



Uniwersytet
Kazimierza
Wielkiego
w Bydgoszczy

Centrum
Dydaktyki
Nowoczesnej

MATERIAŁ EDUKACYJNY

Narracja ekranowa, elementy audiodeskrypcji i omawianie treści wizualnych zgodnych z WCAG 2.1

Materiał pomocniczy dla osób przygotowujących
szkolenia online, webinary oraz nagrania ekranowe.

mgr Agnieszka Turowska

Wersja 1.0 | 20.05.2026 | CC BY 4.0



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



NCBR

Narodowe Centrum Badań i Rozwoju

Dlaczego narracja ekranowa jest ważna?

Standard **WCAG 2.1** wymaga, aby treści cyfrowe były dostępne dla wszystkich użytkowników - w tym osób niewidomych i słabowidzących, osób słuchających bez patrzenia na ekran oraz korzystających z **czytników ekranu**.

Niepoprawnie

„Klikamy tutaj”

„Jak widać na ekranie”

Poprawnie

„Przechodzę teraz do przeglądarki internetowej,”

„Na ekranie widoczna jest strona Ministerstwa Cyfryzacji”

Przejdźcie między prezentacją a stroną internetową

Każda zmiana kontekstu wymaga słownego komentarza. Oto przykładowy ciąg komunikatów podczas przełączania okien:

- „Przechodzę teraz z prezentacji PowerPoint do przeglądarki internetowej”
- „Na ekranie otwarta jest strona Ministerstwa Cyfryzacji”
- „W górnym menu wybieram zakładkę *Usługi cyfrowe*”
- „Po kliknięciu otwiera się lista dostępnych usług”

Przykład narracji: System EZD

Co warto opisywać?

- Zmianę widoku i otwierane moduły
- Zawartość tabel i statusy spraw
- Aktywne przyciski i formularze
- „Na ekranie widoczny jest panel główny systemu EZD”
- „Po lewej stronie znajduje się menu z modułami systemu”
- „Wybieram moduł *Rejestr spraw*”
- „Otworzyła się tabela zawierająca listę aktywnych spraw”

Przykład narracji: ChatGPT i narzędzia AI

- „Na ekranie widoczny jest interfejs ChatGPT”
- „Po lewej stronie znajduje się historia wcześniejszych konwersacji”
- „Wpisuję teraz przykładowe polecenie w polu tekstowym”
- „Model wygenerował odpowiedź widoczną w głównej części ekranu”

Niepoprawnie

„Klikamy tutaj”

„To narzędzie”

Poprawnie

„Wybieram przycisk Generuj,”

„Otworzyło się okno rozmowy z modelem”

Przykład narracji: Canva i edycja prezentacji

- „Otwarta jest aplikacja Canva”
- „W centralnej części ekranu znajduje się projekt prezentacji”
- „Po lewej stronie widoczny jest panel narzędzi”
- „Dodaję nowy slajd, klikając przycisk widoczny pod podglądem prezentacji”

Opisuj przełączanie
widoków

Nazywaj panele boczne i
paski narzędzi

Komentuj każdą zmianę na
ekranie

Jak opisywać wykresy, obrazy i tabele?

Wykres

„Na wykresie przedstawiono wzrost liczby uczestników szkoleń w latach 2023–2025. Trend jest wyraźnie rosnący”

Obraz

„Na slajdzie znajduje się zdjęcie osoby prowadzącej szkolenie online. Ilustruje pracę zdalną”

Tabela

„Tabela zawiera trzy kolumny: termin, temat szkolenia oraz prowadzący”

Ważne: Nigdy nie przekazuj kluczowych informacji wyłącznie za pomocą koloru - nie każdy użytkownik je rozróżni.

Dobre praktyki językowe

Stosuj

- Nazywaj elementy ekranu z nazwy
- Mów spokojnym, wyraźnym tempem
- Opisuj efekt każdego działania
- Informuj o każdej zmianie kontekstu
- Czytaj ważne treści wprost z ekranu

Unikaj

- „Tu”, „tam”, „to tutaj”
- „Klikamy tutaj” bez wskazania elementu
- Przełączania okien bez komentarza
- Zakładania, że widz widzi to samo co ty

Narracja ekranowa w nagraniach szkoleniowych

może spełniać funkcję audiodeskrypcji, jeśli prowadzący opisuje istotne działania i treści widoczne na ekranie, potrzebne do zrozumienia materiału

Materiały i przykłady

Przykład z projektu UKW

Nagranie z przedmiotu **Sieci komputerowe**

II autorstwa mgr. inż. **Piotra**

Żmudzińskiego, zrealizowane w ramach projektu *Uniwersytet Równych Szans*, stanowi przykład dobrej praktyki narracji ekranowej stosowanej w materiałach e-learningowych UKW.

[Obejrzyj przykład narracji ekranowej z materiału „Sieci komputerowe II”](#)



Przedmiot: Sieci komputerowe II

01. Podstawowa konfiguracja przełącznika L2 i routera.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Najważniejsze zasady

Mów, co dzieje się na ekranie

Opisuj każdą zmianę widoku i przejście między aplikacjami

Nazywaj elementy interfejsu

Używaj pełnych nazw przycisków, zakładek i modułów

Opisuj wykresy, obrazy i tabele

Wyjaśniaj dane słownie; nie opieraj się wyłącznie na kolorze

**Pamiętaj o użytkownikach
czytników ekranu**

Twoja narracja jest dla nich jedynym źródłem informacji o ekranie

Mini-checklista przed nagraniem

- ☐ Czy mówię, do jakiego okna, aplikacji lub strony przechodzę?
- ☐ Czy nazywam element, który wybieram: przycisk, zakładkę, moduł, pole formularza?
- ☐ Czy opisuję efekt działania, np. „otworzyła się tabela”, „pojawiła się odpowiedź”, „zmienił się widok”?
- ☐ Czy czytam lub streszczam ważne treści widoczne na ekranie?
- ☐ Czy opisuję wykresy, obrazy i tabele, jeśli są istotne dla zrozumienia szkolenia?
- ☐ Czy unikam zwrotów „tu”, „tam”, „jak widać”, „klikamy tutaj”?
- ☐ Czy ważne informacje nie są przekazywane wyłącznie kolorem?
- ☐ Czy nagranie będzie miało napisy lub transkrypcję?
- ☐ Czy ważne linki i materiały dodatkowe zostały nazwane w sposób zrozumiały dla odbiorcy?

Źródła i materiały uzupełniające

WCAG 2.1 / W3C:

- [1.2.2 Napisy do nagranych materiałów](#)
- [1.2.3 Audiodeskrypcja lub alternatywa medialna](#)
- [1.2.5 Audiodeskrypcja dla nagranych materiałów](#)
- [1.4.1 Użycie koloru](#)
- [1.4.3 Kontrast minimalny](#)

Materiały przykładowe:

- [Sporządzanie audiodeskrypcji – UTH Dostępny](#)
- [Film z audiodeskrypcją – Fundacja Katarynka / Fundacja Widzialni](#)
- [Działanie czytnika ekranu na stronie obywatel.gov.pl od 6:50](#)
- [Przykład UKW: „Sieci komputerowe II”, mgr inż. Piotr Żmudziński](#)

Opracowanie materiału i nota licencyjna

- Materiały opracowano na podstawie zasad WCAG 2.1, wytycznych W3C dotyczących audiodeskrypcji, napisów, treści nietekstowych, kontrastu i użycia koloru oraz doświadczeń z przygotowywania dostępnych materiałów edukacyjnych w projektach UKW.
- Przykładowe komunikaty narracji ekranowej opracowano na potrzeby materiału jako przykłady dobrych praktyk dla webinarów, screencastów i szkoleń online.
- W prezentacji wykorzystano grafikę wygenerowaną przy pomocy narzędzia Canva AI.

Nota licencyjna

Autorka: mgr Agnieszka Turowska

Podmiot udostępniający: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Licencja: Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)

Informacje o projekcie i finansowaniu

Materiał opracowano w ramach projektu

„Doskonałość Dydaktyczna na UKW”

nr FERS.01.05-IP.08-0229/25-00

Projekt realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021–2027, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus oraz budżetu państwa.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



NCBR
Narodowe Centrum Badań i Rozwoju