν το δάχτυλό τους προς τα αριστερά, θα ακούσουν το επόμενο κομμάτι κειμένου.
- Αν οι παίκτες σύρουν το δάχτυλό τους τα δεξιά, θα ακούσουν το προηγούμενο κομμάτι κειμένου.

Μετακίνηση προς τα πάνω ή προς τα κάτω

- Αν οι παίκτες σύρουν το δάχτυλό τους προς τα πάνω, θα αυξήσουν την ένταση του ήχου. Το πρόγραμμα ανάγνωσης θα τους ενημερώσει με τη φράση: «Η ένταση αυξήθηκε». Αν η ένταση φτάσει στο μέγιστο, θα ακούσουν «Ένταση στο μέγιστο».
- Αν οι παίκτες σύρουν το δάχτυλό τους προς τα κάτω, θα μειώσουν την ένταση του ήχου. Το πρόγραμμα ανάγνωσης θα τους ενημερώσει με τη φράση: «Η ένταση μειώθηκε». Αν η ένταση είναι ήδη στο ελάχιστο, θα ακούσουν: «Ένταση στο ελάχιστο».

3. Χρήση του ποντικιού

Αριστερό απλό και διπλό κλικ

- Αν οι παίκτες κάνουν αριστερό κλικ με το ποντίκι, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα τους διαβάσει το τρέχον τμήμα κειμένου. Εάν το πρόγραμμα διαβάζει ήδη κάτι, με το κλικ αυτό θα σταματήσει.
- Εάν οι παίκτες κάνουν διπλό αριστερό κλικ στην οθόνη, θα επιλεγεί το στοιχείο και θα εκτελεστεί η ενέργεια (π.χ. κουμπί επιβεβαίωσης). Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα διαβάσει το επιλεγμένο κείμενο.

Κράτημα και μετακίνηση (σύρσιμο) προς τα αριστερά ή δεξιά

- Αν οι παίκτες κρατήσουν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν προς τα αριστερά, θα ακούσουν το επόμενο τμήμα κειμένου.
- Αν οι παίκτες κρατήσουν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν προς τα δεξιά, θα ακούσουν το προηγούμενο τμήμα κειμένου.

Κράτημα και μετακίνηση (σύρσιμο) προς τα πάνω ή προς τα κάτω

- Αν οι παίκτες κρατήσουν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν προς τα πάνω, η ένταση αυξάνεται. Το πρόγραμμα ανάγνωσης θα τους ενημερώσει με τη φράση: «Η ένταση αυξήθηκε». Αν η ένταση φτάσει στο μέγιστο, θα ακούσουν «Ένταση στο μέγιστο».
- Αν κρατήσουν πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σύρουν προς τα κάτω, η ένταση μειώνεται και θα ακούσουν: «Η ένταση μειώθηκε». Αν η ένταση είναι ήδη στο ελάχιστο, θα ακούσουν: «Ένταση στο ελάχιστο».

Μετακίνηση του ποντικιού

- Αν οι παίκτες μετακινήσουν το ποντίκι χωρίς να κάνουν κλικ, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα αναφέρει την κατεύθυνση της κίνησης: «Το ποντίκι μετακινήθηκε προς τα αριστερά/δεξιά/πάνω/κάτω».

B / Λειτουργία για άτομα με προβλήματα ακοής

Όλες οι ομιλίες του παιχνιδιού συνοδεύονται από υπότιτλους.

Για ομάδες που αποτελούνται αποκλειστικά από άτομα με προβλήματα ακοής, συνιστάται η παρουσία διερμηνέα νοηματικής γλώσσας, ώστε να διευκολύνεται η επικοινωνία με το προσωπικό του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου

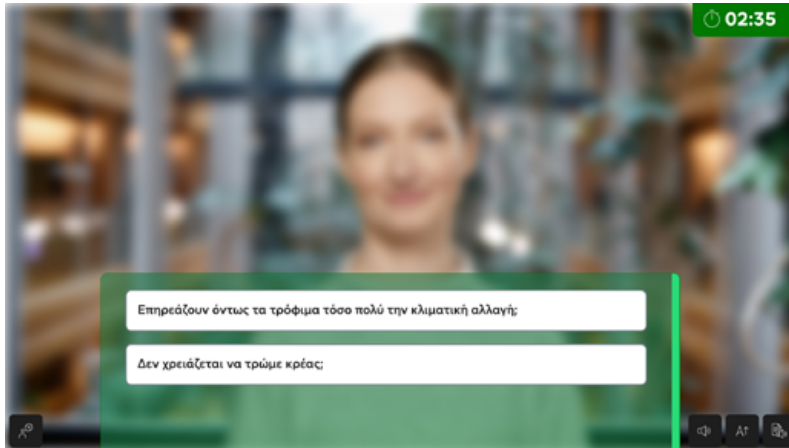
Αν μόνο ορισμένοι παίκτες είναι κωφοί ή βαρήκοοι και δεν έχουν διερμηνέα, μπορούν να συμμετέχουν κανονικά, επικοινωνώντας γραπτώς με τους υπόλοιπους. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να υπάρχει επαρκής χρόνος γι' αυτόν τον σκοπό.

Γ / Ποντίκι και οθόνες αφής

Για να χρησιμοποιήσουν το ποντίκι, οι παίκτες κάνουν κλικ με το αριστερό κουμπί (χωρίς να το κρατούν πατημένο). Για οθόνες αφής ή κινητά τηλέφωνα, απλώς αγγίζουν την οθόνη (χωρίς να κρατούν το δάχτυλό τους πατημένο).

Δ / Διαδραστικές οθόνες

1. Αντίστροφη μέτρηση και διαδραστικά στοιχεία για οθόνες αφής και ποντικιού



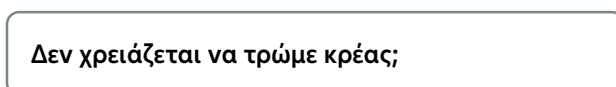
Αντίστροφη μέτρηση



Το χρονόμετρο δείχνει τον χρόνο που απομένει για κάθε δραστηριότητα, είτε πρόκειται για προβολή περιεχομένου, συζήτηση, διαπραγμάτευση ή ομιλία. Όταν ο χρόνος φτάσει στο 00:00, το παιχνίδι προχωρά αυτόματα στην επόμενη φάση.

Αν η δραστηριότητα περιλαμβάνει επιλογή μεταξύ πολλών εναλλακτικών και οι παίκτες δεν έχουν επιλέξει κάποια όταν τελειώσει ο χρόνος, το παιχνίδι θα προχωρήσει στην προεπιλεγμένη επιλογή.

Κουμπιά επιλογής



Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά για να διαλέξετε μία από τις διαθέσιμες επιλογές.

Αλλαγή μεγέθους κειμένου



Με το συγκεκριμένο κουμπί, οι παίκτες μπορούν να εναλλάσσουν μεταξύ προκαθορισμένου και μεγεθυμένου κειμένου, για πιο άνετη ανάγνωση.

Ανάγνωση κειμένου στην οθόνη



Πατώντας το αντίστοιχο κουμπί, εμφανίζονται κουμπιά ανάγνωσης δίπλα σε κάθε κείμενο.



Με αυτά τα κουμπιά, το πρόγραμμα ανάγνωσης διαβάζει το περιεχόμενο.

Ρύθμιση έντασης



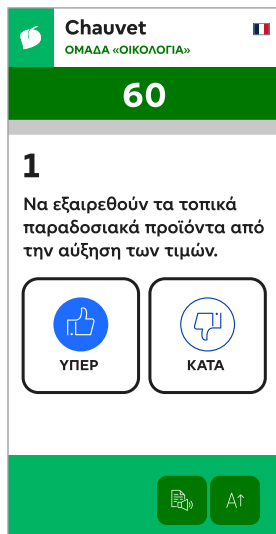
Με αυτό το κουμπί, οι παίκτες μπορούν να αυξήσουν ή να μειώσουν την ένταση του ήχου.

Έξοδος από τη συνομιλία



Με αυτό το κουμπί, οι παίκτες μπορούν να θέσουν τέλος σε μια συζήτηση.

2. Αντίστροφη μέτρηση και διαδραστικά στοιχεία για οθόνες κινητών συσκευών



Αντίστροφη μέτρηση



Το χρονόμετρο δείχνει τον διαθέσιμο χρόνο για ψηφοφορίες ή άλλες δραστηριότητες στο παιχνίδι. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν τι ψηφίζουν (υπέρ ή κατά) ή άλλη ενέργεια πριν μηδενιστεί ο χρόνος.

Υπέρ («αντίχειρας προς τα πάνω»)



Με αυτό το κουμπί, οι παίκτες μπορούν να υποστηρίξουν μια τροπολογία ή μια πρόταση.

Κατά («αντίχειρας προς τα κάτω»)



Με αυτό το κουμπί, οι παίκτες μπορούν να απορρίψουν μια τροπολογία ή μια πρόταση.

Αλλαγή μεγέθους κειμένου



Με το συγκεκριμένο κουμπί, οι παίκτες μπορούν να εναλλάσσουν μεταξύ προκαθορισμένου και μεγεθυμένου κειμένου, για πιο άνετη ανάγνωση.

Ανάγνωση κειμένου στην οθόνη



Πατώντας το αντίστοιχο κουμπί, εμφανίζονται κουμπιά ανάγνωσης δίπλα σε κάθε κείμενο.



Με αυτά τα κουμπιά, οι παίκτες μπορούν να ακούσουν το κείμενο.

Ρύθμιση έντασης



Με αυτό το κουμπί, οι παίκτες μπορούν να αυξήσουν ή να μειώσουν την ένταση του ήχου.