

Accessibilité numérique

Attention aux idées reçues

"Des personnes en situation de handicap ? Il n'y en a pas dans mon cours"

Tous les handicaps ne sont pas visibles et toutes les personnes porteuses d'un handicap ne se sont pas forcément fait connaître auprès de l'université.

"Rendre accessible mes cours, c'est beaucoup de travail pour quelques étudiants..."

Penser à l'accessibilité, c'est améliorer la lisibilité et la compréhension pour tout le monde.

"Un document accessible, c'est toujours austère"

Un document accessible respecte des contraintes mais ne limite pas la créativité.

Les 10 règles de l'accessibilité numérique

Consulter ces 10 règles pratiques permettent aux étudiants en situation de handicap d'accéder avec simplicité à vos activités ou ressources en ligne et de mieux suivre vos webconférences.

- [Les 10 règles pratiques pour l'accessibilité numérique](#)

L'accessibilité de Moodle

Moodle est Conforme WCAG 2.1 AA ce qui signifie que les utilisateurs de Moodle peuvent être assurés que Moodle rencontre l'accessibilité dans quatre domaines clés. Les outils de création et d'évaluation de Moodle LMS sont approuvés par WCAG comme perceptibles, utilisables, compréhensibles et compatibles.

La manière dont les cours, les ressources et les activités sont créés sur Moodle a également un impact sur leur accessibilité. Pour accueillir tous les apprenants, il est important que les ressources et activités proposées offrent des alternatives pour différents sens, des options entre la langue et les symboles et favorisent les compétences de traitement actif de l'information.

Moodle contient deux principaux assistants d'accessibilités :

- [L'outil d'accessibilité intégré à l'éditeur de texte de Moodle](#)
- [La boîte à outils d'accessibilité Brickfield](#)

Source : <https://moodle.com/fr/lms/caracteristiques-de-moodle/>

From:

<https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/> - **CEMU**

Permanent link:

<https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/doku.php?id=accessibilite&rev=1626258050>

Last update: **14/07/2021 12:20**

