

Annexe 3 : Charte d'accessibilité ADEME

- Les supports de formation projetés et distribués aux stagiaires doivent respecter la charte d'accessibilité de la communication de l'État :

<https://www.info.gouv.fr/accessibilite/charte-daccessibilite-de-la-communication-de-letat>

- Les supports de formation pour le distanciel doivent respecter les principes ci-après :

D'après la loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées, tous les sites Internet et applications mobiles d'organismes du secteur public doivent être accessibles. Cela comprend l'accessibilité numérique des e-learning.

Le e-learning accessible est un contenu conçu pour tous les apprenants, y compris ceux souffrant d'un handicap auditif, visuel, moteur, cognitif ou autre.

Pour garantir à tous les utilisateurs un accès égal aux contenus en ligne, des normes d'accessibilité ont été élaborées pour le web. Ce sont les Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), directives d'accessibilité des contenus web.

En France, vous pouvez vous appuyer sur le Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) pour en savoir plus sur l'accessibilité.

Nous rappelons, que si les fonctionnalités de l'outil ne permettent pas de rendre nativement le module accessible, il conviendra de proposer une alternative. Vous trouverez ci-dessous un exemple de liste de contrôle (source : Blog Articulate).

Checklist pour un e-learning accessible

Texte

- Utiliser une taille de police de 12 points au minimum
- Éviter les majuscules inutiles
- Utiliser une police en gras pour accentuer plutôt que le souligné ou l'italique
- Aligner les textes à gauche (pour les langues lues de gauche à droite)
- Utiliser des polices sans serif, plus lisibles
- Vérifier le contraste des couleurs entre le texte et l'arrière-plan ; le rapport de contraste doit être d'au moins 4,5:1
- Utiliser une structure sémantique appropriée pour les titres, les liens, les listes et autres éléments navigables
- Utiliser un langage simple et adapté au public
- Fournir un glossaire pour les acronymes et les termes compliqués
- Utiliser un langage inclusif (par exemple, « Sélectionner » au lieu de « Cliquer »)

Multimédia (Audio / Visuel)

- Fournir des sous-titres pour l'audio et la vidéo
- Fournir des transcriptions pour décrire la narration, les effets sonores, le texte à l'écran, les changements de scène et d'autres éléments audiovisuels
- Éviter la lecture automatique des médias
- Éviter les effets lumineux ou les animations qui ne peuvent pas être mises en pause
- Offrir à l'utilisateur final un contrôle total sur les médias
- Fournir des descriptions audios du contenu vidéo si nécessaire

Images

- Fournir un texte alternatif le cas échéant
- Réduire l'encombrement des diapositives (images et textes) pour améliorer la navigation et la compréhension

- Éviter les images avec du texte lorsque cela est possible

Interactivité

- Utiliser une navigation cohérente et logique
- Vérifier l'ordre du focus pour vous assurer que la technologie d'assistance répond aux attentes et définir un ordre de focus personnalisé si nécessaire.
- Vérifier que toutes les interactions sont navigables via le clavier (par exemple, éviter les états de survol qui révèlent des informations importantes)
- Éviter d'utiliser la couleur seule pour transmettre du sens ; compléter par un changement d'échelle, ou par l'ajout de texte ou d'icônes
- Utiliser un texte de lien unique et descriptif (par exemple, au lieu du lien hypertexte « Cliquez ici » dans « Cliquez ici pour nous contacter », utiliser « Contactez-nous » avec le lien hypertexte « Contactez-nous »).
- Fournir des instructions d'accessibilité quand la contribution de l'utilisateur est requise
- Éviter les limites de temps à moins qu'elles ne puissent être désactivées ou prolongées
- Identifier les erreurs de saisie et proposer des corrections