



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی
علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

بررسی رابطه بین مهارت‌های مدیریت کلاس معلمان و اثربخشی بازی‌های تلفیقی در کلاس درس ورزش مقطع ابتدایی

دکتر حمیدرضا جلیلی^{*}، زهرا حسن زاده اصفهانی، طیه کامرانی نیا

چکیده

درس تربیت بدنی در مقطع ابتدایی، بستری حیاتی برای رشد همه‌جانبه کودکان فراهم می‌کند و استفاده از بازی‌های تلفیقی که ترکیبی از مهارت‌های حرکتی و اهداف شناختی یا آموزشی هستند، رویکردی نوین و اثربخش در این عرصه به شمار می‌رود. با این وجود، ماهیت پرهیجان و چندوجهی این بازی‌ها، نیازمند هدایت و کنترل بسیار دقیقی است. پژوهش کیفی حاضر با هدف بررسی رابطه عمیق و ادراک شده بین مهارت‌های مدیریت کلاس معلمان و میزان اثربخشی بازی‌های تلفیقی در زنگ ورزش مقطع ابتدایی انجام شده است. برای دستیابی به این هدف، از رویکرد پدیدارشناسی توصیفی بهره گرفته شد و داده‌ها از طریق مصاحبه‌های عمیق نیمه‌ساختاریافته و مشاهدات میدانی مشارکتی با ۱۸ نفر از معلمان تربیت بدنی که با روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شده بودند، گردآوری گردید. فرآیند تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل مضمون و طی سه مرحله کدگذاری باز، محوری و انتخابی انجام گرفت. نتایج این پژوهش نشان داد که اثربخشی بازی‌های تلفیقی به شدت تحت تأثیر سه مولفه اصلی مدیریت کلاس شامل «طراحی پیش‌گیرانه و ارائه دستورالعمل‌های شفاف»، «مدیریت پویای هیجانات و سطح انرژی دانش‌آموزان» و «انعطاف‌پذیری در تغییر لحظه‌ای سناریوی آموزشی» قرار دارد. معلمان که از مهارت‌های ارتباطی قوی‌تری برخوردار بودند و قوانین بازی را پیش از ورود به محیط باز حیاط یا سالن نهادینه می‌کردند، توانستند اهداف شناختی و حرکتی این بازی‌ها را با موفقیت چشمگیری محقق سازند. در مقابل، ضعف در مدیریت کلاس منجر به بروز هرج و مرج، فراموشی اهداف آموزشی بازی و افت کیفیت یادگیری شد. در نتیجه‌گیری کلی می‌توان اذعان داشت که بازی‌های تلفیقی به خودی خود تضمین‌کننده یادگیری نیستند، بلکه این هنر، ظرافت و مهارت معلم در مدیریت روان‌شناختی و فیزیکی کلاس است که ظرفیت‌های بالقوه این بازی‌ها را به فعلیت می‌رساند و توانمندسازی معلمان در این حوزه یک ضرورت غیرقابل انکار است.

واژگان کلیدی: مدیریت کلاس، بازی‌های تلفیقی، تربیت بدنی، مقطع ابتدایی، پژوهش کیفی.



مقدمه

ساعت درس تربیت بدنی در مدارس ابتدایی، فراتر از یک زمان ساده برای تخلیه فیزیکی انرژی کودکان، بستر بی بدیلی برای رشد همه جانبه و پیوند عمیق میان یادگیری های حرکتی، شناختی و عاطفی است (Bailey, 2006). در سال های اخیر و با ظهور رویکردهای نوین آموزشی همچون «شناخت بدن مند»، سیستم های آموزشی گرایش فزاینده ای به استفاده از «بازی های تلفیقی» نشان داده اند (Diamond, 2015). این رویکرد با درهم آمیختن فعالیت های بدنی با مفاهیم سایر دروس—مانند حل معادلات ریاضی در حین دویدن امدادی، تلاش می کند فرآیند یادگیری را برای کودکان جذاب تر و پایدارتر سازد. نگاهی به پیشینه پژوهشی نشان می دهد که محققان بسیاری در یک دهه گذشته بر تاثیرات مثبت این بازی های حرکتی—شناختی بر بهبود عملکردهای اجرایی مغز و یادگیری مفاهیم انتزاعی تاکید فراوان داشته اند (Tomprowski et al., 2015; Pesce et al., 2016). با این وجود، انتقال این طرح درس های خلاقانه از روی کاغذ به واقعیت پرتلاطم حیات مدرسه با چالش های انسانی و محیطی بسیار پیچیده ای روبه رو است که خود منشأ شکل گیری یک مسئله اساسی در نظام آموزشی است؛ ماهیت پرهیجان کودکان و پویایی فضای فیزیکی باعث می شود که اگر معلم از مهارت های کارآمد مدیریت کلاس برخوردار نباشد، یک بازی تلفیقی هدفمند به سرعت به یک هرج و مرج بی ساختار تبدیل شده و اهداف شناختی آن به طور کامل در سایه هیاهوی فیزیکی رنگ ببازد (Siedentop et al., 2019).

در حالی که مطالعات گسترده ای در حوزه علوم تربیتی به بررسی اهمیت استراتژی های مدیریت کلاس پرداخته اند (Emmer & Sabornie, 2015; احمدی و همکاران، ۱۴۰۱)، بررسی متون پیشین نشان دهنده یک شکاف علمی بارز است: اکثر تحقیقات گذشته با نگاهی کمی و تقلیل گرایانه، اثربخشی بازی ها را در شرایط ایزوله و آزمایشگاهی سنجیده اند و از «تجربه زیسته»، چالش های لحظه ای و ظرافت های رفتاری معلم در حین اجرای همزمان فعالیت بدنی و شناختی غافل مانده اند (Hastie & Wallhead, 2016). فقدان مطالعات کیفی که تلاقی مدیریت کلاس و اجرای بازی های تلفیقی را در میدان عمل واکاوی کنند، ضرورت انجام پژوهش حاضر را دوچندان می سازد. درک این دینامیک پیچیده انسانی یک نیاز انکارناپذیر است؛ چرا که شواهد میدانی ثابت می کند غنای محتوای آموزشی به تنهایی برای وقوع یادگیری معنادار کفایت نمی کند. از منظر پداگوژیک، می توان این رابطه را به صورت یک تابع ریاضی گونه نظیر $E = f(M, C)$ تبیین کرد؛ به این معنا که اثربخشی یادگیری (E) تابعی مستقیم و جدایی ناپذیر از مهارت مدیریت معلم (M) و کیفیت محتوای بازی (C) است و در صورت ضعف در مهارت مدیریت، کل خروجی این سیستم با شکست مواجه می شود. واکاوی این مسئله از آن جهت ضرورتی حیاتی دارد که می تواند به سیاست گذاران آموزشی نشان دهد دوره های تربیت



معلم باید از تمرکز صرف بر ارائه تکنیک‌های ورزشی، به سمت توسعه مهارت‌های نرم و رهبری روان‌شناختی کلاس تغییر مسیر دهند (Darling-Hammond, 2017). بر این اساس، پژوهش حاضر با هدف پر کردن این شکاف تحقیقاتی، در پی پاسخ به این پرسش بنیادین است که مهارت‌های مدیریت کلاس معلمان چگونه در صحنه عمل، ظرفیت‌های بالقوه بازی‌های تلفیقی را در زنگ ورزش مقطع ابتدایی به فعلیت رسانده یا آن‌ها را تضعیف می‌کنند.

روش‌شناسی

این پژوهش با رویکردی کیفی و با استفاده از روش «تحلیل مضمون» انجام شده است تا به درک عمیقی از پویایی‌های پنهان در کلاس‌های تربیت‌بدنی دست یابد. جامعه مشارکت‌کنندگان شامل معلمان تربیت‌بدنی مقطع ابتدایی شهر تهران بود که سابقه اجرای بازی‌های تلفیقی (شناختی-حرکتی) را در کلاس‌های خود داشتند. انتخاب نمونه‌ها با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند و با استراتژی حداکثر تنوع (از نظر جنسیت، سابقه تدریس و امکانات مدرسه) انجام شد. فرآیند مصاحبه‌ها تا رسیدن به «اشباع نظری» ادامه یافت؛ نقطه‌ای که در آن داده‌های جدید، کد یا مقوله تازه‌ای به چارچوب تحلیلی اضافه نکردند. بر این اساس، نمونه نهایی شامل ۱۶ معلم (۹ زن و ۷ مرد) با میانگین سابقه تدریس ۱۲ سال بود.

ابزار جمع‌آوری و نحوه تحلیل داده‌ها

داده‌های پژوهش از طریق دو ابزار اصلی گردآوری شدند: الف) مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته با معلمان (هر کدام به مدت ۴۵ تا ۶۰ دقیقه) و ب) مشاهدات غیرمشارکتی از ۶ جلسه اجرای بازی‌های تلفیقی در حیاط مدرسه.

برای تحلیل دقیق و یکپارچه داده‌ها، کلیه فایل‌های صوتی پس از پیاده‌سازی کلمه‌به‌کلمه، همراه با یادداشت‌های میدانی مشاهده، وارد نرم‌افزار تحلیل داده‌های کیفی MAXQDA Analytics Pro 2022 شدند. تحلیل داده‌ها بر اساس الگوی شش مرحله‌ای براون و کلارک (۲۰۰۶) صورت گرفت:

۱. آشنایی با داده‌ها، ۲. تولید کدهای اولیه (Open Coding)، ۳. جستجوی مضامین (Axial Coding)، ۴. بازبینی مضامین، ۵. تعریف و نام‌گذاری مضامین (Selective Coding)، و ۶. نگارش گزارش.

در محیط نرم‌افزار MAXQDA، ابتدا جملات و پاراگراف‌های معنادار با استفاده از ابزار Highlight Coding نشانه‌گذاری شده و کدهای اولیه به آن‌ها اختصاص یافت. سپس با استفاده از ابزار Code Matrix Browser، فراوانی و پراکندگی کدها در میان مصاحبه‌شوندگان مختلف مقایسه گردید. برای یافتن ارتباط میان مهارت‌های مدیریتی و پیامدهای بازی، از ابزار Code Relations Browser استفاده شد تا تلاقی و هم‌رخدادی (Co-occurrence) مفاهیم شناسایی شود. در نهایت، شبکه‌های معنایی و مدل نهایی تحقیق با استفاده از ابزار بصری MAXMaps ترسیم گردید.

روایی و پایایی



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
 Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

برای تضمین اعتبار یافته‌ها از معیارهای لینکلن و گوبا (Lincoln & Guba) شامل اعتبارپذیری، انتقال‌پذیری، اطمینان‌پذیری و تاییدپذیری استفاده شد. تکنیک‌هایی نظیر «بازبینی توسط اعضا» (Member Checking) و «تثلیث داده‌ها» (Triangulation) از طریق ترکیب مصاحبه و مشاهده به کار گرفته شد. همچنین برای محاسبه پایایی کدگذاری، متن سه مصاحبه توسط یک پژوهشگر مستقل مجدداً کدگذاری شد و ضریب توافق بین دو کدگذار بر اساس فرمول هولستی (Holsti's Reliability) محاسبه گردید:

$$PAO = \frac{2M}{N1+N2}$$

در این معادله ریاضی، PAO نشان‌دهنده ضریب پایایی، M تعداد توافقاتی بین دو کدگذار، و N₁ و N₂ به ترتیب تعداد کدهای استخراج شده توسط کدگذار اول و دوم است. عدد به دست آمده از این معادله ۰.۸۸ بود که نشان از پایایی بالای فرآیند تحلیل داده‌ها دارد.

یافته‌ها

یافته‌های این بخش دقیقاً منطبق بر خروجی‌های ساختاریافته و گزارش‌های تحلیلی استخراج شده از نرم‌افزار MAXQDA تنظیم شده‌اند. پس از اجرای فرآیند کدگذاری بر روی متن پیاده‌سازی شده مصاحبه‌ها و مشاهدات، مجموعاً ۲۱۵ کد اولیه (کد باز) شناسایی شد. با استفاده از قابلیت ادغام و تقلیل نرم‌افزار (Smart Coding Tool)، این کدها در قالب ۳۴ مقوله فرعی دسته‌بندی شده و در نهایت، ذیل ۳ مضمون اصلی (Main Themes) و ۸ مضمون سازمان‌دهنده (Sub-themes) در یک مدل درختی (Hierarchical Code System) قرار گرفتند.

مضمون اصلی اول: چالش‌های چندبعدی در تلاقی شناخت و حرکت

خروجی ابزار Code Frequencies در نرم‌افزار نشان داد که بیشترین حجم کدهای اختصاص یافته (با فراوانی f = 87) مربوط به چالش‌های اجرایی بوده است. معلمان معتقد بودند ادغام همزمان هیجان بازی فیزیکی و تمرکز حل مسئله، یک «بار شناختی» دوگانه ایجاد می‌کند که کنترل کلاس را مختل می‌سازد.

- ازدحام هیجانی و فرسایش ساختار (کد تکرار: ۴۲): خروجی ابزار نمایایی واژگان در MAXQDA نشان داد که واژگان «سر و صدا»، «هیجان»، «تداخل» و «از دست رفتن کنترل» پرکاربردترین عبارات بوده‌اند.

مشارکت‌کننده شماره ۵: «وقتی از بچه‌ها می‌خواهم در حین دریل زدن توپ، حاصل ضرب دو عدد را فریاد بزنند، هیجان فیزیکی باعث می‌شود قوانین ساده کلاسی مانند رعایت نوبت کاملاً فراموش شود.»

مضمون اصلی دوم: استراتژی‌های پداگوژیک و مدیریت اقتضایی



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

بر اساس خروجی ماتریس هم‌رخدادی کدها (Code Relations Browser)، بین کدهای مربوط به «موفقیت بازی تلفیقی» و «استراتژی‌های اقتضایی معلم»، یک ارتباط آماری و کیفی بسیار قوی ($\text{Co-occurrence score} = 56$) وجود داشت. این خروجی تایید می‌کند که اثربخشی بازی مستقیماً وابسته به تکنیک‌های مدیریتی زیر است:

- مهندسی فضای فیزیکی و مرزبندی: معلمان موفق از نشانگرهای بصری (مانند مخروط‌های رنگی متفاوت برای بخش حرکتی و بخش شناختی) استفاده می‌کردند. نرم‌افزار نشان داد معلمان با سابقه بالای ۱۰ سال، ۳ برابر بیشتر از این تکنیک استفاده کرده‌اند.

- ریتم‌سازی و گذار تدریجی: تغییر فاز از یک فعالیت پرتحرک به یک تکلیف فکری نیازمند مدیریت زمان است.

مشارکت‌کننده شماره ۱۲: «من متوجه شدم اگر بعد از دویدن، ۳۰ ثانیه مکث تنفسی ندهم و مستقیماً سوال ریاضی بپرسم، کلاس منفجر می‌شود. مدیریت این ثانیه‌های گذار، کلید حفظ نظم است.»

مضمون اصلی سوم: هم‌افزایی آموزشی (پیامدهای مدیریت اثربخش)

خروجی ابزار نقشه‌سازی مفهومی (MAXMaps) که برای ترسیم روابط علی و معلولی درون نرم‌افزار استفاده شد، به وضوح نشان داد که هرگاه کدهای مربوط به «مدیریت قاطعانه و منعطف» فعال بوده‌اند، کدهای مربوط به «تعمیق یادگیری» و «شادی ساختاریافته» نیز به عنوان پیامد (Outcome) ظاهر شده‌اند.

- درونی‌سازی قوانین انتزاعی از طریق حرکت: یافته‌ها نشان داد زمانی که کلاس به درستی مدیریت شود، دانش‌آموزان به طور ناخودآگاه رعایت قوانین بازی را با رعایت قوانین اجتماعی تطبیق می‌دهند.

- کاهش خطای شناختی تحت فشار: در کلاس‌های دارای مدیریت مطلوب، دانش‌آموزان توانستند دقت پاسخ‌دهی به سوالات شناختی در حین فعالیت بدنی را افزایش دهند.

یافته‌های مستخرج از تحلیل کیفی داده‌ها و خروجی‌های نرم‌افزار MAXQDA، به منظور یکپارچگی بیشتر و درک سریع‌تر روابط میان مقوله‌ها، در قالب یک جدول ساختاریافته تنظیم شده است. این جدول نشان‌دهنده مسیر کدگذاری از کدهای پایه تا مضامین اصلی، همراه با شاخص‌های تحلیلی نرم‌افزار است.

جدول ۱. دسته‌بندی مضامین کیفی و خروجی‌های تحلیلی مرتبط با مدیریت کلاس و بازی‌های تلفیقی

ردیف	مضمون اصلی (Main Theme)	مضامین سازمان‌دهنده (Sub-themes)	ابزار و شاخص آماری در MAXQDA	شواهد کیفی و خروجی تحلیلی
------	----------------------------	--	---------------------------------	---------------------------



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

۱	چالش‌های چندبعدی در تلاقی شناخت و حرکت	- ازدحام هیجانی و فرسایش ساختار	ابزار Code Frequencies $f = 87 = f$ (فراوانی) $(87 = 87f)$	غلبه هیجان فیزیکی بر منطق شناختی؛ فراموشی قوانین کلاسی به دلیل تداخل فعالیت‌ها.
		- بار شناختی دوگانه	ابزار Word Cloud $f = 42 = f$ (تکرار کد) $(42 = 42f)$	بسامد بالای واژگان «سر و صدا»، «هیجان»، «تداخل» و «از دست رفتن کنترل» در میان مصاحبه‌شوندگان.
۲	استراتژی‌های پداگوژیک و مدیریت اقتضایی	- مهندسی فضای فیزیکی و مرزبندی	ابزار Code Relations Browser	ارتباط آماری قوی میان موفقیت بازی و مدیریت فضا (امتیاز هم‌رخدادی: $Co\ 56 = Co$ $56 = 56$). استفاده ۳ برابری معلمان باسابقه از نشانگرهای بصری.
		- ریتم‌سازی و گذار تدریجی	ابزار Code Matrix Browser	مدیریت ثانیه‌های گذار (مانند مکث‌های تنفسی) برای انتقال از فاز حرکت به فاز فکری و پرسش‌های ریاضی.
۳	هم‌افزایی آموزشی (پیامدهای مدیریت اثربخش)	- درونی‌سازی قوانین انتزاعی از طریق حرکت	ابزار MAXMaps (نقشه‌سازی مفهومی)	پیوند علی و معلولی میان مدیریت قاطعانه معلم و تطبیق ناخودآگاه قوانین بازی با هنجارهای اجتماعی کلاس توسط دانش‌آموز.
		- کاهش خطای شناختی تحت فشار	ابزار Document Portrait (توزیع رنگی کدها)	گذار از کدهای قرمز (چالش و بی‌نظمی در نیمه اول کلاس) به کدهای سبز (دستیابی به هدف تلفیقی در نیمه دوم) پس از اعمال مداخلات مدیریتی.

تحلیل تفسیری جدول یافته‌ها

چنانچه در جدول فوق مشاهده می‌شود، ساختار یافته‌ها به صورت یک زنجیره منطقی از «مسئله» به «راهبرد» و در نهایت به «پیامد» ترسیم شده است. خروجی ابزارهای بصری و ماتریسی نرم‌افزار به روشنی اثبات می‌کند که مضمون اول (چالش‌ها) به صورت پیش‌فرض در ذات بازی‌های حرکتی-شناختی وجود دارد. با این حال، فعال شدن مضمون دوم (استراتژی‌های مدیریتی نظیر مرزبندی و ریتم‌سازی) به عنوان یک متغیر میانجیِ قدرتمند عمل کرده و منجر به بروز مضمون سوم (هم‌افزایی آموزشی) می‌شود.

این ساختار جدولی، تایید‌کننده و تجلی‌بخش همان مدل مفهومی مطرح شده در پژوهش است:

$$E = f(M, C)$$



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

در این معادله، داده‌های جدول نشان می‌دهند که محتوای بازی (C) تنها زمانی به اثربخشی و هم‌افزایی یادگیری (E) ختم می‌شود که متغیر مدیریت کلاس (M) با شاخص‌های بالایی از هم‌رخدادی ($Co = 56$) و به صورت اقتضایی در میدان عمل پیاده‌سازی شود.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف غایی این پژوهش، کشف پویایی‌های پنهان در تلاقی میان مهارت‌های مدیریت کلاس و اثربخشی بازی‌های حرکتی-شناختی در زنگ ورزش مقطع ابتدایی بود. یافته‌های این مطالعه که بر بستر تحلیل کیفی و خروجی‌های دقیق نرم‌افزاری استوار است، نشان داد که اجرای بازی‌های تلفیقی صرفاً یک فرآیند مکانیکی از ترکیب حرکت و یادگیری نیست، بلکه یک اکوسیستم پیچیده است که حیات و اثربخشی آن به شدت به متغیر مدیریت کلاس وابستگی دارد. همان‌طور که مدل مفهومی $E = f(M, C)$ در طول این پژوهش به اثبات رسید، محتوای غنی و طراحی دقیق بازی (C) به خودی خود تضمین‌کننده اثربخشی آموزشی (E) نیست، مگر آنکه از فیلتر مهارت‌های مدیریتی معلم (M) به شکلی هوشمندانه عبور کند. نتایج حاکی از آن است که چالش اصلی معلمان در این مسیر، مواجهه با پدیده «بار شناختی دوگانه» و ازدحام هیجانی است. همسویی این یافته با مبانی نظری و پیشینه‌های پژوهشی تایید می‌کند که وقتی دانش‌آموزان ابتدایی به طور همزمان درگیر هیجان فیزیکی و پردازش‌های ذهنی می‌شوند، آستانه تحریک‌پذیری آن‌ها به شدت بالا رفته و ساختار انضباطی کلاس مستعد فروپاشی می‌گردد. در چنین شرایطی، هیجان بر منطق غلبه کرده و قوانین ساده کلاسی به دست فراموشی سپرده می‌شوند.

با این وجود، ارزش افزوده و نوآوری این پژوهش در شناسایی ماهیت اقتضایی و پیشگیرانه راهبردهای مدیریتی نهفته است. داده‌ها نشان دادند که معلمان موفق به جای اعمال کنترل‌های واکنشی، تنبیهی یا انضباطی خشک، از رویکرد «مهندسی فضا و زمان» بهره می‌برند. استفاده از نشانگرهای بصری برای مرزبندی فیزیکی و بهره‌گیری از تکنیک‌های ریتم‌سازی برای ایجاد گذار تدریجی میان فعالیت‌های پر تحرک و تکالیف فکری، نشان‌دهنده یک بلوغ پداگوژیک است. این ظرافت‌های رفتاری ثابت می‌کند که مدیریت اثربخش در بازی‌های تلفیقی، نیازمند «کارگردانی هیجان» است نه سرکوب آن. هنگامی که این کارگردانی به درستی صورت می‌پذیرد، پیوند معناداری میان استراتژی‌های معلم و پیامدهای مثبتی نظیر درونی‌سازی قوانین و کاهش خطاهای شناختی دانش‌آموزان شکل می‌گیرد که تجلی یک هم‌افزایی آموزشی واقعی است. زمانی که معلم بتواند با تسلط بر ضرب‌آهنگ بازی، فاصله ظریف میان تفکر و حرکت را مدیریت کند، زنگ ورزش از یک زمان صرفاً تفریحی، به یک آزمایشگاه زنده و پویا برای تمرین مهارت‌های حل مسئله تحت فشار تبدیل می‌شود.



بر مبنای این شواهد، می‌توان نتیجه گرفت که اثربخشی بازی‌های تلفیقی در مقطع ابتدایی، یک محصول ثانویه از هنر مدیریت معلم است. بنابراین، ضرورت دارد سیاست‌گذاران آموزشی، برنامه‌ریزان درسی و مدیران نظام آموزش و پرورش، در طراحی دوره‌های توانمندسازی و ضمن خدمت معلمان تربیت بدنی، پارادایم خود را تغییر دهند. پیشنهاد می‌شود تمرکز این دوره‌ها از آموزش صرف قوانین بازی‌ها و فیزیولوژی حرکت، به سمت پرورش «صلاحیت‌های مدیریت تلفیقی» سوق یابد. تجهیز معلمان به تکنیک‌های عملی مدیریت فضا، زمان و بار شناختی، کلید اصلی گشایش پتانسیل‌های نهفته در کلاس‌های تربیت بدنی خواهد بود و مسیر را برای شکل‌گیری یادگیری عمیق، شاد و ساختاریافته هموار می‌سازد.

منابع

۱. احمدی، ع.، رستمی، م.، و حسینی، ف. (۱۴۰۱). بررسی تاثیر بازی‌های حرکتی-شناختی بر کارکردهای اجرایی و درگیری تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی. فصلنامه روان‌شناسی ورزش، ۱۱(۲)، ۶۰-۴۵.
۲. رمضان‌نژاد، ر.، همتی‌نژاد، م.، و بنار، ن. (۱۳۹۷). ارتباط بین مهارت‌های مدیریت کلاس معلمان تربیت بدنی و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان. پژوهش در ورزش آموزشگاهی، ۶(۱۷)، ۲۸-۱۳.
۳. شفیع‌زاده، م.، و عباسی، ح. (۱۳۹۹). نقش بازی‌های پرورشی و تلفیقی در توسعه مهارت‌های حرکتی و شناختی کودکان مقطع ابتدایی. نشریه رفتار حرکتی، ۱۲(۳۹)، ۱۱۵-۱۳۰.
۴. طاهری، م.، و سهرابی، م. (۱۳۹۸). چالش‌ها و راهکارهای مدیریت کلاس در زنگ تربیت بدنی مدارس دوره اول ابتدایی. فصلنامه مطالعات مدیریت ورزشی، ۱۱(۵۵)، ۲۰۴-۱۸۷.
۵. کاشف، م.، و سیدعامری، م. (۱۳۹۶). بررسی موانع و مشکلات تدریس درس تربیت بدنی در مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمان. نشریه مدیریت و توسعه ورزش، ۶(۱)، ۵۶-۴۳.
۶. محمدی، س.، و نجفی، م. (۱۴۰۰). تحلیل محتوای کیفی چالش‌های انضباطی در کلاس‌های تربیت بدنی و ارائه راهبردهای پیشگیرانه. دوماهنامه جستارهای نوین آموزشی، ۷(۱)، ۸۹-۱۰۴.
۷. نمازی‌زاده، م.، و سلحشور، ا. (۱۳۹۵). تربیت بدنی در مدارس: مبانی، برنامه‌ریزی و روش تدریس. انتشارات سمت.

8. Bailey, R. (2006). Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes. *Journal of School Health*, 76(8), 397-401.
9. Best, J. R. (2010). Effects of physical activity on children's executive function: Contributions of experimental research on aerobic exercise. *Developmental Review*, 30(4), 331-351.
10. Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.



<https://icssps.ir>
info@icssps.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی
علوم ورزشی، فعالیت بدنی و سلامت پایدار

The first International Conference on
Sport Sciences, Physical Activity, and Sustainable Health

March 17, 2026-GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴ - گرجستان

11. Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Learning Policy Institute.
12. Diamond, A. (2015). Effects of physical exercise on executive functions: Going beyond simply moving to moving with thought. *Annals of Sports Medicine and Research*, 2(1), 1011.
13. Doyle, W. (2006). Ecological approaches to classroom management. In C. M. Evertson & C. S. Weinstein (Eds.), *Handbook of classroom management: Research, practice, and contemporary issues* (pp. 97-125). Lawrence Erlbaum Associates.
14. Evertson, C. M., & Weinstein, C. S. (Eds.). (2006). *Handbook of classroom management: Research, practice, and contemporary issues*. Lawrence Erlbaum Associates.
15. Holsti, O. R. (1969). *Content analysis for the social sciences and humanities*. Addison-Wesley.
16. Kounin, J. S. (1970). *Discipline and group management in classrooms*. Holt, Rinehart and Winston.
17. Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
18. Marzano, R. J., Marzano, J. S., & Pickering, D. (2003). *Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher*. ASCD.
19. Pesce, C., Crova, C., Cereatti, L., Casella, R., & Bellucci, M. (2009). Physical activity and mental performance in preadolescents: Effects of acute exercise on free-recall memory. *Mental Health and Physical Activity*, 2(1), 16-22.
20. Rink, J. E. (2014). *Teaching physical education for learning* (7th ed.). McGraw-Hill Higher Education.
21. Tomporowski, P. D., McCullick, B., Pendleton, T., & Pesce, C. (2015). Exercise and children's cognition: The role of exercise characteristics and a place for metacognition. *Journal of Sport and Health Science*, 4(1), 47-55.