

CZU 796.5:004+378.1

<sup>1</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7879-3245>

e-mail: [turspor@gmail.com](mailto:turspor@gmail.com)

<sup>2</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0856-0753>

e-mail: [andrei.golovei@gmail.com](mailto:andrei.golovei@gmail.com)

## **SPECIFICUL UTILIZĂRII ELEMENTELOR DIN PROBA DE ORIENTARE SPORTIVĂ AXATE PE TEHNOLOGIILE INFORMAȚIONALE ÎN LECȚIILE DE EDUCAȚIE FIZICĂ**

**<sup>1</sup>Onoi Mihail, <sup>2</sup>Golovei Andrei,**

<sup>1</sup>Universitatea de Stat de Educație Fizică și Sport, Chișinău, Republica Moldova

<sup>2</sup> Asociația Obștească Federația de Orientare Sportivă, Chișinău,  
Republica Moldova

**Keywords:** *sports orienteering, physical education, pupils, physical education teachers.*

**Abstract.** *Sports' orienteering is a sports event where the athlete with the help of the map and compass is required to identify a certain number of checkpoints within a set control time. With the approval of the new curriculum for the discipline of physical education for secondary and high school, we find the recreational sports event as well, containing elements from pedestrian tourism, but also from sports orienteering. Thus, teachers can use in the physical education lesson, elements from the sports orienteering event, which is an important landmark for students to be able to orient themselves in space, identify the location of certain objects, but also establish the route of movement in the field from the station place to the destination place, using modern information technologies.*

**Actualitatea.** Orientarea sportivă reprezintă o probă de sport prin care se pot satisface atât cerințele pregătirii fizice cât și cele intelectuale ale celor care o practică. Un rol important îl are și semnificația pedagogică a orientării sportive [5, p.3]. Astfel, utilizarea orientării sportive de către cadrele didactice în lecțiile de educație fizică oferă posibilitatea ca acestea să fie mai diversificate.

С.И. Колодезникова, С.С. Бочурова, А.И. Захарова [6] accentuează faptul că școala reprezintă instituția unde ar trebui să se organizeze și să se realizeze prin diverse metode și forme dezvoltarea tinerii generații [6, p.69]. Totodată, A.B.

Вербкин [4] menționează că orientarea este un sport destul de accesibil și captivant, deși nu necesită inventar și echipament scump pentru practicare, dar care poate dezvolta la elevi priceperi și deprinderi de viață [4, p. 23]. Astfel, conform studiilor efectuate tot mai mulți profesori de educație fizică din Republica Moldova optează pentru proba sportivă recreativă în cadrul lecțiilor, ceea ce ne-a determinat să studiem această problemă și să identificăm elemente din orientarea sportivă, care să fie accesibile din punct de vedere al realizării, dar care să necesite și cheltuieli financiare minime.

Totodată, studiul va reprezenta un ghid pentru cadrele didactice care se pot iniția în utilizarea în cadrul orelor de educație fizică a tehnologiilor moderne pentru asimilarea elementelor de orientare.

**Scopul cercetării** constă în perfecționarea activității profesionale a cadrelor didactice la disciplina educație fizică prin identificarea elementelor de orientare sportivă axate pe tehnologiile informaționale ce vor fi utilizate în cadrul lecțiilor pentru dezvoltarea fizică și intelectuală a elevilor, dar și diversificarea acestora.

**Organizarea cercetării** cercetarea s-a realizat în cadrul instituțiilor de învățământ din Republica Moldova pe parcursul anului de studii 2021-2022.

**Analiza rezultatelor.** La baza lecțiilor de educație fizică care cuprind utilizarea elementelor din proba de orientare sportivă se află principiul consecutivității și gradării procesului de învățare, iar tehnologiile moderne actuale reprezintă un ajutor incontestabil pentru soluționarea acestor sarcini. În prezent, introducerea tehnologiilor informaționale influențează sistemul de învățământ, provocând schimbări semnificative în conținutul și metodele de predare inclusiv și în orientarea sportivă.

Actualul profesor de educație fizică se confruntă cu problema găsirii unor noi instrumente pedagogice. Astăzi, tehnologiile informatice au devenit răspândite în întreaga lume. Necesitatea implementării lor în procesul de formare este fără îndoială un aspect esențial.

Astfel, pentru elevii din clasele gimnaziale care au început practicarea orientării (clasele 5-6) au fost utilizate jocurile dinamice axate pe orientarea sportivă, unde elevii au avut sarcina să identifice diverse obiecte din clasă poziționate în anumite zone din aceasta și să se deplaseze până la ele urmând traseul indicat sau alegând traseul cel mai scurt (Fig. 1).

Pentru a fortifica competențele de orientare, axate pe jocul utilizat în clasă pentru acasă elevii au avut ca sarcină să folosească un joc video intitulat *Ski-memory* – pentru dezvoltarea atenției și memoriei în orientarea sportivă, ce a putut fi jucat de elevi direct pe smartphone, tablete etc., rulând direct în browser (Fig. 2). Semnificația jocului constă, că odată cu deschiderea acestuia pe ecran vor apărea o hartă a traseelor, un start și un punct de control care trebuie găsit.

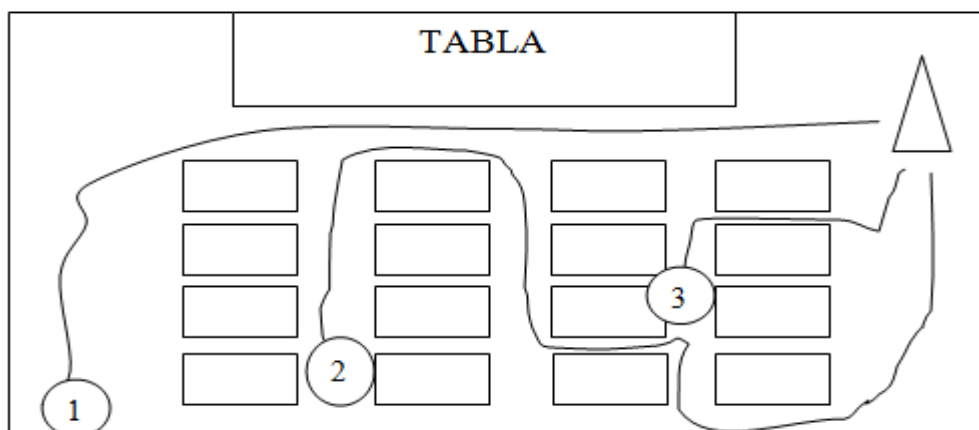


Fig. 1. Joc dinamic axat pe elemente de orientare utilizând harta clasei

Elevul va memora traseul și în special calea de deplasare. Apoi va apăsa „Go” (engleză)/„Deplasare” (română) și datorită săgeților care apar la intersecțiile traseelor, se va deplasa de-a lungul traseului până la punctul de control.

Jocul are capacitatea de a selecta alte hărți și alte locații ale punctului de control și de a începe făcând click pe butoanele „Hartă nouă” (hartă nouă) și respectiv „Etapă nouă”. Pentru ajutor, se poate conecta o busolă – doar trebuie bifat caseta de lângă „Busola” în cazul când elevul deja a studiat cum se orientează cu aceasta.

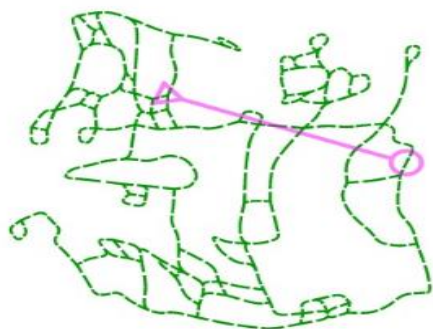


Fig. 2. Joc video pentru dezvoltarea atenției și memoriei axat pe elemente din orientarea sportivă utilizat pentru fortificarea competențelor de orientare pentru clasele (5-6) [3]

Astfel, competențele elevilor s-au dezvoltat semnificativ prin rapiditatea găsirii obiectelor, dar și creșterea vitezei de deplasare până la acestea, acest fapt fiind vizibil prin ulterioare exerciții de acest gen utilizate la orele următoare ceea ce ne face să afirmăm că tehnologiile informaționale au avut un aport substanțial în acest caz.

În timpul jocurilor axate pe elemente de orientare și susținute de tehnologiile informaționale, elevii dobândesc capacități de a ține corect harta în mână, orientarea hărții utilizând repere mari (ferestre, uși, pereți), dar și să memoreze traseul de deplasare spre obiectul indicat.

În clasele mari pe baza experienței căpătate în urma activităților realizate în clasele mici, apar interesele sportive, dorința de a traversa trasee mult mai grele și mai complicate cu un număr de puncte de control mai mare. Lecțiile de educație fizică pot fi mult mai interesante prin organizarea orientării pe teritoriul școlii. Unul dintre principalele mijloace metodologice pentru a obține efectul adecvat al orelor este combinația maximă posibilă a exercițiilor fizice cu exerciții din orientare. În acest caz, odată cu acumularea cunoștințelor de orientare în teren, elevii primesc o sarcină semnificativ mai mare decât într-o lecție obișnuită, din cauza unui amalgam de stări emoționale.

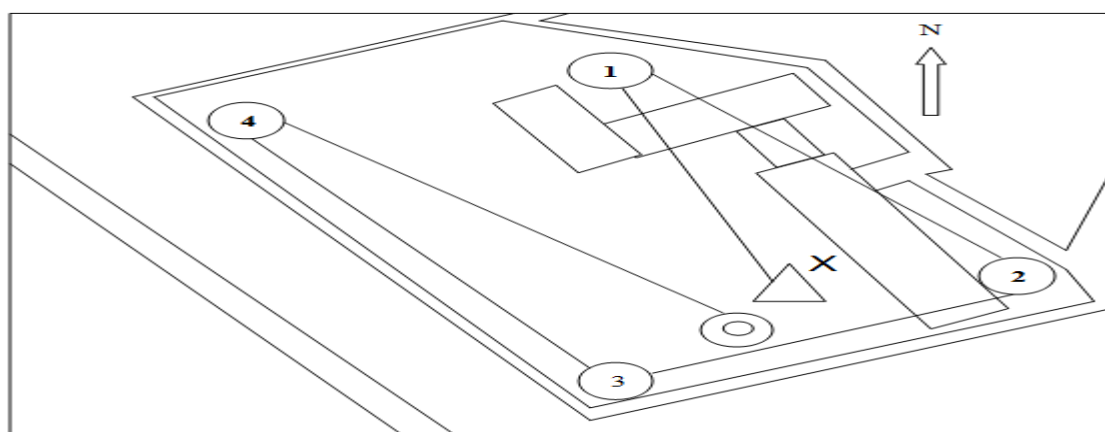
În acest context noi am oferit ca sarcină elevilor să deseneze harta teritoriului școlii (Figura 3), unde a fost necesar ca aceștia să indice prin semnele proprii obiectele din teren, iar ulterior au avut ca sarcini următoarele:

1. Să orienteze spre nord harta desenată (printr-o săgeată să stabilească linia de nord a hărții), astfel ca la orientarea corectă a hărții obiectele din teren să coincidă cu cele de pe hartă.

2. Să identifice locul de stație în care se află și să indice pe hartă printr-un (x) acest loc.

3. Să deseneze un traseu de orientare cu semnele convenționale specifice probei de orientare cu maxim 5 puncte de control (locul de start fiind locul de stație identificat).

4. Să parcurgă traseul stabilit într-un timp cât mai scurt.



**Fig. 3. Reprezentarea hărții teritoriului școlii de elevi utilizând semnele convenționale ale probei de orientare sportivă**

Acest complex de exerciții poate fi diversificat, acest fapt fiind la latitudinea profesorului de educație fizică să realizeze acest fapt. Pentru o exersare mai eficientă a acestor exerciții, elevii au avut ca sarcină pentru acasă utilizând tehnologiile informaționale (smartphonuri, tablete, laptop etc.) să realizeze două sarcini:

1. Prin intermediul aplicației oferite de profesor să creeze online o distanță într-o zonă urbană (Fig. 4).

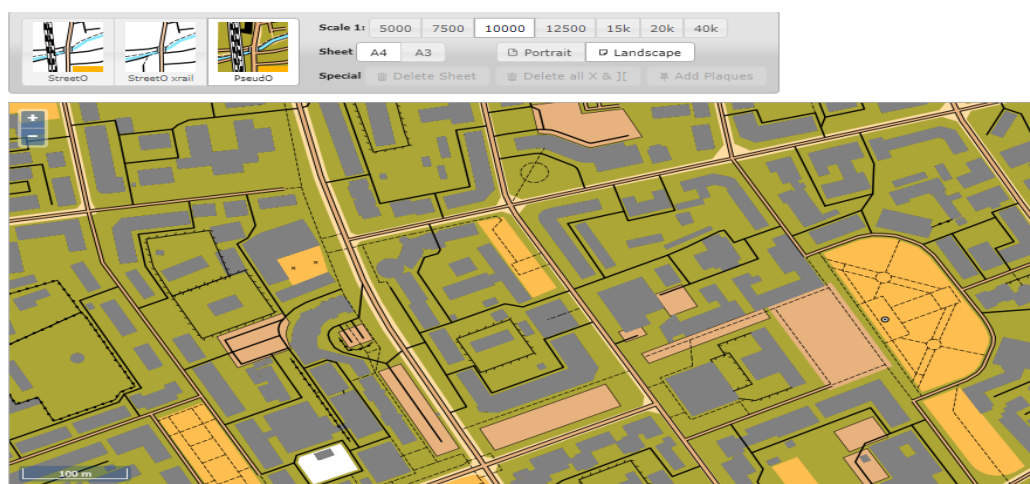
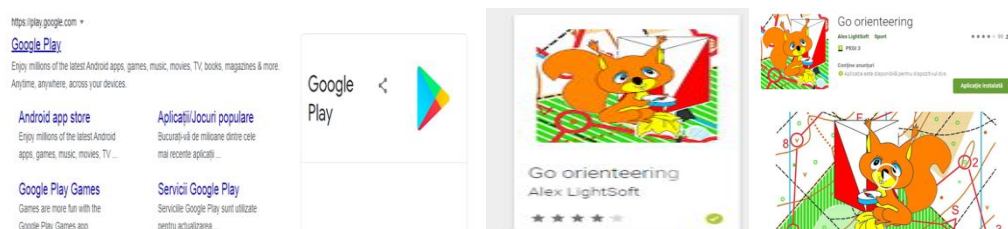


Fig. 4. Utilizarea tehnologiilor informaționale de către elevi pentru desenarea unei distanțe într-o zonă urbană pentru proba de orientare sportivă [2]

2. O altă sarcină pe care au avut-o elevii a fost să joace un joc video care însumează tot procesul de orientare în teren, ceea ce a fost realizat în cadrul lecției. Acest fapt a necesitat descărcarea în (smartphon, tabletă, laptop etc.) a unui joc de exemplu „Go orienteering” din google play sau app store (Fig. 5). Jocul este instalat pe dispozitivul utilizat. Aceasta are diverse funcții, de la alegerea gradului de complicitate al hărții, traseului, la alegerea nivelului de traversare (începător, amator, elita).







*Fig. 5. Jocul video pentru asimilarea mai eficientă a orientării în teren de către elevi [1]*

Pentru a vedea eficacitatea utilizării acestui joc elevii trebuie să parcurgă traseul având ca sarcină găsirea punctelor de control într-un timp cât mai scurt, iar ca dovadă au fotografiat ecranul dispozitivului, astfel fiind depistat elevul care a traversat un anumit traseu în cel mai scurt timp (Fig. 6).



*Fig.6. Dovada traversării traseului de către elevi*

Așadar activitatea profesională a profesorului de educație fizică poate fi diversificată la ora actuală datorită tehnologiilor informaționale, care au un aport substanțial la asimilarea materialului de către elevi, dar și realizarea sarcinilor. Este de menționat faptul că datorită combinării elementelor tradiționale din proba de orientare sportivă și tehnologiile informaționale în cadrul lecției de educație fizică elevii au devenit mai atrași de ore, au asimilat mai ușor orientarea în teren, iar deplasarea spre anumite obiecte din teren, inclusiv din localitate a devenit mult mai rapidă prin alegerea optimă a rutei de deplasare fapt confirmat de elevi.

**Concluzii și perspective pentru continuarea cercetărilor.** Activitatea profesională a cadrelor didactice la disciplina educație fizică reprezintă un subiect destul de important în ultimii ani în contextul în care s-au produs schimbări esențiale în curriculum la această disciplină. Odată cu infiltrarea tot mai mare a tehnologiilor moderne în viața noastră inclusiv în sistemul de educație fizică,

profesorii trebuie să se adapteze condițiilor fiind în continuă identificare a celor care pot satisface sarcinile stabilite pentru un proces de calitate și diversificat. Orientarea sportivă reprezintă o probă care poate satisface această cerință în cadrul lecțiilor de educație fizică, acest fapt fiind realizat cu cheltuieli minime de energie, dar și surse financiare. Odată cu dezvoltarea tehnologiilor informaționale acest lucru a devenit mult mai eficient, dar și atractiv, elevii având posibilitatea de a combina realitatea din teren de la orele de educație fizică cu cea virtuală prin aplicații specifice care pot fi instalate și utilizate pe diverse dispozitive (smartphonuri, tablete, laptop etc.). Toate acestea combinate între ele conduc la dezvoltarea abilităților de orientare, alegerea și traversarea mai eficientă a traseelor de deplasare, identificarea mai rapidă a obiectelor din teren etc. În acest context se poate menționa că este necesar a studia mai aprofundat rolul pe care îl au tehnologiile informaționale în activitatea profesională a cadrelor didactice, dar și asimilarea elementelor din proba de orientare sportivă.

### Bibliografie

1. *Go orienteering* – joc video pentru asimilarea mai eficientă a orientării în teren. Disponibil: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightsoft.goorient&hl=en\\_US&gl=US&pli=1](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lightsoft.goorient&hl=en_US&gl=US&pli=1)
2. *Program informațional privind desenarea unei distanțe în mediul urban pentru proba de orientare sportivă* [https://oomap.co.uk/global/#/new/oterrain\\_global/16/50.8313/61.6690](https://oomap.co.uk/global/#/new/oterrain_global/16/50.8313/61.6690)
3. *Ski-memory* – joc video pentru dezvoltarea atenției și memoriei axat pe elemente din orientarea sportivă. Disponibil: <http://catchingfeatures.com/b/skiomapmemory.html>
4. ВЕРБКИН, А.В. Спортивное ориентирование как фактор оздоровительной физической адаптации школьников. В: *Альманах современной науки и образования*. Тамбов: Грамота, 2016. № 2 (104), с. 23.
5. КОЗЛОВА, Ю.А.; ГУЛИДИН, П.К.; АНТИПИН, Н.И. *Спортивное ориентирование: учебный-методический комплекс для студентов специальности 1-03 02 01 «Физическая культура»*. Новополюк: ПГУ, 2015, с.3.
6. КОЛОДЕЗНИКОВА, С.И.; БОЧУРОВА, С.С.; ЗАХАРОВА, А.И. Формирование интеллектуальных способностей учащихся через организацию мероприятий по спортивному ориентированию в школе. В: *Проблемы современного педагогического образования*. Учредители: Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского. Номер: 59-2, 2018, с. 69.