

# Standard i kryteria oceny spełnienia standardu dostępności WCAG e-materiałów opracowywanych w ramach naboru Opracowanie e-materiałów edukacyjnych wspierających włączenie się uczniów przybywających do Polski do polskiego systemu oświaty

## Spis treści

Wprowadzenie .....	1
1. Wytyczne dotyczące tworzenia e-materiałów .....	2
2. Dostępność e-materiałów zgodna z WCAG .....	3
3. Uwagi .....	6

## Wprowadzenie

E-materiały edukacyjne opracowane w ramach Projektu wybranego w konkursie „Opracowanie e-materiałów edukacyjnych wspierających integrację uczniów i uczennic przybywających do Polski z systemem oświaty”, mające na celu rozwijanie umiejętności języka polskiego oraz wiedzy o polskiej kulturze i społeczeństwie, powinny odpowiadać standardom funkcjonalnym, techniczno-graficznym oraz dostępności, zgodnie z wytycznymi WCAG. Wszystkie e-materiały zamieszczone będą na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej. Dostępność e-materiałów edukacyjnych opracowanych w ramach projektu jest kluczowa. Kluczowe jest, aby proces edukacyjny był dostosowany do indywidualnych potrzeb i możliwości każdego ucznia i uczennicy, tak aby wszyscy mieli równe szanse na zdobywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności.

Standard dostępności określają wymagania i kryteria oceny e-materiałów w trzech obszarach

tematycznych:

Obszar I: Edukacja wczesnoszkolna

Obszar II: Język polski

Obszar III: Historia, geografia i wiedza o społeczeństwie

Standard dostępności umożliwi odebranie i udostępnienie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej e-materiałów zgodnych z wytycznymi WCAG 2.2. na poziomie AA. Oznacza to, że materiały edukacyjne dostępne na platformie będą dostosowane do potrzeb uczniów ze specjalnymi potrzebami, w tym uczniów z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Dostępność e-materiałów jest niezwykle ważna, ponieważ zapewnia wszystkim uczniom równe szanse edukacyjne. Uczniowie z niepełnosprawnościami, którzy mają dostęp do odpowiednio dostosowanych materiałów edukacyjnych, mogą w pełni uczestniczyć w procesie nauczania i osiągać sukcesy edukacyjne.

## 1. Wytyczne dotyczące tworzenia e-materiałów

Obecne wytyczne dotyczące dostępności treści online, oznaczone jako WCAG 2.2, stanowią standardy stosowane dla stron internetowych oraz aplikacji mobilnych, mające na celu zapewnienie dostępności między innymi dla osób z niepełnosprawnościami. WCAG 2.2 zostało zainicjowane z celem kontynuacji pracy WCAG 2.1 - poprawy wytycznych dotyczących dostępności dla trzech głównych grup: użytkowników z niepełnosprawnościami poznawczymi lub trudnościami w nauce, użytkowników z niskim wzrokiem oraz użytkowników z niepełnosprawnościami na urządzeniach mobilnych. Wymagania strukturalne odziedziczone z WCAG 2.0, klarowność i wpływ propozycji oraz harmonogram doprowadziły do ostatecznego zestawu kryteriów sukcesu uwzględnionych w tej wersji. WCAG 2.2 opiera się na WCAG 2.1 i jest z nim wstecznie kompatybilne, co oznacza, że strony internetowe, które są zgodne z WCAG 2.2, są co najmniej tak samo dostępne jak strony zgodne z WCAG 2.1. Dodano wymagania, które opierają się na WCAG 2.1 i 2.0. WCAG 2.2 usunęło jedno kryterium sukcesu, 4.1.1 Analiza składniowa. Podmioty, które są zobowiązane prawnie do przestrzegania WCAG 2.0 lub 2.1, będą w konkursie dostosowywać treści do WCAG 2.2, ale mogą potrzebować nadal testować i raportować 4.1.1. Autorzy stosujący się do więcej niż jednej wersji wytycznych powinni być świadomi następujących dodatków. WCAG 2.2 rozszerza WCAG 2.1 poprzez dodanie nowych kryteriów sukcesu, definicji wspierających je oraz wytycznych organizujących te dodatki. Takie podejście dodatkowo pomaga jasno określić, że strony zgodne z WCAG 2.2 są również zgodne z WCAG 2.1. Grupa Robocza ds. Wytycznych Dostępności zaleca, aby strony przyjęły WCAG 2.2 jako swój nowy cel zgodności, nawet jeśli formalne zobowiązania odnoszą się do wcześniejszych wersji, aby zapewnić lepszą dostępność i przewidywać przyszłe zmiany w polityce.

Nowe kryteria sukcesu w WCAG 2.2 to:

- 2.4.11 Fokus nie zasłonięty (minimum) (AA)
- 2.4.12 Fokus nie zasłonięty (rozszerzone) (AAA)
- 2.4.13 Wygląd fokusu (AAA)
- 2.5.7 Ruchy przeciągania (AA)
- 2.5.8 Rozmiar celu (minimum) (AA)
- 3.2.6 Spójna pomoc (A)
- 3.3.7 Zbędne wpisywanie (A)
- 3.3.8 Dostępne uwierzytelnianie (minimum) (AA)

- **3.3.9 Dostępne uwierzytelnianie (rozszerzone) (AAA)**

Na potrzeby niniejszego dokumentu, przyjęto kryteria na poziomie minimalnym (A) oraz zalecanym (rozszerzonym) oznaczone jako AA. Te wytyczne opierają się na 4 zasadach, 13 wytycznych oraz 30 kryteriach sukcesu na poziomie minimalnym (A) a także 24 kryteriach na poziomie zalecanym (AA). Łącznie są to 54 kryteria sukcesu na poziomie AA wymaganym niniejszym dokumentem. Niżej zamieszczone wskazówki są jedynie ogólnymi zaleceniami dla twórców materiałów online i nie obejmują pełnej gamy zaleceń zawartych w WCAG 2.2. Szczegółowe informacje na temat wytycznych można znaleźć w oficjalnym dokumencie [Wytyczne dla dostępności treści internetowych \(WCAG\) 2.2 \(w3.org\)](https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/) ([Web Content Accessibility Guidelines \(WCAG\) 2.2 \(w3.org\)](https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/) - dostęp 30.05.2024 r.).

Każdy element multimedialny w e-materiałach musi posiadać jednoznaczną nazwę wyjaśniającą jego zawartość, co jest zgodne z zasadami dostępności cyfrowej WCAG. Jest to niezbędne, aby materiały były przystępne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), umożliwiając im pełny dostęp do edukacyjnych zasobów cyfrowych.

W przypadku multimediiów, które nie będą mogły być w pełni wykorzystane przez uczniów z dysfunkcjami należy zwrócić uwagę, czy dane multimedium jest uzupełnione opisem/tekstem alternatywnym (ograniczenie do odbioru, postawa bierna ucznia), czy zastąpione innym dostępnym multimedium (postawa twórcza, działanie ucznia). W takim przypadku Beneficjenci uzgodnią z ekspertem ORPEG alternatywę dla tego multimedium.

## **2. Dostępność e-materiałów zgodna z WCAG**

Dostępność obejmuje następujące 4 zasady:

- **Funkcjonalność:** Należy zapewnić: dostępność każdego elementu za pomocą klawiatury; umożliwienie wystarczającego czasu na wykonanie działań; możliwość zatrzymania lub pauzowania akcji; zapewnienie logicznej i intuicyjnej nawigacji po treści; określenie celu każdego linku; stosowanie nagłówków i etykiet. Należy unikać użycia błysków świetlnych i migających elementów.
- **Kompatybilność:** Treść powinna być poprawnie interpretowana przez technologie asystujące.
- **Postrzegalność:** Należy zapewnić tekst alternatywny dla każdej informacji nietekstowej, alternatywy dla mediów zależnych od czasu; różnorodne formy prezentacji treści bez utraty informacji i struktury oraz wartości edukacyjnej; kontrolę dźwięków. Nie należy stosować kolorów jako jedynej metody przekazywania treści i rozróżniania elementów wizualnych.
- **Zrozumiałość:** Treści i elementy interfejsu powinny być czytelne; materiały powinny być dostosowane do wieku i możliwości użytkowników; alternatywne opisy powinny zawierać istotne informacje dotyczące treści, umożliwiając osiągnięcie zamierzonych celów przez autora; instrukcje korzystania z materiałów i ich poszczególnych elementów powinny być szczegółowe, opisując kolejne kroki korzystania z zasobów.

E-materiały muszą być projektowane zgodnie z zasadami dostępności cyfrowej określonymi w WCAG, aby były użyteczne dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich potrzeb i predyspozycji edukacyjnych. Jednocześnie, powinny być dostępne opcje adaptacji i modyfikacji treści dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), co obejmuje indywidualne dostosowanie języka, treści oraz metod nauczania, aby maksymalnie wspierać ich proces edukacyjny.

E-materiały przygotowywane w projektach w ramach naboru „Opracowanie e-materiałów edukacyjnych wspierających włączenie się uczniów i uczennic przybywających do Polski do polskiego systemu oświaty”, tj. rozwijających znajomość języka polskiego oraz wiedzę na temat polskiej kultury i społeczeństwa powinny spełniać następujące warunki:

- Dostępność e-materiałów przygotowywanych w ramach projektu, mających na celu wsparcie uczniów i uczennic przybywających do Polski w procesie włączenia się do polskiego systemu oświaty, musi być zgodna z Wytycznymi dostępności treści internetowych w wersji WCAG 2.2.
- E-materiały należy przygotować tak, by mogły z nich swobodnie korzystać osoby z niepełnosprawnościami np. wzroku, słuchu, ruchu, z niepełnosprawnością intelektualną, zaburzeniami poznawczymi. Użytkownicy, którzy nie mogą korzystać z myszy, winni móc korzystać z e-materiałów, używając jedynie klawiatury; ci, którzy chcą lepiej widzieć treści, powinni móc powiększać sobie widok strony lub zmieniać jej kolory.
- Należy zaprojektować strony z e-materiałami tak, by były responsywne, to znaczy automatycznie dostosowywały się do szerokości ekranu urządzenia użytkownika; gdy rozmiar tekstu zostanie zwiększony o 200%, czytelność i widoczność treści i funkcji musi być zachowana.
- E-materiały należy tak zaprojektować, aby każdy użytkownik (w tym nauczyciele i nauczycielki, uczniowie i uczennice oraz ewentualnie rodzice) miał samodzielny i łatwy dostęp do wszystkich oferowanych usług oraz możliwość korzystania z przygotowanych e-materiałów.
- Konieczne jest, aby e-materiały umożliwiały uczniom i uczennicom wykonywanie zadań bezpośrednio na platformie.
- Wszystkie elementy graficzne e-materiałów, takie jak kafelki, przyciski i śródtytuły, powinny być kontrastowe i czytelne, aby wspierać intuicyjne korzystanie z materiałów przez uczniów i uczennice.
- Wymagane jest, aby wszystkie ilustracje i grafiki posiadały opisy alternatywne, umożliwiające dostęp uczniom i uczennicom z niepełnosprawnością wzroku, poprzez odczytywanie zawartości przez czytnik ekranu.
- W e-materiałach przeznaczonych dla uczniów i uczennic z dysfunkcją wzroku/słuchu przy wprowadzaniu opisów dźwiękowych, które służą jako alternatywa dla grafik, należy zapewnić informację zwrotną w formie tekstowej dla osób z dysfunkcją słuchu, aby wszyscy uczniowie mieli równy dostęp do informacji.
- W e-materiałach edukacyjnych należy unikać stosowania elementów zdobniczych, takich jak cieniowania, podkreślenia (używać tylko do podania linku) i kursywa, aby nie rozpraszać uwagi uczniów i uczennic.
- E-materiały mają uwzględniać zarówno treści obowiązkowe, jak i opcjonalne, aby spełnić różne potrzeby uczniów i uczennic.
- Jeśli e-materiały korzystają z tekstów źródłowych, konieczne jest, aby źródła te były starannie dobrane i dostosowane do poziomu zrozumienia uczniów i uczennic.
- W procesie tworzenia e-materiałów konieczna jest diagnoza poziomu skomplikowania leksykalnego tekstu oraz wskaźnika zagęszczenia leksykalnego.
- W e-materiałach edukacyjnych, kontrast między tekstem a tłem musi spełniać określone standardy WCAG, aby zapewnić odpowiednią czytelność treści dla wszystkich użytkowników, w tym dla osób z trudnościami w czytaniu.

- W e-materiałach edukacyjnych dla uczniów i uczennic z zaburzoną integracją sensoryczną, należy unikać ilustracji zbyt bogatych w szczegóły.
- We wszystkich e-materiałach edukacyjnych należy zapewnić, aby grafiki miały odpowiednią rozdzielczość, co umożliwi ich powiększenie do 200% bez utraty jakości.
- Nie należy dzielić wyrazów między liniami oraz zawsze rozpoczynać nowy wątek od nowego wiersza w celu ułatwienia zrozumienia treści.
- W e-materiałach edukacyjnych należy zachować spójność w stosowanych krojach czcionek, rozmiarze czcionek oraz kolorach. Jednakże, kolor nie powinien być jedynym środkiem przekazu znaczenia treści, aby uwzględnić potrzeby osób z zaburzeniami rozpoznawania barw.
- Zasady prostego języka, które będą stosowane w e-materiałach są następujące:
  - ✓ W tekście używane winny być słowa powszechnie znane, typowe dla poziomu języka A1, A2, B1 oraz socjolektu edukacji szkolnej na poziomie szkoły podstawowej.
  - ✓ Tekst winien być podzielony na części i każda z nich powinna posiadać śródtytuł.
  - ✓ Zdania oraz instrukcje winny być krótkie – do 20 wyrazów.
  - ✓ Jedno zdanie powinno wyrażać jedną myśl.
  - ✓ Należy używać naturalnej gramatyki: podmiot, orzeczenie, dopełnienie (np. Ala ma kota). Często winny być stosowane formy osobowe bezpośrednie (ja, my – w domyśle uczniowie i uczennice) i odnoszące się do odbiorcy.
  - ✓ Często używane powinny być formy osobowe (np. przekażemy, udostępniliśmy, otrzymasz).
  - ✓ Należy unikać imiesłów (np. przekazując, otrzymawszy, napisany, mieszkający), rzeczowników odczasownikowych (np. sporządzenie, niezłożenie), form bezosobowych (np. ustalono) i strony biernej (np. został wysłany).
  - ✓ Nie stosujemy zdań w stronie biernej na poziomie A1 i A2.
  - ✓ E-materiały powinny oddzielać słownictwo już utrwalone od nowego i dostarczać odpowiednie opisy, aby ułatwić zrozumienie treści dla uczniów i uczennic, np. w formie słownika.
  - ✓ W przypadku prezentowania nowych słów, zwłaszcza tych z terminologii specjalistycznej lub obcych, należy nie tylko dostarczyć zapis fonetyczny i nagranie wymowy, ale również zapewnić odpowiednie informacje zwrotne dla osób z dysfunkcją słuchu, takie jak transkrypcja lub opis dźwięków.
  - ✓ Słownictwo specjalistyczne z podstawy programowej będzie wyraźnie podzielone na treści obowiązkowe i fakultatywne, umożliwiając nauczycielom i nauczycielkom dostosowanie wymagań do zróżnicowanych możliwości poznawczych uczniów i uczennic.
  - ✓ Ilustracje w e-materiałach będą czytelne i wspierające procesy poznawcze oraz logiczne w treściach.
  - ✓ Podpisy pod ilustracjami będą zwarte i jednolicie prezentowane w całym materiale, aby ułatwić identyfikację.
  - ✓ E-materiały będą zawierać różnorodne zadania utrwalające, które pomogą uczniom i uczennicom lepiej zrozumieć i utrwalić treść.
  - ✓ Zabrania się umieszczania obrazków i wzorów w tle tekstu, aby zapobiec zakłóceniom w percepcji treści i uniknąć niepotrzebnych dyskusji na temat ich wpływu na czytelność.

- ✓ W e-materiałach należy utrzymywać spójność w procesie pracy z tekstami, stosując podobne schematy działania przy omawianiu różnych tematów społecznych.
- ✓ Należy unikać słów wieloznacznych, które mogą prowadzić do nieporozumień w kontekście nauki języka polskiego.
- ✓ W e-materiałach ważne jest dostarczanie jasnych definicji nowych słów i pojęć. Na przykład, jeśli wprowadzamy pojęcie "tradycja", musimy dostarczyć jego definicję i przykłady użycia w kontekście polskiej tradycji.
- ✓ W przypadku pojawienia się nowych, nieznanymi terminów, należy je wyjaśnić oraz podawać przykłady ich zastosowania. Polecenia powinny zawierać czasownik operacyjny, który precyzyjnie wskazuje, jakie działanie należy wykonać. Dodatkowo, należy dodać etykiety do formularzy, aby uczniowie korzystający z czytników ekranowych wiedzieli, co i gdzie powinni wpisać.

Poniższa tabela, tj. „Kryteria oceny spełnienia standardu dostępności”, odpowiada kryteriom sukcesu standardu WCAG 2.2 zawartym w wymaganiach opisanych w dokumencie Wytyczne dla dostępności treści internetowych (WCAG) 2.2 (w3.org). W standardzie WCAG 2.2 na poziomie AA każde zalecenie jest równie istotne – nie ma podziału na ważniejsze czy mniej istotne. Aby materiał online został uznany za dostępny, konieczne jest spełnienie wszystkich wymogów dotyczących danego e-materiału. Każdy aspekt, który odnosi się w jakikolwiek sposób do treści, musi zostać pozytywnie zweryfikowany, aby zapewnić pełną dostępność.

### 3. Uwagi

Dostosowanie e-materiałów należy prowadzić na bieżąco w trakcie ich tworzenia. Weryfikację dostępności e-materiałów należy prowadzić na bieżąco w trakcie ich tworzenia. Do tworzenia e-materiałów Beneficjent zobowiązany jest zatrudnić specjalistę z zakresu dostępności cyfrowej (zgodnie z kryterium dostępu nr 2 określonym w Regulaminie naboru).

KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
1.1.1 - Treść nietekstowa	Brak tabel wizualnych prezentujących dane, tworzonych za pomocą narzędzi tekstowych.			
	Wszystkie grafiki w e-materiale mają przypisany poprawnie sformułowany atrybut alt.			
	Wszystkie elementy nietekstowe w e-materiale mają przypisany poprawnie sformułowany tekst alternatywny.			
KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI



	<p>Alternatywa w formie tekstowej oddaje pełną informację zawartą w formie nietekstowej.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grafiki są opisane w taki sposób, że tekst opisu posiada walor edukacyjny.</li> <li>2. Teksty zamieszczone w formie grafiki są dokładnie przepisane i są opisane oraz umieszczone w tekście alternatywnym.</li> <li>3. Zapis nutowy zapisany w formie graficznej jest tekstowo zapisany w taki sposób, że odczytany przez czytnik ekranu pozwala na odczytanie/nauczenie się go przez ucznia niewidomego lub dodany jest prawidłowy tekst alternatywny.</li> </ol>			
	Wszystkie graficzne elementy czysto dekoracyjne mają pusty atrybut alt (alt="").			
	Wszystkie opisy alternatywne mają odpowiednią długość (liczbę znaków) uzależnioną od funkcji jaką spełniają w e-materiale.			
	Jeśli istnieje rozwiązanie typu CAPTCHA, to jest ono w pełni dostępne dla wszystkich.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Informacje w e-materiale nie są generowane przez arkusz stylów.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Po dezaktywacji stylów informacje przekazywane jako tło są nadal czytelne.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak symboli typu ASCII-Art bądź obecność zrozumiałej alternatywy.			
	Jeśli skrypt zmienia zawartość nietekstową na stronie, zmieniana jest również alternatywa dla tej zawartości.			
	Dokumenty do pobrania są w pełni dostępne.			
<b>1.2.1 - Tylko audio oraz tylko wideo (nagranie)</b>	<p>Dla wszystkich nagranych materiałów dźwiękowych i wideo, musi być zapewniona transkrypcja opisowa nagranych dźwięków spełniająca założone cele edukacyjne.</p> <p>Dla materiałów wideo musi być zapewniony opis tekstowy o właściwej materiałowi wartości edukacyjnej.</p>			
<b>1.2.2 - Napisy rozszerzone (nagranie)</b>	Wszystkie multimedialne elementy wizualne zawierające ścieżkę dźwiękową posiadają poprawnie sformułowane napisy dla niesłyszących. Napisy dla niesłyszących zawierają teksty wypowiedziane przez osoby mówiące w materiale, jak i opisane dźwięki tła.			
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
<b>KRYTERIUM SUKCESU</b>	<b>TEST WERYFIKUJĄCY</b>	<b>WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE</b>	<b>NIE DOTYCZY</b>	<b>UWAGI</b>

1.2.3 - Audiodeskrypcja lub alternatywa dla mediów (nagranie)	Dla mediów (animowanych, filmów, nagrań dźwiękowych) zmiennych w czasie należy zapewnić alternatywę, dla nagrań wideo w multimediami należy zapewnić audiodeskrypcję czyli przekaz, który podaje informacje o tej samej wartości edukacyjnej, co opublikowany materiał.			
1.2.5 - Audiodeskrypcja (nagranie)	Należy zapewnić ścieżkę audio (w mowie) prezentowanego materiału wideo tak, aby osoby niewidome go zrozumiały. Zapewniamy odpowiednią opcję, która pozwoli użytkownikom zamienić oryginalną ścieżkę dźwiękową na inną, która posiada dodatkowe informacje, skupiające się na działaniach, postaciach, zmianach scen, itp., a które są ważne dla zrozumienia treści.			
1.3.1 - Informacje i relacje	W formularzach pola o podobnym znaczeniu zostały pogrupowane za pomocą znaczników <fieldset> oraz ewentualnie <optgroup>.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	W przypadku użycia znaczników <fieldset>, w formularzach użyty jest odpowiednio sformułowany znacznik <legend>.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	W przypadku użycia znacznika <optgroup> w formularzach użyta jest odpowiednio sformułowana etykieta <label>.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Wszystkie pola formularzy są poprawnie, jednoznacznie zidentyfikowane.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak elementów HTML służących prezentacji.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak elementów HTML niepoprawnie użytych w celu zmiany prezentacji.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Poprawne użycie ról elementów.			
	Nagłówki przypisane są do odpowiednich elementów, w odpowiedniej kolejności.			
	Brak list elementów niemających odzwierciedlenia w kodzie HTML.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Poprawna struktura list definicji.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Poprawne sygnalizowanie cytatów.			
	Dostępność (poprawna struktura) dokumentów udostępnionych do pobrania.			
	Wszystkie tabele mają poprawnie zdefiniowane nagłówki połączone z danymi.			
Tabele nieprezentujące danych nie mają elementów tabel prezentujących dane.				



KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
	Brak tabel wizualnych prezentujących dane, tworzonych za pomocą narzędzi tekstowych.			
	Brak tabel prezentujących dane bez tytułów i opisów.			
	Tabele służące jako szkielet strony mają jasno określoną rolę.			
1.3.2 - Zrozumiała kolejność	Po dezaktywacji stylów informacje są nadal czytelne.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak słów, które są pisane literami oddzielnymi spacjami.			
1.3.3 - Właściwości zmysłowe	Projektując elementy nawigacyjne oraz komunikaty na stronie www, nie można odnosić się tylko do zmysłów. Komunikatom z komponentem zmysłowym (np. kolor, kształt, dźwięk) musi towarzyszyć opis. Treść powinna być prezentowana na różne sposoby.			
1.3.4 - Orientacja – wyświetlanie treści w układzie poziomym i w pionowym	Treść nie ogranicza swojego widoku i działania do jednej orientacji wyświetlania, takiej jak pionowa lub pozioma, chyba że określona orientacja wyświetlania jest niezbędna.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
1.3.5 - Określenie prawidłowej wartości	Cel każdego pola zbierającego informacje o użytkowniku może być programowo określony.			
1.4.1 - Użycie koloru	Nie należy używać koloru jako jedynej metody do przekazywania treści i rozróżniania elementów wizualnych. Elementy wyróżnione kolorem powinny posiadać opis tekstowy np. jeśli kolor ma podkreślić, że coś jest ważne powinno się dodać słowo Ważne			
	Utrzymanie wyróżnienia wizualnego linków.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Utrzymanie widoczności fokusa.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
1.4.2 - Kontrola odtwarzania dźwięku	Nie ma żadnych elementów osadzonych w znacznikach <BLINK>, <BGSOUND> lub <MARQUEE>.			
	Brak elementów uruchamiających dźwięk, którego nie da się łatwo zatrzymać.			
1.4.3 -	Kontrast elementów obecnych na stronie w stosunku do tła wynosi co najmniej 4,5:1. (Zalecane narzędzie do badania kontrastu to <i>color contrast analyzer</i> ).	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.

<b>Kontrast (minimalny)</b>	We wszystkich przypadkach, gdy w arkuszu zdefiniowany jest kolor jakiegokolwiek elementu, zdefiniowany jest również kolor tła, na którym występuje (i odwrotnie).			
<b>1.4.4 - Zmiana rozmiaru tekstu</b>	Utrzymanie widoczności całości informacji na stronie po powiększeniu do 200%.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
<b>KRYTERIUM SUKCESU</b>	<b>TEST WERYFIKUJĄCY</b>	<b>WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE</b>	<b>NIE DOTYCZY</b>	<b>UWAGI</b>
	Brak jednostek bezwzględnych służących do definiowania rozmiaru czcionek w elementach formularzy.			
	Obecność mechanizmu pozwalającego na powiększenie rozmiarów czcionki do 200% rozmiarów początkowych.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>1.4.5 - Tekst w postaci grafiki</b>	Jeżeli prezentowana treść może być przedstawiona tylko za pomocą tekstu, nie należy używać grafiki, aby ją wizualizować. Tylko wówczas, gdy rozmieszczenie tekstu jest kluczowe lub niemożliwe do odwzorowania, można stosować alternatywy tekstowe			
<b>1.4.10 - Zawijanie tekstu</b>	Treść może być prezentowana bez utraty informacji lub funkcjonalności, bez konieczności przewijania w dwóch wymiarach: pionowym i poziomym	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>1.4.11 - Kontrast elementów nietekstowych</b>	Wizualna prezentacja następujących elementów ma współczynnik kontrastu co najmniej 3:1 względem sąsiednich kolorów: Elementy interfejsu użytkownika: Informacje wizualne wymagane do identyfikacji komponentów i stanów interfejsu użytkownika, z wyjątkiem nieaktywnych składników lub gdy wygląd komponentu jest określony przez agenta użytkownika i nie jest modyfikowany przez autora; Obiekty graficzne: Części grafiki wymagane do zrozumienia treści, z wyjątkiem sytuacji, gdy konkretna prezentacja grafiki ma zasadnicze znaczenie dla przekazywanych informacji.			Związane z funkcjonalnością platformy (częściowo)
<b>1.4.12 Odstępy w tekście</b>	W treści zaimplementowanej przy użyciu języków znaczników, które obsługują poniższe właściwości stylu tekstowego, nie następuje utrata treści lub funkcjonalności przez ustawienie wszystkich następujących elementów i przez zmianę żadnej innej właściwości stylu: Wysokość linii (odstęp między wierszami) do co najmniej 1,5-krotności rozmiaru czcionki; Rozstaw następujących akapitów co najmniej 2 razy większy od rozmiaru czcionki; Odstępy między literami (tracking) do co najmniej 0,12-krotności rozmiaru czcionki; Odstępy między wyrazami do co najmniej 0,16 wielkości czcionki. Wyjątek: Języki naturalne i skrypty, które nie wykorzystują jednej lub więcej z tych właściwości stylu tekstowego w tekście pisanym, mogą być	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.

	zgodne przy użyciu tylko tych właściwości, które istnieją dla tej kombinacji języka i skryptu.			
KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
<b>1.4.13 Treść spod kursora lub fokusa</b>	<p>Tam, gdzie odbieranie, a następnie usuwanie wskaźnika myszy lub fokusa klawiatury powoduje wyświetlenie dodatkowej zawartości, a następnie jej ukrycie, prawdziwe są poniższe stwierdzenia:</p> <p>Odrzucone: Dostępny jest mechanizm umożliwiający odrzucenie dodatkowej zawartości bez przesuwania wskaźnika myszy lub koncentracji na klawiaturze, chyba że dodatkowa treść przekazuje błąd wejściowy lub nie przesłania ani nie zastępuje innej zawartości;</p> <p>Wskazywane: Jeśli wskaźnik myszy (hover) może wyzwolić dodatkową zawartość, wówczas wskaźnik może zostać przeniesiony na dodatkową zawartość bez znikania dodatkowej zawartości;</p> <p>Trwałe: Dodatkowa treść pozostaje widoczna do momentu usunięcia wyzwalacza aktywacji lub fokusa, użytkownik odrzuca go lub jego informacje nie są już ważne.</p> <p>Wyjątek: Wizualna prezentacja dodatkowej zawartości jest kontrolowana przez agenta użytkownika i nie jest modyfikowana przez autora.</p> <p>Uwaga 1: Przykłady dodatkowej zawartości kontrolowanej przez agenta użytkownika obejmują podpowiedzi przeglądarki utworzone przy użyciu atrybutu HTML title.</p> <p>Uwaga 2: Niestandardowe podpowiedzi, podmenu i inne niemodalne wyskakujące okienka wyświetlane w dymku i fokusie to przykłady dodatkowej treści objętej tym kryterium.</p>	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>2.1.1 - Klawiatura</b>	Wszystkie graficzne elementy klikalne posiadające atrybut „ismap”, „usemap” i podobne, podzielone na strefy klikalne są dostępne z klawiatury.			
	Wszystkie elementy aktywne w serwisie są dostępne za pomocą klawiatury.			
	Jeśli w kodzie HTML używane są atrybuty zarządzania zdarzeniami myszki, wszystkie one mają swój ekwiwalent dla klawiatury i na odwrót.			
<b>2.1.2 - Brak pułapki na klawiaturę</b>	Brak pułapki klawiaturowej.			
<b>2.1.4</b>	Jeśli skrót klawiaturowy jest zaimplementowany w treści przy użyciu tylko litery (w tym wielkich i małych liter), znaków interpunkcyjnych, liczbowych lub symboli, to przynajmniej jedno z poniższych jest prawdziwe:			

<p><b>Skróty klawiaturowe</b></p>	<p>Wyłączenie: Dostępny jest mechanizm wyłączenia skrótu;</p> <p>Mapowanie: Dostępny jest mechanizm zmiany mapowania skrótu w celu użycia jednego lub więcej niedrukowalnych znaków klawiatury (np. Ctrl, Alt, itp.);</p> <p>Aktywny tylko po otrzymaniu fokusa: Skróty klawiaturowe dla komponentu interfejsu użytkownika jest aktywny tylko wtedy, gdy ten składnik ma fokus.</p>			
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
2.2.1 -	Brak mechanizmu automatycznie odświeżającego stronę.			
Możliwość dostosowania czasu	Brak mechanizmu automatycznie przekierowującego stronę do innego adresu.			
2.2.2 - Wstrzymywanie (pauza), zatrzymywanie, ukrywanie	Brak migających lub poruszających się elementów, których nie da się zatrzymać.			
2.3.1 - Trzy błyski lub wartości poniżej progu	Nie ma żadnych elementów, które powodują gwałtowne zmiany jasności lub szybko błyskają na czerwono lub jeśli takie elementy są konieczne, uczeń jest wcześniej powiadomiony o tym.			
2.4.1 - Możliwość pominięcia bloków	Linki mające podobne funkcje są pogrupowane i mają nadany identyfikator.			
	Istnieje link „przejdź do treści” oraz inne linki ułatwiające omijanie bloków.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Na każdej stronie e-materiału jest przynajmniej jeden nagłówek.			
	Brak ramek (frame, iframe) bez tytułu.			
2.4.2 - Tytuły stron	Obecność odpowiednich poprawnych tytułów stron.			
2.4.3 - Kolejność fokusa	Nawigacja za pomocą klawiatury odbywa się w logicznej kolejności w stosunku do zawartości, czyli od lewej do prawej, od góry do dołu.			
	Treść dynamicznie generowana przez skrypt pojawia się bezpośrednio po elemencie powodującym jej pojawienie (w logicznej kolejności przemieszczania fokusa).			
	Obecność ostrzeżenia przed otwarciem nowego okna/zakładki w przeglądarce.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak mechanizmu otwierającego nowe okno bez udziału użytkownika.			

2.4.4 - Cel linku (w kontekście)	Możliwość łatwego zrozumienia celu i/lub działania linków.			
	Spójność linków w całym e-materiale.			
	Brak pustych linków.			
	Linki prowadzące do dokumentów do pobrania zawierają informację o ich języku, formacie oraz rozmiarze.			
2.4.5 - Wiele sposobów na zlokalizowanie strony	Obecność aktualnej mapy strony bądź wyszukiwarki w e-materiale.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
2.4.6 - Nagłówki i etykiety	Wszystkie pola formularzy są poprawnie, jednoznacznie zidentyfikowane. Na szczególną uwagę zasługują tu pola krzyżówek, plansz i im podobne.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Nagłówki są przypisane do poprawnych elementów.			
2.4.7 - Widoczny fokus	Utrzymanie widoczności fokusa. Ramka fokusa jest dobrze widoczna na każdym klikalnym elemencie.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Brak usunięcia ramki fokusa za pomocą skryptu.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
2.4.8 – Fokus nie zasłonięty	<p>Gdy komponent interfejsu użytkownika otrzymuje fokus klawiatury, komponent ten nie jest całkowicie ukryty przez treści stworzone przez autora.</p> <p>Dla każdego komponentu, który otrzymuje fokus klawiatury, należy sprawdzić, czy jest przynajmniej częściowo widoczny w widoku użytkownika. Żaden element nie jest całkowicie zasłonięty przez inne treści (np. banery, stopki, nagłówki, okna dialogowe).</p> <p>Testowanie strony w różnych rozdzielczościach i na różnych urządzeniach (np. komputer stacjonarny, tablet, smartfon), aby upewnić się, że komponenty interfejsu użytkownika z fokusem są widoczne w każdym scenariuszu.</p> <p><u>Przykłady:</u> Strona ma przylegającą stopkę (przyczepioną do dolnej części widoku). Podczas przechodzenia przez stronę za pomocą klawisza Tab, element z fokusem nie jest całkowicie wizualnie zasłonięty przez stopkę, ponieważ treści w widoku przewijają się w górę, aby zawsze wyświetlać element z fokusem klawiatury za pomocą marginesów przewijania.</p> <p>Strona ma pełnoekranowy dialog zgody na pliki cookie. Dialog jest modalny, uniemożliwiając dostęp do innych kontrolek na stronie, dopóki nie zostanie zamknięty. Fokus nie jest zasłonięty, ponieważ główna część dialogu zgody na pliki cookie pozostaje na ekranie (dopóki nie zostaną dokonane wybory i wysłane), a zatem główna część wskaźnika fokusa klawiatury pozostaje widoczna.</p>	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.

	<p>Powiadomienie jest zaimplementowane jako przylegający nagłówek, a fokus klawiatury jest przeniesiony do powiadomienia, dzięki czemu przynajmniej część wskaźnika fokusu jest widoczna. Powiadomienie znika po utracie fokusu, więc nie zasłania żadnych innych kontrolek, a część wcześniejszego wskaźnika fokusu klawiatury jest widoczna.</p>			
2.4.9 - Fokus nie zasłonięty	<p>Gdy komponent interfejsu użytkownika otrzymuje fokus klawiatury, komponent ten nie jest całkowicie ukryty przez treści stworzone przez autora.</p> <p>Dla każdego komponentu, który otrzymuje fokus klawiatury, należy sprawdzić, czy jest przynajmniej częściowo widoczny w widoku użytkownika. Żaden element nie jest całkowicie zasłonięty przez inne treści (np. banery, stopki, nagłówki, okna dialogowe).</p> <p>Testowanie strony w różnych rozdzielczościach i na różnych urządzeniach (np. komputer stacjonarny, tablet, smartfon), aby upewnić się, że komponenty interfejsu użytkownika z fokusem są widoczne w każdym scenariuszu.</p> <p><u>Przykład:</u> Strona zawiera przylegającą stopkę. Gdy użytkownik nawigując klawiaturą (klawisz Tab) przechodzi przez stronę, fokus nie jest całkowicie zasłonięty przez stopkę, ponieważ treści w widoku przewijają się w górę, aby zawsze wyświetlać element z fokusem klawiatury.</p>	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
2.4.10 - Wygląd Fokusu	<p>Element interfejsu użytkownika, który otrzymuje fokus klawiatury, ma mieć widoczny wskaźnik fokusu, który jest łatwo zauważalny i rozpoznawalny.</p> <p>Dla każdego komponentu, który otrzymuje fokus klawiatury, należy sprawdzić, czy wskaźnik fokusu jest wyraźnie widoczny. Wskaźnik fokusu musi spełnić następujące wymagania:</p> <p>Kontrast kolorów wskaźnika fokusu powinien być wystarczająco wysoki w porównaniu do tła i treści komponentu.</p> <p>Wskaźnik fokusu powinien mieć wyraźne granice, które wyróżniają go od reszty treści.</p> <p>Rozmiar wskaźnika fokusu powinien być wystarczająco duży, aby był łatwo zauważalny.</p> <p>Testowanie strony w różnych przeglądarkach (Chrome, Firefox, Safari, Edge) oraz na różnych urządzeniach (komputer stacjonarny, tablet, smartfon), aby upewnić się, że wskaźnik fokusu jest widoczny i rozpoznawalny we wszystkich przypadkach.</p> <p><u>Przykład:</u> Strona zawiera formularz z polami tekstowymi. Gdy użytkownik nawigując klawiaturą (klawisz Tab) przemieszcza fokus na pole tekstowe, wokół pola pojawia się wyraźna, kolorowa ramka o wysokim kontraście, która wyróżnia się na tle strony, dzięki czemu użytkownik może łatwo zidentyfikować, które pole jest aktywne.</p>	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
2.5.1 Gesty dotykowe	<p>Wszystkie funkcje wykorzystujące do obsługi gesty wielopunktowe lub oparte na ścieżkach mogą być obsługiwane za pomocą dotyku jednopunktowego bez gestu opartego na ścieżce, chyba że niezbędny jest gest wielopunktowy lub oparty na ścieżce.</p> <p>Uwaga 1: Ten wymóg dotyczy treści internetowych, które interpretują działania dotykowe (tj. nie dotyczy to działań wymaganych do obsługi programu użytkownika (przeglądarki internetowej) lub</p>	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.



	technologii wspomagającej).			
2.5.2 Rezygnacja ze wskazania	<p>W przypadku zdarzeń, które są wywoływane za pomocą pojedynczego wskazania, co najmniej jedno z poniższych twierdzeń jest prawdziwe:</p> <p>Brak zdarzenia: Zwolnienie wskazania nie wywołuje jakiegokolwiek części zdarzenia;</p> <p>Przerwanie lub cofnięcie: Zdarzenie wywołane wskazaniem można przerwać lub cofnąć po jego zakończeniu;</p> <p>Odwroćenie zdarzenia: Zwolnienie wskazania cofa wywołane zdarzenie i przywraca stan sprzed zdarzenia.</p> <p>Istotne: Zwolnienie wskazania jest niezbędne do wywołania zdarzenia.</p> <p>Uwaga 1: Funkcje emulujące naciśnięcie klawiszy klawiatury lub klawiatury numerycznej są uważane za niezbędne.</p> <p>Uwaga 2: Ten wymóg dotyczy treści internetowych, które interpretują działania wskaźnika (tj. nie dotyczy to działań wymaganych do obsługi programu użytkownika lub technologii wspomagającej).</p>	Nie podlega ocenie		Związane z funkcjonalnością platformy
2.5.3 Etykieta w nazwie	W przypadku komponentów interfejsu użytkownika z etykietami zawierającymi tekst lub obrazy tekstu, nazwa zawiera tekst, który jest prezentowany wizualnie.	Nie podlega ocenie		Związane z funkcjonalnością platformy
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
2.5.4 Aktywowanie ruchem	<p>Funkcjonalność, którą można obsługiwać za pomocą ruchu urządzenia lub ruchu użytkownika, można również obsługiwać za pomocą elementów interfejsu użytkownika, a reagowanie na ruch można wyłączyć, aby zapobiec przypadkowemu uruchomieniu, z wyjątkiem sytuacji, gdy:</p> <p>Obsługiwany interfejs: Ruch służy do obsługi funkcjonalności poprzez interfejs obsługiwany przez dostępność;</p> <p>Istotny: Ruch jest niezbędny dla funkcji, a to spowodowałoby unieważnienie działania.</p>	Nie podlega ocenie		Związane z funkcjonalnością platformy

<p>2.5.5 - Ruchy przeciągania</p>	<p>Komponenty interfejsu użytkownika, które wymagają przeciągania, muszą mieć alternatywną metodę operacji, która nie wymaga ruchów przeciągania.</p> <p>Sprawdzenie czy każdy komponent wymagający przeciągania ma alternatywną metodę działania, która nie wymaga ruchów przeciągania. Przykłady alternatywnych metod to: Przyciski strzałek do przesuwania elementów. Opcje zmiany wartości za pomocą klawiatury (np. klawisze strzałek, klawisz Tab). Klikalne przyciski do przesuwania elementów w żądanym kierunku.</p> <p>Testowanie komponentów, aby upewnić się, że alternatywne metody działania działają poprawnie i są łatwo dostępne dla użytkowników korzystających z klawiatury i innych technologii wspomagających.</p> <p>Przykład: Strona zawiera galerię obrazów, którą można przeglądać przeciągając obrazy w lewo lub w prawo. Oprócz tego, pod galerią znajdują się przyciski strzałek, które umożliwiają przesuwanie obrazów bez konieczności używania ruchów przeciągania.</p>	<p>Nie podlega ocenie</p>		<p>Związane z funkcjonalnością platformy</p>
<p>2.5.6 – Rozmiar celu</p>	<p>Komponenty interfejsu użytkownika, które są interaktywne (np. przyciski, linki), muszą mieć wystarczająco duży obszar celu, aby ułatwić ich użycie.</p> <p>Minimalny rozmiar obszaru celu powinien wynosić co najmniej 24x24 piksele CSS, z wyjątkiem następujących sytuacji:</p> <p>Kiedy komponent jest w grupie: Gdy kilka elementów interaktywnych jest rozmieszczonych w grupie, a przestrzeń między nimi jest wystarczająca, aby użytkownik mógł łatwo wybrać każdy z nich.</p> <p>Kiedy cel jest określony przez użytkownika: Gdy użytkownik sam określa rozmiar celu (np. ustawienia użytkownika).</p> <p>Kiedy zwiększenie rozmiaru celu powoduje problem: Gdy zwiększenie rozmiaru celu spowoduje, że strona będzie mniej użyteczna lub stworzy problemy z prezentacją treści.</p> <p>W kontekście specyficznych technologii: Gdy technologia używana na stronie ma ograniczenia, które uniemożliwiają spełnienie wymagań dotyczących rozmiaru celu.</p> <p>Zmierzenie rozmiaru obszaru celu każdego interaktywnego komponentu, aby upewnić się, że wynosi on co najmniej 24x24 piksele CSS.</p> <p>Przetestowanie interaktywnych komponentów na różnych urządzeniach (np. komputer, tablet, smartfon), aby upewnić się, że są one łatwo dostępne dla użytkowników korzystających z różnych technologii wspomagających.</p> <p><u>Przykład:</u> Strona zawiera ikony mediów społecznościowych na końcu artykułu. Każda ikona ma obszar celu wynoszący co najmniej</p>	<p>Nie podlega ocenie</p>		<p>Związane z funkcjonalnością platformy</p>

	24x24 piksele CSS, dzięki czemu użytkownicy mogą łatwo kliknąć lub dotknąć ikon, aby udostępnić artykuł na swoich profilach.			
3.1.1 - Język strony	Obecność poprawnej deklaracji języka w kodzie HTML oraz w dokumentach do pobrania.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
3.1.2 - Język części	Obecność poprawnej deklaracji języka dla elementów obcojęzycznych. Na szczególną uwagę zasługują pojedyncze słowa obcojęzyczne, dla których również musi występować zmiana języka. Zmiana języka powinna być także definiowana dla języków starożytnych, takich jak łacina. Ewentualnie można wprowadzić opis alternatywny z zapisem fonetycznym.			
3.2.1 - Po oznaczeniu fokusem	Brak zmiany kontekstu bez wyraźnego zatwierdzenia przez użytkownika.			
3.2.2 - Podczas wprowadzania danych				
3.2.3 - Konsekwentna nawigacja	Spójność linków w całym serwisie.			
	Spójność układu i działania pasków menu i innych elementów nawigacyjnych w e-materiale.			
	Spójność ułożenia linków pozwalających na omijanie bloków na wszystkich stronach.			
3.2.4 - Konsekwentna identyfikacja	Zachowana jest spójność tekstowych opisów alternatywnych, etykiet i „title” w powtarzających się elementach.			
	Teksty linków są spójne we wszystkich elementach e-materiału.			
3.2.5 – Spójna pomoc	Użytkownik ma łatwy dostęp do pomocy i wsparcia w spójny sposób na wszystkich stronach i w różnych częściach serwisu.			
	Jeśli na stronie internetowej oferowane są mechanizmy pomocy (np. pomoc kontekstowa, czat wsparcia, często zadawane pytania, dokumentacja), powinny one być dostępne w spójny sposób w różnych sekcjach i na różnych stronach serwisu.			
	Upewnienie się, że mechanizmy pomocy są dostępne w spójny sposób na wszystkich stronach i w różnych sekcjach serwisu. Mechanizmy te powinny być umieszczone w tym samym miejscu na każdej stronie lub być dostępne w ten sam sposób.			
	Przetestowanie dostępności mechanizmów pomocy na różnych stronach i w różnych sekcjach serwisu, aby upewnić się, że użytkownik zawsze może łatwo znaleźć i uzyskać pomoc. <u>Przykład:</u> Strona internetowa oferuje pomoc kontekstową, która jest dostępna jako ikona z pytajnikiem w prawym górnym rogu każdej strony. Kliknięcie ikony otwiera panel z odpowiednimi informacjami i opcjami kontaktu z działem wsparcia.			

3.3.1 - Identyfikacja błędu	W każdym przypadku niepoprawnie wypełnionego pola lub jego pominięcia musi wystąpić informacja o błędzie dostępna dla wszystkich użytkowników. Niedopuszczalne jest wskazywanie błędów w formularzu jedynie za pomocą koloru lub dźwięku. Sygnalizowanie błędów musi być również sygnalizowane komunikatem tekstowym.			
3.3.2 - Etykiety lub instrukcje	Format oraz charakter obowiązkowy informacji, które mają być podane w formularzu jest jednoznacznie podany i zrozumiały.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
	Umieszczenie etykiet pól formularzy nie pozostawia żadnych wątpliwości.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
<b>KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU DOSTĘPNOŚCI</b>				
KRYTERIUM SUKCESU	TEST WERYFIKUJĄCY	WYMAGANIE SPEŁNIONE* TAK/ NIE	NIE DOTYCZY	UWAGI
	Wszystkie pola formularzy są poprawnie, jednoznacznie zidentyfikowane. Szczególnie ważne przy ćwiczeniach, w których należy wpisywać odpowiedzi – na przykład krzyżówki.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
3.3.3 - Sugestie korekty błędów	W przypadku pojawienia się błędów w danych wpisanych w formularzu pojawia się informacja sugerująca, w jaki sposób można ponownie poprawnie wpisać dane.			
3.3.4 – Zapobieganie błędom (kontekst prawny, finansowy, związany z podawaniem danych)	Dla stron internetowych, na których pojawiają się zobowiązania prawne lub transakcje finansowe, i w których użytkownik modyfikuje lub usuwa dane zawarte w systemach przechowywania danych, lub wprowadza testowe odpowiedzi.			
3.3.5 – Zbędne wpisywanie	Jeśli użytkownik musi podać te same informacje więcej niż jeden raz w różnych krokach procesu (np. w formularzu), istnieje mechanizm, który umożliwia automatyczne uzupełnienie tych informacji lub ich ponowne użycie bez konieczności ponownego wpisywania. Gdy użytkownicy muszą wprowadzić te same dane wielokrotnie (np. imię i nazwisko, adres e-mail), strona powinna zapewniać mechanizmy umożliwiające ponowne wykorzystanie tych danych. Sprawdzenie czy serwis oferuje mechanizmy, które umożliwiają automatyczne uzupełnianie powtarzających się danych. Przykłady to: Funkcje autouzupełniania przeglądarki. Mechanizmy zapamiętywania wprowadzonych danych w sesji. Pola formularzy z wbudowaną pamięcią wcześniej wprowadzonych danych. Przetestowanie, czy mechanizmy autouzupełniania działają poprawnie i czy dane są poprawnie przenoszone między różnymi krokami procesu bez konieczności ponownego wpisywania. <u>Przykład:</u> Formularz rejestracyjny składający się z			

	<p>kilku stron, gdzie użytkownik musi wprowadzić swoje dane osobowe na pierwszej stronie, a następnie te same dane pojawiają się automatycznie na kolejnych stronach formularza bez konieczności ich ponownego wpisywania.</p>			
<p>3.3.6 - Dostępne uwierzytelnia nie</p>	<p>Mechanizmy uwierzytelniania, które wymagają wprowadzenia przez użytkownika danych (np. hasła, kody CAPTCHA), muszą być dostępne i umożliwiać łatwe korzystanie z nich przez wszystkich użytkowników, w tym osoby z niepełnosprawnościami.</p> <p>Mechanizmy uwierzytelniania muszą być dostępne i przyjazne dla użytkowników, w tym osób z różnymi niepełnosprawnościami. Powinny być oferowane alternatywne metody uwierzytelniania, które nie wymagają wprowadzania skomplikowanych danych lub które są dostępne za pomocą technologii wspomagających.</p> <p>Ocena, czy mechanizmy są dostępne dla wszystkich użytkowników, w tym osób z niepełnosprawnościami. Upewnienie się, że są zgodne z wytycznymi dotyczącymi dostępności.</p> <p>Przetestowanie mechanizmów uwierzytelniania, aby upewnić się, że są łatwe w użyciu i dostępne dla wszystkich użytkowników, w tym tych korzystających z technologii wspomagających.</p> <p>Jeśli obecne mechanizmy uwierzytelniania nie są dostępne, należy wprowadzić alternatywne metody, takie jak: Uwierzytelnianie biometryczne (np. odcisk palca, rozpoznawanie twarzy). Logowanie za pomocą jednorazowych kodów wysyłanych na e-mail lub telefon. Uwierzytelnianie oparte na linku wysłanym na e-mail (passwordless login). Używanie prostych pytań bezpieczeństwa zamiast skomplikowanych haseł. Przykład: Strona logowania oferuje opcję logowania biometrycznego, taką jak rozpoznawanie twarzy, oprócz standardowego logowania hasłem, aby ułatwić dostęp osobom, które mają trudności z wprowadzaniem tekstu.</p>			
<p>3.3.7 - Dostępne uwierzytelnia nie</p>	<p>Uwierzytelnianie powinno być tak zaprojektowane, aby nie wymagało od użytkownika pamiętania i wprowadzania informacji, które są trudne do zapamiętania, takich jak hasła, chyba że jest dostępna alternatywna metoda uwierzytelniania, która jest równie bezpieczna i wygodna.</p> <p>Systemy uwierzytelniania muszą umożliwiać korzystanie z bezpiecznych, łatwych do użycia metod, które nie wymagają pamiętania skomplikowanych informacji.</p> <p>Powinny być oferowane alternatywne, dostępne metody uwierzytelniania dla osób z niepełnosprawnościami, które mogą mieć trudności z tradycyjnymi metodami uwierzytelniania.</p> <p>Ocena, czy każda z metod jest dostępna i wygodna dla użytkowników z różnymi niepełnosprawnościami.</p> <p>Zapewnienie alternatywnych metod uwierzytelniania, takie jak: Uwierzytelnianie biometryczne. Logowanie bez hasła za pomocą linku wysłanego na</p>			



	<p>e-mail. Korzystanie z menedżerów haseł, które automatycznie wypełniają dane logowania.</p> <p>Przetestowanie wszystkich metod uwierzytelniania, aby upewnić się, że są one dostępne i łatwe w użyciu dla wszystkich użytkowników.</p> <p><u>Przykład:</u> Strona logowania oferuje opcję logowania biometrycznego, taką jak rozpoznawanie twarzy, oprócz standardowego logowania hasłem, aby ułatwić dostęp osobom, które mają trudności z wprowadzaniem tekstu.</p>			
4.1.1 - Nazwa, rola, wartość	Wszystkie elementy typu skryptowego lub programowalne w inny sposób są w pełni dostępne dla urządzeń wspomagających.			Związane z funkcjonalnością platformy (częściowo).
	Dostępność całości elementów generowanych dynamicznie przez javascript.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.
4.1.2 Komunikaty o stanie	W treści wprowadzonej przy użyciu języków znaczników komunikaty o stanie mogą być programowo określone poprzez role lub właściwości, dzięki czemu mogą być prezentowane użytkownikowi za pomocą technologii wspomagających bez uzyskiwania fokusa.	Nie podlega ocenie.		Związane z funkcjonalnością platformy.