

ATELIER PERTURBATEURS

ALCOOL - DROGUE - MÉDICAMENT - FATIGUE - TÉLÉPHONE



PUBLIC CONCERNÉ

Tous les détenteurs du permis B effectuant des trajets professionnels et domicile/travail.



PRÉREQUIS

Aucun



OBJECTIFS DE SENSIBILISATION

Être conscient des risques liés aux perturbateurs telles que l'alcool, les drogues, les médicaments, la fatigue et l'utilisation du téléphone



OÙ SE DÉROULE L'ATELIER ?

Nous avons la possibilité d'organiser l'atelier dans nos locaux ou dans votre entreprise, selon votre préférence, et nous pouvons également ajouter un autre atelier si besoin.



ANIMATIONS

- Formateur qualifié et animation pratique



DURÉE	NOMBRE DE STAGIAIRES	NOMBRE DE FORMATEURS	THÉORIE ET OU PRATIQUE
30 minutes	GROUPE	1	THÉORIE PRATIQUE

LES PERTURBATEURS : ALCOOL - DROGUES - MÉDICAMENTS

Identifier les effets de l'alcool, drogues et médicaments sur le comportement

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Les lunettes permettent de simuler une situation d'ivresse ou de consommation de drogues ou de certains médicaments, en déformant la perception visuelle du porteur.
- L'altération visuelle induite permet de comprendre les effets de l'alcool, des drogues ou des médicaments sur le champ de vision et l'appréciation des distances.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Idéalement 15 m² (Intérieur ou extérieur)
- Lunettes de simulation (ivresse / drogues)



LES PERTURBATEURS : TÉLÉPHONE - FATIGUE

Différencier l'attention de la vigilance
Prendre conscience de l'inattention à la conduite liée à l'utilisation du téléphone

DURÉE	NOMBRE DE STAGIAIRES	NOMBRE DE FORMATEURS	THÉORIE ET OU PRATIQUE
30 minutes	GROUPE	1	THÉORIE PRATIQUE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Prendre connaissance des statistiques sur l'utilisation du téléphone dans les phases de conduite. Avoir une réflexion sur ses propres pratiques.
- Être capable de différencier la somnolence de la fatigue. Savoir mettre en place les bons réflexes pour éviter la conduite en état de fatigue

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Salle de formation