

CONTENUS PÉDAGOGIQUES

TABLE DES MATIÈRES

Évaluation de départ	5
Les choix pédagogiques dans OSCAR 2	9
Base 1 : Installation - Travail du volant	10
Base 2 : Installation - Démarrage/arrêt - Monter les vitesses	14
Base 3 : Monter et rétrograder les vitesses	17
Changement de direction 1	18
Changement de direction 2	21
Priorités	24
Perfectionnement en conduite	25
Conduite libre	26
Manœuvres et stationnement (Option)	27
Temps de réaction et freinage	29
Dangers et risques	31
Dépassement	32
Examen blanc	33
Situations dégradées	34
RVP	35
B78 >> B Leçons 1 et 2	35
Boîte automatique	36





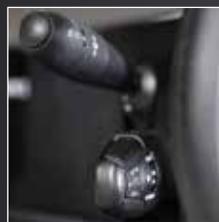
Simulateur de Conduite Automobile Rousseau

L'ACCÉLÉRATEUR D'APPRENTISSAGE

UNE IMMERSION MAXIMALE

- Un grand **écran panoramique** incurvé avec le **poste de conduite situé à gauche** comme en voiture.
- **Deux écrans latéraux** incurvés.
- Un **volant réglable** en hauteur.

Des commandes de véhicule avec régulateur de vitesse.



Un siège réglable avec vibrations reproduisant les sensations de conduite.

Un écran arrière pour apprendre à effectuer les manœuvres.



Une webcam pour vérifier les contrôles de l'élève.



Un système de cache métallique permet de passer de la boîte manuelle à la boîte auto en quelques secondes.

Amorti dès le 4^e élève formé dans le mois!

1 Optimisation des ressources humaines: Oscar 2 compense le manque d'enseignants, permettant à l'auto-école de fonctionner plus efficacement.

2 Avantage réglementaire: son utilisation est prise en compte dans le calcul des ETP dans le cadre de Rendez-vous Permis.
Ex : 10 élèves formés / mois = 50 heures d'utilisation = 0,3 ETP supplémentaire.

3 Suivi pédagogique connecté: les leçons sont synchronisées avec Easysystème et/ou Elgéaweb, Codes Rousseau Formateur (CRF) en voiture et Codes Rousseau Élève (CRE) à la maison, garantissant un suivi pédagogique optimal.

4 Productivité accrue: il maximise les heures d'ouverture du bureau en permettant aux élèves de s'entraîner de manière autonome jusqu'à 5 heures, sans mobiliser d'enseignant.

5 Différenciation concurrentielle: il renforce l'attractivité de l'auto-école en proposant une solution moderne et innovante.



ÉVALUATION DE DÉPART

L'évaluation est obligatoire pour toute personne souhaitant commencer une formation pratique au permis B (*Art. R. 245-2 du Code de la route*).

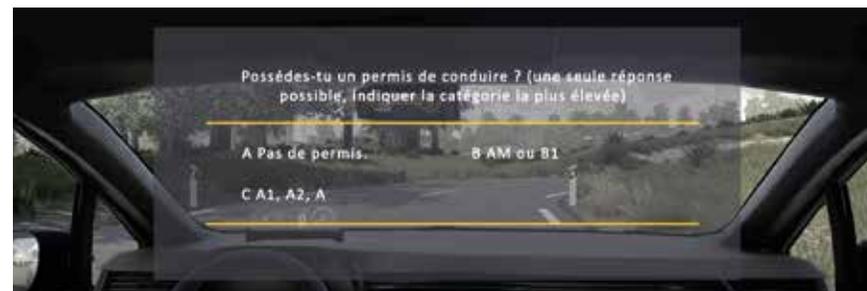
L'objectif est d'estimer le volume d'heures nécessaires à la formation du futur conducteur.

Pendant 45 - 50 minutes, l'élève va réaliser divers exercices permettant d'évaluer ses connaissances et ses capacités nécessaires à l'apprentissage de la conduite.

QCM ET TESTS PSYCHOTECHNIQUES

7-8 min

Évaluer l'expérience de conduite et la connaissance du véhicule
[3-4 min] (7 points)



➔ L'élève répond à un QCM sur son expérience: permis possédé(s), expérience de conduite, avec qui, où...
L'élève répond à un QCM sur ses connaissances du véhicule: mécanique, équipements... Cette partie n'entre pas dans le calcul du résultat final, mais donne une indication au formateur.

Évaluer l'appréhension du risque routier (à titre informatif)



- Quelques questions permettent d'avoir un aperçu de la perception des risques de l'élève.
La situation doit être estimée comme comportant un risque faible, moyen ou fort. Cette partie n'entre pas dans le calcul du résultat final, mais donne une indication au formateur sur la personnalité de son élève.

Évaluer la compréhension et la mémoire (10 points)



- Deux tests psychotechniques permettent d'évaluer objectivement ces critères : le jeu des ballons et le jeu de mémorisation.
L'élève répond en utilisant l'écran tactile.
- Dans le jeu des ballons, l'élève doit comprendre et mettre en action des consignes qui se complexifient au fur et à mesure.
 - Dans le jeu de mémorisation, l'élève doit reproduire des suites de couleurs/sons sur l'écran tactile.

EXERCICES SUR PLATEAU

13-15 min

Évaluer les habiletés : installation, démarrage/arrêt, volant (17 points)

Installation au poste de conduite

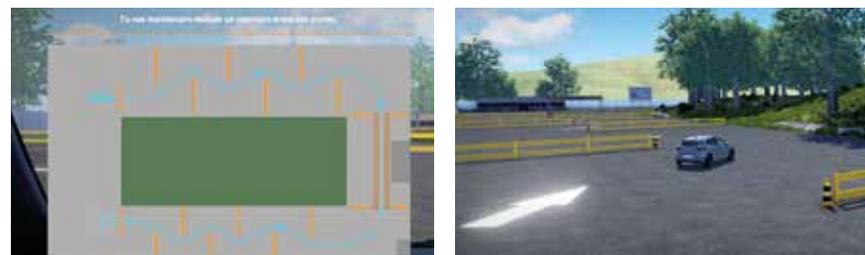
- Il est demandé à l'élève de s'installer et de valider lorsqu'il estime que son installation est correcte.
Le simulateur détecte alors s'il a bien appuyé sur la pédale pour régler son siège et s'il a bien attaché la ceinture de sécurité.
Pour être sûr que l'élève adopte une bonne position, une vidéo lui montre ensuite comment s'installer afin qu'il puisse apporter les modifications nécessaires.

Démarrage/Arrêt



- Deux exercices permettent d'évaluer le démarrage/arrêt : le test des jauges et les exercices de démarrage/arrêt.
Le test des jauges permet d'abord à l'élève d'identifier les pédales, puis on évalue sa capacité à suivre un curseur se déplaçant dans la jauge. S'il arrive à suivre les jauges, c'est qu'il maîtrise la course des pédales.
Une fois ce premier test réalisé, 3 démarrages/arrêts sont effectués par l'apprenant.

Utilisation du volant



- Un parcours de slalom permet d'évaluer l'habileté de l'élève à manier le volant.
Un passage plus resserré permet d'évaluer la capacité à maintenir le véhicule en ligne droite.

L'élève réalise un parcours de conduite en agglomération, sans circulation. La boîte de vitesses est désactivée et l'élève utilise le frein, l'accélérateur et les clignotants.

De nombreuses situations sont rencontrées et permettent d'évaluer les compétences suivantes :

- le respect des consignes (5 points),
- l'attitude à l'égard de la sécurité (10 points),
- les trajectoires (5 points),
- le respect du Code de la route (5 points),
- l'orientation (7 points).



Votre logo

Lettre Résultat

Comment OSCAR 2 évalue le volume d'heures prévisionnel ?

Votre élève peut obtenir au maximum 79 points et au minimum 0.

En fonction du nombre de points obtenus, nous faisons correspondre le résultat de l'élève à une tranche de volume d'heures de formation nécessaire.

LES CHOIX PÉDAGOGIQUES DANS OSCAR 2

Le jeu

➔ Premier simulateur à intégrer des jeux pour faciliter l'apprentissage. L'élève apprend en même temps qu'il joue, mais il n'en a pas l'impression. Pourtant, il se souviendra toujours des jeux qu'il a faits sur le simulateur. Vous pourrez alors facilement les mettre en lien avec la pratique.

Le mode automatique

➔ Pour faciliter le travail du volant, le simulateur fonctionne en boîte automatique. L'élève doit cependant gérer la vitesse de progression car il garde la maîtrise de l'accélérateur et du frein. La vitesse est bridée en fonction de la difficulté de l'exercice entre 19 et 24 km/h.

Le verrouillage de la direction

➔ Pour le travail des passages de vitesses et rétrogradages, le choix a été fait de verrouiller la direction. Cela présente l'avantage d'empêcher toute sortie de route. L'élève peut vraiment se concentrer sur le maniement du levier et la chronologie des mouvements. Lorsqu'il a effectué de multiples répétitions, la direction est déverrouillée pour qu'il gère à la fois les passages de vitesses et le guidage du véhicule.

L'affichage persistant des consignes

➔ Afin que l'élève ne soit jamais perdu dans les actions à réaliser, les consignes restent affichées à l'écran tant que l'élève ne les a pas effectuées. S'il ne sait plus ce qu'il a à faire, il a juste à lire ce qui est affiché à l'écran.

Les pense-bêtes

➔ Certaines procédures demandent à être effectuées dans un ordre précis. Lors du passage en autonomie, sur la procédure de démarrage par exemple, la chronologie s'affiche au bout de 15 secondes, en cas d'inaction de l'élève.

Le slow motion

➔ Contrairement à la réalité, il est possible de maîtriser le temps, ce qui autorise à ralentir voire à arrêter la simulation pour donner des explications ou des instructions.

La mise en évidence

➔ Pour attirer l'attention de l'élève sur des points précis, notamment lors du travail des rétros et de l'angle mort, la mise en évidence est utilisée en surlignant les zones concernées.

BASE 1 : INSTALLATION - TRAVAIL DU VOLANT

- C1a** - Connaître les principaux organes et commandes du véhicule, effectuer des vérifications intérieures et extérieures.
- C1b** - Entrer, s'installer au poste de conduite et en sortir.
- C1c** - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.
- C1g** - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.

L'objectif de cette première leçon est de découvrir les différentes techniques de rotation du volant.



Dans cette leçon les déplacements du véhicule sont gérés en boîte automatique. L'élève utilise le frein, l'accélérateur et le volant.

Voici les exercices travaillés :

- Installation du conducteur.
- Présentation des pédales.
- Présentation des commandes et de la boîte.
- Présentation du volant.
- Jeu - Wagon de la mine 1.
- Jeu - Wagon de la mine 2.
- Tourner le volant sans déplacer les mains.
- Tourner le volant en déplaçant la main côté virage.
- Tourner le volant en chevauchant les mains.
- Jeu - Wagon de la mine 3.
- Chevauchement des mains - Retour glissé.
- Volant : Évaluation.
- Jeu - Wagon de la mine 2.

■ Zoom sur le jeu du wagon de la mine



La pédagogie par le jeu appliquée à la conduite !

→ Le principe

L'élève déplace un wagon à l'aide du volant. Il doit récupérer des pierres précieuses qui tombent du plafond de la mine. Au fur et à mesure du temps, les pierres sont de plus en plus espacées et obligent à tourner davantage le volant.

- Au **niveau 2**, on doit en plus éviter les pierres rouges.
- Au **niveau 3**, les pierres tombent aux extrémités de l'écran et nécessitent un chevauchement rapide et précis.

→ Objectif pédagogique

Faire travailler les techniques de volant sans que l'élève ne s'en aperçoive et déverrouiller des automatismes.

→ Ce qu'on observe

- Étant donné l'amplitude du jeu qui nécessite 3 tours de volant pour passer d'un côté à l'autre de la voie ferrée, l'élève déverrouille spontanément le chevauchement des mains, même si la technique n'est pas bonne.
- Son regard est en prospection. Il cherche l'endroit où vont tomber les pierres, contrairement au travail en voiture où il a tendance à regarder ses mains.
- L'élève commence à faire des choix. S'il a pris du retard, il peut choisir de rater une pierre pour mieux se repositionner pour les suivantes. Il pourra par la suite être amené à faire des choix comme renoncer à un dépassement par exemple.

■ Travail du volant

→ Exercice 1

Tourner le volant sans déplacer les mains.

L'élève le met en pratique sur une route en ligne droite, en passant alternativement dans la voie de gauche puis dans la voie de droite. Il recommence l'exercice deux fois de suite. Afin de favoriser la réussite de l'exercice, la vitesse de la voiture est bridée à 24 km/h.



→ Exercice 2

Tourner le volant en déplaçant la main côté virage.

Une vidéo présente la méthode à l'élève. Il doit ensuite réaliser les actions en même temps que la vidéo puis effectuer un exercice dynamique en suivant une ligne bleue qui apparaît devant le véhicule au fur et à mesure de sa progression. L'accent est mis sur la nécessité de porter le regard vers l'avant. Dans cet exercice, la vitesse est également bridée. En cas d'écart trop important par rapport à la trajectoire dessinée, le véhicule est relocalisé correctement.

La dernière phase de cet exercice consiste à mettre la méthode en application sur une route sinueuse.



→ Exercice 3

Tourner le volant en chevauchant les mains.

Dernière phase, une vidéo présente la méthode puis l'élève la réalise en même temps que la vidéo. Il la met ensuite en pratique sur une aire d'évolution en suivant également une ligne bleue spécialement conçue pour obliger au chevauchement des mains. L'élève travaille dans un premier temps en ramenant le volant en chevauchant les mains puis il voit ensuite la méthode du retour glissé du volant.



■ Évaluation du volant

→ L'évaluation débute par une route sinueuse, se poursuit sur une aire d'évolution avec des cônes et se termine dans un parcours alvéolé qui se dessine au fur et à mesure de la progression du véhicule. La variété des situations oblige l'élève à utiliser les différentes techniques et à faire preuve de réactivité et d'initiatives sur la dernière partie du parcours.

Pour cette évaluation, la vitesse est également bridée pour ne pas ajouter de difficultés supplémentaires. Sont évalués :

- les écarts par rapport à la trajectoire idéale qui se situe en milieu de voie,
- le heurt d'obstacle.



BASE 2 : INSTALLATION - DÉMARRAGE/ARRÊT MONTER LES VITESSES

- C1a** - Connaître les principaux organes et commandes du véhicule, effectuer des vérifications intérieures et extérieures.
- C1b** - Entrer, s'installer au poste de conduite et en sortir.
- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.

- Installation du conducteur
- Identification des commandes
- Témoins du tableau de bord
- Chaîne cinématique - Patinage de l'embrayage
- Jeu - L'ascenseur de la mine
- Démarrage - Arrêt
- Passage de vitesses 1 → 2
- Passage de vitesses 1 → 2 → 3

■ Installation du conducteur

→ Des vidéos explicatives montrent à l'élève comment régler le siège, le dossier ainsi que la ceinture de sécurité. Les rétroviseurs étant déjà réglés dans la simulation, il lui est précisé qu'il abordera directement ce sujet avec son enseignant, dans la voiture.

■ Identification des commandes

→ Le simulateur choisit aléatoirement des commandes que l'élève doit actionner. C'est la méthode essai/erreur. Si l'action de l'élève est fautive, le simulateur lui indique la commande qu'il vient d'actionner et lui redemande d'actionner la bonne commande. L'élève apprend donc, y compris lorsqu'il se trompe.

■ Témoins du tableau de bord

→ L'élève répond à un QCM sur les témoins du tableau de bord.

■ Chaîne cinématique - Patinage de l'embrayage



→ Les différents éléments de la chaîne cinématique sont présentés schématiquement dans une courte vidéo. Le patinage de l'embrayage est travaillé sans accélération. L'élève doit faire avancer la voiture sans lui donner d'élan puis l'arrêter et ainsi de suite...
L'objectif est de lui faire comprendre que la maîtrise des démarrages se fait par la maîtrise de l'embrayage.

■ Zoom sur le jeu de l'ascenseur de la mine

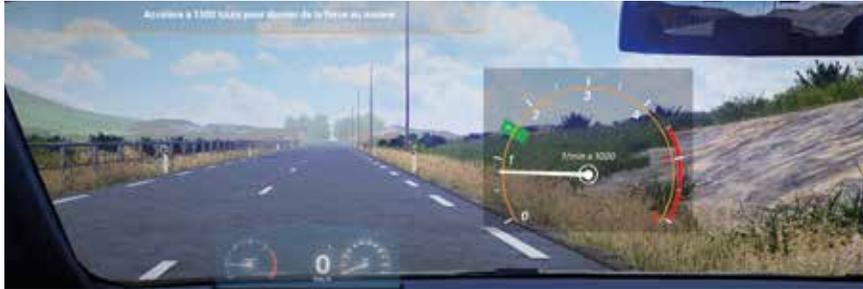
→ Dans le jeu de l'ascenseur de la mine, l'élève apprend à contrôler l'embrayage avec précision sans la pression du calage et du déplacement du véhicule.
3 étages représentent les trois positions de l'embrayage :
embrayé, débrayé, point de patinage.



Des mineurs sortent de la mine avec un numéro, qui correspond à l'étage auquel l'élève doit les déposer.
Pour réussir, l'élève doit allier rapidité et précision d'exécution.

Astuce: Les élèves se souviennent généralement très bien des jeux du simulateur. Ils peuvent être un excellent levier d'assimilation en cas de difficultés à maîtriser le point de patinage, une fois arrivé dans la voiture. Il suffira parfois de dire: « Tu te souviens du jeu « L'ascenseur de la mine », quand la plateforme est au milieu? C'est la position du point de patinage. », pour que l'élève comprenne immédiatement comment rectifier son erreur.

■ Démarrage - Arrêt



Travail du dosage de l'accélérateur sur compte-tours

- L'élève doit placer l'aiguille du compte-tours sur la zone indiquée et la maintenir pendant 2 secondes. Cette phase de dosage de l'accélération est préalable aux exercices de démarrage/arrêt.

L'élève procède à une dizaine de démarrages - arrêts consécutifs.

Sur les premiers arrêts, il doit répéter la procédure d'immobilisation du véhicule.

En cas de calage, il est guidé pour reprendre le fil de l'exercice.

■ Passage de vitesses 1 - 2

■ Passage de vitesses 1 - 2 - 3

- Sur cette leçon, la direction est désactivée pour éviter toute sortie de route et pour que l'élève puisse se concentrer sur la chronologie des actions. À chaque fois, un tutoriel vidéo explique à l'élève comment placer sa main sur le levier de vitesse et comment le guider pour passer la bonne vitesse.

BASE 3 : MONTER ET RÉTROGRADER LES VITESSES

C1d - Démarrer et s'arrêter.

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C1f - Utiliser la boîte de vitesses.

- Passage de vitesses 1 → 2 → 3
- Freinage / rétrogradage 3 → 2
- Freinage / rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 sans direction
- Freinage / rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 avec direction
- Départ en côte

- Pour les 3 premiers exercices, la direction est désactivée pour focaliser l'attention de l'élève sur la chronologie des actions à réaliser.



Vidéo d'explication de la boîte de vitesses



Travail du démarrage en côte. La voiture se trouve sur une rampe et l'élève doit réaliser des départs en côte guidés. L'exercice se situe en fin de leçon et dure 5 minutes maximum.

CHANGEMENT DE DIRECTION 1

- C1c** - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.
- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1g** - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.

- Chronologie avant un changement de direction (boîte automatique)
- Chronologie avant un changement de direction (boîte mécanique)
- Placement sur la chaussée 1
- Placement sur la chaussée 2

L'élève travaille la chronologie du changement de direction dans un environnement fermé à la circulation. D'abord en boîte auto, pour se focaliser sur les explications, puis avec changement de vitesses.

→ L'exercice débute avec une explication complète sur l'angle mort.

Un piéton fait le tour du véhicule en passant dans les zones sans visibilité et dans les zones visibles dans les rétroviseurs.



→ Les changements de direction s'enchaînent ensuite avec indication de la bonne trajectoire à suivre.

Les exercices sont réalisés dans un trafic nul, l'objectif principal restant le travail des différentes étapes avant de changer de direction.



Zoom sur le « Slow motion »



Il peut être difficile pour le débutant de suivre toutes les explications et d'effectuer les actions demandées par un simulateur.

C'est pourquoi dans les situations les plus difficiles, nous avons eu recours au « slow motion ».

Cela permet de ralentir la situation ou de l'arrêter pour donner des informations utiles. Dans la leçon changement de direction, cela permet par exemple de prendre le temps de contrôler chaque zone mise en surbrillance.

Une fois la situation assimilée, le « slow motion » disparaît et l'élève travaille à vitesse réelle!



L'utilisation du « Slow motion » est matérialisée par un son caractéristique et par un changement de couleur de l'image.

L'élève en bénéficiera de temps en temps dans les leçons effectuées en agglomération.

■ Placement sur la chaussée

→ Après le travail sur la chronologie avant un changement de direction, l'élève travaille le dernier point de cette chronologie, c'est-à-dire le positionnement sur la chaussée en fonction de la direction à suivre.

Il apprend à se placer sur des intersections simples et complexes.

Il travaille dans un premier temps avec un guidage pas à pas puis il recommence le parcours sans accompagnement.



Intersection simple.



Intersection avec voie réservée.



Intersection avec affectation de voies.

CHANGEMENT DE DIRECTION 2

C1c - Tenir, tourner le volant et maintenir la trajectoire.

C1d - Démarrer et s'arrêter.

C1e - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.

C1f - Utiliser la boîte de vitesses.

C1g - Diriger la voiture en avant en ligne droite et en courbe en adaptant allure et trajectoire.

C1h - Regarder autour de soi et avertir.

C2e - Tourner à droite et à gauche en agglomération.

C2f - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Franchissement des giratoires 1
- Franchissement des giratoires 2
- Changement de direction : Évaluation
- Témoins du tableau de bord

Cette leçon a pour objectif de valider et développer les éléments travaillés en **Changement de direction 1**.

■ Travail des giratoires

→ L'élève franchit de nombreux giratoires et doit prendre la sortie qui lui est indiquée. La circulation est nulle, l'objectif est de travailler la chronologie et le placement.

L'élève bénéficie dans un premier temps d'une explication sur les différentes trajectoires en fonction de la direction à suivre. Il part ensuite en circulation et franchit une quinzaine d'intersections avec giratoire.

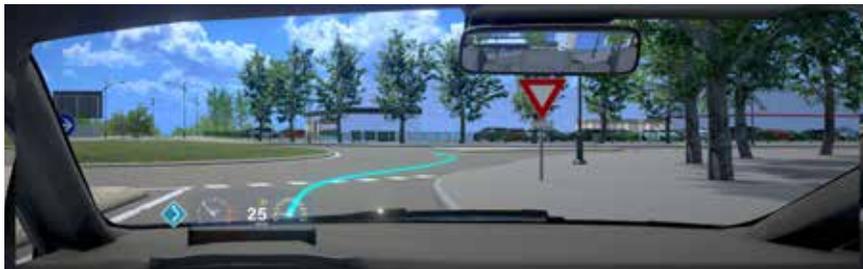


Schéma d'explication des giratoires

→ Sur les 3 premiers giratoires, la trajectoire est tracée au sol afin d'aider l'élève à bien se placer.



Travail des giratoires avec guide de trajectoire.



Ici encore, le slow motion est utilisé pour donner des explications en temps réel.



L'élève apprend à tenir compte des usagers vulnérables circulant dans leur voie réservée.



Il effectue une seconde fois le parcours pour s'entraîner, uniquement avec les indications de direction.
Au total, il franchit une trentaine de giratoires, répartis majoritairement sur des directions « en face » et « à gauche ».

■ Évaluation des changements de direction: intersections et giratoires

→ Dans l'évaluation l'élève doit mettre en application les compétences travaillées dans les deux leçons "Changement de direction".



■ QCM voyants et témoins

→ Si l'élève a assez de temps, cette leçon se conclut par un QCM sur les différents témoins et voyants.



■ Zoom sur la webcam



Lors des leçons effectuées en agglomération, la webcam permet d'alerter l'élève s'il n'effectue pas les contrôles latéraux.

S'il oublie, un message le lui signale !

La caméra cadre le visage de l'élève et détecte l'angle de rotation de la tête. Au-dessous d'un certain angle, le contrôle de l'angle mort est considéré comme étant non effectué.

On travaille ici sur des automatismes de contrôles.

PRIORITÉS

- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2a** - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.
- C2b** - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.
- C2c** - Adapter l'allure aux situations.
- C2d** - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.
- C2f** - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Priorités à droite
- Priorités à droite: Évaluation
- Autres priorités
- Autres priorités: Évaluation

■ Priorités à droite

- ➔ *L'élève rencontre différentes priorités à droite avec ou sans visibilité, en et hors agglomération, avec ou sans priorité à céder et avec prise en compte d'indices environnementaux: arbres, lignes électriques.*
Les priorités à droite sont ensuite évaluées sur un parcours avec une circulation aléatoire et intelligente.



■ Priorités mixtes et évaluation

- ➔ *Franchissement des intersections avec l'ensemble des règles de priorité: route prioritaire, feux, stop, cédez-le passage, agent de la circulation, véhicules prioritaires, panneau schéma...*

PERFECTIONNEMENT EN CONDUITE

- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2a** - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.
- C2b** - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.
- C2c** - Adapter l'allure aux situations.
- C2d** - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.
- C2f** - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

- Placement sur la chaussée
- Franchissement des giratoires
- Autres priorités
- Témoins du tableau de bord

- ➔ *Dans cette leçon, l'élève se perfectionne sur les changements de direction et les priorités.*

Les directions lui sont indiquées ainsi que les règles de bonne pratique. Le trafic est intelligent et aléatoire, l'élève doit donc prendre les décisions en conséquence.



CONDUITE LIBRE

- C1d** - Démarrer et s'arrêter.
- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C1f** - Utiliser la boîte de vitesses.
- C1h** - Regarder autour de soi et avertir.
- C2a** - Rechercher la signalisation, les indices utiles et en tenir compte.
- C2b** - Positionner le véhicule sur la chaussée et choisir la voie de circulation.
- C2c** - Adapter l'allure aux situations.
- C2d** - Détecter, identifier et franchir les intersections suivant le régime de priorité.
- C2e** - Tourner à droite et à gauche en agglomération.
- C2f** - Franchir les ronds-points et les carrefours à sens giratoire.

➔ Dans cette leçon, l'élève est libre dans un environnement différent des leçons, non guidé et avec une circulation aléatoire et intelligente.
L'élève doit prendre les décisions nécessaires en fonction du trafic et des règles de priorité.
Les règles de bonne pratique lui sont néanmoins indiquées (passage de vitesse, allure, respect de la réglementation...).

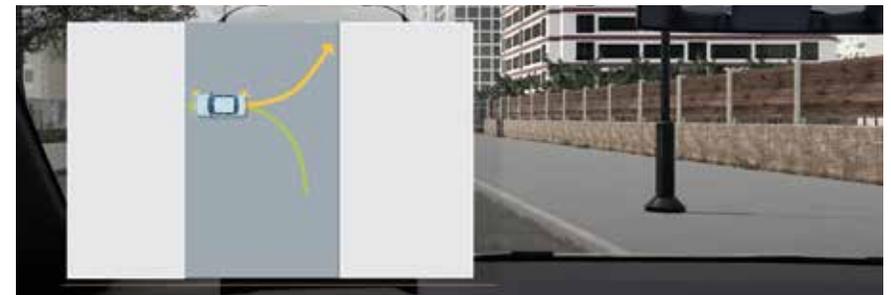


MANŒUVRES ET STATIONNEMENT (OPTION)

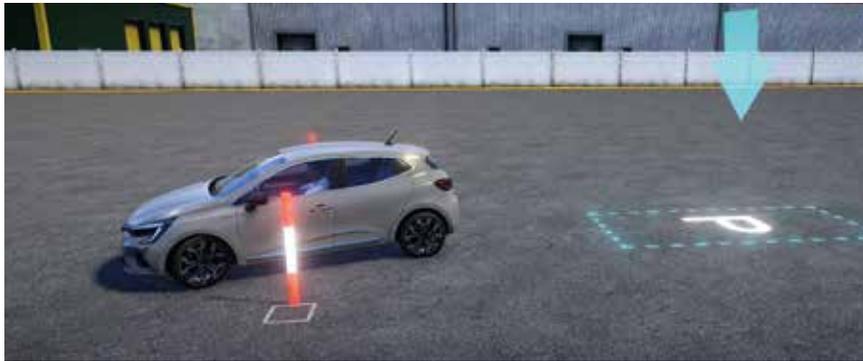
- C1i** - Effectuer une marche arrière et un demi-tour en sécurité.
- C2g** - S'arrêter et stationner en épi, en bataille et en créneau.



■ Travail du demi-tour



Travail de la marche arrière et des manœuvres



Manœuvres : évaluation

➔ L'élève est guidé dans un parcours en zone commerciale et doit aller stationner sur divers parkings de magasins.

Bataille, épis, créneaux, l'élève effectue une dizaine de manœuvres pendant 20 minutes environ.



TEMPS DE RÉACTION ET FREINAGE

- C1e** - Doser l'accélération et le freinage à diverses allures.
- C2c** - Adapter l'allure aux situations.
- C3h** - Conduire quand l'adhérence et la visibilité sont réduites.

- Jeu – Temps de réaction
- Sensibilisation aux distances de freinage
- Freinage d'urgence

Zoom sur le jeu - temps de réaction [10-15 min]



➔ On demande à l'élève de circuler sur une ligne droite (la direction est verrouillée pour éviter toute sortie de route).

L'élève doit passer le plus rapidement possible le pied sur la pédale de frein lorsqu'une pierre bleue s'affiche sur un des écrans.

De temps en temps, l'écran placé sur le tableau de bord affiche une notification de façon à détourner son attention.

Après chaque arrêt, un schéma indique, le temps de réaction et la distance associée, la distance de freinage et la distance d'arrêt.

■ Sensibilisation aux distances de freinage [10-15 min]



→ L'élève réalise des freinages d'urgence sur sol sec, mouillé et enneigé à différentes allures.

Lorsque le véhicule est arrêté, un schéma affiche les distances parcourues pendant le temps de réaction et la distance de freinage. Il peut ainsi comparer et se rendre compte de l'incidence de la vitesse et des conditions d'adhérence.

■ Freinage d'urgence [environ 15 min]



→ L'élève suit un itinéraire empruntant des voies en et hors agglomération. Au cours de son parcours, des véhicules apparaissent de manière aléatoire devant lui. Il doit freiner pour tenter de s'arrêter avant l'obstacle. À la fin de chaque freinage, un schéma s'affiche indiquant la distance parcourue pendant son temps de réaction, ainsi que la distance de freinage et la distance d'arrêt.

DANGERS ET RISQUES

C2c - Adapter l'allure aux situations.

C3d - Connaître les caractéristiques des autres usagers et savoir se comporter à leur égard avec respect et courtoisie.

C3i - Conduire à l'abord et dans la traversée d'ouvrages routiers tels que les tunnels, les ponts, les passages à niveau.

- Dangers en agglomération
- Dangers hors agglomération

Dans cette leçon, les dangers se présentent **de façon aléatoire**. Des **notifications SMS** peuvent également venir perturber l'attention.

■ Danger en agglomération [15-20 min]



→ L'élève circule dans un environnement urbain et rencontre des situations potentiellement dangereuses (enfant traversant derrière un bus, courant derrière un ballon, traversées anarchiques de piétons, ouvertures de portières). L'élève doit anticiper ces différentes situations.

■ Dangers hors agglomération [15-20 min]



→ L'élève circule hors agglomération et rencontre des situations à risque (traversées d'animaux, piétons sur la chaussée, ouverture de portière, franchissement d'un passage à niveau). Il doit également rester vigilant pour ne pas se faire surprendre.

DÉPASSEMENT

C3b - Croiser, dépasser, être dépassé.

- Apprentissage du dépassement
- Dépassement en autonomie

■ Apprentissage du dépassement [15 min]



→ L'élève apprend à dépasser en recherchant les informations (signalisation, présence d'autres usagers, visibilité). Il est guidé tout au long de sa manœuvre. Pour cela la technique de l'arrêt sur image est utilisée, ce qui permet de donner les indications en temps réel.

■ Dépassement en autonomie [20 min]



→ L'élève réalise un parcours au cours duquel des situations de dépassement vont se présenter. Il choisit librement de les effectuer. Il n'est pas guidé dans son choix sur cette partie.
S'il fait une mauvaise évaluation, il peut aller jusqu'à l'accrochage.
C'est la méthode essai/erreur.

EXAMEN BLANC

30 min

C4a - Suivre un itinéraire de manière autonome.

C4g - Pratiquer l'éco-conduite.

L'élève réalise un parcours en et hors agglomération de type examen de conduite. Le parcours est toujours le même et des situations sont scénarisées pour être sûr de les rencontrer. Cependant certaines situations se produisent dans des zones plus ou moins étendues, ce qui fait qu'elles ne se produiront pas exactement aux mêmes endroits d'un examen à l'autre.

Il doit également répondre à des questions sur des vérifications intérieures et extérieures ainsi que des questions de sécurité. Les résultats sont ensuite retranscrits dans le Certificat d'Examen du Permis de Conduire CEPC.

		Niveau d'appréhension				
		1	2	3	4	5
Bien les compétences						
Connaître et maîtriser son véhicule						
Savoir conduire à l'autoroute						
Effectuer les manœuvres à l'autoroute						
Connaître et utiliser les commandes						
Appréhender la route						
Prendre conscience						
Adapter son style de conduite						
Maîtriser le comportement						
Partager la route avec les autres usagers						
Communiquer avec les autres usagers						
Partager la route						
Adopter des attitudes sécuritaires						
Adaptation - Conscience du risque						
Adaptation des situations						
Adaptation aux situations						
Conscience des risques						
Conduite au volant						
Conduite économique et respectueuse de l'environnement						
						Total général 38 / 50
Observations : Avoir		Date : 21/09/2021				
Total général : 38 / 50						
Résultat : Adaptation						

L'examen blanc est très exigeant en termes de respect de la réglementation. Il se base sur des critères objectifs. Un élève qui transgresserait de manière répétée la réglementation routière (notamment les limitations de vitesse) n'a aucune chance d'être reçu à l'examen blanc.

Exemples de situations rencontrées :

- Traversées de piétons,
- Traversées d'animaux sauvages,
- Dépassement d'un tracteur et d'un vélo...

SITUATIONS DÉGRADÉES

45 min 🕒

C3h - Conduire quand l'adhérence et la visibilité sont réduites.

- Conduite de nuit
- Conduite sous la pluie
- Conduite lumière rasante

➔ L'élève circule librement la nuit, par temps de pluie le jour ou avec un soleil rasant et éblouissant.



Nuit



Pluie



Soleil rasant

RVP

Environ 1 h 15 min 🕒

- Jeu – Temps de réaction
- Sensibilisation aux distances de freinage
- Freinage d'urgence
- Dangers en agglomération
- Dangers hors agglomération

Proposition de contenus choisis dans l'existant pour répondre aux thématiques à aborder lors des rendez-vous pédagogiques.

B78 >> B LEÇON 1

45 min 🕒

- Installation du conducteur
- Identification des commandes
- Chaîne cinématique – Patinage de l'embrayage
- Démarrage – Arrêt
- Départ en côte
- Passage de vitesses 1 → 2
- Passage de vitesses 1 → 2 → 3

B78 >> B LEÇON 2

45 min 🕒

- Passage de vitesses 1 → 2 → 3
- Freinage / Rétrogradage 3 → 2
- Freinage / Rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 sans direction (2x)
- Freinage / Rétrogradage 4 → 3 → 2 et 4 → 2 avec direction
- Chronologie avant un changement de direction

■ 2 leçons spécialement agencées avec des exercices existants et en accord avec l'évolution réglementaire permettant de faire 2 heures de conduite sur simulateur sur les 7 heures minimum de la passerelle B78 >> B.

BOÎTE AUTOMATIQUE

L'ensemble des contenus pédagogiques suivants est réalisable en boîte auto :

- Évaluation de départ
- Base 1 : Installation - Travail du volant
- Changement de direction 1
- Changement de direction 2
- Priorités
- Perfectionnement en conduite
- Conduite libre
- Manœuvres et stationnement
- Temps de réaction et freinage
- Danger et risque
- Dépassement
- Situations dégradées
- RVP
- Examen blanc



Grâce au système de cache métallique, passez de la boîte manuelle à la boîte auto en quelques secondes !

SERVICE COMMERCIAL :

02 51 23 11 31 du lundi au vendredi
de 8h00 à 12h30 et de 13h30 à 18h00
service.commercial@codes-rousseau.fr

SUPPORT SIMULATEUR :

02 51 23 11 27 du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 18h00
sav.simulateur@codes-rousseau.fr

Votre numéro de client

CO_____



Réf. 40203018-OSCAR2-LECONS-V4

Suivez-nous !

