

Εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων με φυσική παρουσία σχετικά με τις δυνατότητες προσβασιμότητας για διοργανωτές ομάδων



Περιεχόμενα

Λειτουργίες προσβασιμότητας	3
Εκπαιδευτικά σεμινάρια	4
A / Μη οπτική λειτουργία	4
1. Τύπος οθονών	5
2. Χειρονομίες που θα χρησιμοποιούνται στις οθόνες αφής και κινητά τηλέφωνα	5
3. Πώς να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι	6
B / Λειτουργία μη ακοής	7
C / 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	10

Λειτουργίες προσβασιμότητας

Το Παιχνίδι Ρόλων με Φυσική Επίδραση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου έχει σχεδιαστεί με ψηφιακές επιφάνειες που ενσωματώνουν χαρακτηριστικά προσβασιμότητας για την υποστήριξη ατόμων με προβλήματα όρασης ή κωφών και βαρήκων.

Η παρουσίαση και η αλληλεπίδραση με το ψηφιακό περιεχόμενο ακολουθεί τις απαιτήσεις των Οδηγιών Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG) 2.2 στα επίπεδα A και AA, όσον αφορά τα μεγέθη γραμματοσειρών, την αντίθεση και τα χρώματα, τη μετατροπή κειμένου σε ομιλία και τον έλεγχο της έντασης του ήχου.

Τα κέντρα παιχνιδιών ρόλων είναι επίσης κατασκευασμένα για να φιλοξενούν δύο χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων ταυτόχρονα.

Συμβουλευτείτε τη [δήλωση προσβασιμότητας](#).

Εκπαιδευτικά σεμινάρια

A / Μη οπτική λειτουργία

Το παιχνίδι ρόλων λαμβάνει χώρα σε διαφορετικές αίθουσες που αναπαράγουν πραγματικούς χώρους στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, όπως η αίθουσα συνεδριάσεων της ολομέλειας, οι αίθουσες επιτροπών και οι αίθουσες πολιτικών ομάδων. Οι παίκτες θα αλληλεπιδρούν χρησιμοποιώντας οθόνες αφής, οθόνες που λειτουργούν με ποντίκι και κινητές συσκευές. Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο παρέχει τις κινητές συσκευές στους παίκτες: δεν χρησιμοποιούν τα δικά τους τηλέφωνα. Το παιχνίδι επικεντρώνεται κυρίως στη συζήτηση, τη διαπραγμάτευση και την επίτευξη συμβιβασμών μεταξύ των παικτών.

Η μη οπτική διεπαφή είναι μια διεπαφή σχεδιασμένη για παίκτες με προβλήματα όρασης, ώστε να τους βοηθά να αλληλεπιδρούν με διαδραστικές οθόνες και κινητές συσκευές. Οι συντονιστές του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου μπορούν να ενεργοποιήσουν τη μη οπτική διεπαφή για όλους τους παίκτες στο παιχνίδι ή για ορισμένους παίκτες. Εάν υπάρχει συνδυασμός παικτών με και χωρίς προβλήματα όρασης, ο συντονιστής μπορεί να ενεργοποιήσει μεμονωμένα τη μη οπτική λειτουργία στις κινητές συσκευές που χρησιμοποιούνται από παίκτες με προβλήματα όρασης, ώστε να τους επιτρέψει να ψηφίσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οι παίκτες με προβλήματα όρασης μπορούν να βοηθηθούν από παίκτες με προβλήματα όρασης σε μια μικτή ομάδα παικτών με και χωρίς προβλήματα όρασης. Αλλά εναπόκειται στην ομάδα να αποφασίσει εάν θέλει να τρέξει το παιχνίδι σε μη οπτική λειτουργία για όλους τους παίκτες.

Για μια ομάδα παικτών με προβλήματα όρασης, η ομάδα επισκεπτών πρέπει να φέρει έναν ή περισσότερους βοηθούς για να συνοδεύουν τους παίκτες καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψης, ειδικά για την πλοήγηση/κίνηση στην περιοχή του παιχνιδιού ρόλων. Οι παίκτες θα πρέπει επίσης να μάθουν τις χειρονομίες που περιγράφονται για τη χρήση των ψηφιακών συσκευών.

Εάν η ομάδα περιλαμβάνει παίκτες με προβλήματα όρασης και βλέποντες, όλοι θα πρέπει να εξοικειωθούν με τις χειρονομίες πριν από την επίσκεψη.

1. Τύπος οθονών

- Υπάρχουν οθόνες αφής στη φάση της διαβούλευσης.
- Υπάρχουν οθόνες που λειτουργούν με ποντίκι στις αίθουσες των πολιτικών ομάδων. Κάποια Europa Τα κέντρα εμπειρίας διαθέτουν οθόνες αφής εδώ.
- Τα κινητά τηλέφωνα είναι συσκευές αφής.

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

Πατήστε ή πατήστε δύο φορές

- Εάν οι παίκτες πατήσουν στην οθόνη, θα τους διαβαστεί το τρέχον τμήμα κειμένου.
Εάν το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης διαβάζει ήδη κάτι, το πάτημα θα το σταματήσει.
- Εάν οι παίκτες πατήσουν δύο φορές την οθόνη, θα επιλεγεί το τρέχον μπλοκ κειμένου και θα εκτελεστεί η ενέργεια (π.χ. κουμπί επιβεβαίωσης). Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα διαβάσει το επιλεγμένο ηχητικό κείμενο.

Σύρετε προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά

- Εάν οι παίκτες σαρώσουν προς τα αριστερά, θα τους διαβαστεί το επόμενο τμήμα κειμένου.
- Εάν οι παίκτες κάνουν swiipe προς τα δεξιά, θα τους διαβαστεί το προηγούμενο τμήμα κειμένου.

Σύρετε προς τα πάνω ή προς τα κάτω

- Εάν οι παίκτες σύρουν το δάχτυλό τους προς τα πάνω, η ένταση αυξάνεται. Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα διαβάσει «αυξημένη ένταση ήχου». Εάν η ένταση ήχου είναι στο μέγιστο, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «ένταση ήχου στο μέγιστο».
- Εάν οι παίκτες σύρουν προς τα κάτω, η ένταση μειώνεται. Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «μειωμένη ένταση». Εάν η ένταση είναι στο ελάχιστο, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «ένταση στο ελάχιστο».

3. Πώς να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι

Αριστερό κλικ και διπλό κλικ

— Εάν οι παίκτες κάνουν αριστερό κλικ με το ποντίκι, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα τους διαβάσει το τρέχον μπλοκ κειμένου.

Εάν το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης διαβάζει ήδη κάτι, αυτό θα το σταματήσει.

— Εάν οι παίκτες κάνουν διπλό αριστερό κλικ στην οθόνη, το τρέχον μπλοκ κειμένου θα είναι

επιλεγμένο και η ενέργεια (π.χ. κουμπί επιβεβαίωσης) θα εκτελεστεί. Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα διαβάσει το επιλεγμένο ηχητικό κείμενο.

Σύρετε αριστερά ή δεξιά

— Εάν οι παίκτες κάνουν κλικ, κρατήσουν πατημένο και σύρουν προς τα αριστερά, το επόμενο μπλοκ κειμένου θα διαβαστεί δυνατά τους.

— Εάν οι παίκτες κάνουν κλικ, κρατήσουν πατημένο και σύρουν προς τα δεξιά, θα διαβαστεί το προηγούμενο μπλοκ κειμένου σε αυτούς.

Σύρετε προς τα πάνω ή προς τα κάτω

— Εάν οι παίκτες κάνουν κλικ, κρατήσουν πατημένο το κουμπί και σύρουν προς τα πάνω, η ένταση αυξάνεται. Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «η ένταση αυξήθηκε». Εάν η ένταση είναι στο μέγιστο, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «η ένταση στο μέγιστο».

— Εάν οι παίκτες κάνουν κλικ, κρατήσουν πατημένο το κουμπί και σύρουν προς τα κάτω, η ένταση μειώνεται. Το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «μειωμένη ένταση». Εάν η ένταση είναι στο ελάχιστο, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα εμφανίσει την ένδειξη «ένταση στο ελάχιστο».

Κίνηση ποντικιού

— Εάν οι παίκτες μετακινήσουν το ποντίκι χωρίς να κάνουν κλικ, το πρόγραμμα ανάγνωσης οθόνης θα ανακοινώσει προς ποια κατεύθυνση έχει μετακινηθεί το ποντίκι: «το ποντίκι μετακινήθηκε αριστερά / δεξιά / πάνω / κάτω».

B / Λειτουργία μη ακοής

Όλες οι ομιλίες στο παιχνίδι έχουν υπότιτλους.

Για μια ομάδα κωφών και βαρήκοων παικτών, συνιστούμε η ομάδα επισκεπτών να φέρει μαζί της έναν διερμηνέα νοηματικής γλώσσας για να επικοινωνεί με το προσωπικό του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου.

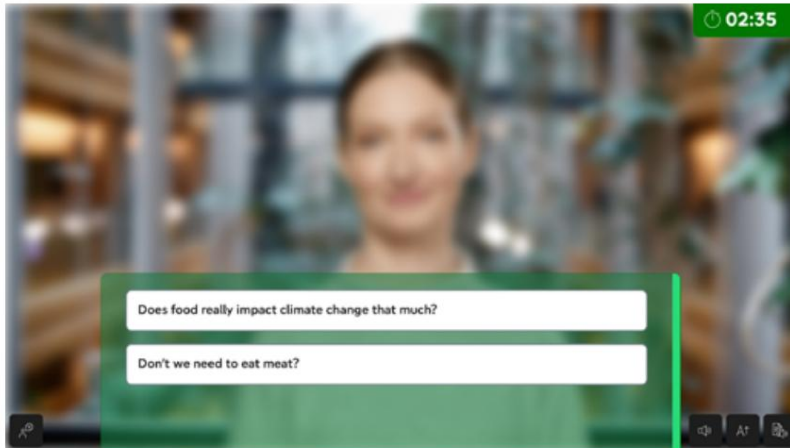
Εάν μόνο ορισμένοι παίκτες είναι κωφοί και βαρήκοοι και δεν έχουν διερμηνέα, μπορούν να συμμετάσχουν επικοινωνώντας γραπτώς με άλλους παίκτες. Έχει διατεθεί επαρκής χρόνος για τον σκοπό αυτό.

C / Ποντίκι και οθόνες αφής

Για να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι, κάντε γρήγορα κλικ στο αριστερό κουμπί του ποντικιού (μη κάνετε παρατεταμένο κλικ). Για να αλληλεπιδράσετε με την οθόνη αφής και την οθόνη του κινητού, πατήστε γρήγορα την οθόνη (μη αγγίζετε παρατεταμένα).

Δ / Διαδραστικές οθόνες

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



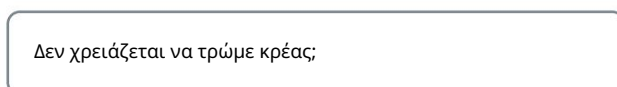
Ένδειξη αντίστροφης μέτρησης



Το χρονόμετρο δείχνει τον διαθέσιμο χρόνο για μια εργασία στο παιχνίδι. Η εργασία μπορεί να περιλαμβάνει προβολή περιεχομένου, συζήτηση, διαπραγμάτευση ή ομιλία. Όταν το χρονόμετρο φτάσει στο 00:00, το σύστημα παιχνιδιού ρόλων θα συνεχίσει στην επόμενη σκηνή.

Εάν η εργασία είναι να επιλέξετε μία επιλογή από πολλές εναλλακτικές, το σύστημα παιχνιδιού ρόλων θα επιλέξει μια προεπιλεγμένη επιλογή εάν οι παίκτες δεν έχουν επιλέξει μία όταν λήξει το χρονόμετρο.

Κουμπιά επιλογής



Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά για να επιλέξετε από εναλλακτικές επιλογές.

Αλλαγή μεγέθους κειμένου



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για εναλλαγή μεταξύ προεπιλεγμένου και μεγεθυμένου κειμένου.

Ανάγνωση κειμένου οθόνης



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εμφανίσετε κουμπιά ανάγνωσης δυνατά δίπλα σε κάθε στοιχείο κειμένου.



Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να ακούσετε την ανάγνωση στοιχείων κειμένου.

Ρύθμιση έντασης ήχου



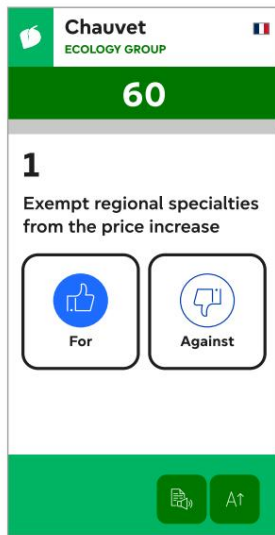
Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση του ήχου.

Αποχώρηση από τη συνομιλία



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να τερματίσετε μια συνομιλία.

2. Αντίστροφη μέτρηση και διαδραστικά στοιχεία για οθόνες κινητών



Ένδειξη αντίστροφης μέτρησης



Το χρονόμετρο δείχνει τον διαθέσιμο χρόνο για ψηφοφορία και άλλες δραστηριότητες στο παιχνίδι. Πρέπει να επιλέξετε μια ψήφο (υποστήριξη ή απόρριψη) ή άλλη επιλογή πριν λήξει ο χρόνος στις 00:00.

Υποστήριξη (αντίχειρας υψωμένος)



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να υποστηρίξετε μια τροπολογία ή πρόταση.

Απόρριψη (αντίχειρας προς τα κάτω)



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να απορρίψετε μια τροποποίηση ή πρόταση.

Αλλαγή μεγέθους κειμένου



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για εναλλαγή μεταξύ προεπιλεγμένου και μεγεθυμένου κειμένου.

Ανάγνωση κειμένου οθόνης



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να εμφανίσετε κουμπιά ανάγνωσης δυνατά δίπλα σε κάθε στοιχείο κειμένου.



Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να ακούσετε το κείμενο που διαβάζεται.

Ρύθμιση έντασης ήχου



Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να αυξήσετε ή να μειώσετε την ένταση του ήχου.