

ATP UCPA « Plongeur Explorateur » Jeunes âgés de 10 à 16 ans

PRESENTATION

— L'Autre Type de Participation (ATP) « Plongeur Explorateur » est destiné à répondre aux besoins de l'UCPA accueillant des mineurs souhaitant pratiquer un séjour thématique autour de la plongée sous-marine.

— Dans le cadre des accueils de mineurs, la plongée est pratiquée comme support pour découvrir des activités liées au milieu subaquatique. Dans ces séjours et en fonction de leur contenu, les immersions peuvent se dérouler, conformément au Code du Sport, à diverses profondeurs :

- 6 mètres ;
- 12 mètres ;
- 20 mètres.

— Les thèmes fréquemment rencontrés autour de la plongée, sont :

- La randonnée subaquatique.
- L'environnement et le développement durable.
- L'image sous-marine.
- La physiologie liée à l'immersion.
- L'orientation subaquatique.

LES AUTRES TYPES DE PARTICIPATION « PLONGEUR EXPLORATEUR »

— Rapportées aux contenus de la progression fédérale, deux qualifications de « Plongeur Explorateur » sont définies en fonction de la profondeur d'évolution :

- Plongeur Explorateur 6 mètres.
- Plongeur Explorateur 20 mètres.

— Les qualifications de « Plongeur Explorateur » correspondent à la réunion d'un niveau technique impératif pour l'évolution subaquatique en scaphandre autonome et d'un contenu de formation thématique servant de support à l'activité.

— Les qualifications de plongeurs explorateurs sont le résultat d'une évaluation continue réalisée en milieu artificiel ou naturel. Cette évaluation porte sur une période d'activité dont la durée est laissée à l'appréciation du moniteur. Elle peut varier en fonction du milieu, de l'âge, du développement physique ou psychique du jeune, de la durée de son stage (« mi-temps » ou « plein-temps ») et des objectifs de formation du site.

— Les qualifications de « Plongeur Explorateur » sont définies par un ensemble de compétences de manière analogues aux brevets de plongée jeunes de la FFESSM. En complément des compétences techniques, les qualifications de « Plongeur Explorateur » doivent développer au moins une compétence optionnelle.

CONDITIONS PREALABLES

— La pratique de l'activité nécessite :

- L'autorisation écrite préalable du responsable légal du mineur.
- La présentation d'un certificat médical de non contre indication à la plongée subaquatique de moins d'un an délivré par un médecin fédéral ou un médecin spécialisé tel que défini dans l'annexe 1 du Règlement Médical Fédéral.

— Dans la continuité des qualifications de « Plongeur Explorateur », le brevet Niveau 1 est accessible aux jeunes plongeurs dans les conditions définies par le manuel de formation technique (MFT, « Jeunes »). Ainsi, les enfants âgés de 12 ans révolus ne peuvent entrer en formation Niveau 1 que s'ils sont en possession d'un certificat médical de non contre-indication autorisant le surclassement établi dans les formes prévues (modèle disponible sur <http://medicale.ffessm.fr>).

— Une information minimale sur les risques liés à l'activité doit cependant être communiquée au responsable légal du mineur.

ENVIRONNEMENT ET MATERIELS

— Jusqu'à 14 ans au moins, la pratique de l'activité est prohibée lorsque la température de l'eau est inférieure à 12 degrés. Lorsque la température de l'eau est inférieure à 23°C, la durée de la plongée ne doit pas excéder 25 minutes. Ces règles doivent être considérées comme minimales et peuvent être adaptées en fonction des objectifs de l'organisateur des séjours.

— Le matériel du jeune plongeur doit être adapté à sa morphologie.

— Les éléments de la trousse de premiers secours doivent être adaptés à l'âge, à la morphologie, et au poids des plongeurs concernés (BAVU, dosages des médicaments ...).

CONDITIONS D'EVOLUTION, D'ENCADREMENT ET DE DELIVRANCE DES QUALIFICATIONS

— Les qualifications de « Plongeur Explorateur » sont délivrées par l'UCPA (les compétences sont validées par un BPJEPS au minimum). Chaque qualification est attestée par la délivrance d'une carte. Pour se voir délivrer la qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres », il n'est pas obligatoire de posséder la qualification inférieure. En outre, les conditions de délivrance des ATP doivent respecter les règles d'organisation et d'encadrement des séjours précisées par la réglementation.

— Pour délivrer une qualification « Plongeur Explorateur », l'ensemble des compétences techniques doit avoir été validé ainsi qu'au moins une compétence optionnelle parmi celles proposées ci-après.

TABEAU DES CONDITIONS DE LA PRATIQUE DES ATP « PLONGEUR EXPLORATEUR » EN MILIEU NATUREL OU ARTIFICIEL en ENSEIGNEMENT ou en EXPLORATION

Espace d'évolution	Age des plongeurs	Niveaux de pratique	Compétence minimum de l'encadrement de la palanquée	Effectif maximum de la palanquée. Encadrement non compris
0- 6 mètres	10 – 12 ans	Plongeur Explorateur 6 mètres	BPJEPS ou E2 (GP en exploration)	<ul style="list-style-type: none"> • 2 + 1 plongeur P1 ou • 1 + 2 plongeurs P1 ou • 1 + 1 plongeur d'argent FFESSM + 1 P1
0 – 12 mètres	10 – 12 ans	Plongeur Explorateur 20 mètres	BPJEPS (<6m.) E2 (>6m.) (GP en exploration)	<ul style="list-style-type: none"> • 2 + 1 plongeur P1 ou • 1 + 2 plongeurs P1 ou • 1 + 1 plongeur d'or FFESSM + 1 P1
0 – 20 mètres	A partir de 12 ans			

✓ Les exercices qui concernent les compétences 2, 3 et 4 doivent être organisés et réalisés entre 0 et 6 mètres. Dans le cadre de la qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres », lorsque ces compétences sont validées, la formation technique du plongeur peut alors être poursuivie progressivement au-delà de la profondeur de 6 mètres.

✓ Les plongées en bouteille doivent rester impérativement dans la courbe de sécurité des moyens de décompression utilisés.

✓ Jusqu'à l'âge de 12 ans, le jeune plongeur n'effectue qu'une plongée par jour. Cette règle doit être considérée comme minimale et peut être adaptée en fonction des objectifs de l'organisateur des séjours.

✓ Lorsque la plongée se déroule en piscine ou fosse de plongée dont la profondeur n'excède pas 6 mètres, le niveau de l'encadrement est au minimum E1 (BPJEPS). Les profondeurs et effectifs à respecter pour les baptêmes sont les mêmes qu'en milieu naturel.

FFESSM	Commission Technique Nationale	Manuel de Formation Technique
--------	--------------------------------	-------------------------------

✓ Les jeunes plongeurs peuvent, après s'être licenciés, compléter leur formation acquise dans les qualifications de « Plongeur Explorateur » par le passage soit du brevet de Niveau 1, soit des quatre qualifications complémentaires aux brevets de jeunes plongeurs : Plongée du bord, Bateau 1 et Bateau 2 et Aide Moniteur. Elles sont la reconnaissance de savoir-faire évalués en milieu naturel (ou en milieu artificiel pour l'aide-moniteur) mais ne modifient pas les aptitudes des jeunes plongeurs. Elles peuvent être obtenues à partir de la qualification de « Plongeur Explorateur 6 mètres » sauf pour la qualification Aide Moniteur pour laquelle la qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres » est requise.

Brevets et qualifications	Plongeur Explorateur 6 & 20 mètres	23/05/2012	Page 3/16
---------------------------	------------------------------------	------------	-----------

COMPETENCES TECHNIQUES ET THEMATIQUES

- Les qualifications de « Plongeur Explorateur » sont la réunion de compétences techniques nécessaires à l'évolution subaquatique en scaphandre et de compétences nécessaires au déroulement de l'activité thématique.
- Les compétences ci-après définissent donc à la fois la partie technique et la partie thématique.

Qualification de « Plongeur Explorateur 6 mètres » (Compétences techniques nécessaires à l'évolution sous-marine)

La qualification de « Plongeur Explorateur 6 mètres » donne les compétences qui permettent d'accéder progressivement à l'espace 0 – 6 mètres sous la direction d'un BPJEPS minimum.

La qualification de « Plongeur Explorateur 6 mètres » donne les mêmes prérogatives que le brevet de Plongeur d'Argent.

Compétence n° 1a : GERER ET UTILISER SON MATERIEL

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Connaît l'ensemble du matériel de plongée en milieu naturel.	Opérations effectuées avec accompagnement systématique du moniteur.	Nomme l'ensemble du matériel et en donne son utilité. Sait monter son gilet et son détendeur.
Connaît les bases d'entretien du matériel après la plongée.	Pas de démontage, même de flexibles, avec les jeunes.	Participe au rinçage et au rangement du matériel.

Compétence n° 1b : COMPORTEMENT EN SURFACE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Techniques de base d'utilisation des PMT.	Sous forme de jeux exclusivement.	Utilise les 3 techniques de palmage de surface : sustentation, dorsal, ventral.
Techniques de mise à l'eau.	Mise à l'eau en fonction de l'âge et des capacités physiques. Equipe dans l'eau recherché.	Mises à l'eau saut droit et/ou à l'échelle.
Equipe et déséquipe du scaphandre en surface.	L'autonomie est recherchée avec un minimum d'accompagnement manuel de l'encadrant.	Conseils verbaux du moniteur possibles.
Déplacement avec son scaphandre en surface.	Déplacement gilet vide avec la main sur l'inflateur. Recherche de déplacement avec un minimum d'effort.	Gilet vide, parcourir une petite distance.

Compétence n° 2 : IMMERSION ET RETOUR EN SURFACE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
S'immerger systématiquement le long d'un point d'appui.	Le long d'un bout ou mouillage. Recherche de contrôle de la descente.	Maintien le contact manuel avec le support et garde le contact visuel avec le moniteur.
Connait différentes méthodes d'équilibrage des oreilles.	Valsalva-Déglutition-Béance Tubulaire Volontaire.	Signale immédiatement le manque de sensation de son équilibre et stoppe sa descente.
Sait gonfler son gilet pour se maintenir en surface et le vider pour s'immerger.	Accompagnement manuel du moniteur si nécessaire.	Utilisation systématique de son gilet pour se maintenir en surface. Le vide sur signe du moniteur.

Compétence n° 3 : MAITRISE DE LA VENTILATION EN PLONGEE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Ventilation sur détendeur.	Associe sa ventilation à son équilibre.	Connait la notion de ventilation moyenne et basse.
Lâcher et Reprise d'Embout (LRE).	Sait retirer son détendeur même un court instant.	Exécution spontanée de la tâche.
Respiration sans masque.	Réalisation exclusivement en surface. Pas de dissociation bucco-nasale sur tuba.	Ventilation exclusivement sur détendeur. Expiration buccale et nasale.
Vidage partiel du masque.	Apprendre plusieurs techniques. Apprentissage exclusivement sous la surface. Niveau d'eau au dessous des yeux.	Vide son masque avec la technique de son choix.
Techniques de bases du poumon-ballast.	Le lestage doit être calibré dès la première plongée : poumons vides, niveau d'eau au niveau du masque.	Adapte sa ventilation à son niveau d'immersion.

Compétence n° 4 : REACTIONS AUX SITUATIONS USUELLES

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Connaître les codes et les signes usuels en plongée.	Réponds aux interrogations du moniteur.	Signes clairement exécutés : OK, ça ne va pas, mi-pression, je suis sur réserve, j'ai froid, essoufflement. Signes compris : toi, moi, monter, descendre, souffler, équilibrer les oreilles, stop, regarder, ne pas toucher.
Connaissance des consignes d'évolution en palanquée.	Respecte la notion de groupe et les profondeurs. Réagit aux correctifs du moniteur.	Rester groupé à proximité du moniteur en respectant les niveaux d'immersion et les vitesses de remontée.
Reste sensible aux autres jeunes de la palanquée.	Pas d'intervention sur les autres plongeurs.	Averti le moniteur d'une anomalie constatée chez un autre plongeur.

Compétence n° 5 : ECO-PLONGEE ET DECOUVERTE DU MILIEU

Il s'agit d'initier, dès ses premières immersions, le jeune à un comportement éco-responsable et propice à une préservation de l'environnement (site, faune et flore).

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Apprentissage de l'évolution subaquatique en tant qu'observateur « neutre » du milieu. Reste vigilant à ne pas perturber la faune et la flore sous marine.	A associer impérativement à l'Equilibre, la Ventilation et la Propulsion.	Il s'agit de sensibiliser le jeune au respect de la faune et de la flore et de jeter les bases d'un comportement subaquatique responsable. Respecte les consignes du moniteur.
Apprend à reconnaître quelques espèces.	Connaissance des noms usuels et de quelques familles.	Fait une distinction entre les observations en randonnée palmée et en plongée scaphandre.

Compétence n° 6 : CONNAISSANCES THEORIQUES ELEMENTAIRES

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Connait les notions de base d'une pression.	Discussions informelles durant les débriefings. Aucun cours au tableau.	Comprend le lien avec la profondeur et l'usage du matériel.
Connait le lien entre la pression, le volume et la flottabilité.	Discussions informelles durant les débriefings. Aucun cours au tableau.	Comprend les effets au cours de la plongée.

Qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres » (Compétences techniques nécessaires à l'évolution sous-marine)

La qualification de « Plongeur explorateur 20 mètres » donne les compétences qui permettent d'accéder progressivement à l'espace 0 – 12 mètres ou 0 - 20 mètres (en fonction de son âge) sous la direction d'un BPJEPS minimum. Pour cela, il doit être capable de se prendre en charge sur le plan de son équipement et de son évolution.

La qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres » donne les mêmes prérogatives que le brevet de Plongeur d'Or.

REMARQUES

Compétence n° 1a : Utilisation de son matériel

Pour les plus jeunes, l'aide du moniteur reste normale et souvent indispensable pour la manipulation de la bouteille ou du lest à quai ou sur le bateau.

Compétence n° 2 : Immersion et retour en surface

Le jeune approfondit sa maîtrise du gilet. Il peut remonter à la palme en s'aidant de son gilet et en contrôlant sa vitesse de remontée (pas de remontée contrôlée, ni d'intervention).

Compétence n° 4 : Réactions aux situations usuelles

La capacité à savoir évoluer en palanquée telle que définie au brevet de Niveau 1 FFESSM est indispensable pour pouvoir évoluer dans l'espace 0 – 20 m et pour évoluer dans des palanquées mixtes (Plongeur Explorateur/Jeunes Plongeurs/Niveau 1). L'évaluation de cette capacité demande la prise en compte du niveau de maturité du jeune plongeur.

Compétence n° 6 : Connaissances théoriques élémentaires

Le moniteur devra prendre en compte l'âge des jeunes plongeurs dans la manière de transmettre et d'évaluer ses connaissances. En ce qui concerne les phénomènes physiques, le moniteur privilégiera une approche intuitive ou concrète plutôt qu'un enseignement conceptuel et scolaire.

Compétence n° 1a : GERER ET UTILISER SON MATERIEL

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Gréer et dégréer le matériel et en faire les réglages. Réglage de la ceinture de lest, du masque, enfiler et enlever une combinaison.	Autonome dans la préparation de son matériel. Ne banalise pas la préparation de son matériel.	Au cours des séances de pratique, l'élève doit savoir gérer son matériel personnel sans avoir besoin d'aide. Il doit savoir s'équiper et se déséquiper.
Notion de manomètre immergeable. Entretien courant du matériel personnel ; règles d'hygiène.	Surveille sa consommation et signale spontanément mi-pression. Réalise lui-même les opérations de rinçage et de rangement.	Le plongeur connaît la communication relative à la consommation d'air vis-à-vis de son moniteur. Savoir désinfecter, rincer, et ranger son matériel.

Compétence n° 1b : COMPORTEMENT EN SURFACE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Mises à l'eau : saut droit et bascule arrière avec scaphandre.		Respecte la procédure de mise à l'eau en saut droit et bascule arrière (semi-rigide).
PMT : * Palmage de sustentation. * Déplacement ventral. * Déplacement dorsal. Déplacements en capelé.	Toutes les approches doivent avoir une forme ludique. Les jeunes doivent être sensibilisés au lien entre le palmage et l'équilibre.	Distance suffisante en PMT sans prise d'appui et sans temps imposé. Réalise une distance cohérente avec la réalité en capelé.
Décapelage et recapelage du bloc à la surface.		S'avoir s'équiper et se déséquiper dans l'eau.

Compétence n° 2 : IMMERSION ET RETOUR EN SURFACE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Immersion en phoque uniquement.	Pas d'immersion en pleine eau. Compétence travaillée uniquement avec scaphandre.	Le long d'un bout en point d'appui. Respiration en ventilation basse durant l'immersion.
Maîtrise de la remontée.	Sensibilisation aux repères visuels environnementaux.	Purge le gilet sur consigne du moniteur, contrôle l'approche surface avec sa ventilation.
Maintien d'un niveau d'immersion en pleine eau.		Maintien, sans appui, un stop entre 3 et 5m dans le but de contrôler l'approche surface.
Enseignement du système gonflable de stabilisation : S'équilibrer en utilisant le « direct system ».	Pas de remontée sur gilet, les jeunes doivent être sensibilisés à un appui permanent des palmes.	Savoir purger le gilet avant la descente ; savoir gonfler et dégonfler le gilet pour se stabiliser.

Compétence n° 3 : MAITRISE DE LA VENTILATION EN PLONGEE

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Ventilation sur détendeur.	Prévention de l'essoufflement.	Adaptation de la ventilation en fonction de la profondeur. Capable de réaliser un effort modéré.
Remonter en expiration, embout en bouche, d'une profondeur de 3 mètres maximum.	Remontée systématique le long d'un bout coulissant dans la main.	Remontée à vitesse préconisée, sans précipitation, avec un rejet continu d'air tout au long de la remontée.
Lâcher et reprise d'embout selon les deux méthodes.	Les deux méthodes sont enseignées.	Adaptation de la technique à la situation. Réalisation de petites apnées liées aux lâchers et reprises d'embout.
Réaction au remplissage (inopiné) du masque, et maîtrise de la dissociation bucco-nasale.	Aucun vidage de masque n'est enseigné sans maîtrise de la dissociation bucco-nasale.	Retrait du masque sur demande du moniteur, puis le vider. La technique utilisée et le temps pour le vidage importent peu.
Maîtrise du poumon-ballast.	L'utilisation du poumon-ballast doit être prioritaire pour faire varier le niveau d'immersion.	En lien avec l'immersion et le retour en surface, adapte sa ventilation à la profondeur. Maintien son niveau d'immersion.

Compétence n° 4 : REACTIONS AUX SITUATIONS USUELLES

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Communication : OK / non OK. Froid. Plus d'air. Essoufflement. Sur réserve. Monter / descendre. Mi-pression manomètre. Fin.	L'élève doit connaître les signes et leur signification. Il sait également aux quels et comment il doit réagir.	Etre capable de s'adapter aux circonstances et savoir prévenir le moniteur.
Savoir demander de l'air au moniteur. Savoir donner de l'air à un coéquipier en panne d'air.	En statique et déplacement (faible distance), sur Octopus et en respiration à deux sur un embout (simulation obligatoire). Les exercices d'échanges sont réalisés obligatoirement avec le moniteur.	Réalise des signes clairs, réaction calme et coordonnée. Doit être capable de servir de relais en attente de l'intervention du moniteur.
Savoir évoluer en palanquée. Notion de binôme et de surveillance réciproque.	Pas d'exercices codifiés, compétence à intégrer durant les phases d'exploration.	Respect de la profondeur du moniteur; proximité élève / moniteur. Communication satisfaisante. Sensibilité satisfaisant à la notion de groupe.

Compétence n° 5 : ECO-PLONGEE ET DECOUVERTE DU MILIEU

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Apprentissage approfondi de l'évolution subaquatique en tant qu'observateur « neutre » du milieu. Evoluer en limitant son impact sur le milieu.	L'élève doit faire le lien entre sa technique d'équilibre et la préservation de l'environnement. Palmage, respiration, observation... appropriées.	Il s'agit de ne pas endommager le milieu vivant par contact direct ou indirect (bulles) et de ne pas déranger la faune. Le jeune adapte son évolution au milieu.
Développer sa capacité d'observation. Connaître la charte internationale du plongeur responsable. Découvrir et apprendre à reconnaître les principales espèces rencontrées.	Les grandes lignes et idées doivent être connues. Pas de « par cœur » ni d'approche scolaire. Au cours des plongées ou de présentations ludiques.	Pour l'observation, différencie la stabilité statique et dynamique. Applique les gestes et attitudes décrits dans la charte du plongeur responsable. L'identification se fait à l'aide de plaquettes immergeables puis au cours des débriefings après plongée.

Compétence n° 6 : CONNAISSANCES THEORIQUES ELEMENTAIRES

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
Prévention des barotraumatismes, de l'essoufflement, du froid et des dangers du milieu.	Pas d'évaluation écrite, les informations sont amenées en lien avec la pratique. Mise en place de temps d'échanges en fin de journée.	Réponse à des questions simples sous forme de discussion.
Le principe sommaire de la décompression; prévention. Présentation de la table et de l'ordinateur de plongée. Flottabilité. Connaissances sur la réglementation. Documents à présenter pour pouvoir plonger dans un centre.	Notions pratiques liées au lestage et à l'évolution subaquatique. Apporter des éléments de responsabilisation des jeunes.	Savoir que l'ADD est dû à la dissolution du N ₂ sous pression. Connaître les paramètres de lecture d'une table, ainsi que ceux d'un ordinateur. Courbe de sécurité. Fait le lien avec la ventilation, le matériel et la profondeur. Rechercher à donner quelques informations plutôt qu'à évaluer. Il s'agit essentiellement d'initier le breveté à la connaissance du cadre de son activité.

COMPETENCES OPTIONNELLES

Pour valider la qualification de « Plongeur Explorateur 6 mètres ou 20 mètres », au moins l'une des options (thématique support d'activité) doit avoir été validée.

Les compétences supports d'activité pour les qualifications de « Plongeur Explorateur 6 mètres » et « Plongeur Explorateur 20 mètres » sont les suivantes :

7.1) Randonnée subaquatique (Rando Sub).

7.2) Environnement.

7.3) Image (photos).

7.4) Physiologie de l'immersion.

7.5) Orientation (uniquement pour la qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres »).

Compétence n° 7.1 : RANDO SUB (Compétence thématique support de l'ATP)

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Découverte du milieu aquatique en palmes, masque et tuba (combinaison si nécessaire).</p> <p>Exploration de sites lors de « promenades subaquatiques » en surface.</p> <p>Pratique de courtes immersions pour découvrir des éléments particuliers du parcours.</p>	<p>La randonnée subaquatique est une découverte en libre du monde sous-marin qui nécessite maîtrise technique, connaissances de base du milieu et gestion d'efforts. Ces trois dimensions sont présentes dans l'évaluation de cette compétence.</p> <p>Le jeune doit évoluer dans le respect du milieu et en préservant l'environnement.</p> <p>Une attention toute particulière doit être apportée au lestage qui doit permettre dans tous les cas une flottabilité positive et laisser les voies aériennes hors de l'eau en toutes circonstances (même poumons vides).</p>	<p>Le jeune maîtrise le déplacement à la palme, et gère de façon autonome son masque et son tuba.</p> <p>Le jeune gère ses efforts et alterne déplacements et phases de récupération de façon à explorer les sites en sécurité.</p> <p>Le jeune sait identifier les zones à éviter ainsi que les éléments de faune et de flore à préserver. Il sait s'en tenir à l'écart si besoin.</p>

**Compétence n° 7.2 : ENVIRONNEMENT initiation
(Compétence thématique support de l'ATP)**

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Découverte de l'écosystème premier du site d'exploration.</p> <p>Identification des principales espèces présentes (faune et flore).</p> <p>Notions concernant le respect de la faune et de la flore/devenir un éco-plongeur ou éco-explorateur subaquatique.</p>	<p>Il s'agit de donner aux jeunes les bases de connaissances du milieu pour une exploration raisonnée et ouverte du milieu.</p> <p>Les éléments de « fonctionnement » du site doivent être abordés pour une compréhension du cadre d'évolution.</p>	<p>Le jeune doit être amené à repérer les éléments structurants du cadre.</p> <p>Il reconnaît les principales espèces présentes.</p> <p>Il évolue sous l'eau sans perturber la vie marine (notion d'observateur neutre du monde marin).</p>

**Compétence n° 7.2 : ENVIRONNEMENT perfectionnement
(Compétence thématique support de l'ATP)**

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Approfondissement des connaissances relatives à l'écosystème premier du site. Notions sur d'autres écosystèmes.</p> <p>Enrichissement des connaissances concernant les principales espèces présentes (faune et flore).</p> <p>Respect de la faune et de la flore, devenir un acteur du développement durable.</p>	<p>Il s'agit d'approfondir les connaissances du milieu d'exploration et d'autres cadres.</p> <p>Les éléments de « fonctionnement » du site doivent être approfondis pour une compréhension plus précise du cadre d'évolution.</p>	<p>Le jeune est capable d'identifier les espèces rencontrées, leurs habitats et habitudes, ...</p> <p>Il approfondit sa reconnaissance des principales espèces présentes et commence à différencier la faune fixée, reconnaît les espèces animales et végétales, distingue les poissons de fond, de roche et pélagique...</p> <p>Il adapte son mode d'évolution et envisage son exploration pour être un visiteur neutre (comportement adapté).</p>

Compétence n° 7.3 : IMAGE
(Compétence thématique support de l'ATP)

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Connaissance de base de la photographie sous-marine.</p> <p>Découverte du matériel : préparation, manipulation sous l'eau, traitement après plongée.</p> <p>Les bases de la prise de vue : macro, micro, photo animale, photo paysage.</p>	<p>Il s'agit de faire découvrir aux jeunes les caractéristiques du matériel et les particularités de la prise de vue sous-marine.</p> <p>Précautions à prendre avec le matériel.</p> <p>Exploitation des images (faire un diaporama).</p>	<p>Le jeune doit prendre soin du matériel et user de celui-ci de façon pérenne (préparation - batterie, carte mémoire - ..., absence de choc, rinçage, ...).</p> <p>Le jeune ramène « ses » images de ses plongées.</p>

Compétence n° 7.4 : PHYSIOLOGIE DE L'IMMERSION
(Compétence thématique support de l'ATP)

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Le passage des oreilles : mécanismes et techniques de passage des oreilles.</p> <p>Décompression : l'air respiré sous l'eau (mécanisme de base de la décompression).</p> <p>Froid/chaud : mécanisme et spécificités liées aux jeunes plongeurs.</p>	<p>Pour tous les thèmes : Il s'agit d'aborder avec les jeunes des thématiques physiologiques liées à l'immersion dans un objectif de prévention et de connaissance/compréhension.</p> <p>L'ensemble des thèmes sont abordés de façon adaptée, en formation continue, à l'aide de supports spécifiques permettant la compréhension des phénomènes.</p> <p>Le jeune doit devenir un plongeur averti conscient des phénomènes liés à l'immersion.</p>	<p>Equilibrage tympanique : maîtrise approfondie d'une technique, connaissances des autres, techniques, remédiation en cas de difficulté.</p> <p>Prévention : introduction de la notion de gêne, conduite en cas de manœuvre infructueuse.</p> <p>Décompression : les jeunes doivent comprendre les mécanismes de base de la dissolution et de la « restitution » de l'azote après plongée. Précautions à prendre.</p> <p>Les jeunes doivent percevoir les problèmes liés aux températures extrêmes (froid et chaud) et connaître l'attitude à adopter dans ces conditions.</p>

Compétence n° 7.5 : ORIENTATION
(Compétence thématique support de l'ATP)
Réservé uniquement à la qualification de « Plongeur Explorateur 20 mètres »

Connaissances, savoir-faire et savoir-être	Commentaires et limites	Critères de réalisation
<p>Eléments d'orientation sous-marine.</p> <p>Orientation à la boussole.</p> <p>Explorer un site en s'orientant.</p> <p>Information sur l'orientation sportive.</p>	<p>Il s'agit d'aider le jeune à repérer les points structurants de la plongée de façon à développer une participation dynamique de sa part.</p> <p>La boussole et/ou le compas sont introduits avec la notion de cap.</p>	<p>Le jeune prend activement part au trajet suivi en cherchant les points de repère.</p> <p>Il relève régulièrement les caps et trouve progressivement de quoi s'orienter à travers l'ensemble des techniques qu'il a pu aborder.</p>

FFESSM	Commission Technique Nationale	Manuel de Formation Technique
--------	--------------------------------	-------------------------------

MODIFICATIONS: nouveau document

Brevets et qualifications	Plongeur Explorateur 6 & 20 mètres	23/05/2012	Page 16/16
---------------------------	------------------------------------	------------	------------