

# MOYENS PÉDAGOGIQUES EN ADÉQUATION AVEC L'OFFRE DE FORMATION

## TABLETTE POUR LES ENSEIGNANTS

- POUR LA GESTION DES PLANNINGS ET DES CONTACTS AVEC LES ÉLÈVES
- POUR LA GESTION PÉDAGOGIQUE DES LEÇONS DE CONDUITE

## ESPACE PÉDAGOGIQUE / CLIENT

- POUR L'ENSEIGNEMENT PRATIQUE
- POUR L'ENSEIGNEMENT THÉORIQUE

## VOITURE DOUBLE COMMANDE

- BOITE MANUELLE
- BOITE AUTOMATIQUE

## 2 ROUES MOTO

- SCOOTER KISBEE
- 125 MANUELLE ET AUTOMATIQUE
- MT07 POUR A2 ET POUR PASSERELLE

## SIMULATEUR

- POUR LA VALIDATION DES ACQUIS D'UNE PARTIE DE LA COMPÉTENCE 1  
(VOIR LISTE CI-DESSOUS DES CONNAISSANCES À VALIDER)



Le logiciel STARS AE est particulièrement destiné aux conducteurs apprentis ou débutants pour leur permettre de démarrer leurs apprentissages aux toutes premières phases de la conduite. Il répond en grande partie à la compétence 1 du REMC.

Le programme spécifique de formation à la conduite automobile est ainsi composé de 4 compétences et 30 objectifs de formation. Ces objectifs sont construits par des approches différenciées qui visent à aborder le contenu sous différents angles que sont le pourquoi, le comment et les risques dans la conduite.

Le simulateur prévoit la possibilité de faire l'évaluation de départ qui est obligatoire pour chaque nouvel élève.



Le logiciel STAR AE V3 se décompose en deux parties :

- **L'évaluation de départ** (45 min) : de manière autonome, équipé d'un casque, l'élève se voit faire une évaluation permettant de tester son niveau. Cette évaluation comprend plusieurs thématiques à l'issue de laquelle vous pourrez en sortir un résumé et/ou une analyse experte.
- **Les exercices par objectifs** : correspondant à la compétence 1 du REMC, l'élève va pouvoir se former à la connaissance des organes du véhicule, les premières heures de conduite ... Le module permet à l'élève de travailler de manière autonome en suivant la progression pédagogique indiquée à l'écran ou bien de manière accompagnée ou encore collective avec son moniteur à l'aide de la piste en mode « Conduite Libre ». Chaque objectif comprend des sous-objectifs que l'élève abordera les uns après les autres. Les objectifs 2, 3 et 4 comprennent 7 niveaux de progression, considérant qu'au 7ème niveau appelé « Autonomie 2 », l'élève aura acquis ce sous-objectif. A l'issue de la réalisation des sous-objectifs, chaque objectif comprend un exercice de validation de l'ensemble des acquis.

### **L'EVALUATION : POUR TOUS LES ELEVES (même avec expérience)**

En BOITE MANUELLE OU BOITE AUTOMATIQUE

#### **L'évaluation de départ, qu'est-ce que c'est ?**

C'est l'étape pendant laquelle les connaissances théoriques et les aptitudes pratiques de l'élève sont évaluées. L'évaluation est obligatoire pour toute personne souhaitant commencer une formation pratique au permis B (Art. R. 245-2 du Code de la Route) ou pour une évaluation du niveau selon le cas et l'objectif de futur élève. Son objectif est d'estimer le volume d'heures moyen nécessaire à la formation. Effectivement, cela reste une estimation. Le nombre d'heures pourra varier en fonction de l'implication, de la régularité dans le travail et du rythme d'apprentissage de l'élève.

## Comment le simulateur évalue le volume d'heures prévisionnel ?

L'élève est installé à la place du conducteur, au volant du simulateur pendant 45 minutes. Ce dernier accompagne l'élève dans les différentes étapes de l'évaluation (questions à choix multiples et aptitudes pratiques en position arrêtée ou en circulation). Les réponses et comportements au volant de l'élève permettent de renseigner un ensemble de critères définis pour aboutir à un nombre d'heures de formation nécessaire. Tout au long des exercices, l'élève obtient ou perd des points. Sa prestation sera alors conclue par une estimation d'heures de conduite.

Après l'évaluation, l'utilisateur a accès aux thèmes spécifiques de formation.

Ces thèmes sont au nombre de 4 :

- connaître les principaux organes de la voiture, les principales commandes et le tableau de bord,
- tenir et tourner le volant,
- démarrer et s'arrêter,
- utiliser la boîte de vitesse.

Pour chaque compétence, un niveau d'exigence décrit à l'élève ce que l'on attend de lui.

Les thèmes sont aussi décomposés en plusieurs sous-compétences.

Chaque sous-compétence débute par une phase d'explication (démonstration) puis vient la phase pratique dans laquelle l'utilisateur passe à l'action en exécutant les ordres demandés par le logiciel. Le suivi pédagogique de l'élève se fait automatiquement par le système.

Enfin, un exercice de validation permet de valider chaque sous-compétence.

**Si les sous-compétences et les compétences ne sont pas validées :**

**→ PAS DE CONDUITE EN VOITURE**

## COMPETENCES 1 : NOMBRE SELON LA VALIDATION DES EXERCICES

Dans le cadre d'une PREMIERE INSCRIPTION, **les 4 points ci-dessous devront être validés**, avant de pouvoir commencer la conduite en situation réelle.

Pour toute personne, ayant l'obligation de faire les 20h ou 13h minimum obligatoire

### En Boite Manuelle :

- 1- Connaître les principaux organes et commandes du véhicule
  - Agir sur les commandes mécaniques
  - Connaître les éléments constituant la chaîne cinématique
  - Agir sur les commandes de communication et les accessoires
  - Avoir des notions sur le tableau de bord et ses voyants
  - Connaître les feux avant et arrière
- 2- Tenir, Tourner le volant et maintenir la trajectoire
  - Savoir tenir le volant en ligne droite et comprendre l'importance du regard
  - Tourner le volant sans déplacer les mains sur la couronne
  - Savoir tourner avec simple déplacement des mains
  - Savoir tourner en chevauchant les mains
  - Avoir des notions sur le regard en 3 temps
- 3- Démarrer et s'arrêter
  - Savoir mettre le moteur en marche et l'arrêter
  - Savoir démarrer la voiture sur terrain plat sans accélération et l'arrêter

