

Concentration

Estimation

Largeur du champ de vision

Attention partagée

Temps de réaction

Prévention des risques

Coordination motrice



easyévaluation Rousseau





PARTENAIRE



Copyright © 2018 Cognifit Ltd. Tous droits réservés.

ABONNEMENT & INSCRIPTION	4 - 5	■
RÉSULTATS & FICHE D'ÉVALUATION	6 - 7	■
FICHE & REPRENDRE L'ÉVALUATION	8 - 9	■
L'ÉVALUATION ET LA MÉTHODE	10 - 11	■
APTITUDES COGNITIVES		
Concentration	12	■
Coordination motrice	13	■
Inhibition	14	■
Mémoire visuelle à court terme	15	■
Estimation	16	■
Largeur du champ de vision	17	■
Adaptation	18	■
Attention partagée	19	■
Prévention des risques	20	■
Obéissance aux règles	21	■
Balayage visuel	22	■
Temps de réaction	23	■

1 — CONNEXION

Pour vous connecter à votre interface et attribuer des évaluations aux élèves, cliquez sur le lien suivant: <https://easysysteme.fr> ou copiez cette adresse dans votre navigateur internet.

Dans les cases correspondantes indiquez :

- Votre identifiant
- Votre mot de passe
- Cliquez sur **Se connecter**



2 — VOS CRÉDITS

ABONNEMENTS



Pour visualiser votre nombre de crédits, cliquez sur l'icône « Abonnements »

Cliquez ensuite sur EASYÉVALUATION pour consulter vos commandes et votre nombre de crédits disponibles.

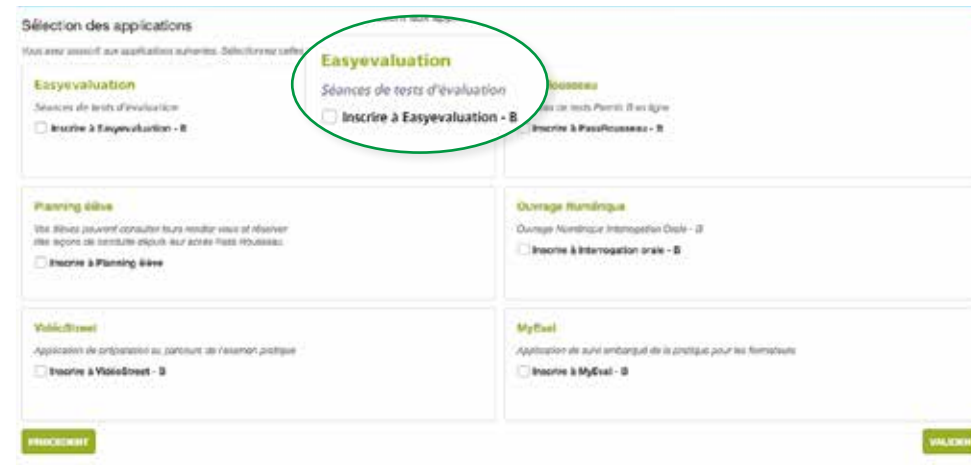
Nbre de licences	Date de début	Date de fin	N° commande
1	12/06/2013	12/06/2025	1
10	12/06/2013	12/06/2023	1

3 — INSCRIPTION DE L'ÉLÈVE



Rendez-vous sur l'espace « Élèves » pour créer ou choisir l'élève concerné.

Allez ensuite sur l'onglet « Application » et cochez « Inscrire à Easyévaluation – B »



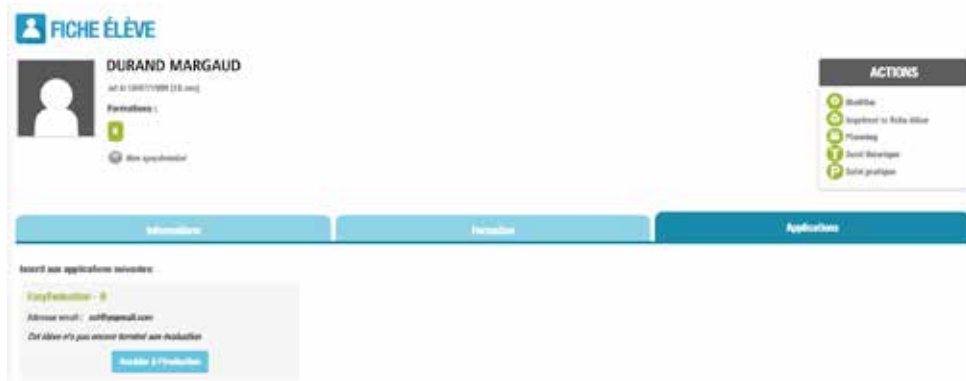
Il vous est ensuite demandé de saisir l'adresse mail de l'élève :

Après l'avoir saisie, cliquez sur valider.

4 — COMMENCER L'ÉVALUATION

Après avoir validé la fiche élève, retournez sur l'onglet « Application ».

Et cliquez sur le bouton : [Accéder à l'évaluation](#)



Un nouvel onglet va s'ouvrir et l'élève va pouvoir débiter son évaluation de départ :



Pour plus de détails sur les exercices, voir à partir de la page 10.

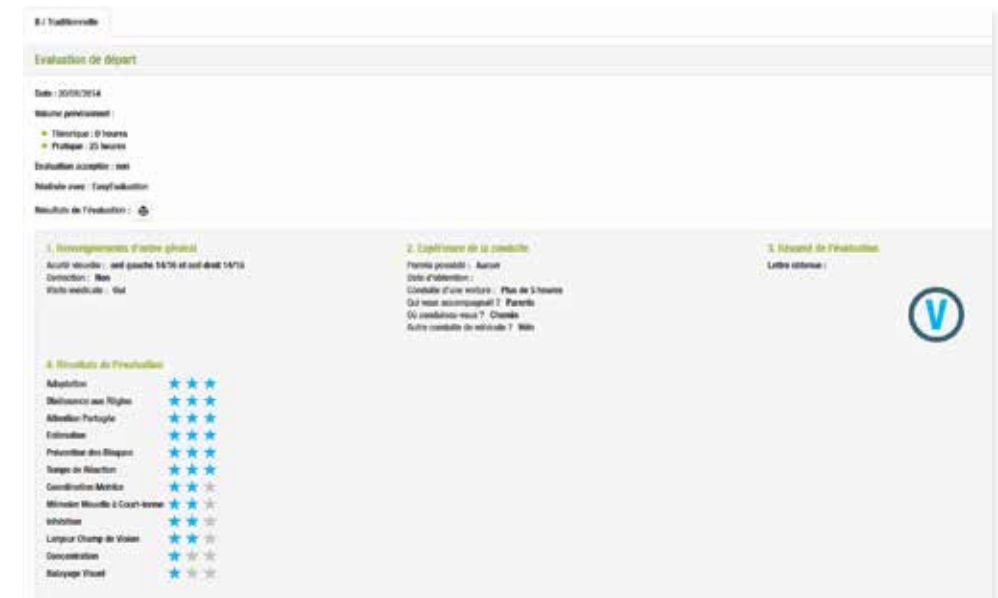
5 — RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION

Lorsque l'élève a terminé le test, il découvre son résultat sous la forme d'une lettre. Cette lettre est synonyme d'un nombre d'heures (voir la méthode page 11).

Les performances des 12 facultés sont listées en fonction de ces résultats (du meilleur au moins bon). Le chiffre figurant à droite de chaque capacité indique son niveau par rapport à son groupe d'âge :

1★ > à la moyenne ; 2★ = à la moyenne ; 3★ < à la moyenne.

Vous pouvez retrouver les résultats détaillés de l'évaluation directement sur la fiche élève, dans l'onglet application, en cliquant sur le bouton : [Récupérer sa fiche d'évaluation?](#)



6 — FICHE D'ÉVALUATION

Vous pouvez ensuite visualiser et imprimer la fiche d'évaluation en cliquant sur :





Logo AE

Fiche d'évaluation de départ - Exemple élève

1 Renseignements d'ordre général

Niveau scolaire : _____
 Profession : _____
 Acuité visuelle : _____
 Correction : _____
 Visite médicale : _____
 Incompatibilités : _____

Nom : _____
 Prénom : _____
 Date de naissance : _____
 Nationalité : _____

2 Expérience de conduite

Permis possédé : Aucun Permis AM Permis B Permis A2 Obenu le : _____
 Permis A1 Permis A Autres

Conduite d'une voiture : Plus de 5 h Moins de 5 h Jamais

Qui vous accompagnait : Amis Parents Ecole de conduite

Où conduisiez-vous ? Parking Chemin Ville Route

Autre conduite de véhicule ? Non Vélo Cyclo Moto légère Moto Voiture Autre véhicule

3 Résultats Cognitifs

Vos performances respectives à chacune de ces 12 facultés sont listées ci-dessous.
 Pour une évaluation encore plus précise les étoiles indiquent votre niveau par rapport à votre groupe d'âge :

1 - Mémoire à court terme	★ ★ ☆	7 - Coordination main-regard	★ ★ ☆
2 - Temps de réaction	★ ★ ★	8 - Exploration visuelle	★ ★ ★
3 - Largeur du champ de vision	★ ★ ☆	9 - Partage de l'attention	★ ★ ☆
4 - Évaluation (temps, vitesse, distance)	★ ★ ☆	10 - Confiance en soi	★ ★ ☆
5 - Concentration	★ ☆ ☆	11 - Changement d'intention	★ ☆ ☆
6 - Obéissance aux règles	★ ☆ ☆	12 - Prévention des risques	★ ★ ☆

4 Volume de formation prévisionnel

20 h de conduite minimum sont imposées par la réglementation (pour un véhicule à boîte manuelle)

Proposition heures pratiques : heures Date : _____

Proposition acceptée : Oui Non Proposition retenue : heures

Cachet de l'auto-école

Signature du formateur

Signature des parents (pour mineurs)

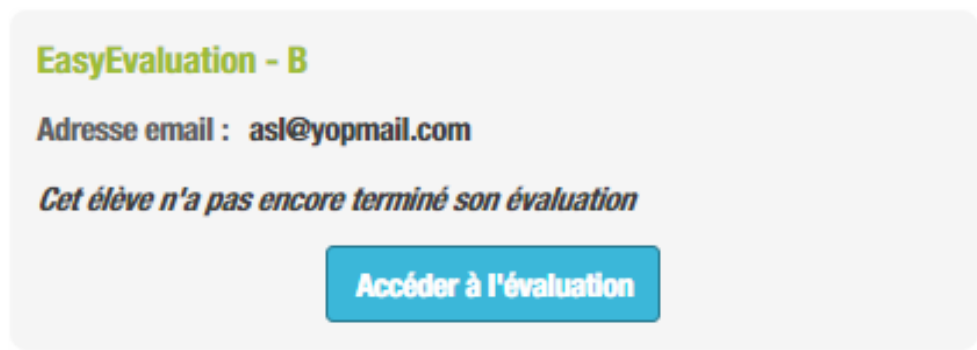
Signature de l'élève

7 — COMMENT REPENDRE L'ÉVALUATION

Pour les élèves qui n'ont pas fini leur évaluation, il est possible de la reprendre à tout moment.

Retournez sur la fiche candidat dans l'onglet « Application ».

Cliquez de nouveau sur [Accéder à l'évaluation](#)



L'onglet de l'évaluation s'ouvre, l'élève est connecté et peut reprendre là où il s'était arrêté.

Il ne vous reste plus qu'à la faire signer !

12 APTITUDES COGNITIVES

Fiches détaillées des aptitudes avec les exercices associés dans les pages suivantes.

- 1 Concentration
- 2 Coordination motrice
- 3 Inhibition
- 4 Mémoire visuelle à court terme
- 5 Estimation
- 6 Largeur du champ de vision
- 7 Adaptation
- 8 Attention partagée
- 9 Prévention des risques
- 10 Obéissance aux règles
- 11 Balayage visuel
- 12 Temps de réaction

19 EXERCICES

Certains exercices peuvent sembler très difficiles pour vos élèves. C'est normal ! Le logiciel cherche à savoir quelles sont les limites de l'élève pour atteindre son « point de rupture ».



5 LETTRES

À la fin de l'évaluation, l'élève découvre un résultat qui prend la forme d'une lettre **W**, **V**, **T**, **S** et **R**. C'est à partir de celle-ci et du tableau de correspondance ci-contre que l'auto-école détermine le **volume d'heures** prévisionnel de son élève.

W	=	20 à 25 h
V	=	25 à 30 h
T	=	30 à 35 h
S	=	35 à 45 h
R	=	45 h et +

► La **CONCENTRATION** est la capacité à trier les différents stimuli visuels et auditifs de manière à prioriser ces actions. Il faut souvent ignorer certaines informations non pertinentes afin de réussir à répartir l'attention vers d'autres canaux d'informations. Cette aptitude se développe avec le temps et est spécifique à une action.

EXEMPLE

Lors d'un événement, vous vous retrouvez dans une salle pleine où de nombreuses discussions ont lieu en même temps. Vous remarquez que quelqu'un vient de mentionner votre nom. Cette capacité à trier certaines informations à partir d'autres non pertinentes s'appelle la concentration.

► La **COORDINATION MOTRICE** est la capacité à synchroniser correctement ses gestes, au niveau des yeux et des mains. Il s'agit d'une compétence complexe car nous devons à la fois orienter les mouvements de la main en fonction de stimuli visuels et également réagir en conséquence.

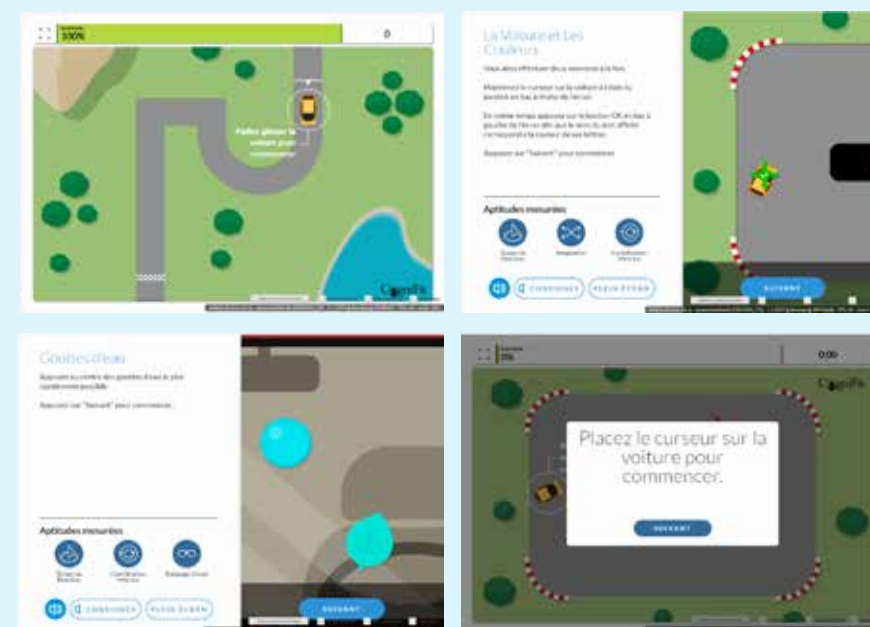
EXEMPLE

Dans la rue, vous réalisez que vous avez besoin d'argent. Vous vous dirigez alors vers un distributeur. Dans ce cas votre cerveau assure la coordination entre vos yeux et vos mains afin que vous puissiez insérer votre carte et composer votre code.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



► L'**INHIBITION** est la capacité à ignorer les stimuli non pertinents lors de l'exécution d'une tâche. L'inhibition est un phénomène de blocage volontaire d'une action, d'une réponse ou d'un comportement considéré comme non souhaitable. Entraîner cette aptitude permet de développer sa capacité à se concentrer sur les activités pertinentes et ignorer les stimuli perturbateurs.

EXEMPLE

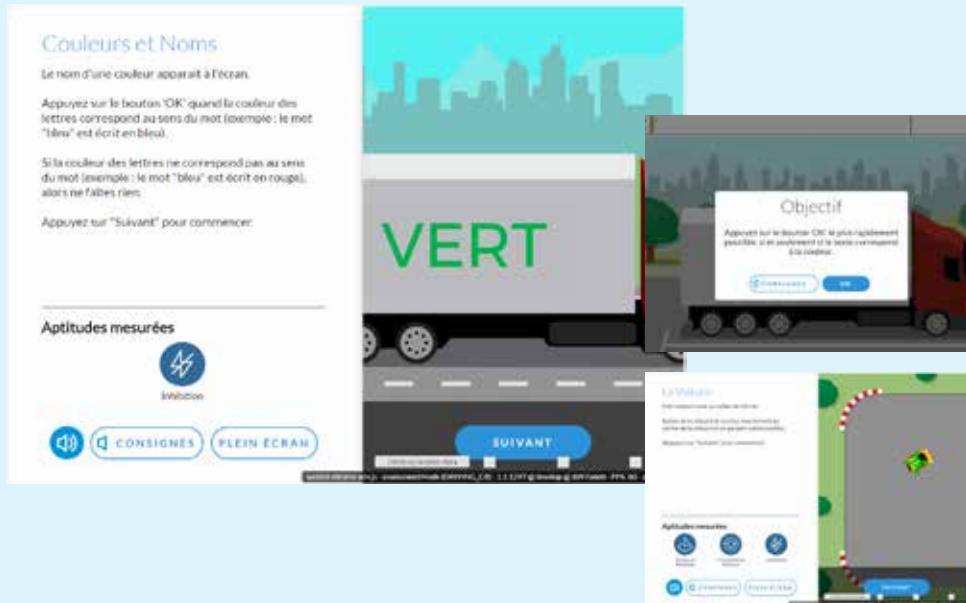
L'un de vos proches a récemment changé de numéro de téléphone. Dorénavant, vous devez inhiber l'action de composer l'ancien numéro de téléphone quand vous désirez l'appeler.

► La **MÉMOIRE VISUELLE** à court terme est la capacité à garder temporairement une petite quantité d'informations visuelles (formes, couleurs, positions relatives ou des directions de mouvement) actives et disponibles dans sa mémoire pour une courte durée.

EXEMPLE

Vous conduisez sur une nouvelle route et vous passez un panneau indiquant les 4 prochaines destinations les plus proches. Après quelques secondes, vous essayez de vous rappeler le nombre de kilomètres qui apparaissaient à côté de votre destination sur ce panneau.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



▶ L'**ESTIMATION** (distance, temps, vitesse) est la capacité à estimer la position future d'un objet par rapport à sa vitesse et à sa distance.

EXEMPLE

Au volant de votre voiture, vous tentez d'entrer sur l'autoroute par la droite. Pour ce faire, vous devez correctement évaluer votre vitesse par rapport aux autres véhicules qui circulent de gauche à droite. Vous devez vous assurer que les autres véhicules ne seront pas obligés de faire un écart ou de ralentir brusquement.

▶ La **LARGEUR DU CHAMP DE VISION** correspond à la quantité d'informations qui nous parvient des alentours quand on regarde droit devant.

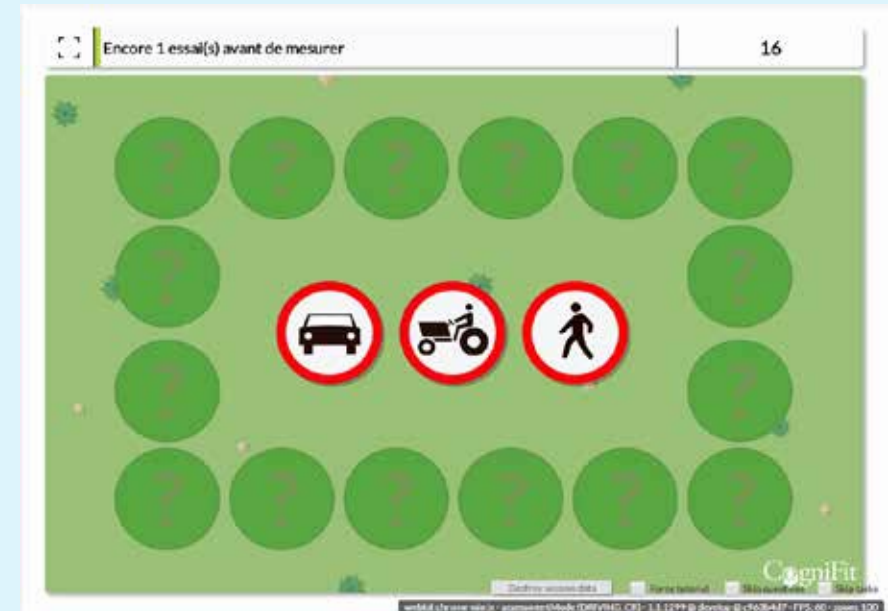
EXEMPLE

Au volant de votre voiture, vous ne remarquez pas un piéton qui commence à traverser sur le passage piétons à droite de votre champ de vision car vous regardez devant et que votre champ de vision est étroit.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



► L'**ADAPTATION** est le processus mental qui permet de rediriger son attention d'un canal d'information à un autre aussi rapidement que possible ou de changer le cours d'une action tout en conservant un haut niveau de performance.

L'adaptation peut se faire de manière consciente ou inconsciemment via un stimulus environnemental ou par habitude.

EXEMPLE

Tout en parlant au téléphone, vous surveillez un enfant qui s'apprête à toucher un objet pointu.

► L'**ATTENTION PARTAGÉE** est la capacité à exécuter avec succès plus d'une action à la fois, tout en portant attention à d'autres chaînes d'informations. Quand les gens accomplissent un certain nombre de tâches en parallèle, ils doivent partager leur attention, pouvant ainsi affaiblir leur performance.

EXEMPLE

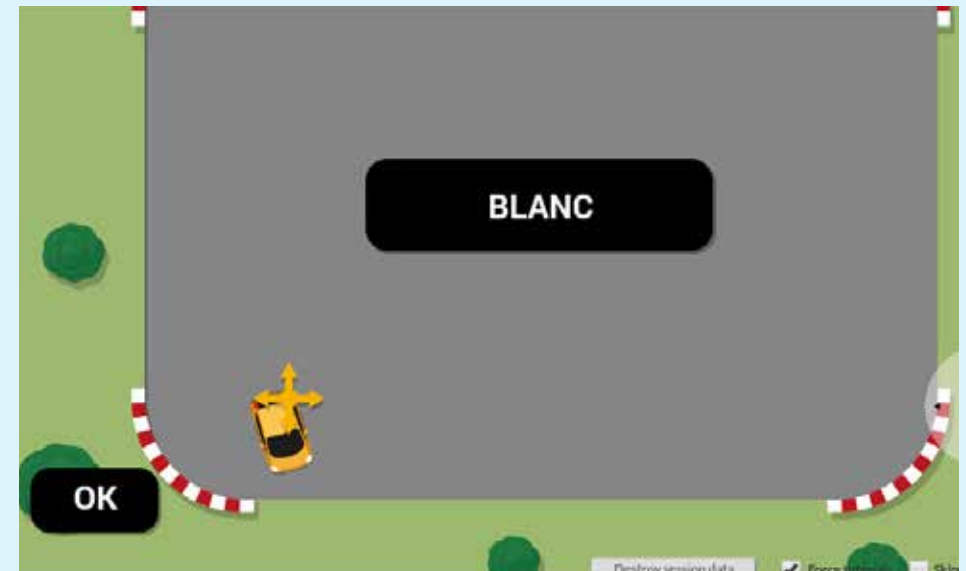
Au volant, on peut écouter la radio tout en accordant une attention à la route.

Simultanément, nous devons surveiller nos actions et celles des autres pour conduire correctement.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



▶ La **PRÉVENTION DES RISQUES** est un trait de personnalité indiquant une tendance à choisir une option plus prudente que risquée.

EXEMPLE

Au moment d'entrer sur l'autoroute, alors qu'une voiture s'approche de vous, vous décidez d'attendre un moment plus propice plutôt que d'accélérer.

▶ L'**OBÉISSANCE AUX RÈGLES** est un trait de personnalité indiquant une tendance à ignorer sciemment le code de la route selon le jugement subjectif du conducteur.

EXEMPLE

Au volant de votre voiture, vous ne vous arrêtez pas à un stop quand il n'y a pas de circulation.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



► Le **BALAYAGE VISUEL** est la capacité à rechercher activement les informations pertinentes dans notre environnement de manière rapide et efficace. Il s'agit par exemple de récupérer une certaine personne dans un restaurant bondé ou trouver un emplacement spécifique sur une carte.

EXEMPLE

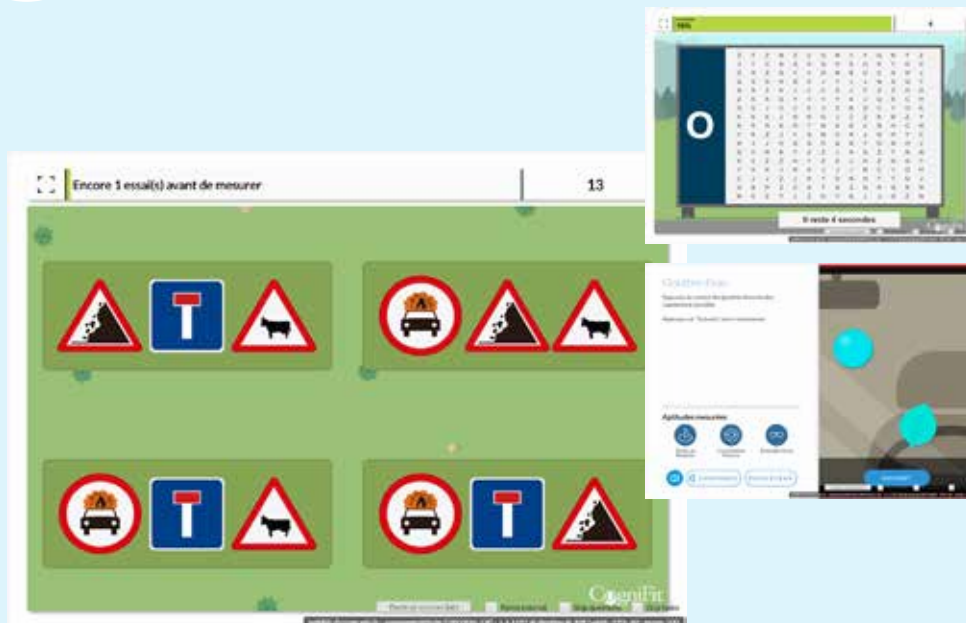
Vous prenez un vol avec une correspondance. Votre premier vol ayant du retard, vous avez à peine le temps de faire votre correspondance. Vous faites donc un balayage visuel du tableau des départs pour localiser la porte d'embarquement et arriver juste à temps.

► Le **TEMPS DE RÉACTION** est la capacité à percevoir et à traiter un simple stimulus et à y répondre efficacement. Toutes nos actions sont affectées par notre vitesse de traitement. Un temps de réponse plus long signifie une moins bonne exécution des différentes actions, mêmes simples.

EXEMPLE

Lorsque vous conduisez, vous pouvez avoir besoin d'appuyer sur les freins pour éviter une collision. Chaque milliseconde de temps de réponse devient alors cruciale.

JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



JEUX-EXERCICES INTERACTIFS



**CODES
ROUSSEAU**

