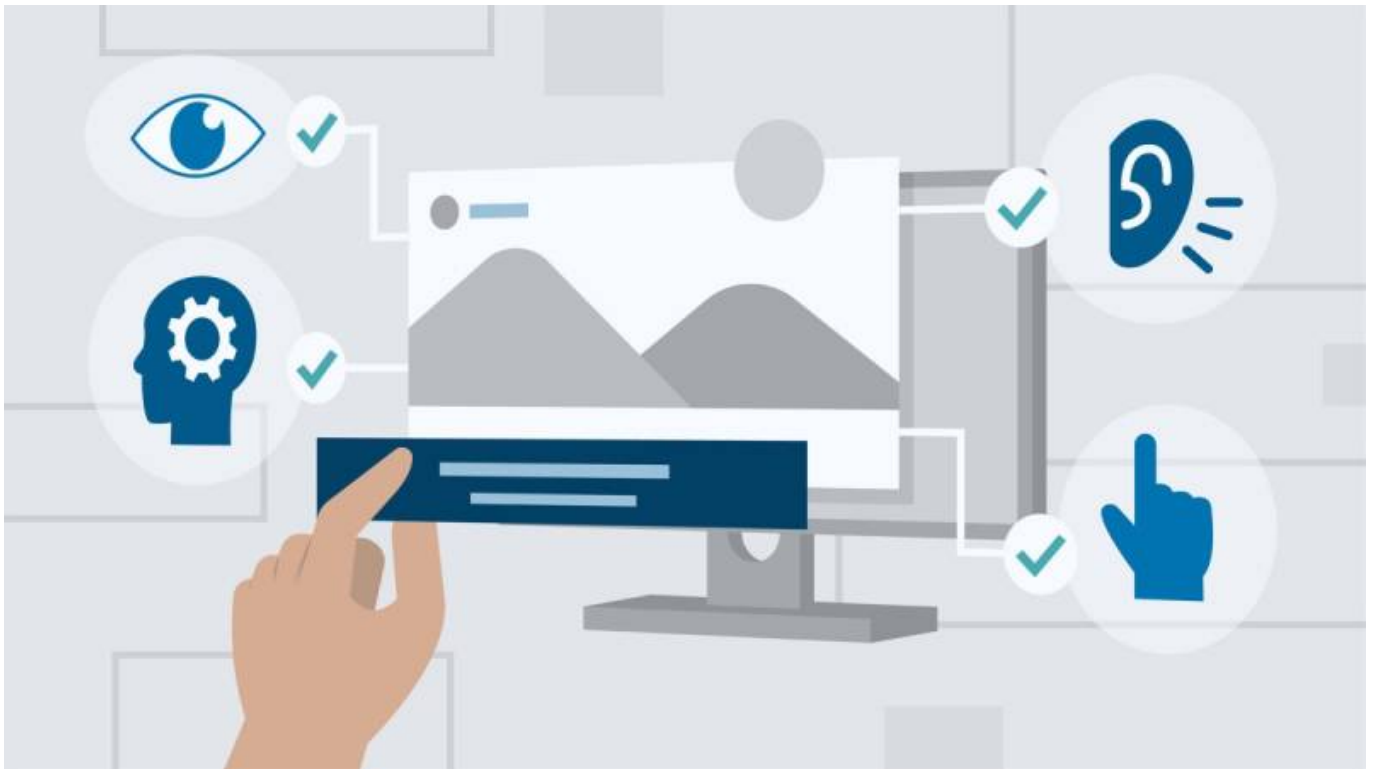


# LU06a - Accessibility Basics (A11y)



**Weiterführende Informationen:** Dieser Block stützt sich auf den Google-Kurs [web.dev - Learn Accessibility](https://web.dev/learn-accessibility/).

## Was ist Accessibility (A11y)?

**Accessibility** (Barrierefreiheit, abgekürzt **a11y** - «a», 11 Buchstaben, «y») bedeutet: Websites und Apps so gestalten, dass Menschen mit Beeinträchtigungen sie gleichwertig nutzen können.

Laut WHO haben über **15 % der Weltbevölkerung** - rund 1,3 Milliarden Menschen - eine Beeinträchtigung. Dazu gehören:

- **Sehbeeinträchtigungen** - Blindheit, Sehschwäche, Farbenblindheit
- **Motorische Einschränkungen** - kein Maus-Einsatz, nur Tastatur oder Spracheingabe
- **Kognitive Einschränkungen** - Leseschwäche, ADHS, Konzentrationsschwierigkeiten
- **Hörbeeinträchtigungen** - relevant besonders für Audio- und Video-Inhalte

Eine schlecht zugängliche Website kann für jemanden, der einen Screenreader benutzt, komplett unbenutzbar sein - genau wie eine fehlende Rampe jemanden im Rollstuhl ausschliesst.

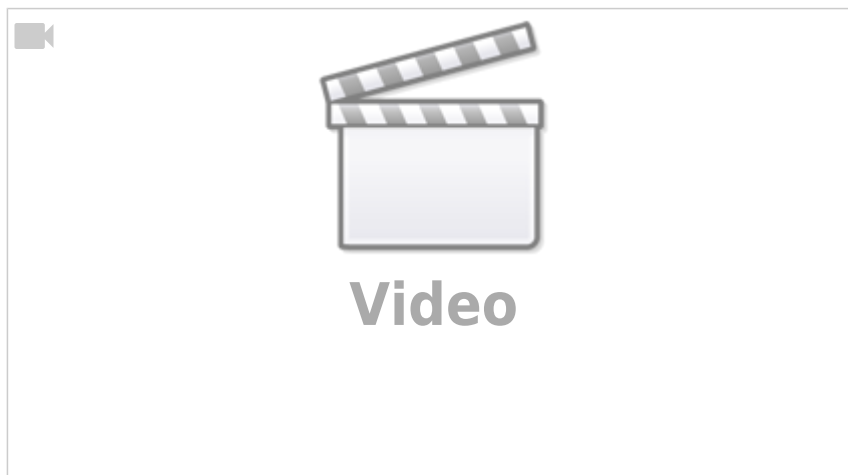
## Warum ist A11y wichtig?



Barrierefreiheit ist kein «Nice-to-have» mehr – sie ist aus drei Gründen relevant:

- **Inklusion:** Das Hauptziel ist, allen Menschen die uneingeschränkte Teilnahme am digitalen Leben zu ermöglichen.
- **Gesetzliche Anforderungen:** Viele Länder haben Gesetze, die auf den WCAG basieren. Seit 2025 ist digitale Barrierefreiheit in der EU für die meisten Websites und Online-Shops gesetzlich vorgeschrieben.
- **Bessere UX für alle:** Barrierefreie Massnahmen – wie klare Fehlermeldungen, logischer Aufbau und gute Kontraste – verbessern die Nutzung für **alle** User, nicht nur für Menschen mit Einschränkungen.

## WCAG - Der internationale Standard



Die **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)** werden vom World Wide Web Consortium (W3C) entwickelt und gelten als internationaler Standard für digitale Barrierefreiheit. Sie bieten Entwickler:innen klare, prüfbare Kriterien dafür, wie eine zugängliche Website aussehen muss.

## POUR - Die vier Grundprinzipien

### The Four Principles of Accessibility

#### Perceivable

The content must be available to users via sight, hearing, and/or touch.

#### Understandable

The content must be readable and predictable, with clear labels and instructions.



Source:

<https://www.w3.org/TR/UNDERSTANDING-WCAG20/intro.html>

Die WCAG sind um vier Grundprinzipien aufgebaut, die unter dem Kürzel **POUR** zusammengefasst werden:

#### 1. Wahrnehmbarkeit (Perceivable)



Inhalte müssen für Augen, Ohren oder Screenreader erkennbar sein.

- Bilder brauchen aussagekräftige alt-Attribute
- Videos benötigen Untertitel oder Transkripte

- Texte müssen ausreichend Kontrast zum Hintergrund haben (Mindest-Verhältnis: **4.5:1** für Fliesstext) → das Kontrastverhältnis von zwei Farben kann z.B. mittels diesem Online-Tools herausgefunden werden: [Coolers.co Text-Hintergrund-Kontrastrechner](#)

## 2. Bedienbarkeit (Operable)



Die Website muss ohne Maus – also nur mit Tastatur oder Sprachsteuerung – vollständig nutzbar sein.

- Focus-Styles beibehalten (nie outline: none setzen)
- Keine blinkenden Inhalte, die Anfälle auslösen könnten
- In unserem Projekt: aria-expanded beim Accordion und aria-checked beim Switch machen Zustände für Screenreader lesbar

## 3. Verständlichkeit (Understandable)



Sprache und Aufbau müssen logisch und vorhersehbar sein.

- Fehlermeldungen in Formularen müssen präzise erklären, was falsch ist (statt kryptischer Codes)

- Die Sprache des Dokuments muss im `<html>` deklariert sein: `<html lang=„de“>`
- Interaktionen sollen sich erwartungsgemäss verhalten

#### 4. Robustheit (Robust)



Inhalte müssen auf verschiedenen Geräten und mit Hilfstechnologien (Screenreader, Braille-Ausgabegeräte) zuverlässig funktionieren.

- Semantisches HTML verwenden statt `<div>` für alles
- Schriftgrößen in `rem` definieren, damit Browser-Zoom korrekt skaliert
- ARIA-Attribute korrekt und sparsam einsetzen

## Screenreader

Ein **Screenreader** ist ein Hilfsprogramm, das den Bildschirminhalt vorliest. Der Browser baut parallel zum DOM-Baum einen **Accessibility Tree** auf – eine vereinfachte Darstellung der Seite mit Rollen, Zuständen und Namen aller Elemente. Der Screenreader liest diesen Tree aus. Unter Mac gibt es in den System-Einstellungen zur „Accessibility“ (Bedienungshilfen) die Möglichkeit VoiceOver zu aktivieren. Unter Windows heisst es Sprachausgabe.

## Semantisches HTML als Grundlage

Die wichtigste Grundregel der Accessibility:

**Verwenden Sie das richtige HTML-Element für den richtigen Zweck.**

Browser und Screenreader kennen die eingebaute Semantik von HTML-Elementen. Ein `<button>` ist automatisch:

- Per Tastatur fokussierbar (Tab-Taste)
- Auslösbar mit Enter und Space
- Für Screenreader als «Schaltfläche» erkennbar

**Erste ARIA-Regel:** Verwenden Sie ARIA **nicht**, wenn ein natives HTML-Element denselben Zweck erfüllt. Ein `<button>` braucht kein `role=„button“`. ARIA ist nur dann nötig, wenn HTML allein nicht ausreicht.

## ARIA - Accessible Rich Internet Applications

ARIA ist eine Sammlung von HTML-Attributen, die Screenreadern und Hilfstechnologien zusätzliche Bedeutung kommunizieren - Rollen, Zustände und Eigenschaften, die HTML allein nicht ausdrücken kann.

### Drei ARIA-Konzepte:

Konzept	Attribut	Beispiele
Rolle	role=„...“	role=„switch“, role=„dialog“, role=„alert“
Zustand	aria-*	aria-expanded=„true“, aria-checked=„false“
Eigenschaft	aria-*	aria-label=„Menü öffnen“, aria-hidden=„true“

## aria-expanded - Zustand kommunizieren

Das Attribut `aria-expanded` teilt Screenreadern mit, ob ein steuerbarer Bereich gerade auf- oder zugeklappt ist. Beim Accordion ist das essenziell.

Im HTML setzen wir `aria-expanded=„false“` als Ausgangszustand:

```
<button class="accordion-btn" aria-expanded="false">
  What is this project, and how will it help me?
</button>
<p class="panel">
  It's a small but mighty mission...
</p>
```

### Was der Screenreader vorliest:

- Zugeklappt: «What is this project, Schaltfläche, zugeklappt»
- Aufgeklappt: «What is this project, Schaltfläche, aufgeklappt»

# Tastaturbedienbarkeit

Nicht alle Nutzenden arbeiten mit einer Maus. Menschen mit motorischen Einschränkungen, Sehbehinderungen oder temporären Verletzungen navigieren mit der Tastatur.

## Praxisbeispiel: Dark-/Light-Mode-Switch in Alarado

### Das Problem

Im Alarado-Projekt wurde der `<input type=„checkbox“>` mit `display: none` versteckt:

```
/* Alarado CSS – bisheriger Code */  
.switch input {  
  display: none;  
}
```

Das entfernt das Eingabefeld **komplett** aus dem Accessibility Tree. Screenreader und Tastaturnavigation überspringen den Switch – er ist für Nutzende von Hilfstechnologien unsichtbar und nicht bedienbar.

### Das HTML im Alarado-Projekt

```
<label class="switch">  
  <input type="checkbox" />  
  <span class="slider"></span>  
  <span class="switch-icons"></span>  
</label>
```

### Die Lösung: Visuell verstecken, aber zugänglich halten

Statt `display: none` verwenden wir eine CSS-Technik, die das Element **optisch unsichtbar** macht, es aber im Accessibility Tree **belässt**. Diese Technik nennt man «Visually Hidden»:

```
/* Visuell versteckt, aber für Screenreader sichtbar */  
.switch input {  
  position: absolute;  
  width: 1px;
```

```
height: 1px;
margin: -1px;
padding: 0;
border: 0;
overflow: hidden;
clip: rect(0, 0, 0, 0);
white-space: nowrap;
}
```

Damit der Screenreader die **Rolle** und den **Zustand** des Switches versteht, ergänzen wir das HTML mit ARIA-Attributen:

```
<label class="switch">
  <input
    type="checkbox"
    role="switch"
    aria-checked="false"
    aria-label="Dark Mode aktivieren"
  />
  <span class="slider"></span>
  <span class="switch-icons"></span>
</label>
```

- role=„switch“ - teilt mit, dass es sich um einen Ein-/Aus-Schalter handelt (nicht nur eine Checkbox)
- aria-checked=„false/true“ - kommuniziert den aktuellen Zustand
- aria-label=„...“ - gibt dem Switch einen lesbaren Namen (da kein sichtbarer Label-Text vorhanden ist)

Und im JavaScript aktualisieren wir aria-checked beim Umschalten:

```
const toggle = document.querySelector('.switch input');

toggle.addEventListener('change', () => {
  const isDark = toggle.checked;
  // Dark Mode umschalten ...
  toggle.setAttribute('aria-checked', isDark ? 'true' :
    'false');
});
```

#### Was der Screenreader jetzt vorliest:

- «Dark Mode aktivieren, Schalter, ausgeschaltet»
- Nach Klick: «Dark Mode aktivieren, Schalter, eingeschaltet»

# A11y-Grundsätze für jedes Projekt

- Semantische HTML-Elemente verwendet (<button>, <nav>, <main>, ...)?
- Sprache des Dokuments deklariert: <html lang=„de“>?
- Alle interaktiven Elemente per Tastatur erreichbar (Tab-Navigation)?
- Focus-Styles sichtbar - outline: none nirgends gesetzt?
- Texte haben ausreichend Kontrast (Mindest-Verhältnis 4,5:1)?
- Schriftgrößen in rem definiert (skaliert korrekt bei Browser-Zoom)?
- Bilder haben ein aussagekräftiges alt-Attribut (oder alt=„“ wenn dekorativ)?
- Interaktive Elemente haben ein zugängliches Label (aria-label oder sichtbarer Text)?
- Accordion kommuniziert Zustand mit aria-expanded?
- Toggle/Switch kommuniziert Zustand mit aria-checked und role=„switch“?
- Versteckte Elemente, die zugänglich sein sollen, mit Visually Hidden - nicht display: none?

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

[https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu06/theorie/c\\_accessibility?rev=1773522385](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu06/theorie/c_accessibility?rev=1773522385)

Last update: **2026/03/14 22:06**

