Toegankelijkheid van het rollenspel: handleiding voor groepsleiders

Europees Parlement

Inhoudsopgave

Toegankelijkheidsfuncties 3

Handleiding 4

A / Modus voor mensen met een visuele handicap 4

1. Soorten schermen 5

2. Bedienfuncties voor touchscreens en mobiele telefoons 5

3. De muis gebruiken 6

B / Modus voor mensen met een auditieve handicap 7

C / Muis en touchscreens 7

D / Interactieve schermen 8

1. Aftelklok en interactieve elementen voor touchscreens en met de muis bedienbare schermen 8

2. Aftelklok en interactieve elementen voor mobiele schermen 10

Toegankelijkheidsfuncties

Het rollenspel van het Europees Parlement wordt met digitale apparatuur gespeeld. Alle apparaten zijn voorzien van toegankelijkheidsfuncties zodat slechtziende, dove en slechthorende mensen aan het spel kunnen deelnemen.

De digitale inhoud wordt gepresenteerd en interactief gemaakt in overeenstemming met de richtlijnen voor toegankelijkheid van webcontent (WCAG, versie 2.2) voor de niveaus A en AA. Deze richtlijnen gaan over lettergrootte, contrast, kleuren, tekst-naar-spraak en volume.

Daarnaast zijn de ruimten van het rollenspel zo ingericht dat er twee rolstoelgebruikers tegelijk aan het spel kunnen deelnemen.

Raadpleeg onze toegankelijkheidsverklaring.

Handleiding

A / Modus voor mensen met een visuele handicap

Het rollenspel vindt plaats in verschillende zalen die de echte ruimten van het Europees Parlement weerspiegelen, zoals de plenaire vergaderzaal, commissiezalen en fractiezalen. Het spel wordt gespeeld door middel van touchscreens, met de muis bedienbare schermen en mobiele apparaten. Het Europees Parlement voorziet in de mobiele apparaten van de spelers: ze gebruiken niet hun eigen telefoon. Het spel is in de eerste plaats bedoeld om te debatteren, onderhandelen en compromissen te bereiken.

Mensen met een visuele handicap kunnen gebruikmaken van een interface zonder visuele elementen om met de interactieve schermen en mobiele apparaten te communiceren. De medewerkers van het Europees Parlement kunnen deze interface voor alle deelnemers of slechts voor een aantal spelers activeren. Als een groep uit zowel ziende als slechtziende spelers bestaat, kan deze interface worden geactiveerd op het mobiele apparaat van de slechtziende spelers. Op die manier krijgen ook zij de kans om tijdens het spel hun stem uit te brengen.

In zo'n gemengde groep kunnen ziende spelers hun medespelers met een visuele handicap een handje helpen. Iedere groep beslist echter zelf om deze interface al dan niet voor alle deelnemers te activeren.

Een groep die alleen uit spelers met een visuele handicap bestaat, moet vergezeld worden door een assistent of meerdere assistenten om de spelers tijdens het bezoek te begeleiden, in het bijzonder om ze wegwijs te maken in de zalen van het rollenspel. De spelers moeten ook leren hoe ze de digitale apparaten kunnen bedienen.

Als de groep uit zowel ziende als slechtziende spelers bestaat, moet iedereen zich voorafgaand aan het bezoek vertrouwd maken met de bedienfuncties.

Slechtziende spelers kunnen beter een hoofdtelefoon gebruiken wanneer ze de schermlezer op hun toestel activeren. Indien nodig kunnen ze een medewerker om een hoofdtelefoon vragen.

1. Soorten schermen

— In de consultatiefase zijn er touchscreens beschikbaar.

— In de fractiezalen zijn er met de muis bedienbare schermen beschikbaar. Sommige Europa Experience-centra hebben daar touchscreens.

— De mobiele telefoons zijn aantikbaar.

2. Bedienfuncties voor touchscreens en mobiele telefoons

Eén of twee keer tikken

— Als de spelers op het scherm tikken, wordt het huidige tekstblok voorgelezen. Als de schermlezer al iets voorleest, zorgt het tikken ervoor dat het voorlezen wordt stopgezet.

— Als de spelers twee keer op het scherm tikken, wordt het huidige tekstblok geselecteerd en wordt de actie, bijvoorbeeld de bevestiging van een keuze, uitgevoerd. De schermlezer leest dan de geselecteerde tekst voor.

Naar links of rechts swipen

— Als de spelers naar links swipen, wordt het volgende tekstblok voorgelezen.

— Als de spelers naar rechts swipen, wordt het vorige tekstblok voorgelezen.

Extra volumeregeling op mobiele telefoons

— Spelers kunnen het volume naar eigen voorkeur aanpassen met behulp van ingebouwde volumeknoppen op de mobiele telefoon.

3. De muis gebruiken

Met de linkermuisknop klikken en dubbelklikken

— Als de spelers met de linkermuisknop klikken, leest de schermlezer het huidige tekstblok voor. Als de schermlezer al iets voorleest, zorgt het klikken ervoor dat het voorlezen wordt stopgezet.

— Als de spelers met de linkermuisknop dubbelklikken, wordt het huidige tekstblok geselecteerd en wordt de actie, bijvoorbeeld de bevestiging van een keuze, uitgevoerd. De schermlezer leest dan de geselecteerde tekst voor.

Naar links of rechts slepen

— Als de spelers met de muis klikken, de knop ingedrukt houden en de muis dan naar links slepen, wordt het volgende tekstblok voorgelezen.

— Als de spelers met de muis klikken, de knop ingedrukt houden en de muis dan naar rechts slepen, wordt het vorige tekstblok voorgelezen.

Omhoog of omlaag slepen

— Als de spelers met de muis klikken, de knop ingedrukt houden en de muis dan omhoog slepen, wordt het volume verhoogd. De schermlezer leest “volume verhoogd” voor. Als het volume de limiet heeft bereikt, leest de schermlezer “maximaal volume bereikt” voor.

— Als de spelers met de muis klikken, de knop ingedrukt houden en de muis dan omlaag slepen, wordt het volume verlaagd. De schermlezer leest “volume verlaagd” voor. Als het volume de limiet heeft bereikt, leest de schermlezer “minimaal volume bereikt” voor.

De muis bewegen

— Als de spelers de muis bewegen zonder te klikken, zal de schermlezer aankondigen in welke richting de muis is bewogen: “de muis is naar links/rechts/omhoog/omlaag bewogen”.

B / Modus voor mensen met een auditieve handicap

Alle spraak in het spel is ondertiteld.

Voor een groep die alleen uit dove en slechthorende spelers bestaat, raden wij aan een gebarentolk mee te nemen om met de medewerkers van het Europees Parlement te communiceren.

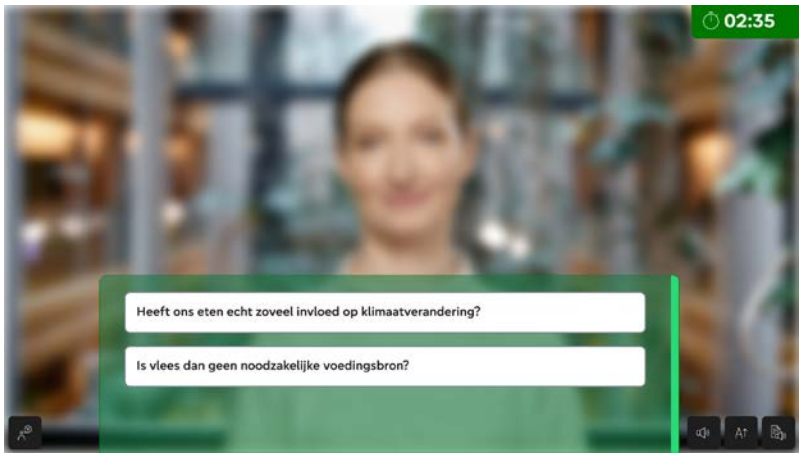
Als slechts enkele spelers doof of slechthorend zijn en de groep niet wordt vergezeld door een tolk, kunnen de betrokken spelers aan het spel deelnemen door schriftelijk met andere spelers te communiceren. Hiervoor is voldoende tijd uitgetrokken.

C / Muis en touchscreens

Om de muis te gebruiken, klik je één keer op de linkermuisknop (niet ingedrukt houden). Om het touchscreen en het mobiele scherm te gebruiken, tik je één keer snel op het scherm (niet blijven aanraken).

D / Interactieve schermen

1. Aftelklok en interactieve elementen voor touchscreens en met de muis bedienbare schermen



Aftelklok

De timer toont de tijd die beschikbaar is voor een bepaalde taak in het spel. Denk bijvoorbeeld aan het bekijken van inhoud of aan het debatteren, onderhandelen of spreken over een bepaald thema. Als de tijd om is, gaat het rollenspelsysteem door naar de volgende scène.

Als de spelers uit verschillende alternatieven één optie moeten selecteren en dat niet hebben gedaan voordat de tijd om is, zal het rollenspelsysteem een standaardoptie voor hen selecteren.

Selectieknoppen

Gebruik deze knoppen om uit alternatieve opties te kiezen.

Tekstgrootte aanpassen

Gebruik deze knop om te schakelen tussen de standaard tekstgrootte en vergrote tekst.

Schermlezer gebruiken

Gebruik deze knop om naast elk tekstitem een voorleesknop weer te geven.

Gebruik deze knop om te luisteren naar voorgelezen tekst.

Volume aanpassen

Gebruik deze knop om het volume te verhogen of te verlagen.

Gesprek verlaten

Gebruik deze knop om een gesprek te beëindigen.

2. Aftelklok en interactieve elementen voor mobiele schermen

Aftelklok

De timer toont de beschikbare tijd voor het stemmen en voor andere activiteiten in het spel. Een stem (steun of afwijzing) of andere optie moet worden geselecteerd voordat de tijd om is.

Steunen (duimpje omhoog)

Gebruik deze knop om een amendement of voorstel te steunen.

Afwijzen (duimpje omlaag)

Gebruik deze knop om een amendement of voorstel af te wijzen.

Tekstgrootte aanpassen

Gebruik deze knop om te schakelen tussen de standaard tekstgrootte en vergrote tekst.

Schermlezer gebruiken

Gebruik deze knop om naast elk tekstitem een voorleesknop weer te geven.

Gebruik deze knop om te luisteren naar voorgelezen tekst.

Volume aanpassen

Gebruik deze knop om het volume te verhogen of te verlagen.