

Szervezői útmutató a szerepjáték kiegészítő lehetőségeiről



Európai
Parlament

Tartalomjegyzék

Kisegítő lehetőségek	3
Útmutatók	4
A / Játékmód nem látóknak	4
1. Képernyőtípusok	5
2. Az érintőképernyők és a mobileszközök kezelése	5
3. Az egér használata	6
B / Játékmód nem hallóknak	7
C / Az egér és az érintőképernyők használata	7
D / Interaktív képernyőfelületek	8
1. Visszaszámláló és interaktív elemek az érintőképernyőn és az egérkurzoros képernyőn	8
2. Visszaszámláló és interaktív elemek a mobilkijelzőn	10

Kisegítő lehetőségek

Az Európai Parlament szerepjátékának digitális felhasználói felületeit úgy alakítottuk ki, hogy látássérültek, illetve siketek és nagyothallók is akadálymentesen tudják őket használni.

A digitális tartalmak megjelenítése és kezelése a 2.2-es Web-akadálymentesítési útmutató (WCAG) „A” és „AA” szintjének felel meg a betűméret, a kontraszt, a színek, a szövegfelolvasás és a hangerőszabályzás tekintetében.

A látogatóközpontokban egyszerre két kerekesszékes tud akadálymentesen részt venni a szerepjátékban.

Lásd [akadálymentességi nyilatkozatunkat](#).

A / Játékmód nem látóknak

A szerepjáték az Európai Parlament működésének mintájára több helyiségben játszódik: külön termek vannak a plenáris, a szakbizottsági és a képviselőcsoport-beli ülésekhez. A játékosok érintőképernyők, egérrel működtetett kurzoros képernyők és mobil eszközök segítségével végeznek műveleteket. A mobil eszközöket az Európai Parlament biztosítja, a játékosoknak nem kell saját okostelefonjaikat használniuk. A szerepjáték lényege a vita, a kompromisszumkeresés és az egyezkedés.

A nem vizuális felhasználói felületet látássérült játékosoknak terveztük, hogy az interaktív képernyőkön és a mobil eszközökön ők is ugyanúgy végre tudják hajtani a műveleteket, mint látó társaik. Az Európai Parlament helyszíni munkatársai a csoport összes vagy akár néhány játékos számára is aktiválni tudják ezt a nem vizuális felületet. Ha a csoportban vegyesen vannak látók és látássérültek, az utóbbiak mobil eszközein külön-külön be lehet kapcsoltatni a nem vizuális módot a szavazáshoz.

A látók pedig segíthetnek látássérült társaiknak a szerepjáték különböző szakaszaiban. A csoporton múlik, hogy mindenkinél bekapcsolatják-e a nem vizuális játékmódot vagy sem.

Ha egy csoportban mindenki látássérült, érdemes egy vagy több kísérővel jönniük, akik a helyszínen segítenek az eligazodásban. A játékosoknak meg kell tanulniuk a digitális eszközök kezelését.

Ha a csoportnak látó és látássérült tagjai is vannak, jó, ha a látogatás előtt a látók is elsajátítják ezeket a műveleteket.

Látássérült játékosainknak azt javasoljuk, hogy vegyenek fel fülhallgatót, amikor az eszközök képernyőolvasó funkcióját használják. Fülhallgatót a játékmestertől is lehet kérni, ha szükséges.

1. Képernyőtípusok

- A szerepjáték konzultációs szakaszában érintőképernyőket használunk.
- A képviselőcsoportok üléstermeiben egérkurzoros képernyők vannak, de egyes Európa-élményközpontokban azokban is érintőképernyőket helyeztek el.
- A mobil eszközök szintén érintőkijelzősek.

2. Az érintőképernyők és a mobil eszközök kezelése

Koppintás vagy dupla koppintás

- Egy koppintásra a képernyőolvasó felolvassa a képernyőn éppen látható szöveget. Ha felolvasás közben koppint egyszer valaki, akkor leáll a képernyőolvasó.
- A dupla koppintás az adott szövegrészlet kijelölésére szolgál, amelyen a rendszer végrehajt egy kért műveletet (pl. megerősítés). A képernyőolvasó felolvassa a kijelölt szöveget.

Balra vagy jobbra pöccintés

- Balra pöccintéskor a képernyőolvasó felolvassa a következő szövegrészt.
- Jobbra pöccintéskor a képernyőolvasó az előző szövegrészt olvassa fel.

További lehetőség a hangerőszabályzásra a mobil eszközökön

- A játékosok saját igényeik szerint állíthatnak a hangerőn mobil eszközeik saját hangerőszabályzó gombjaival.

3. Az egér használata

Kattintás bal egérgombbal és dupla kattintás

- Bal egérgombbal való kattintásra a képernyőolvasó felolvassa a képernyőn éppen látható szöveget. Ha felolvasás közben kattint valaki, akkor leáll a képernyőolvasó.
- A bal egérgombbal való dupla kattintás az adott szövegrészlet kijelölésére szolgál, amelyen a rendszer végrehajt egy kért műveletet (pl. megerősítés). A képernyőolvasó felolvassa a kijelölt szöveget.

Balra vagy jobbra húzás

- A képernyőolvasó felolvassa a következő szövegrészt, ha kattintás után lenyomva tartjuk az egérgombot, és balra húzzuk az egeret.
- Ha viszont ugyanígy jobbra húzzuk, akkor a képernyőolvasó az előző szövegrészt olvassa fel.

Lefelé vagy felfelé húzás

- Ha kattintás után lenyomva tartjuk az egérgombot, és felfelé húzzuk az egeret, nő a hangerő. A képernyőolvasó ilyenkor „Hangerő megnövelve” visszajelzést ad. Ha a hangerő tovább nem növelhető, a képernyőolvasó „Hangerő a maximumon” visszajelzést ad.
- Ha kattintás után lenyomva tartjuk az egérgombot, és lefelé húzzuk az egeret, csökken a hangerő. A képernyőolvasó ilyenkor „Hangerő lecsökkentve” visszajelzést ad. Ha a hangerő tovább nem csökkenthető, a képernyőolvasó „Hangerő a minimumon” visszajelzést ad.

Egérmozgás

- Ha valaki kattintás nélkül mozgatja az egeret, a képernyőolvasó visszajelzi az irányt: „a kurzor balra/jobbra/felfelé/lefelé mozdult”.

B / Játékmód nem hallóknak

A szerepjátékban elhangzó minden beszédet feliratoztunk.

Siket és nagyothalló tagokból álló csoportoknak érdemes jelnyelvi tolmáccsal jönniük, hogy tudjanak kommunikálni az európai parlamenti személyzettel.

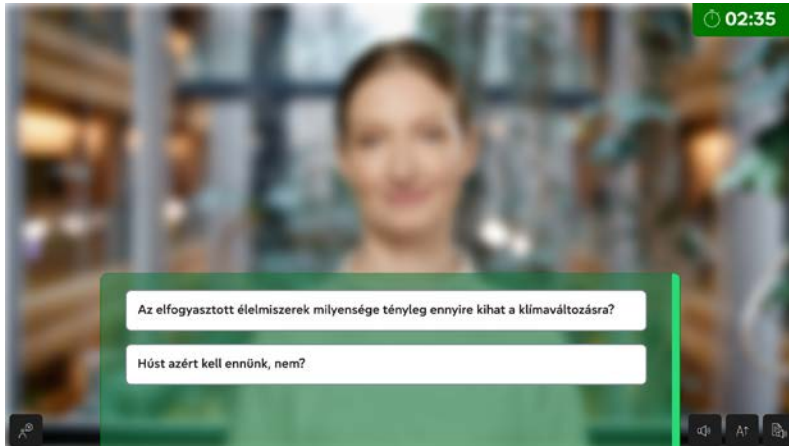
Ha a csoportban csak néhányan siketek vagy nagyothallók, és nincs jeltolmácsuk, ugyanúgy bekapcsolódhatnak a játékba, mert írásban is kommunikálhatnak a többi játékosal. Ehhez elegendő idő áll majd rendelkezésükre.

C / Az egér és az érintőképernyők használata

Egérműveletek végrehajtásához kattintsunk egyszer gyorsan a bal gombbal (azaz ne tartsuk lenyomva az egérgombot). Az érintőképernyőn és a mobilkijelzőn szintén gyors koppintással végezhetünk műveleteket (ne tartsuk hosszabb ideig az ujjunkat rajtuk).

D / Interaktív képernyőfelületek

1. Visszaszámláló és interaktív elemek az érintőképernyőn és az egérkurzoros képernyőn



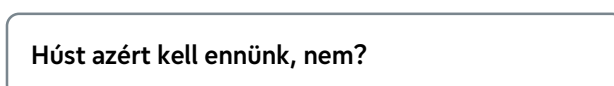
Visszaszámlálás megjelenítése



Az időjelző azt mutatja, hogy mennyi idő van még hátra egy adott feladat elvégzéséhez a játékban. A feladat lehet a tartalom megtekintése, vita, egyeztetés vagy felszólalás. Ha a visszaszámlálás eléri a 00:00-t, a szerepjáték a következő jelenettel folytatódik.

Ha az a feladat, hogy több lehetőség közül kell egyet kiválasztani, és a játékosok a rendelkezésre álló idő lejártáig ezt nem teszik meg, akkor a játék az alapértelmezett opcióval folytatódik.

Választógombok



Ezekkel a gombokkal lehet választani a rendelkezésre álló opciók közül.

Szöveg átméretezése



Ezzel a gombbal lehet váltogatni az alapértelmezett és a megnövelt szövegméret között.

Képernyőszöveg felolvasása



Ezzel a gombbal lehet megjeleníteni a szöveg melletti felolvasógombokat.



Ezekkel a gombokkal lehet felolvastatni a szöveges részeket.

Hangerőszabályzó



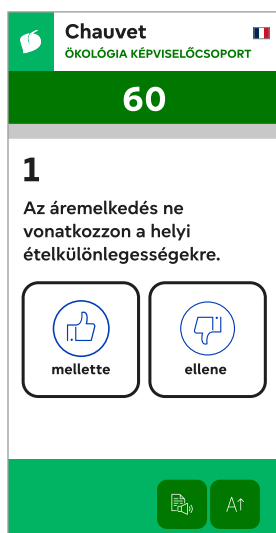
Ezzel a gombbal lehet növelni vagy csökkenteni a hangerőt.

Kilépés a beszélgetésből



Ezzel a gombbal lehet befejezni a beszélgetést.

2. Visszaszámláló és interaktív elemek a mobilkijelzőn



Visszaszámlálás megjelenítése



Az időjelző azt mutatja, hogy mennyi idő van még hátra a szavazáshoz és a játék más feladatainak az elvégzéséhez. Addig kell szavazni (támogatni vagy elutasítani valamit) vagy opciót választani, amíg le nem jár az idő (00:00).

Támogatás (felfelé mutató hüvelykujj)



Ezzel a gombbal lehet támogatni egy módosítást vagy javaslatot.

Elutasítás (lefelé mutató hüvelykujj)



Ezzel a gombbal lehet elutasítani egy módosítást vagy javaslatot.

Szöveg átméretezése



Ezzel a gombbal lehet váltogatni az alapértelmezett és a megnövelt szövegméret között.

Képernyőszöveg felolvasása



Ezzel a gombbal lehet megjeleníteni a szöveg melletti felolvasógombokat.



Ezekkel a gombokkal lehet felolvastatni a szöveges részeket.

Hangerőszabályzó



Ezzel a gombbal lehet növelni vagy csökkenteni a hangerőt.