



# PROCÉDÉ D'ÉVALUATION

---

Évaluation de départ sur Simulateur



# 6 Module « Evaluation »

## 6.1 Références réglementaires

- Réf 1: [Arrêté du 5 mars 1991 relatif à l'exploitation des établissements d'enseignement de la conduite des véhicules à moteur et de la sécurité routière](#) - Article 9 § b
- Réf 2: [Article L213-2 du code de la route](#).

## 6.2 Description

Le module « **Évaluation** » permet aux élèves d'effectuer une évaluation effectuée conformément à la réglementation (réf. 1). Cette évaluation est obligatoire et est un préalable nécessaire à la signature du contrat entre les établissements d'enseignement et les élèves (réf. 2).

Cette évaluation peut être effectuée en dynamique (en véhicule), ou en statique. Dans ce cas, elle est effectuée soit par l'intermédiaire d'un logiciel dédié sur ordinateur, soit par un simulateur de conduite. C'est ce dernier cas qui fait l'objet de ce module « **Évaluation** » développé par EDISER.

**Le nombre d'heures pratiques peut être notifié par l'administrateur en fonction de la note obtenue par l'apprenant.**

L'évaluation dure environ 45 minutes. Il est conseillé, pour l'évaluation, de prévoir une plage horaire d'une heure par apprenant (prévoir débriefing à l'issue).

## 6.3 Concept d'emploi

Le concept d'emploi de cette évaluation est de laisser l'élève en autonomie complète. Seule la partie administrative peut nécessiter l'assistance d'une aide extérieure. S'assurer toutefois que les élèves ont une bonne maîtrise du français, et dispose des notions de base relatives à l'utilisation du couple clavier/souris d'un ordinateur de type PC.

## 6.4 Type de boîte de vitesses

Selon l'option choisie lors de la commande de votre simulateur, celui-ci pourra vous être livré avec soit :

- Une boîte de vitesse manuelle (BVM) ;
- Une boîte de vitesse manuelle (BVM) **ET** d'une boîte de vitesse à embrayage automatique (BEA).

L'option choisie ne modifie pas le processus d'évaluation : seule diffèrera évidemment la partie Démarrage/Arrêt (cf. § 6.8.8).

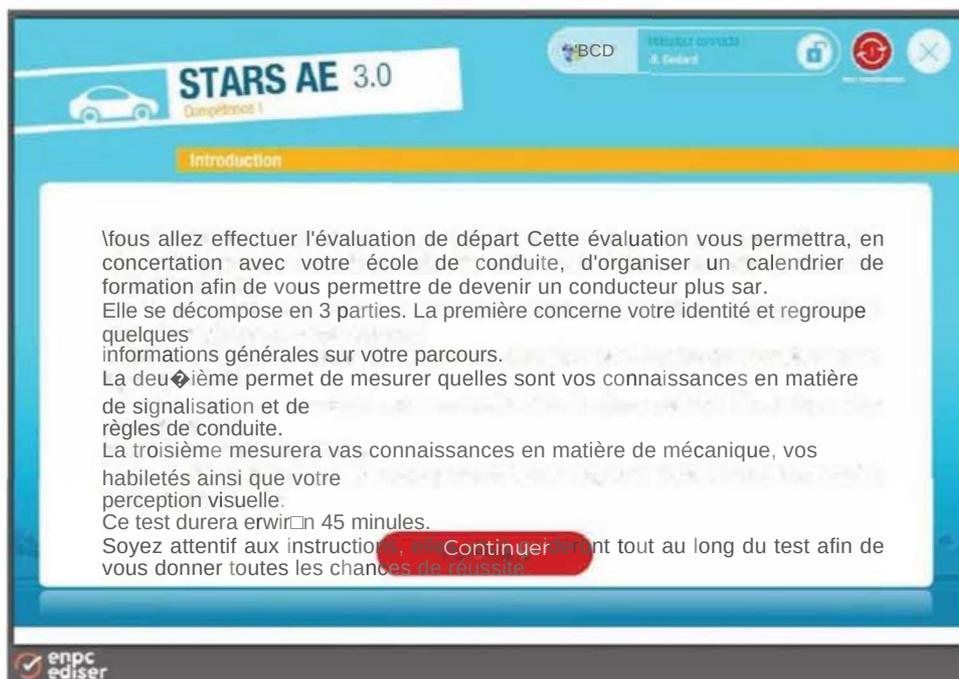
## 6.5 Organisation du module

Le module « **Évaluation** » comporte différentes parties que l'élève va devoir suivre selon un ordre imposé. La durée moyenne de l'évaluation est de 45 minutes.

Les différentes parties sont détaillées dans les paragraphes ci-dessous.

## 6.6 Introduction

Cet écran présente à l'élève le déroulement de l'évaluation.



## 6.7 Renseignements d'ordre général

Cette interface permet la saisie de divers renseignements d'ordre général ou administratifs utiles à la détermination du profil de l'élève. Les champs avec\* sont obligatoires.

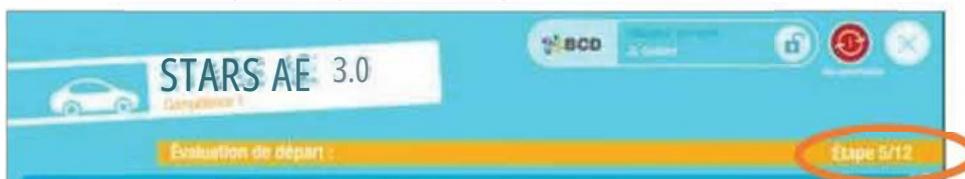
A l'issue, le processus d'évaluation peut débuter :



## 6.8 Évaluation de départ

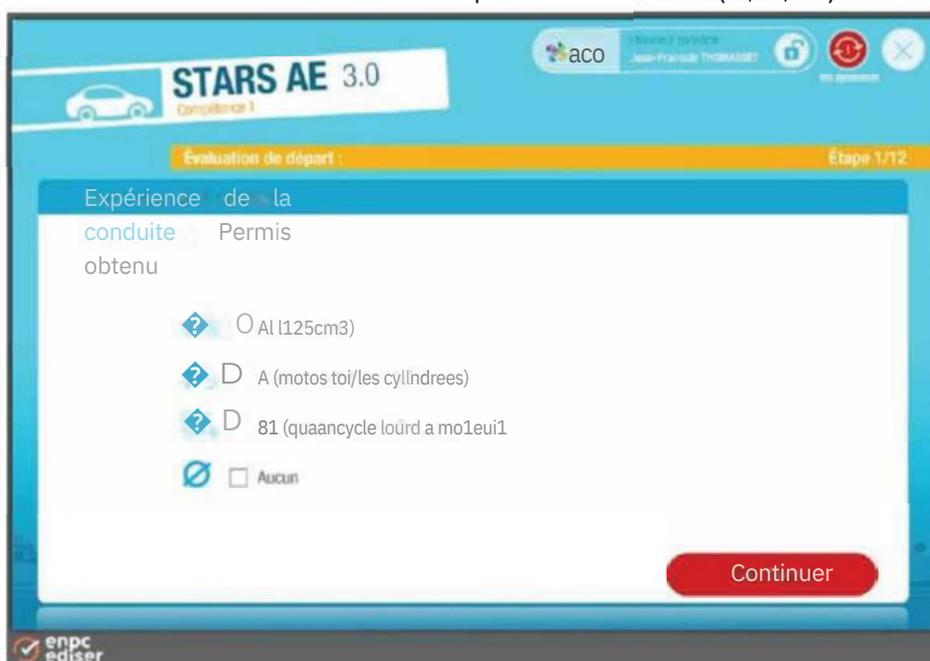
Cette phase comporte 12 étapes.

Le r l u r n j r . ) Je chci : ; iue d ; l p e c s l s y s l è r T F J L i q u c r n c r l L r n c n , i o n m ' ; , l ' c d c r ; m :



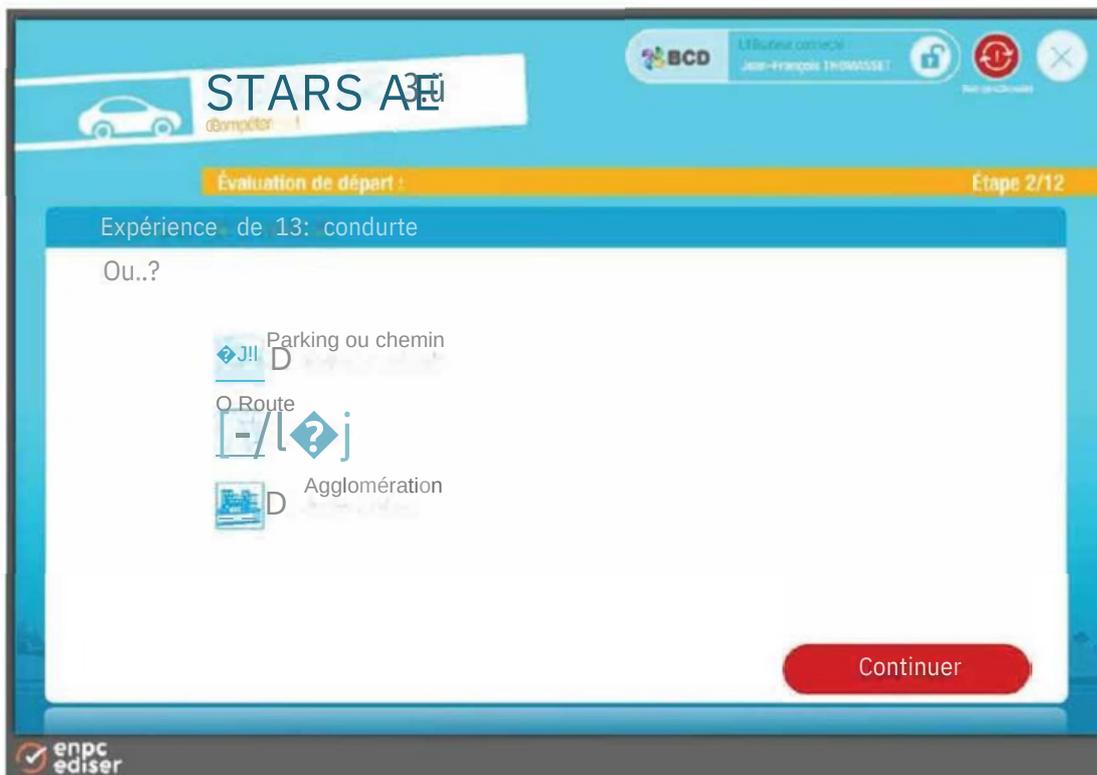
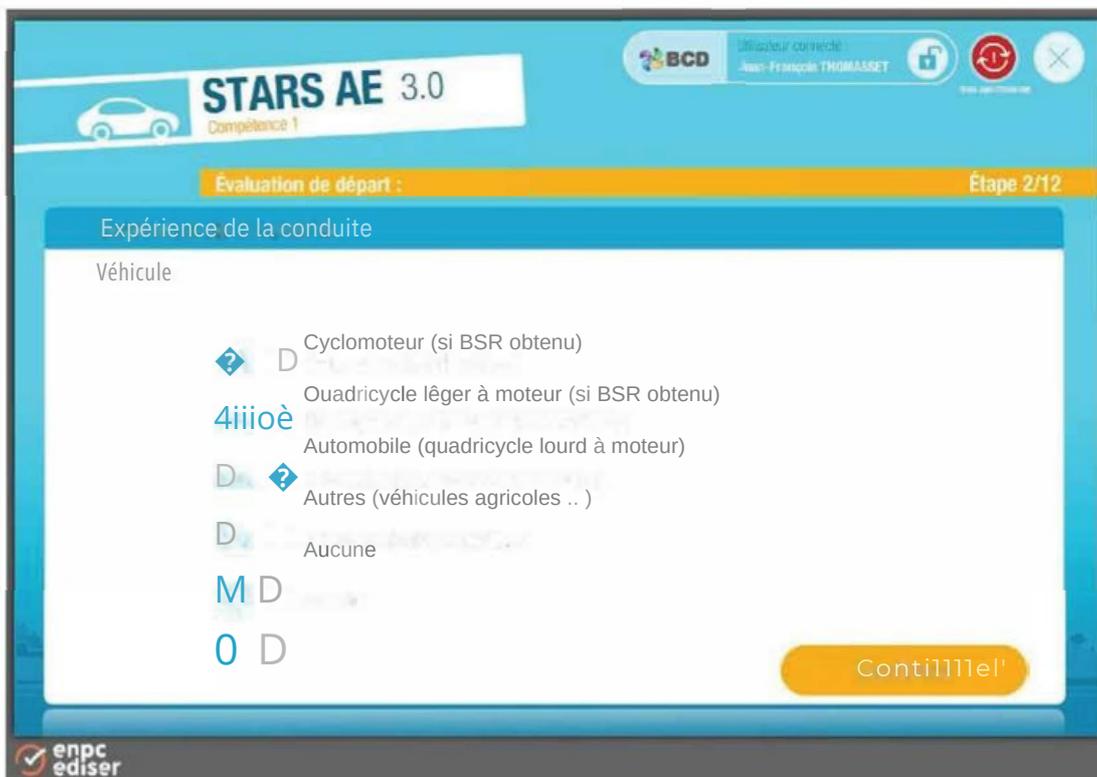
### 6.8.1 Expérience de la conduite - Permis obtenus (Étape 1/12)

Sont demandés à l'élève de mentionner les permis obtenus (A, A, BI).



### 6.8.2 Expérience de la conduite -Véhicules conduits (Étape 2/12)

Sont demandés ensuite: les véhicules déjà conduits, les lieux et volumes horaires dédiés à leur conduite, les référents/formateurs éventuels.



**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET  
Non synchronisé

Évaluation de départ : Étape 2/12

Expérience de la conduite

Combien de temps ?

- Moins d'1 heure
- Entre 1 et 4 heures
- Au moins 5 heures

Continuer

enpc ediser

**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET  
Non synchronisé

Évaluation de départ : Étape 2/12

Expérience de la conduite

Avec qui ?

- Seul
- Ma famille
- Des amis
- Auto-école

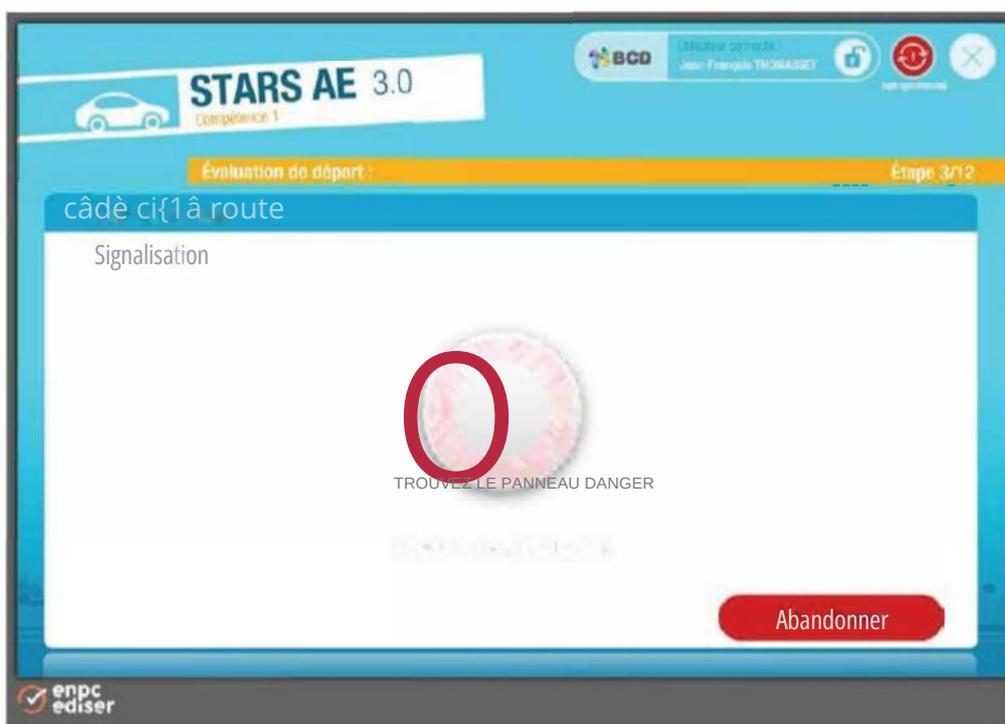
Continuer

enpc ediser

Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

### 6.8.3 Code la route/ Signalisation (Étape 3/12)

Cet exercice permet d'évaluer les connaissances des élèves quant à la signalisation verticale en les interrogeant sur la forme et la couleur des panneaux. Cela permet aussi de familiariser l'élève à l'utilisation de l'avertisseur sonore puisque c'est à l'aide de cette commande qu'il valide ses réponses.



Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie théorique).

Nota : ce test n'est pas corrigé. Les résultats seront affichés à la fin de l'évaluation.

## 6.8.4 Règles/ Questions d'évaluation des connaissances théoriques (Étape 4/12)

Cet exercice permet d'évaluer les connaissances des élèves quant aux règles de conduite. Il s'agit de 20 QCM de type « ETG ». L'élève répond à l'aide de la souris mise à sa disposition en cliquant dans la case à cocher correspondant à la (aux) réponse(s) qu'il juge vraie(s).



Chaque question est lue. Elle reste affichée 30 secondes. Si l'élève ne répond pas à la question, la suivante apparaît au bout du temps imparti. L'élève dispose de la possibilité de passer à la question suivante en cliquant sur le bouton «Continuer». Il ne peut revenir en arrière pour modifier ses réponses.



Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie théorique).

Nota : ce test n'est pas corrigé. Les résultats seront affichés à la fin de l'évaluation.

### 6.8.5 Connaissance du véhicule (Étape 5/12)

Cet exercice permet d'évaluer les connaissances des élèves sur les thèmes liés à la mécanique du véhicule, thèmes en liaison directe avec la formation pratique :

- Freinage ;
- Boîte de vitesses ;
- Direction ;
- Embrayage.

Pour chaque thème, 3 questions sont posées. L'élève répond à l'aide de la souris mise à sa disposition en cliquant sur la réponse de son choix (Oui / Non / Je ne sais pas).

Au total, ce sont donc 12 questions qui seront posées à l'élève.



Chaque question est lue. Elle reste affichée 10 secondes. Si l'élève ne répond pas à la question, la suivante apparaît au bout du temps imparti, et la réponse « **Je ne sais pas** » est automatiquement choisie. Lorsque l'élève choisit une réponse, la question suivante apparaît.

Il ne peut revenir en arrière pour modifier ses réponses.



Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Nota : ce test n'est pas corrigé. Les résultats seront affichés à la fin de l'évaluation.

### 6.8.6 Attitude à l'égard de l'apprentissage et de la sécurité (Étape 6/12)

Cet exercice permet d'évaluer les représentations des élèves dans le domaine de l'apprentissage, et donc de la sécurité.

Deux aspects sont abordés :

- Le choix de l'école de conduite : il s'agit, pour les élèves, de classer par ordre de priorité les critères leur ayant permis de choisir leur école de conduite ;
- Le but de l'apprentissage : il s'agit, pour les élèves, de classer par ordre de priorité les critères définissant le but de l'apprentissage.

STARS AE 3.0  
Compétence 1

Évaluation de départ : Étape 6/12

Attitude à l'égard de l'apprentissage et de la sécurité

Classez par ordre d'importance les affirmations suivantes :

Vous avez choisi votre école de conduite en fonction : (2 réponses maxi)

(2nd choix)  De sa réputation  
 De sa proximité  
 De ses prix

(1er choix)  Des prestations proposées

Continuer

enpc ediser

STARS AE 3.0  
Compétence 1

Évaluation de départ : Étape 6/12

Attitude à l'égard de l'apprentissage et de la sécurité

Classez par ordre d'importance les affirmations suivantes :

Vous considérez que bien conduire, c'est : (2 réponses maxi)

(1er choix)  Tenir compte des autres usagers  
 Maîtriser parfaitement sa conduite

(2nd choix)  Adapter sa vitesse à l'environnement  
 Connaître le code de la route

Continuer

enpc ediser

Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Nota : ce test n'est pas corrigé. Les résultats seront affichés à la fin de l'évaluation.

## 6.8.7 Habiletés / Installation (Étape 7/12)

Cet exercice permet d'évaluer les capacités de mémorisation des élèves. La procédure d'installation est décrite en 7 points : elle devra être restituée à la fin du processus d'évaluation (cf. § Mémoire).

**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Évaluation de départ : Étape 7/12

**Habiletés (coordination et synchronisation des gestes) :**  
**INSTALLATION AU POSTE DE CONDUITE :**

Vous allez devoir retenir les différents points nécessaires à une bonne installation au poste de conduite.  
**VOUS DEVEZ MÉMORISER LES 7 POINTS DANS L'ORDRE OÙ ILS SONT ÉNONCÉS.**  
À la fin de votre évaluation, on vous demandera de retrouver cet ordre.

Continuer

enpc ediser

**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Évaluation de départ : Étape 7/12

**Habiletés (coordination et synchronisation des gestes) :**  
**INSTALLATION AU POSTE DE CONDUITE :**



**RÉGLER :**

1. LA HAUTEUR DU SIÈGE
2. SA PROFONDEUR
3. LE DOSSIER
4. LE VOLANT
5. L'APPUÏE-TÊTE
6. LES RÉTROVISEURS

**BOUCLER :**

7. LA CEINTURE

Continuer

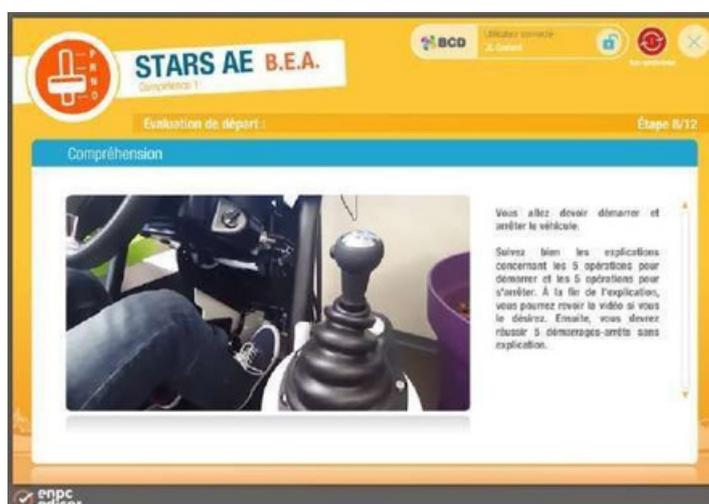
enpc ediser

### 6.8.8 Compréhension : exercice de Démarrage / arrêt (Étape 8/12)

Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes de l'élève à la compréhension d'une tâche de conduite (séquence de démarrage et arrêt du véhicule) en mesurant sa capacité à restituer concrètement la procédure à l'aide du simulateur.

La consigne est d'abord décrite (voix et texte). L'élève dispose de la possibilité de réécouter, ou non, une ou deux fois la consigne.

Nota : l'exercice est adapté au type de boîte de vitesses sur lequel l'élève a choisi d'effectuer son évaluation (cf. § 6.4).



Il devra ensuite effectuer 5 fois la procédure.



Le nombre de répétitions de la consigne ainsi que le nombre de tentatives réussies influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

### 6.8.9 Manipulation du volant (Étape 9/12)

Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes des élèves à la manipulation du volant. L'exercice consiste à maintenir le véhicule entre deux rangées de cônes.

Le véhicule avance de lui-même à 30 km/h (pas besoin d'actionner les pédales). Toutefois, l'élève conserve la possibilité de freiner, à sa convenance.



The screenshot shows the STARS AE 3.0 software interface. At the top left, it says 'STARS AE 3.0 Compétence 1' with a car icon. At the top right, it shows 'Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET' and 'Non synchronisé'. Below this, a yellow bar indicates 'Évaluation de départ : Étape 9/12'. The main title is 'Manipulation du volant'. On the left, there is a video player showing a first-person view from a car driving on a road with orange traffic cones. On the right, there is instructional text in French:

Vous allez devoir maintenant slalomer entre des cônes.

Votre véhicule avancera à 30 Km/h. Vous pourrez freiner si vous le désirez mais vous ne devrez pas vous arrêter.

Positionnez bien vos deux mains au volant en regardant entre les cônes, là où vous voulez amener votre voiture.

Mettez votre pied droit devant le frein (pédale du milieu) au cas où vous en auriez besoin.

At the bottom left of the interface is the 'enpc ediser' logo.

La consigne est d'abord décrite (voix et texte). L'élève dispose de la possibilité de réécouter, ou non, une ou deux fois la consigne.



Le nombre de cônes heurtés et le nombre de freinages influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Le nombre de répétitions de la consigne n'influe pas sur le résultat de l'évaluation.

### 6.8.10 Perception visuelle / Trajectoire (Étape 10/12)

Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes des élèves à la gérer une trajectoire. Une zone verte indique la trajectoire parfaite à suivre. Des zones orange déterminent les zones admissibles et les zones rouges, celles interdites.

Le véhicule avance de lui-même à 30 km/h (pas besoin d'actionner la pédale d'accélérateur, laquelle est désactivée). Toutefois, l'élève conserve la possibilité de freiner, à sa convenance.



The screenshot shows the STARS AE 3.0 software interface. At the top left, there is a car icon and the text 'STARS AE 3.0 Compétence 1'. At the top right, there is a user connection bar with 'Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET' and icons for a lock, a refresh button, and a close button. Below this, a yellow bar indicates 'Évaluation de départ : Étape 10/12'. The main content area is titled 'Trajectoire' and features a 3D simulation of a white car on a road with a green target lane, orange admissible zones, and red prohibited zones. To the right of the simulation, there is instructional text in French: 'Dans cet exercice, il vous faut suivre à une vitesse imposée, la trajectoire dessinée en vert sur la route. Pour cela, regardez le plus loin possible et tachez d'avoir un regard mobile. Vous devez tenter de ne jamais rouler en dehors de la trajectoire désignée.' At the bottom left of the interface, the 'enpc ediser' logo is visible.

La consigne est d'abord décrite (voix et texte). L'élève dispose de la possibilité de réécouter, ou non, une ou deux fois la consigne.



Le nombre de chevauchement des zones orange et rouges influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Le nombre de répétitions de la consigne n'influe pas sur le résultat de l'évaluation.

### 6.8.11 Observation / Regard / Émotivité / Temps de réaction (Étape 11/12)

Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes des élèves à percevoir, analyser pour rapidement décider d'actions à effectuer, en fonction des indices rencontrés.

De même, sa capacité à réagir face à une situation de stress (évitement à effectuer pour éviter une collision frontale) est observée.

Le véhicule est équipé d'une boîte de vitesses automatique : l'élève doit agir sur le volant, les pédales d'accélérateur et de frein ainsi que les commandes de clignotants afin d'adapter rapidement allure, direction et trajectoires aux différents panneaux de dangers et de prescriptions rencontrés (obligation, interdiction, stop). Il doit également faire face à une situation de forte émotion.

The screenshot shows the STARS AE 3.0 software interface. At the top left, it says 'STARS AE 3.0 Compétence 1' with a car icon. At the top right, it shows 'Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET' and 'Sur synchronisé'. Below this, a yellow bar indicates 'Évaluation de départ : Étape 11/12'. The main content area is titled 'Observation, regard, émotivité' and features a video player showing a first-person view from a car driving on a road. To the right of the video, there is text explaining the task: 'Vous allez devoir circuler en restant dans votre voie de droite et suivre les indications de vitesse qui vous seront données par panneaux. C'est vous qui accélérerez ou freinerez comme bon vous semble mais vous n'aurez pas à changer de rapports de vitesse.' Below this, it says: 'Vous aurez trois changements de direction à faire, vous devrez les indiquer à l'aide de votre clignotant puis revenir dès que vous le pourrez sur votre voie de droite. On mesurera le temps que vous mettrez à adapter votre vitesse et à suivre les indications.'

La consigne est d'abord décrite (voix et texte). L'élève dispose de la possibilité de réécouter, ou non, une ou deux fois la consigne.

Le respect des signaux de prescription, l'utilisation adaptée des clignotants, la gestion des trajectoires et le temps de réaction influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).



Le comportement lors de la phase d'évitement influe également sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Le nombre de répétitions de la consigne n'influe pas sur le résultat de l'évaluation.

### 6.8.12 Perception et champ visuel (Étape 12/12)

Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes des élèves à percevoir des stimuli dans tout le champ visuel.

L'élève doit klaxonner dès lors qu'il perçoit un signal lumineux dans l'une des 9 zones. Il doit alors cliquer sur la zone où il a perçu le signal. 35 événements apparaissent à 3 secondes d'intervalle.

Le véhicule avance de lui-même (les pédales sont désactivées). Toutefois, l'élève doit gérer ses trajectoires.



**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Utilisateur connecté : Jean-François THOMASSET

Non synchronisé

Évaluation de départ : Étape 12/12

Perception et champ visuel

Dans cet exercice, on va mesurer votre perception visuelle.

Votre véhicule avancera automatiquement, vous devez utiliser uniquement le volant pour diriger le véhicule.

Dès que vous percevrez une forme géométrique dans l'un des trois écrans, klaxonnez. Vous devrez alors cliquer dans l'une des 9 zones correspondantes à l'apparition de la forme géométrique. Vous devrez être rapide et vigilant.

enpc ediser

La consigne est d'abord décrite (voix et texte). L'élève dispose de la possibilité de réécouter, ou non, une ou deux fois la consigne.



Le nombre d'oublis et d'erreurs de report de la zone du stimulus influe sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

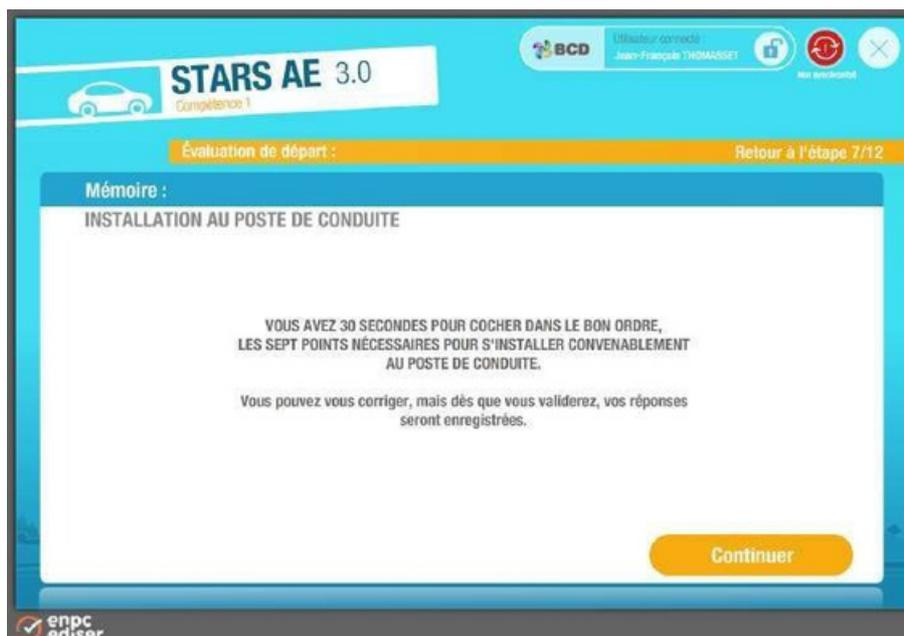
Le nombre de répétitions de la consigne n'influe pas sur le résultat de l'évaluation.

### 6.8.13 Mémoire (retour à l'Étape 7/12)

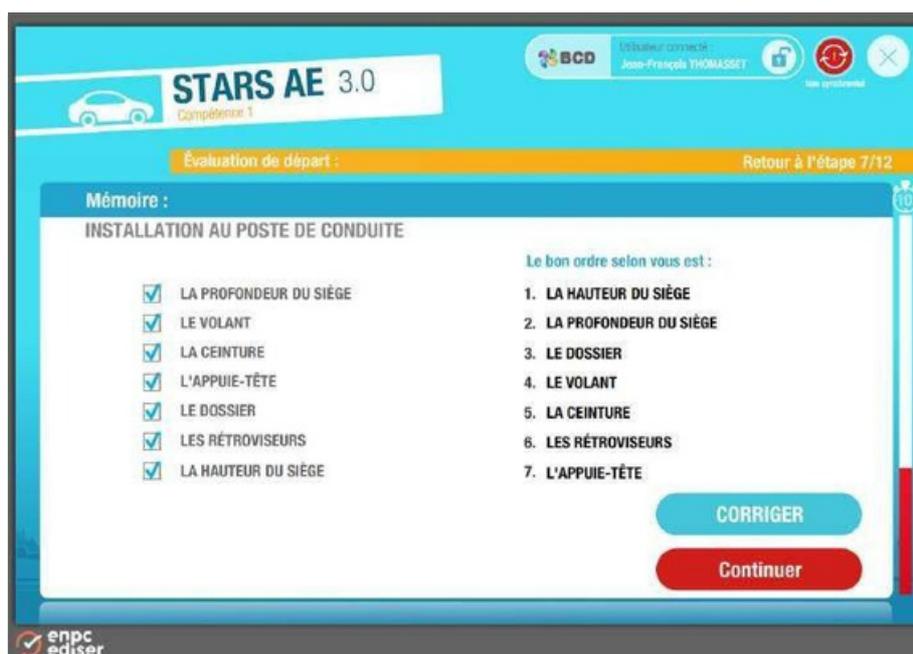
Cet exercice permet d'évaluer les aptitudes de mémorisation grâce à un exercice de restitution de la procédure d'installation (cf. § Les réponses influent sur le résultat de l'évaluation (partie pratique)).

Nota : ce test n'est pas corrigé. Les résultats seront affichés à la fin de l'évaluation.

Habiletés / Installation).



Avec sa souris, l'élève dispose de 30 secondes pour mettre dans l'ordre la procédure d'installation et la valider.



L'ordre choisi par l'élève influe sur le résultat de l'évaluation (partie pratique).

Dès lors que l'élève clique sur « **Continuer** », les résultats de l'évaluation apparaissent automatiquement.

## 6.9 Résultats de l'évaluation

Les résultats de l'évaluation apparaissent à l'écran, tant sur la formation pratique que sur la formation théorique.

### 6.9.1 Mode « Résumé »

Les critères d'évaluation font l'objet de l'annexe 1.

**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Utilisateur connecté: Jean-François THOMASSET

**RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION**

Date du résultat: 25/01/2022 15:36:18  
Durée de l'évaluation: 12 minutes

RÉSULTAT THÉORIQUE: 0/100 - de 7 h de cours théoriques et - de 40 tests ETG

SIGNALISATION	E	RÈGLES	E
---------------	---	--------	---

RÉSULTAT PRATIQUE: 0/100 Entre 20 et 40 heures de formation à la conduite

EXPÉRIENCE DE CONDUITE		DÉMARRAGE-ARRÊT	E
- Permis obtenu	E	MANIPULATION DU VOLANT	E
- Expérience de la conduite	E	COMPRÉHENSION	A
- OÙ ?	-	MÉMOIRE	C
- Combien de temps ?	-	TRAJECTOIRE	E
- Avec qui ?	-	OBSERVATION / REGARD / ÉMOTIVITÉ /	E
VÉHICULE	B	TEMPS DE RÉACTION	E
ATTITUDES À L'ÉGARD DE L'APPRENTISSAGE	B	PERCEPTION ET CHAMPS VISUEL	E
ATTITUDES À L'ÉGARD DE LA SÉCURITÉ	A	ÉMOTIVITÉ	E

enpc ediser

Accueil Imprimer

Ces résultats en mode « Résumé » sont imprimables.

### 6.9.1 Mode « Expert »

Un clic sur la commande « Expert » ouvre le détail de chaque rubrique évaluée.

**STARS AE 3.0**  
Compétence 1

Utilisateur connecté: Jean-François THOMASSET

**RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION**

RÉSUMÉ EXPERT

VÉHICULE

Temps de réaction

ETABLISSEMENT

Temps de réaction moyen: 2.1 s

Note moyenne: A

THOMASSET Jean

Note: 10/12

Temps de réaction moyen: 2.1 s

Accès: 0/4

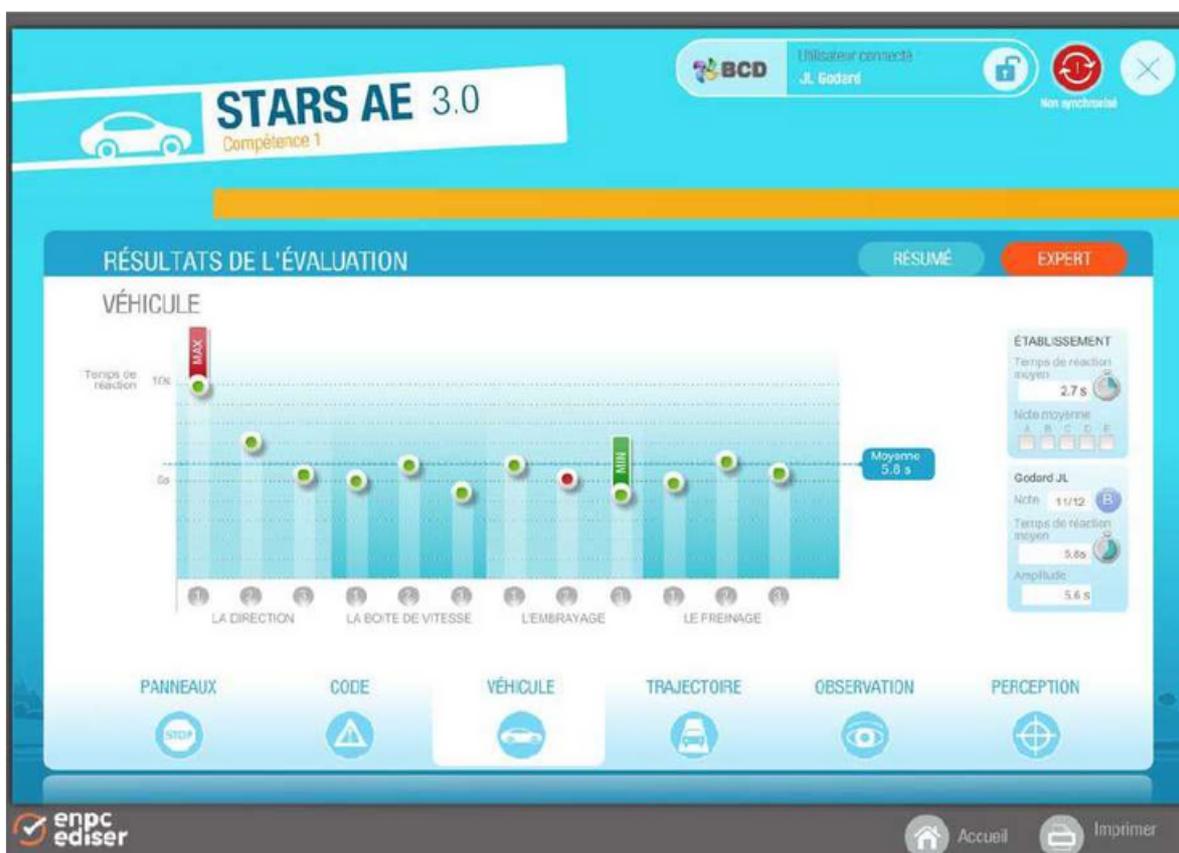
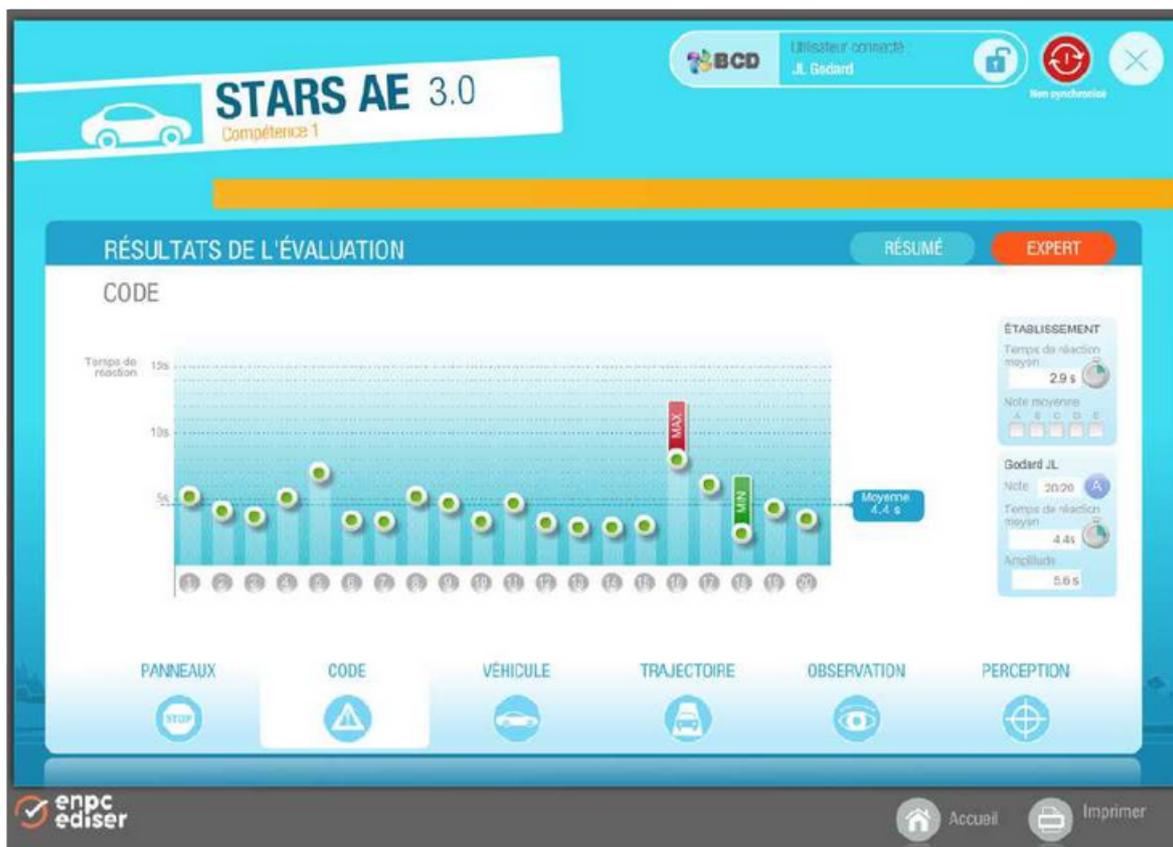
LA DIRECTION LA BOÎTE DE VITESSE L'EMBRAYAGE LE FREINAGE

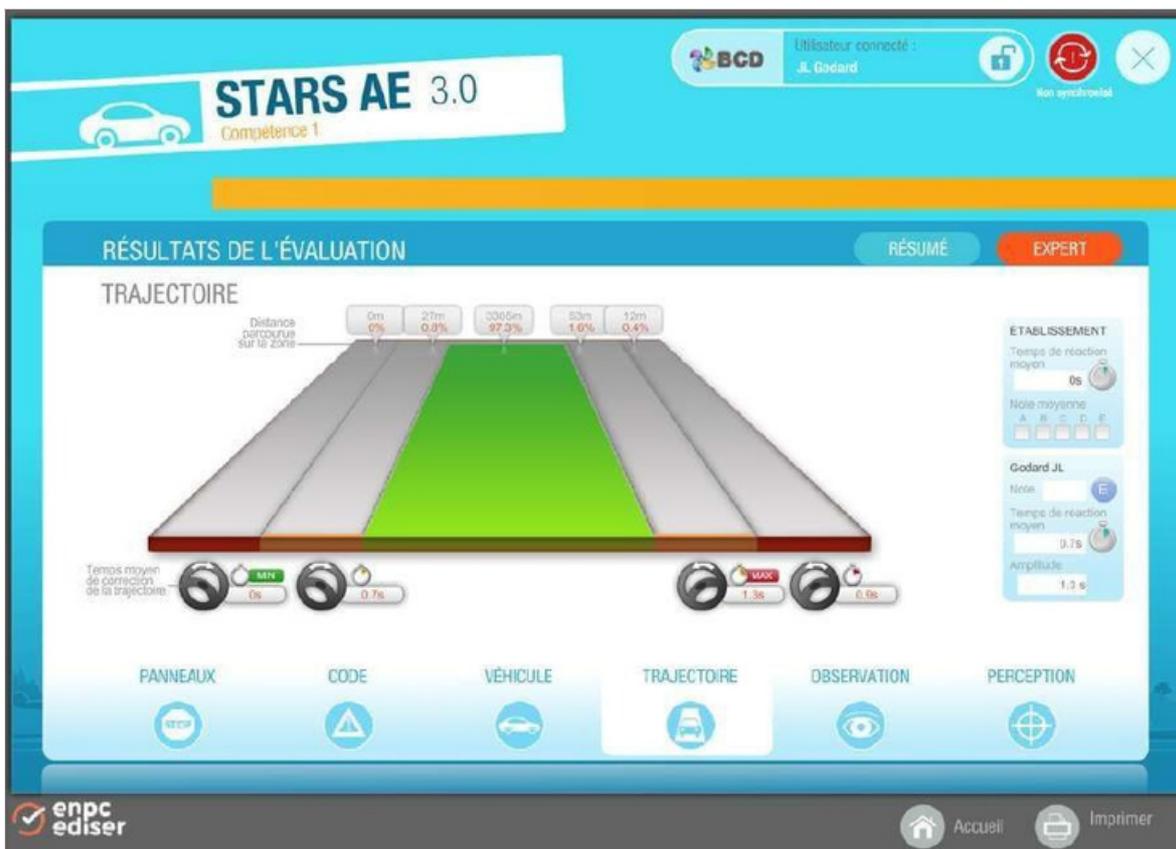
PANNEAUX CODE VÉHICULE TRAJECTOIRE OBSERVATION PERCEPTION

enpc ediser

Accueil Imprimer

En cliquant sur l'un des onglets présentés ci-dessus, la visualisation des résultats obtenus pour chaque exercice est possible.





The screenshot shows the 'STARS AE 3.0' interface for 'Compétence 1'. At the top right, it indicates 'Utilisateur connecté : JL Bodard' and 'Non synchronisé'. The main section is titled 'RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION' and is currently in 'EXPERT' mode. The 'PERCEPTION' category is selected, showing a 3x3 grid of driving scenarios with performance metrics. A summary table on the right provides the following data:

ÉTABLISSEMENT	
Temps de réaction moyen	2.4 s
Note moyenne	A B C D E
Godard JL	
Note	19/28
Temps de réaction moyen	1.6 s
Amplitude	0.3 s

At the bottom, a navigation bar includes 'enpc ediser', 'Accueil', and 'Imprimer' (highlighted with an orange circle).

Les résultats en mode « Expert » sont imprimables.

Le résultat obtenu à l'évaluation peut être lié à une fourchette d'heures de formation recommandée.

Cette fourchette peut être éventuellement paramétrée par l'administrateur (cf. § 9))