



Verkehrssinn-Trainer mit Fahrradsimulator



Gesellschaft für Fahrsimulation mbH



Hergestellt von SimuTech GmbH Bremen, © Copyright, ® Registered, alle Rechte vorbehalten nach DIN 34.
Erhältlich im Vertrieb der Simco GmbH Hohweg 2 D-28219 Bremen Tel. 0421 487106 Fax. 0421 487111
oder Simco GmbH Niederlassung Süd, Kempten Allg. 08374 5807399 Fax. 08374 5807398

Die Verkehrserziehung findet allgemein in der Theorie statt, sie hat aber erst dann ihr Ziel erreicht, wenn das vermittelte Wissen auch im Alltag, das heißt in der Praxis auf der Straße, angewendet wird. Gefahren müssen erahnt werden, um rechtzeitig reagieren zu können oder sie durch defensives Verhalten zu vermeiden.



Der „Aha-Effekt“, der sich besonders nach dem „Selbst Erleben“ einstellt, ist ein wichtiges Instrument, um das Gelernte nachhaltig zu festigen. Dazu sollte vorausschauendes Fahren, richtiges und frühzeitiges Erkennen von Gefahren und entschlossenes Handeln, auch praxisnah vermittelt und trainiert werden um den Erfahrungsschatz zu erweitern.



Der Mensch behält von dem ...

- was er hört, 20 %
- was er sieht, 30 %
- was er hört und sieht 50 %
- worüber er selbst spricht 70 %
- **was er selbst ausführt 90 %**



Die Lösung!

Interaktives Lernen mit realen Verkehrsszenen. Die moderne Alternative in der Verkehrserziehung heißt:

Learning by doing

Mit dem Simulationsprogramm lassen sich auch heikle Situationen aus der Realität darstellen;

-realitätsnah, interaktiv, interessant, anschaulich-



Reproduzierbar und ohne Risiko

Über 30 Verkehrssituationen sind verfügbar. Vom allgemeinen Fußgängerüberweg bis zur extremen Gefahrenszene können, je nach Zielgruppe und Thema, geeignete Szenen aktiviert werden.

Verkehrserziehung in der Primarstufe und Sekundarstufe I.

Der Verkehrssinn-Trainer

als Tischsystem
für den Unterricht,

als Fahrradsimulator für
Veranstaltungen oder Events.



Das Standsystem
mit interaktiver
Geschwindigkeitsvariation.
Die Bildgeschwindigkeit ist
proportional zur Drehung
der Pedale.

Verkehrserziehung

Die Verkehrserziehung ist eine wichtige schulische Aufgabe, die wesentlich dazu beiträgt, Kinder und Jugendliche vor Gefahren im Straßenverkehr zu schützen und sie zu verantwortungsbewussten Verkehrsteilnehmern zu erziehen.

Verkehrserziehung in der Primarstufe

Die Schüler lernen, sich in Raum und Zeit zu orientieren und Gefahrenzonen, besonders im Straßenverkehr, zu erkennen um vorbeugende Maßnahmen zu treffen oder Ihre Handlungsweisen darauf einzustellen.

Verkehrserziehung in der Sekundarstufe

Weiterführend wird in der Sekundarstufe I, ein der Situation angepasstes und verantwortungsbewusstes Verhalten in unterschiedlichen Verkehrssituationen vermittelt. Verlangt ist eine verantwortliche, und sicherheitsbewusste Teilnahme am Straßenverkehr um die Verkehrssicherheit für sich und andere Verkehrsteilnehmer zu fördern.

Gefahrensituationen aus dem täglichen Straßenverkehr:

Vorausschauend fahren.....Gefahren frühzeitig erkennen.....Unfälle vermeiden

Der Programmablauf

Das Programm beinhaltet über 30 Filmsequenzen mit Gefahrensituationen, die aus der Sicht eines Fahrradfahrers oder Mofa-/Rollerfahrers aufgenommen sind. Bei auftretender Gefahr muss die Bremse betätigt werden. Die Reaktionszeiten sowie die Brems- und Anhaltewege werden gemessen bzw. errechnet und tabellarisch nach jeder Übung aufgelistet. Der Ausdruck ist möglich. Das Programm kann über eine STOP und WEITER Taste unterbrochen und fortgesetzt werden, hierdurch kann der Instruktor auch während einer Übung Erläuterungen geben. Eine Demonstrationsfahrt kann in der Einführungsphase genutzt werden. Aus der Gesamtzahl der Szenen, kann der Instruktor durch Mausklick eine beliebige Anzahl von Szenen, die er für die Zielgruppe oder für das anstehende Thema besonders geeignet hält, zu einer Übung zusammenstellen. Bis zu 12 verschiedene Übungen lassen sich definieren. Durch Tastatureingabe kann jede Übung mit einem Namen versehen werden um sie dann in der Übungsbibliothek abzuspeichern. Die Übungen können in beliebiger Reihenfolge einmal oder mehrfach in der zusammengestellten Reihenfolge, oder nach dem Zufallsprinzip gestartet werden. Bei angeschlossenen Lautsprechern wird das Programm akustisch durch typischen Straßenlärm begleitet. Eine gute oder schlechte (keine) Reaktion wird mit einem freudigen bzw. eher gedämpften Jingle bedacht. Die Fahrgeschwindigkeit der Szenen kann bei der Übungsgenerierung in drei Stufen variiert werden, somit kann das Programm sowohl für die Zielgruppe Fahrradfahrer als auch für motorisierte Zweiradfahrer (bis ca. 50 km/h) verwendet werden. Durch Verwendung einer elektronisch steuerbaren Bremse am Hinterrad des Standsystems, kann die Bildgeschwindigkeit interaktiv, abhängig von der Trittggeschwindigkeit an den Pedalen, variiert werden.

Die Ausstattung

Der Verkehrssinn-Trainer kann auf einem handelsüblichen PC installiert werden. Mitgeliefert wird ein Fahrradlenker mit elektrisch adaptierten Handbremshebeln (wahlweise ein zusätzliches Fußbremspedal), die über einen USB Anschluss an den PC angeschlossen werden. Die Bilddarstellung erfolgt auf dem Computermonitor oder mit Hilfe eines Projektors. Je nach Kundenwunsch kann eine komplette Station mit Software, PC, Bildschirm, Lautsprechern, Tastatur und Maus oder nur das Programm mit Lenker geliefert werden.

Für größere Veranstaltungen wird ein komplettes Fahrrad angeboten. Eine elektronisch steuerbare Bremse sorgt dafür, dass je nach Steigung und Gefälle, unterschiedliche Gegenkräfte an den Pedalen erzeugt werden. Je nach Trittggeschwindigkeit wird die Bildgeschwindigkeit von Stillstand bis zur gewünschten Geschwindigkeit variiert. Außerdem wird bei dieser Variante eine Radrennstrecke aus den Alpen mitgeliefert.

Alkoholsimulation

Der Fahrer erlebt die Gefahrenszenen aus dem Verkehrssinn-Trainer-Programm zunächst in der ihm bekannten Weise. Die Reaktionswerte werden ermittelt und protokolliert. Nach dieser "Nüchternfahrt" erfolgt die Einstellung einer vom Probanden fiktiv konsumierten Alkoholmenge. Die dabei zu erwartenden Leistungsschwächen bei Reaktion und Verhalten werden bei Wiederholung der Fahrt, je nach Alkoholmenge, simuliert. Der Tunnelblick kann je nach Alkoholisierung eingblendet werden. Der Proband führt die zweite Fahrt nicht interaktiv durch, sondern bekommt die Fahrt, mit fiktivem Alkoholeinfluss, als Replay („Film“) vorgeführt. Dieser Ablauf hat den Vorteil, dass der Proband weder real noch fiktiv unter Alkoholeinfluss fährt, wobei der Eindruck erweckt werden könnte, das Fahren im alkoholisierten Zustand „trainieren“ zu können. Die erwarteten Leistungsschwächen werden demonstriert sowie tabellarisch und grafisch dargestellt.

JETZT AUCH MIT

Alkoholsimulation