DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية

عبدالله عبدالعزيز عبدالله الغامدي
باحث دكتوراه في تقنيات التعليم، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: aalghamdi4485@stu.kau.edu.sa

أ.د. أشرف بن أحمد زيدان
أستاذ تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: azeidan@kau.edu.sa

د. محمد عبدالمقصود عبدالله حامد
أستاذ تقنيات التعليم المشارك، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: mahamed1@kau.edu.sa

الملخص

استهدف البحث تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية، اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي في بناء قائمة المعايير، حيث تم تحليل الدراسات والأدبيات المرتبطة بالتعلم المقلوب في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، والتحفيز الرقمي في البيئات الإلكترونية، ومعايير تصميم بيئات التعلم التحفيزية؛ واشتقاق قائمة أولية بالمجالات الأساسية والمعايير والمؤشرات، وبعد مراجعة وتحكيم قائمة المعايير والتأكد من صدقها وثباتها تضمنت القائمة في صيغتها النهائية خمس مجالات رئيسة هي: المجال التربوي، والمجال الفني والتقني، والتحفيز الرقمي، وأساليب التحفيز، والإدارة والتنفيذ. شملت (31) معيارًا، و(186) مؤشرًا فرعيًا تقدم إطارًا معياريًا شاملاً للباحثين والمصممين التعليميين والمعلمين في تصميم بيئات تعلم مقلوب مدعومة بالتحفيز الرقمي في سياقات تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية.

الكلمات المفتاحية : التعلم المقلوب؛ التحفيز الرقمي؛ اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية؛ معايير بيئات التعلم التحفيزية؛ طلاب المرحلة الثانوية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

Design Standards for Flipped Learning Environments Supported by Digital Motivation in Teaching English as a Foreign Language (EFL) to Secondary School Students

Abdullah Abdulaziz Abdullah Alghamdi
PhD Researcher in Educational Technology, King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia
Email: aalghamdi4485@stu.kau.edu.sa

Prof. Dr. Ashraf bin Ahmed Zeidan
Professor of Educational Technology, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: azeidan@kau.edu.sa

Dr. Mohamed Abdelmaksoud Abdullah Hamed
Associate Professor of Educational Technology, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: mahamed1@kau.edu.sa

ABSTRACT
This research aimed to identify the design standards for flipped learning environments supported by digital motivation in teaching English as a foreign language (EFL) to secondary school students. The research adopted the descriptive-analytical approach to develop a list of standards. Studies and literature related to flipped learning in teaching EFL, digital motivation in online environments, and standards for designing motivational learning environments were analyzed. Based on this analysis, an initial list of core domains, standards, and indicators was derived. After the list of standards was reviewed by experts and its validity and reliability were verified, the final version comprised five main domains: the educational domain, the technical and technological domain, the digital motivation domain, the motivation strategies domain, and the management and implementation domain. The final list included 31 standards and 186 sub-indicators, providing a comprehensive standards-based framework for researchers, instructional designers, and teachers to design flipped learning environments supported by digital motivation in EFL teaching contexts for secondary school students.

Keywords: Flipped learning, Digital motivation, English as a foreign language, Standards for motivational learning environments, Secondary school students.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

مقدمة:

يشهد التعليم المعاصر تحولًا متسارعًا نحو تبني نماذج تعليمية قائمة على توظيف التقنيات الرقمية والتعلم النشط، بما يعزز دور المتعلم في بناء المعرفة ويرفع من جودة الخبرات التعليمية. ويُعد التعلم المقلوب (Flipped Learning) من أبرز هذه النماذج؛ إذ يقوم على إعادة تنظيم عملية التعلم من خلال نقل تقديم المحتوى إلى ما قبل الحصة الدراسية عبر الوسائط الرقمية، مع استثمار وقت الحصة في الأنشطة التفاعلية والتطبيقية التي تدعم التعلم العميق والانخراط النشط (Qi et al., 2024; Shen et al., 2025).

وفي سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، يتيح التعلم المقلوب فرصًا مهمة لدعم التفاعل مع المحتوى وتعزيز تعلم المهارات اللغوية، وممارسة الأنشطة التعليمية بصورة أكثر مرونة، كما يسهم في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين عبر التنوع في البيئات الصفية والرقمية وتنظيم التعلم عبر الوسائط الرقمية والأنشطة الصفية وتوفير مساحات أكبر داخل الحصة للتفاعل والتطبيق. (Hava, 2024; Qi et al., 2024).

وتشير دراسة سيلر (Sailer & Homner, 2020) إلى أن نجاح بيئات التعلم المقلوب لا يعتمد فقط على إعادة توزيع وقت التعلم، بل يتطلب أيضًا تصميمًا محفزًا يعزز دافعية المتعلمين ويزيد من مستوى انخراطهم في الأنشطة التعليمية. ومن هنا برز الاهتمام بالتحفيز الرقمي بوصفه مدخلًا تصميميًا يركز على توظيف عناصر رقمية مثل التلعيب، والتغذية الراجعة الفورية، والأنشطة التفاعلية؛ بهدف تعزيز الدافعية واستمرار المشاركة في التعلم.

ووفقا لنظرية التوقع–القيمة (Expectancy-Value Theory) فإن المحفزات الرقمية تعزز ممارسات الطلاب وتجعل مهام التعلم في بيئة التعلم المقلوب أكثر جاذبية وتدعم الإنجاز (Hu et al., 2025). كما تشير مبادئ نظرية التحديد الذاتي (Self-Determination Theory) والتي تصف دافعية المتعلم عبر استقلاليته وكفاءته وسياق التعلم والأدوات التحفيزية التي يوفرها والتي تعمل على نماء القدرات الذاتية للمتعلم في التعامل مع المحتوى ودعم دافعيته في انجاز مهام التعلم(Alamer et al., 2025) . وتقدم نظرية التدفق (Flow Theory) وصفاً لانخراط المتعلم في أنشطة التعلم عبر جاذبية المحتوى وأنماط التحفيز المتاحة في بيئة التعلم مما يعزز استمرارية التعلم وتدفق المعرفة وتنامي الشعور بالإنجازات لدى الطلاب (Xu & Zhao, 2024).

ويوجه تشين ورفاقه (Shen et al., 2025) إلى أهمية بناء المعايير في تصميم بيئات التعلم المقلوب في سياق تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية ودورها في تنظيم عمليات تطوير هذه البيئات ورفع كفاءتها وتحسين المردود التعليمي منها وإلى تضمين هذه البيئات الأدوات التحفيزية الرقمية المناسبة التي تجعل هذه البيئات أكثر فاعلية وجاذبية لدى الطلاب، وربط نطاق هذه المعايير بالعمر الزمني والعقلي للطلاب يجعل هذه المعايير أكثر فاعلية.

ويتسم طلاب المرحلة الثانوية بخصائص تعلم نمائية ومعرفية واجتماعية تتطلب التفاعل مع بيئات تعلم أكثر تحفيزاً لمساعدة الطلاب على الانخراط في التعلم إلى جانب السيطرة على هذه الأدوات بحيث لا تعطي نتائج عكسية أو تتسبب في اتجاه الطلاب نحو هذه الأدوات بوصفها أدوات ترفيهية فقط وهذا يعني أهمية التوازن التصميمي بين أدوات التحفيز وأهداف التعلم وعناصر التحكم وهو ما تحققه المعايير بوصفها ضوابط ومحددات تساعد المصمم التعليمي على تحقيق هذا التوازن (Qi et al., 2024).

ومن هنا تبرز الحاجة إلى تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي لتعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى طلاب المرحلة الثانوية، بما يسهم في تقديم إطار منظم يمكن الإفادة منه في توجيه تصميمها وتطويرها وهو ما تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيقه من خلال بناء قائمة المعايير وضبطها للوصول إلي تحقيق الهدف منها في بناء بيئات تعلم غنية ذات جاذبية وقابلة للضبط والتحكم.

مشكلة البحث

شهدت البيئات التعليمية المعاصرة توسعًا في توظيف النماذج التعليمية الرقمية، ومن أبرزها التعلم المقلوب الذي يقوم على إعادة تنظيم التعلم عبر نقل تقديم المحتوى إلى ما قبل الحصة، واستثمار وقت الحصة في الأنشطة التفاعلية والتطبيقية. وقد أظهرت الأدبيات الحديثة أن هذا النموذج يوفر فرصًا واعدة لدعم تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية من خلال زيادة مرونة التعلم وتعزيز التفاعل مع المحتوى اللغوي (Hava, 2024; Qi et al., 2024).

وعلى الرغم من ذلك، فإن العديد من تطبيقات التعلم المقلوب ما تزال تركز على الجانب الإجرائي المتمثل في نقل المحتوى إلى وسائط رقمية، دون الاهتمام الكافي بالجوانب التحفيزية التي تدعم دافعية المتعلمين، وتزيد من

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

التزامهم بالتعلم القبلي، وتعزز انخراطهم في الأنشطة التعليمية. كما تشير الأدبيات إلى أن غياب التصميم التحفيزي في بعض بيئات التعلم المقلوب قد يحد من فاعلية هذه البيئات ويقلل من مستوى التفاعل والمشاركة فيها (Qi et al., 2024; Shen et al., 2025).

ومن ناحية أخرى، تؤكد الدراسات الحديثة أهمية دمج استراتيجيات التحفيز الرقمي في تصميم البيئات التعليمية، لما لها من دور في تعزيز الدافعية، وتحسين خبرة التعلم، وزيادة الانخراط في الأنشطة التعليمية. إلا أن الاهتمام ببناء معايير تصميم واضحة لبيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية ما يزال محدودًا نسبيًا، خاصة في الأدبيات العربية.

ومن هنا تتحدد مشكلة البحث الحالي في الحاجة إلى تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، بما يسهم في تقديم إطار معياري يمكن الإفادة منه في تصميم هذه البيئات بصورة علمية ومنهجية، خاصة في سياقات تعليم اللغة الإنجليزية لطلاب المرحلة الثانوية.

أسئلة البحث:

يسعى البحث الحالي للإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية؟

ويتفرع عنه الأسئلة الآتية:

1. ما الأسس النظرية والتربوية التي يمكن الاستناد إليها في تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية؟
2. ما المجالات الرئيسة التي ينبغي أن تتضمنها معايير تصميم هذه البيئات؟
3. ما المؤشرات التصميمية الفرعية المنبثقة عن كل مجال من مجالات المعايير؟
4. ما الصورة النهائية المقترحة لمعايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية؟

أهداف البحث

1. تحديد الأسس النظرية والتربوية لتصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.
2. تحديد المجالات الرئيسة لمعايير تصميم هذه البيئات.
3. اشتقاق مؤشرات تصميمية لكل مجال من مجالات المعايير.
4. بناء قائمة معايير تصميمية متكاملة لبيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.
5. تقديم إطار معياري يمكن الإفادة منه في توجيه تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

أهمية البحث

تنبع أهمية هذا البحث من عدة جوانب تربوية وعلمية يمكن توضيحها على النحو الآتي:

أولاً: الأهمية النظرية

1. يمكن أن تسهم الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية المرتبطة بتصميم بيئات التعلم المقلوب التحفيزية .
2. يمكن أن تقدم تأصيلًا نظريًا للعلاقة بين التعلم المقلوب والتحفيز الرقمي وتعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية .
3. يمكن أن تساعد في توضيح الأسس التربوية التي ينبغي أن تقوم عليها بيئات التعلم المقلوب.

ثانياً: الأهمية التطبيقية

4. يمكن أن تساعد نتائج البحث المصممين التعليميين ومعلمي اللغة الإنجليزية في تصميم بيئات تعلم مقلوب أكثر تنظيمًا وفاعلية .
5. يمكن الاسترشاد بنتائج البحث عند بناء أو تطوير منصات وأنشطة تعليمية رقمية لتعليم اللغة الإنجليزية .
6. يمكن تسهم في تحسين جودة التعلم المقلوب والتحفيز الرقمي من خلال تحديد ما ينبغي تقديمه قبل الحصة،

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

وأثناءها، وبعدها.

ثالثاً: الأهمية البحثية

1. يمكن استخدام قائمة المعايير كأداة بحثية في تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي وتحديد كفاءتها.
2. يمكن أن توفر قائمة المعايير أساسًا لبناء أدوات قياس مثل الاستبانات، بطاقات الملاحظة، وقوائم التحكيم المرتبطة بتصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي .
3. يمكن أن تساعد الباحثين على دراسة أثر التحفيز الرقمي في متغيرات مثل الدافعية، الانخراط في التعلم، التحصيل اللغوي، والطلاقة الشفهية.

حدود البحث

يقتصر البحث الحالي على تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، كما يقتصر البحث من حيث الفئة المستهدفة على طلاب المرحلة الثانوية في سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وذلك في ضوء تحليل الأدبيات التربوية الحديثة خلال الفترة (2020–2025). كما يقتصر على المنهج الوصفي التحليلي ذو الطابع التطويري دون تطبيق ميداني، حيث تتمثل مخرجاته في قائمة معايير تصميمية تحتاج إلى دراسات تطبيقية لاحقة للتحقق من مدى الإفادة منها في سياقات تعليمية مختلفة.

مصطلحات البحث

يتضمن البحث الحالي مجموعة من المصطلحات الرئيسة، والتي يمكن تعريفها اصطلاحيًا وإجرائيًا على النحو الآتي:

بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي (Motivational Flipped Learning Environments)

تشير إلى بيئات تعلم رقمية تقوم على إعادة تنظيم عملية التعلم من خلال نقل تقديم المحتوى إلى ما قبل الحصة، مع دمج استراتيجيات التحفيز الرقمي التي تهدف إلى تعزيز دافعية المتعلمين وزيادة انخراطهم في التعلم (Qi et al., 2024; Shen et al., 2025).

ويقصد ببيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في هذا البحث بأنها بيئات تعلم يتم تصميمها وفق معايير محددة تجمع بين التعلم المقلوب وأدوات التحفيز الرقمي، بما يدعم تفاعل المتعلمين في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

التعلم المقلوب (Flipped Learning)

نموذج تعليمي يُعاد فيه تنظيم عملية التعلم من خلال تقديم المحتوى خارج الصف باستخدام الوسائط الرقمية، واستثمار وقت الحصة في الأنشطة التفاعلية والتطبيقية التي تعزز التعلم النشط (Lo & Hew, 2017; Hava, 2024).

ويقصد بالتعلم المقلوب في هذا البحث بأنه نمط التعلم الذي يتم فيه تقديم محتوى اللغة الإنجليزية قبل الحصة عبر أدوات رقمية، مع توظيف الأنشطة الصفية لتعزيز التفاعل والمشاركة.

التحفيز الرقمي (Digital Motivation)

يشير إلى استخدام استراتيجيات وتقنيات رقمية، مثل التلعيب والتغذية الراجعة الفورية، بهدف تعزيز دافعية المتعلمين وتحفيزهم على المشاركة في أنشطة التعلم (Sailer & Homner, 2020؛ Zhou & Zhang, 2025).

ويقصد بالتحفيز الرقمي في هذا البحث بأنه توظيف أدوات رقمية مثل التلعيب والتغذية الراجعة الفورية داخل بيئات التعلم؛ بهدف زيادة انخراط المتعلمين في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة اجنبية.

تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (EFL Learning)

يشير إلى تعلم اللغة الإنجليزية في سياقات تعليمية لا تُستخدم فيها اللغة الإنجليزية كلغة أولى، ويعتمد على بيئات تعليمية منظمة لتطوير الكفاءة اللغوية لدى المتعلمين (Hava, 2024; Qi et al., 2024).

ويقصد بتعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية في هذا البحث تعلم طلاب المرحلة الثانوية للغة الإنجليزية ضمن بيئة

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

تعلم رقمية منظمة، تعتمد على التعلم المقلوب والتحفيز الرقمي.

معايير التصميم (Design Standards)

مجموعة من الإرشادات والمواصفات التي تُستخدم في توجيه تصميم بيئات التعلم الرقمية، بما يضمن تحقيق الجودة التعليمية وتعزيز فاعلية التعلم (Shen et al., 2025; Fang et al., 2024).

ويقصد بمعايير التصميم في هذا البحث بأنها مجموعة من المؤشرات التصميمية التي تم التوصل إليها من خلال تحليل الأدبيات وتحكيم الخبراء، والتي تُستخدم لتوجيه تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.

التلعيب في التعليم:

يشير التلعيب في التعليم إلى توظيف عناصر تصميم الألعاب في السياقات التعليمية، مثل النقاط والشارات والتحديات ولوحات المتصدرين، بهدف زيادة دافعية المتعلمين وتحفيزهم على المشاركة في الأنشطة التعليمية (Sailer & Homner, 2020 ؛Deterding et al., 2011).

ويقصد بالتلعيب في التعليم في هذا البحث استخدام عناصر تحفيزية مستمدة من الألعاب داخل بيئة التعلم المقلوب، مثل التحديات والأنشطة التفاعلية الرقمية، بهدف تعزيز تفاعل المتعلمين مع أنشطة تعلم اللغة الإنجليزية.

منهج البحث

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي التحليلي ذو الطابع التطويري، بهدف تحليل الأدبيات التربوية والدراسات السابقة المرتبطة ببيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي، واستخلاص معايير تصميم تستند إلى أسس نظرية حديثة. وقد تم اشتقاق المعايير من خلال تحليل الأدبيات وتنظيمها في مجالات رئيسة، ثم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتحقق من سلامتها العلمية، والوصول إلى صورتها النهائية.

الإطار النظري

أ. التعلم المقلوب في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية:

شهدت الممارسات التعليمية خلال السنوات الأخيرة تحولًا واضحًا نحو نماذج تعليمية تعتمد على توظيف التقنيات الرقمية وتفعيل دور المتعلم في عملية التعلم. ومن بين النماذج التي لاقت اهتمامًا متزايدًا في هذا السياق نموذج التعلم المقلوب(Flipped Learning) ، الذي يقوم على إعادة تنظيم زمن التعلم بحيث يتم تقديم المحتوى الأساسي خارج الصف عبر الوسائط الرقمية، بينما يُخصص وقت الحصة للأنشطة التطبيقية والمناقشات والتفاعل بين المتعلمين والمعلم.

ويرتكز هذا النموذج على فكرة نقل مرحلة الشرح المباشر إلى ما قبل الحصة باستخدام مقاطع الفيديو أو المواد الرقمية، مما يسمح باستثمار وقت الحصة في أنشطة تعليمية أكثر عمقًا مثل حل المشكلات والعمل التعاوني والتطبيق العملي للمعرفة(Bishop & Verleger, 2013; Bergmann & Sams, 2012) ، وبذلك يتحول دور المعلم من ناقل للمعلومات إلى ميسر للتعلم وموجه للأنشطة التعليمية.

وفي مجال تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، يوفر التعلم المقلوب فرصًا تعليمية مهمة لتعزيز ممارسة المهارات اللغوية داخل الصف، خاصة المهارات التي تتطلب تفاعلًا مباشرًا مثل المناقشة والتفسير والتطبيق اللغوي والتواصل التعاوني. فعندما يتعرض المتعلمون للمحتوى التمهيدي قبل الحصة، يصبح بإمكانهم استثمار وقت الحصة في تطبيق المهارات اللغوية وفهم المحتوى بصورة أعمق.

كما يتيح هذا النموذج للمتعلمين التعلم وفق سرعتهم الخاصة، حيث يمكنهم إعادة مشاهدة المواد التعليمية أو مراجعتها أكثر من مرة، وهو ما يسهم في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين. وتشير الأدبيات التربوية إلى أن هذا النمط من التعلم يساعد على تعزيز التعلم الذاتي وتنمية مهارات التنظيم الذاتي لدى الطلاب (Lo & Hew, 2017).

ومع ذلك، تؤكد بعض الدراسات أن نجاح التعلم المقلوب لا يعتمد فقط على نقل المحتوى إلى خارج الصف، بل يتطلب تصميمًا تعليميًا متكاملًا يراعي طبيعة الأنشطة الصفية ويعزز مشاركة المتعلمين في عملية التعلم. ولذلك أصبح الاهتمام متزايدًا بتطوير نماذج تصميمية تدعم فاعلية هذا النموذج التعليمي في سياقات تعليمية مختلفة.

ويرى لو وهيو (Lo & Hew, 2017) أن التعلم المقلوب يمثل تحولًا في تنظيم عملية التعلم من التركيز على عرض المحتوى داخل الصف إلى توظيف وقت الحصة في الأنشطة التفاعلية التي تدعم التعلم العميق. وقد

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

أظهرت العديد من الدراسات أن هذا النموذج يسهم في تعزيز مشاركة المتعلمين وتنمية مهارات التفكير العليا، خاصة في مجالات تعلم اللغات الأجنبية التي تتطلب فرصًا أكبر للممارسة والتفاعل اللغوي. ومع ذلك، تشير بعض الدراسات إلى أن تطبيق التعلم المقلوب قد يواجه تحديات تتعلق بضعف التزام الطلاب بمتابعة المحتوى قبل الحصة أو انخفاض مستوى التفاعل مع الأنشطة التعليمية الرقمية. ويعكس ذلك أهمية تصميم بيئات التعلم المقلوب بطريقة تراعي الجوانب التحفيزية التي تشجع المتعلمين على التفاعل مع المحتوى التعليمي والمشاركة في الأنشطة الصفية بصورة فعّالة (Qi et al., 2024;).

وفي السياقات التطبيقية لتعليم اللغة الإنجليزية، تشير الأدلة الحديثة إلى أن الفصل المقلوب لا يقتصر أثره على إعادة تنظيم زمن التعلم، بل يمتد إلى تحسين التفاعل والانخراط عندما يُبنى على أنشطة لغوية واضحة ومتابعة تغذوية مناسبة. فقد أظهرت دراسات في السياق السعودي وفي مقررات اللغة الإنجليزية أن هذا النمط يمكن أن يدعم مهارات الأداء اللغوي ويزيد من تفاعل الطلاب، كما بينت أعمال أخرى في تعليم المفردات والصفوف المقلوبة الملعّبة أن فاعلية النموذج قد تختلف باختلاف مستوى المتعلمين وطبيعة الوسيط المستخدم، وهو ما يؤكد أن نجاح التعلم المقلوب يرتبط بجودة التصميم أكثر من ارتباطه بمجرد نقل المحتوى إلى خارج الصف. كما تعزز الأدلة التجميعية على الفصول المقلوبة الملعّبة هذا الاتجاه، إذ تشير إلى مكاسب واضحة في التعلم والانخراط عند دمج عناصر التحفيز داخل بنية الفصل المقلوب نفسها (Sheerah & Yadav, 2022; Masruddin et al., 2024; Pratiwi et al., 2024; Sujarwati et al., 2025; Yu & Yu, 2023).

ب. التحفيز الرقمي في البيئات التعليمية:

أصبحت الدافعية للتعلم من المتغيرات الأساسية التي تحظى باهتمام كبير في الدراسات التربوية، نظرًا لدورها في توجيه سلوك المتعلم وزيادة مشاركته في الأنشطة التعليمية. وتشير الأدبيات الحديثة إلى أن تصميم البيئات التعليمية الرقمية بطريقة محفزة يمكن أن يسهم في رفع مستوى الانخراط في التعلم وتحسين خبرة المتعلم داخل البيئة التعليمية.

ويشير مفهوم التحفيز الرقمي (Digital Motivation) إلى استخدام أدوات وتقنيات رقمية تهدف إلى تعزيز مشاركة المتعلمين في الأنشطة التعليمية من خلال عناصر مثل التفاعل الفوري، والتغذية الراجعة المستمرة، والأنشطة التنافسية، وأنظمة النقاط والمكافآت الرقمية. وتندرج العديد من هذه الأساليب ضمن مفهوم التلعيب في التعليم (Gamification) الذي يقوم على توظيف عناصر الألعاب في البيئات التعليمية بهدف زيادة الدافعية والانخراط في التعلم.(Deterding et al., 2011)

ومن النماذج النظرية المهمة التي تناولت تصميم البيئات التعليمية المحفزة نموذج ARCSللتحفيز الذي يركز على أربعة عناصر رئيسة هي: جذب انتباه المتعلم، وإبراز أهمية المحتوى التعليمي بالنسبة له، وتعزيز ثقته بقدرته على التعلم، وإشعاره بالرضا عند تحقيق الإنجاز .(Keller, 2010) وقد استخدم هذا النموذج في تصميم العديد من البيئات التعليمية الرقمية التي تهدف إلى تحسين مشاركة المتعلمين.

كما تؤكد نظرية تحديد الذات (Self-Determination Theory) أن تعزيز الدافعية الداخلية لدى المتعلمين يعتمد على تلبية ثلاث حاجات نفسية أساسية هي الاستقلالية، والشعور بالكفاءة، والانتماء الاجتماعي. وعندما يتم تصميم البيئة التعليمية بطريقة تدعم هذه الحاجات، فإن ذلك يسهم في زيادة دافعية المتعلمين واستمرار مشاركتهم في عملية التعلم.(Ryan & Deci, 2020; Zeidan& Abdul-Majeed., 2019)

وفي البيئات التعليمية الرقمية، يمكن تحقيق هذه المبادئ من خلال إتاحة الفرصة للمتعلمين للتحكم في مسار تعلمهم، وتقديم أنشطة تفاعلية تسمح لهم بإظهار قدراتهم، بالإضافة إلى توفير فرص للتفاعل والتعاون مع الآخرين.

وتدعم الأدبيات الحديثة هذا التوجه من زاوية أكثر دقة، إذ تبين أن أثر التحفيز الرقمي يزداد عندما يُبنى على اختيار مناسب لعناصر اللعب، لا على الإكثار منها فقط؛ فالدراسات التي تناولت توظيف أدوات الويب 2.0 الملعّبة في بيئات EFL أظهرت تحسنًا في الدافعية والإنجاز، كما كشفت دراسات القراءة الملعّبة عن ارتفاع في الانخراط ومتعة التعلم. وفي السياق السعودي، ارتبطت الدافعية والكفاءة الذاتية الإنجليزية واستراتيجيات التنظيم الذاتي بعلاقات داعمة للتعلم عبر التطبيقات الرقمية. كما توصي مراجعات نموذج ARCS بأن تُدمج أبعاده في التصميم منذ البداية، مع مراعاة تفضيلات المتعلمين لعناصر اللعب واحتياجاتهم التعليمية عند بناء البيئات الرقمية الملعّبة (Temel & Cesur, 2024; Cheng et al., 2025; Almayez et al., 2025; Hong et al.,

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

.(2025; Fang et al., 2024; Zeidan, Alhalafawy & Tawfiq., 2017

ج. دور التحفيز الرقمي في دعم مشاركة المتعلمين:

تشير الدراسات الحديثة إلى أن دمج عناصر التحفيز الرقمي في تصميم البيئات التعليمية يسهم في تعزيز دافعية المتعلمين وزيادة مستوى مشاركتهم في الأنشطة التعليمية. فالأدوات الرقمية التي تتضمن عناصر تفاعلية مثل التحديات والأنشطة التنافسية والتغذية الراجعة الفورية يمكن أن تسهم في خلق بيئة تعلم أكثر تفاعلًا وتشويقًا للمتعلمين. كما أن توظيف عناصر التلعيب في التعليم يساعد على تحويل الأنشطة التعليمية إلى تجارب تعلم محفزة تشجع المتعلمين على الاستمرار في التعلم والمشاركة في الأنشطة التعليمية. وتشير الأدبيات كذلك إلى أن فعالية التحفيز الرقمي تعتمد بدرجة كبيرة على كيفية دمجه في تصميم البيئة التعليمية، بحيث يكون جزءًا من بنية التعلم وليس مجرد إضافة تقنية منفصلة (Sailer & Homner, 2020; Chan & Lo, 2024).

د. التكامل بين التعلم المقلوب والتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية:

يتضح من تحليل الأدبيات التربوية أن دمج مبادئ التعلم المقلوب مع استراتيجيات التحفيز الرقمي يمكن أن يسهم في بناء بيئات تعلم أكثر فاعلية في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية. فالتعلم المقلوب يوفر إطارًا لتنظيم التعلم عبر مراحل مترابطة، في حين يسهم التحفيز الرقمي في تعزيز دافعية المتعلمين وزيادة انخراطهم في الأنشطة التعليمية داخل هذه المراحل (Qi et al., 2024; Zhou & Zhang, 2025; Zeidan, Shibl & AL-Subahy., 2014).

ولا يقتصر هذا التكامل على الجمع بين المحتوى الرقمي والأنشطة الصفية، بل يمتد إلى بناء تجربة تعلم متكاملة تراعي خصائص المتعلمين، وتدعم التنظيم الذاتي، وتوفر التغذية الراجعة، وتوظف عناصر تحفيزية مناسبة، بما يجعل بيئات التعلم أكثر قدرة على دعم المشاركة والاستمرار في التعلم (Ryan & Deci, 2020; Sailer & Homner, 2020).

كما تؤكد الأدبيات الحديثة أن نجاح هذا الدمج يعتمد على جودة التصميم، وعلى توظيف التحفيز الرقمي بوصفه جزءًا بنيويًا من البيئة التعليمية، لا مجرد إضافة شكلية. ومن ثمّ، فإن تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي يتطلب إطارًا معياريًا يوضح الجوانب التربوية والتقنية والتحفيزية التي ينبغي مراعاتها في بناء هذه البيئات في سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (Alshiha & Al-Abdullatif, 2024; Fernández-Velásquez et al., 2025;).

يتضح من العرض السابق أن التعلم المقلوب يمثل نموذجًا تعليميًا واعدًا في البيئات الرقمية، خاصة في سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، لما يوفره من فرص للتعلم المرن والتفاعل النشط. كما يتضح أن التحفيز الرقمي يشكل عنصرًا محوريًا في دعم مشاركة المتعلمين واستمرارهم في التعلم، من خلال ما يوفره من أدوات واستراتيجيات تعزز الدافعية والانخراط.

وفي ضوء ذلك، يتبين أن التكامل بين التعلم المقلوب والتحفيز الرقمي لا ينبغي أن يتم بصورة عشوائية، بل في ضوء معايير تصميم واضحة ومنظمة تستند إلى أسس تربوية ونظرية حديثة. ومن هنا ينتقل البحث في القسم التالي إلى عرض إجراءات بناء قائمة المعايير المقترحة لبيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

إجراءات البحث

أولاً: الهدف من قائمة المعايير:

الهدف من قائمة المعايير هو تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي، بما يسهم في توجيه تصميم هذه البيئات وفق أسس علمية وتربوية حديثة، تدعم تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

ثانياً: تحديد مصادر اشتقاق المعايير:

تم الرجوع إلى مجموعة من المصادر العلمية لاشتقاق المعايير، تمثلت في:

- الدراسات الحديثة المرتبطة بالتعلم المقلوب وبيئات التعلم المدعومة بالتحفيز الرقمي، ومنها دراسة كل من (Qi et al., 2024; Hava, 2024; Shen et al., 2025; Fernández-Velásquez et al., 2025; Yu & Yu, 2023)، حيث أسهمت هذه الدراسات في تحديد خصائص بيئات التعلم المقلوب الفعالة وأهمية دمج عناصر التحفيز الرقمي في تصميمها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

- الأدبيات التربوية المتعلقة بالتحفيز الرقمي والتلعيب في التعليم، وما تتضمنه من استراتيجيات تعزز دافعية المتعلمين وانخراطهم في الأنشطة التعليمية (Sailer & Homner, 2020; Deterding et al., 2011; Chan & Lo, 2024; Alotaibi & Zeidan., 2023).
- نماذج ونظريات الدافعية الحديثة، ومنها نموذج التصميم التحفيزي (ARCS) لكيلر (Keller, 2010)، ونظرية تحديد الذات (Self-Determination Theory) لريان وديتشي (Ryan & Deci, 2020)، حيث أسهمت هذه النماذج في توجيه بناء المعايير المرتبطة بجذب انتباه المتعلم، وتعزيز دافعيته، وزيادة انخراطه في التعلم.

وذلك بهدف تحديد الأسس النظرية والتطبيقية التي يمكن الاستناد إليها في بناء المعايير المقترحة، بما يخدم تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، خاصة لطلاب المرحلة الثانوية.

1. **إعداد القائمة الأولية للمعايير:**

في ضوء تحليل الأدبيات، تم إعداد قائمة أولية بالمعايير، تضمنت عددًا من المجالات الرئيسة والمؤشرات الفرعية المرتبطة بكل مجال، بحيث تعكس هذه القائمة مكونات بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.

2. **تنظيم مجالات المعايير:**

أسفر تحليل الأدبيات في مرحلته الأولية عن عدد من المحاور التحليلية المرتبطة بتصميم المحتوى الرقمي، والتحفيز، والأنشطة التفاعلية، والتقويم والتغذية الراجعة. وبعد مراجعة هذه المحاور وتحكيمها، أُعيد تنظيمها في الصورة النهائية ضمن خمس مجالات رئيسة هي: المجال التربوي، والمجال الفني والتقني، والتحفيز الرقمي، وأساليب التحفيز، والإدارة والتنفيذ.

3. **تحكيم قائمة المعايير:**

بعد إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير، عُرضت على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال تقنيات التعليم، بلغ عددهم (11) محكمًا؛ وذلك للتحقق من سلامة القائمة من الناحية العلمية والتربوية، ومدى ملاءمتها لطبيعة بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

4. **أداة التحكيم:**

أعد الباحثون استمارة تحكيم خاصة بالقائمة الأولية للمعايير، وهدفت إلى استطلاع آراء المحكمين حول:

- مدى ملاءمة المجالات الرئيسة للقائمة.
- مدى ارتباط المؤشرات بالمعايير التابعة لها.
- سلامة الصياغة العلمية واللغوية للمعايير والمؤشرات.
- مدى ملاءمة المعايير لطبيعة البحث.
- تقديم المقترحات المناسبة من حذف أو تعديل أو إضافة.

وقد صُممت أداة التحكيم في صورة استبانة اشتملت على مجالات القائمة ومعاييرها ومؤشراتها، مع تخصيص مساحة لملاحظات المحكمين ومقترحاتهم، كما يوضحها الجدولين (1،2):

الجدول (1) مقاييس التقدير لاستمارة تحكيم قائمة معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب التحفيزية لتعليم اللغة الانجليزية ومؤشراتها.

م	بند التحكيم	مناسب	غير مناسب	ملاحظات
1	ملاءمة المجالات الرئيسة للقائمة			
2	ارتباط المؤشرات بالمعايير التابعة لها			
3	سلامة الصياغة العلمية واللغوية للمعايير والمؤشرات			
4	ملاءمة المعايير لطبيعة البحث			
5	المقترحات المتعلقة بالحذف أو التعديل أو الإضافة			

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

الجدول (2) نموذج قائمة معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب التحفيزية لتعليم اللغة الانجليزية ومؤشراتها.

المجال	المعايير	المعيار ومؤشراته	
		عدد المعايير	عدد المؤشرات
المجال التربوي	وضوح الأهداف التعليمية، ملاءمة المحتوى للتعليم المقلوب، جودة التعلم القبلي، فاعلية الأنشطة الصفية، مراعاة الفروق الفردية، مراعاة التفاعل التربوي، التقويم، التغذية الراجعة.	8	48
المجال الفني والتقني	معيار جودة المحتوى الرقمي، سهولة الاستخدام، توافق البيئة التقنية، الوسائط المتعددة، الإتاحة وإمكانية الوصول، الموثوقية التقنية، الأمن والخصوصية	7	42
مجال التحفيز الرقمي	وضوح نظام التحفيز، ارتباط التحفيز بالأهداف، تنوع عناصر التحفيز، التوازن بين التحفيز الداخلي والخارجي، العدالة والشمول،	5	30
مجال أساليب التحفيز	النقاط، الشارات الرقمية، المستويات، لوحات الصدارة، التحديات والمهام المرحلية، المكافآت الرمزية	6	36
مجال الإدارة والتنفيذ	وضوح الأدوار، التخطيط الزمني، **المتابعة المستمرة**، الدعم العلاجي، تقويم فاعلية النموذج	5	30

5. إجراءات التحكيم:

وُزعت استمارات التحكيم على المحكمين، وطُلب إليهم إبداء آرائهم حول القائمة الأولية للمعايير، مع تحديد درجة ملاءمة كل مؤشر، ومدى ارتباطه بالمجال التابع له، وسلامة صياغته، وتقديم ما يرونه مناسبًا من ملاحظات ومقترحات كما يوضحها الجدول (3). وقد أُخذت ملاحظات المحكمين النوعية في الاعتبار عند مراجعة القائمة وتنقيحها.

الجدول (3) نموذج الصيغة التحكيمية لقائمة معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب التحفيزية لتعليم اللغة الإنجليزية ومؤشراتها.

المجال	المعايير ومؤشراتها	ارتباط المؤشرات بالمعايير التابعة لها		سلامة الصياغة العلمية واللغوية		ملاحظات المحكم
		مرتبطة	غير مرتبطة	سليمة	غير سليمة	
1. المجال التربوي	معايير مؤشرات المجال التربوي					

6. معالجة آراء المحكمين:

بعد استلام استمارات التحكيم، حُصرت الاستجابات وعولجت. وقد بلغت نسبة استجابة المحكمين (100%)، بواقع (11) استجابة من أصل (11) استمارة تحكيم موزعة. كما اعتمد الباحثون نسبة الاتفاق بين المحكمين بوصفها مؤشرًا للحكم على قبول المجالات والمعايير والمؤشرات أو تعديلها، وذلك وفق المعادلة الآتية:

نسبة الاتفاق = عدد مرات الاتفاق ÷ (عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف) × 100

وقد تراوحت نسبة اتفاق المحكمين بين (86% - 94%) بمتوسط نسبة اتفاق (90%) وهي تمثل نسبة مرضية لقبول المعايير والمؤشرات، في حين خضعت المؤشرات التي انخفضت عن ذلك للمراجعة وإعادة الصياغة في ضوء آراء المحكمين وملاحظاتهم، بعد إجراء التعديلات المقترحة، تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي، والتي تمثل الناتج الرئيس للبحث الحالي، ويمكن الاستفادة منها في توجيه تصميم بيئات تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

كما تم تحليل الملاحظات النوعية التي قدمها المحكمون، والاستفادة منها في تنقيح صياغة بعض المؤشرات، وحذف بعض البنود، وإضافة بنود أخرى عند الحاجة، بما يسهم في الوصول إلى صورة أكثر دقة ووضوحًا واتساقًا للقائمة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

جدول (4): ملخص نتائج تحكيم قائمة المعايير لتصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية

المجال	عدد المعايير	عدد المؤشرات	نسبة الاتفاق (%)	القرار	أبرز الملاحظات
المجال التربوي	8	48	%94	قبول	تعديل بعض المؤشرات على ضوء اتفاق المحكمين
المجال الفني والتقني	7	42	%88	قبول	--
التحفيز الرقمي	5	30	%86	قبول	إضافة مؤشر خاص بالتحفيز المرتبط بالتغذية الراجعة لأنشطة التعلم
أساليب التحفيز	6	36	%90	قبول	--
الإدارة والتنفيذ	5	30	%92	قبول	تخصيص المؤشرات وفق مراحل التعليم المقلوب (صفي – رقمي)
الإجمالي والمتوسطات	31	186	%90	---	---

يتضح من نتائج الجدول السابق ارتفاع مستوى الاتفاق بين المحكمين على مجالات القائمة ومعاييرها ومؤشراتها، مما يعكس ملاءمة الصورة الأولية للقائمة من الناحية العلمية، مع إجراء بعض التعديلات في ضوء الملاحظات النوعية للوصول إلى الصورة النهائية.

عرض نتائج البحث:

في ضوء نتائج التحكيم الكمي والملاحظات النوعية للمحكمين، أجرى الباحثون التعديلات اللازمة على القائمة الأولية للمعايير، سواء من حيث إعادة الصياغة أو الحذف أو الإضافة، ثم أعيد تنظيمها في صورتها النهائية. وقد أسفر ذلك عن التوصل إلى قائمة نهائية لمعايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية، تتكون من خمس مجالات رئيسة، و(31) معيارًا، و(186) مؤشرًا فرعيًا، بمتوسط اتفاق بلغ (90%)، وتمثل الناتج الرئيس للبحث الحالي.

وعلى ضوء الإجراءات التحكيمية ونتائجها تم تنظيم القائمة في صيغتها النهائية في خمس مجالات رئيسة تتكامل فيما بينها لتعكس المكونات التربوية والتقنية والتحفيزية والإجرائية للبيئة التعليمية، وهي: المجال التربوي، والمجال الفني والتقني، والتحفيز الرقمي، وأساليب التحفيز، والإدارة والتنفيذ. وقد فُصل بين مجال التحفيز الرقمي بوصفه إطارًا تنظيميًا عامًا، وبين أساليب التحفيز بوصفها آليات إجرائية تطبيقية، كما يوضحها الجدول (5) التالي:

جدول (5): قائمة المعايير المقترحة لتصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية

أولاً: المجال التربوي		
المعيار	**1. وضوح الأهداف التعليمية.**	
المؤشر	1-1	أن تكون الأهداف التعليمية واضحة ومحددة.
	2-1	قابلية الأهداف المصاغة للملاحظة والقياس.
	3-1	أن تكون الأهداف مرتبطة بمخرجات التعلم المستهدفة.
	4-1	أن تراعي الأهداف في صياغتها خصائص المتعلمين ومستوياتهم.
	5-1	أن تتسق الأهداف مع خصائص بيئات التعلم المقلوب.
	6-1	أن توضح الأهداف ما يُنجز قبل الحصة وأثناءها وبعدها.
المعيار	**2. ملاءمة محتوى اللغة الإنجليزية للتعلم المقلوب.**	
المؤشر	1-2	أن يوزع محتوى اللغة الإنجليزية بين التعلم القبلي والتطبيق الصفي بصورة واضحة.
	2-2	أن يخصص الجزء القبلي لاكتساب المفردات والتراكيب والمفاهيم الأساسية في اللغة الإنجليزية.
	3-2	أن يخصص وقت الحصة لممارسة مهارات اللغة الإنجليزية في أنشطة تطبيقية وتفاعلية.
	4-2	أن يرتب المحتوى من السهل إلى الأكثر عمقًا أو تعقيدًا.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

	5-2	أن يرتبط المحتوى القبلي بالأنشطة الصفية ارتباطًا مباشرًا.
	6-2	أن يدعم المحتوى انتقال المتعلم من الفهم الأولي إلى التطبيق.
المعيار		**3. جودة التعلم القبلي في اللغة الإنجليزية باستخدام التعلم المقلوب.**
المؤشر	1-3	أن تقدم مواد التعلم القبلي في اللغة الإنجليزية بصورة منظمة وواضحة.
	2-3	أن تتضمن موارد التعلم القبلية تعليمات واضحة للمتعلم.
	3-3	أن يحدد الزمن المناسب لإنجاز مهام التعلم القبل ومشاهدة الدروس.
	4-3	أن تهيئ موارد التعلم القبلية والدروس المسجلة المتعلم لأنشطة الحصة.
	5-3	أن تتضمن المواد القبلية أسئلة أو مهام تمهيدية مرتبطة بمفردات اللغة الإنجليزية أو أنشطتها.
	6-3	أن تتيح المواد القبلية إمكانية المراجعة أكثر من مرة.
المعيار		**4. فاعلية الأنشطة الصفية في تعلم اللغة الإنجليزية باستخدام التعلم المقلوب.**
المؤشر	1-4	أن تركز الأنشطة الصفية على التطبيق وليس على إعادة عرض المحتوى فقط.
	2-4	أن تسهم الأنشطة في تنمية مهارات التفكير العليا.
	3-4	أن تتضمن الأنشطة فرصًا للمناقشة وحل المشكلات في سياق تعلم اللغة الإنجليزية.
	4-4	أن تشجع الأنشطة العمل التعاوني بين المتعلمين.
	5-4	أن ترتبط الأنشطة بالأهداف اللغوية التعليمية المحددة.
	6-4	أن تستثمر وقت الحصة استثمارًا فعالًا.
المعيار		**5. مراعاة الفروق الفردية في بيئة التعلم المقلوب المدعوم بالتحفيز الرقمي.**
المؤشر	1-5	أن يتيح نظام التعلم المقلوب بدائل متنوعة لإنجاز المهام.
	2-5	أن تتدرج الأنشطة من السهل إلى الأكثر صعوبة.
	3-5	أن يسمح نظام التعلم المقلوب بسرعات تعلم مختلفة.
	4-5	أن يقدم دعمًا للمتعلمين المتعثرين.
	5-5	أن يوفر أنشطة إثرائية للمتعلمين المتقدمين.
	6-5	أن يدعم الاستقلالية والاختيار وفق قدرات المتعلمين.
المعيار		**6. مراعاة التفاعل التربوي في بيئة التعلم المقلوب المدعوم بالتحفيز الرقمي**
المؤشر	1-6	أن يدعم نظام التعلم المقلوب التفاعل بين المتعلم والمحتوى.
	2-6	أن يدعم نظام التعلم المقلوب التفاعل بين المتعلم والمعلم.
	3-6	أن يدعم نظام التعلم المقلوب التفاعل بين المتعلمين بعضهم وبعض.
	4-6	أن يتيح نظام التعلم المقلوب فرصًا للتساؤل والاستفسار والمناقشة.
	5-6	أن يسهم التفاعل في نظام التعلم المقلوب في تحسين الفهم والأداء.
	6-6	أن يمتد التفاعل إلى ما قبل الحصة وأثناءها وبعدها.
المعيار		**7. التقويم في بيئة التعلم المقلوب المدعوم بالتحفيز الرقمي**
المؤشر	1-7	أن يتضمن نظام التعلم المقلوب تقويمًا قبليًا لقياس الاستعداد.
	2-7	أن يتضمن نظام التعلم المقلوب تقويمًا بنائيًا أثناء الأنشطة.
	3-7	أن يتضمن نظام التعلم المقلوب تقويمًا ختاميًا لقياس تحقق الأهداف.
	4-7	أن ترتبط أدوات التقويم بالمحتوى والأنشطة.
	5-7	أن تتنوع أدوات التقويم بين اختبارات ومهمات وأداءات.
	6-7	أن تستخدم نتائج التقويم لتحسين التعلم.
المعيار		**8. التغذية الراجعة في بيئة التعلم المقلوب المدعوم بالتحفيز الرقمي.**
المؤشر	1-8	أن تقدم التغذية الراجعة في وقت مناسب وفي كل مراحل نظام التعلم المقلوب.
	2-8	أن تكون التغذية الراجعة اللغوية والتحفيزية واضحة ومحددة.
	3-8	أن توضح التغذية الراجعة جوانب القوة في أداء المتعلم.
	4-8	أن تبين التغذية الراجعة جوانب التحسين المطلوبة.
	5-8	أن تساعد التغذية الراجعة على تصحيح الأخطاء اللغوية وتحسين الأداء.
	6-8	أن تدعم التغذية الراجعة التقدم التدريجي للمتعلم.
ثانياً: المجال الفني والتقني		
المعيار		**1. جودة المحتوى الرقمي لتعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية باستخدام التعلم المقلوب**
المؤشر	1-1	أن يكون المحتوى واضحًا من الناحية البصرية والسمعي (السلامة الفنية).
	2-1	أن تخلو موارد التعلم في نظام التعلم المقلوب من التشويش والمشتتات.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

	3-1	أن تتسم دروس التعليم الإلكتروني وفقا لنظام التعلم المقلوب بجاذبية التصميم.
	4-1	أن تستخدم عناصر بصرية تخدم الفهم.
	5-1	أن يكون التصميم متسقًا عبر مكونات البيئة.
	6-1	أن تخدم الوسائط الهدف التعليمي مباشرة.
المعيار		**2. سهولة الاستخدام لبيئة التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.**
المؤشر	1-2	أن تكون واجهة بيئات التعلم الإلكتروني المصممة وفق نظام التعلم المقلوب واضحة وسهلة الفهم.
	2-2	أن يسهل الوصول إلى الدروس والأنشطة والمهام.
	3-2	أن ترتب الصفحات أو الشاشات بطريقة منطقية.
	4-2	أن تكون مسارات التنقل داخل البيئة واضحة.
	5-2	أن تقل الخطوات اللازمة للوصول إلى الموارد التعليمية.
	6-2	أن تتوافر تعليمات إرشادية عند الحاجة.
المعيار		**3. توافق البيئة التقنية.**
المؤشر	1-3	أن تعمل البيئة على الحاسب والأجهزة الذكية المختلفة.
	2-3	أن تتوافق البيئة مع المتصفحات الشائعة.
	3-3	أن تعرض العناصر بصورة مناسبة على الشاشات المختلفة.
	4-3	أن تعمل الفيديوهات والأنشطة دون مشكلات شائعة.
	5-3	أن تسمح البيئة باستمرارية التعلم داخل الصف وخارجه.
	6-3	أن تقل الأعطال الناتجة عن عدم التوافق التقني.
المعيار		**4. توظيف الوسائط المتعددة في بيئة التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.**
المؤشر	1-4	أن تستخدم الوسائط المتعددة بتنوع يخدم الهدف التعليمي.
	2-4	أن يتحقق التناسق بين النص والصورة والصوت.
	3-4	أن تسهم الوسائط في تبسيط المفاهيم الصعبة.
	4-4	أن تتجنب الوسائط الحمل المعرفي الزائد.
	5-4	أن تسمح الوسائط بالتفاعل عند الحاجة.
	6-4	أن تعزز الوسائط الفهم والاحتفاظ بالمعلومة.
المعيار		**5. الإتاحة وإمكانية الوصول في بيئة التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.**
المؤشر	1-5	أن تسمح البيئة بإعادة تشغيل المحتوى أكثر من مرة.
	2-5	أن يتوافر التحكم في سرعة العرض أو الإيقاف المؤقت.
	3-5	أن تكون الخطوط واضحة وأحجامها مناسبة.
	4-5	أن تسمح البيئة بالتعلم وفق السرعة الذاتية.
	5-5	أن تتوافر بدائل أو شروح مساندة عند الإمكان.
	6-5	أن تيسر مراجعة المحتوى في أوقات مختلفة.
المعيار		**6. الموثوقية التقنية**
المؤشر	1-6	أن تعمل الروابط في المحتوى الرقمي المنتج للتعلم المقلوب بصورة سليمة.
	2-6	أن تعمل الأنشطة والاختبارات دون أعطال متكررة.
	3-6	أن تحفظ نتائج المتعلم بصورة صحيحة.
	4-6	أن تستجيب البيئة بسرعة مناسبة.
	5-6	أن تتوافر بدائل مناسبة عند حدوث خلل تقني.
	6-6	أن يمكن الاعتماد على البيئة في الاستخدام المنتظم.
المعيار		**7. الأمن والخصوصية**
المؤشر	1-7	أن تراعى بيئة التعلم المقلوب سرية بيانات المستخدمين.
	2-7	أن يقتصر الوصول على الفئات المخولة.
	3-7	أن تحمى أعمال المتعلمين من الوصول غير المصرح به.
	4-7	أن تدعم البيئة السلوك الرقمي الآمن والمسؤول.
	5-7	أن تتجنب البيئة جمع بيانات غير ضرورية.
	6-7	أن تراعي الجوانب الأخلاقية في الاستخدام الرقمي.
ثالثاً: مجال التحفيز الرقمي		
المعيار		**1. وضوح نظام التحفيز الرقمي في بيئة التعلم المقلوب لتعليم اللغة الإنجليزية.**

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

المؤشر	1-1	أن تكون قواعد التحفيز في بيئة التعلم المقلوب معلنة وواضحة للمتعلمين.
	2-1	أن يعرف المتعلم كيفية الحصول على النقاط أو الشارات أو المستويات.
	3-1	أن تكون آلية التحفيز خالية من الغموض.
	4-1	أن تكون العلاقة واضحة بين الإنجاز والمكافأة.
	5-1	أن يكون النظام سهل التطبيق من قبل المعلم.
	6-1	أن يشعر المتعلم بعدالة وشفافية النظام.
المعيار		**2. ارتباط التحفيز الرقمي بالأهداف في بيئة التعلم المقلوب.**
المؤشر	1-2	أن تمنح المكافآت على إنجازات تعليمية فعلية في تعلم اللغة الإنجليزية.
	2-2	أن يكافأ استكمال التعلم القبلي في اللغة الإنجليزية بصورة هادفة.
	3-2	أن ترتبط المكافآت بإتقان المهارات أو المفاهيم.
	4-2	أن يدعم التحفيز المشاركة الهادفة لا الشكلية.
	5-2	أن تسهم عناصر التحفيز الرقمي في تحسين الأداء اللغوي والأكاديمي.
	6-2	أن تتسق عناصر التحفيز مع نواتج التعلم المستهدفة.
المعيار		**3. تنوع عناصر التحفيز الرقمي في بيئة التعلم المقلوب.**
المؤشر	1-3	أن تتنوع العناصر بين نقاط وشارات ومستويات وتحديات ونحوها.
	2-3	أن يستخدم أكثر من نمط تحفيزي لتلبية اختلاف ميول المتعلمين.
	3-3	أن تجمع البيئة بين التحفيز الفردي والجماعي.
	4-3	أن تتنوع المكافآت بين رمزية ومعنوية وتقدمية.
	5-3	أن تدعم العناصر استمرارية الدافعية لا تأثيرها المؤقت فقط.
	6-3	أن ينعكس تنوع التحفيز إيجابًا على المشاركة.
المعيار		**4. التوازن بين التحفيز الداخلي والخارجي في بيئة التعلم المقلوب**
المؤشر	1-4	ألا يقتصر التصميم على الجوائز الخارجية فقط.
	2-4	أن يعزز النظام شعور المتعلم بالإنجاز الشخصي.
	3-4	أن يدعم الإحساس بالكفاءة الذاتية.
	4-4	أن يعزز الاستقلالية والانتماء ومعنى التعلم.
	5-4	أن يقلل الاعتماد المفرط على المكافآت الظاهرة.
	6-4	أن يدعم الدافعية الذاتية على المدى البعيد.
المعيار		**5. العدالة والشمول للتحفيز الرقمي في بيئة التعلم المقلوب**
المؤشر	1-5	أن تطبق قواعد التحفيز بعدالة على جميع المتعلمين.
	2-5	أن يراعي النظام الفروق الفردية في القدرة والسرعة.
	3-5	أن يتيح فرصًا عادلة للتقدم لجميع المتعلمين.
	4-5	أن يكافئ الجهد والتحسن التدريجي لا النتيجة النهائية فقط.
	5-5	ألا يؤدي النظام إلى تهميش المتعثرين.
	6-5	أن يشعر المتعلمون بإنصاف النظام.
رابعاً: مجال أساليب التحفيز		
المعيار		**1. استخدام النقاط ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي**
المؤشر	1-1	أن تمنح النقاط وفق قواعد واضحة ومعلنة.
	2-1	أن ترتبط النقاط بإنجازات محددة في مهام اللغة الإنجليزية.
	3-1	أن تتناسب قيمة النقاط مع حجم المهمة أو أهميتها.
	4-1	أن يمكن تتبع رصيد النقاط بسهولة.
	5-1	أن تستخدم النقاط لتشجيع الاستمرارية في التعلم.
	6-1	ألا تمنح النقاط بصورة عشوائية أو شكلية.
المعيار		**2. استخدام الشارات الرقمية ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي**
المؤشر	1-2	أن تمنح الشارات لقاء إنجازات نوعية واضحة.
	2-2	أن ترتبط الشارات بإتقان مهارة أو سلوك مرغوب.
	3-2	أن توضح شروط الحصول على كل شارة.
	4-2	أن تتدرج الشارات من البسيط إلى المتقدم.
	5-2	أن يشعر المتعلم بقيمة الشارة ومعناها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

	6-2	ألا تمنح الشارات بكثرة تفقدها قيمتها.
المعيار		3. استخدام المستويات ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-3	أن توجد مستويات واضحة للتقدم.
	2-3	أن يعكس الانتقال بين المستويات نموًا حقيقيًا في الأداء.
	3-3	أن ترتبط المستويات بأهداف أو كفاءات محددة.
	4-3	أن يشعر المتعلم بالتطور التدريجي عبر المستويات.
	5-3	أن تمثل المستويات تحديًا مناسبًا للمتعلمين.
	6-3	أن تمنع المستويات الشعور بالركود أو الملل.
المعيار		4. استخدام لوحات الصدارة ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-4	أن تستخدم لوحات الصدارة في الوقت والسياق المناسبين.
	2-4	أن ترتبط لوحات الصدارة بأداء تعليمي حقيقي.
	3-4	أن تدعم المنافسة الإيجابية لا السلبية.
	4-4	أن تراعي الفروق الفردية والأبعاد النفسية للمتعلمين.
	5-4	ألا تؤدي إلى إحباط المتعلمين ذوي الترتيب المتأخر.
	6-4	ألا تطغى على جوهر التعلم وأهدافه.
المعيار		5. التحديات والمهام المرحلية ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-5	أن تقدم تحديات قصيرة واضحة الهدف.
	2-5	أن ترتبط التحديات بالمحتوى اللغوي ومهام اللغة الإنجليزية مباشرة.
	3-5	أن تتدرج التحديات في مستوى الصعوبة.
	4-5	أن تسهم في تشويق المتعلم وتحفيزه للمشاركة.
	5-5	أن تشجع التحديات الاستكشاف وحل المشكلات.
	6-5	أن ترتبط بمكافآت أو تغذية راجعة مناسبة.
المعيار		6. المكافآت الرمزية ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-6	أن تستخدم مكافآت غير مادية ذات معنى تربوي.
	2-6	أن تشعر المتعلم بالتقدير والاعتراف بإنجازه.
	3-6	أن ترتبط المكافآت بإنجاز واضح ومحدد.
	4-6	أن تستخدم بصورة متوازنة وغير مبالغ فيها.
	5-6	أن تدعم المناخ الصفي الإيجابي.
	6-6	أن تراعي العدالة عند منحها.
خامسا: مجال الإدارة والتنفيذ		
المعيار		1. وضوح الأدوار ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-1	أن تحدد مسؤوليات المعلم قبل الحصة وأثناءها وبعدها.
	2-1	أن تحدد مسؤوليات المتعلم في مراحل التعلم المختلفة.
	3-1	أن يعرف المتعلم ما المتوقع منه بدقة.
	4-1	أن يمارس المعلم دور الميسر والداعم لا الناقل فقط.
	5-1	أن يتضح توزيع الأدوار في التعليمات والإجراءات.
	6-1	أن يسهم وضوح الأدوار في نجاح التطبيق.
المعيار		2. التخطيط الزمني لأحداث التعلم ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-2	أن يحدد زمن التعلم القبلي بصورة واضحة.
	2-2	أن يحدد زمن الأنشطة الصفية بما يتناسب مع الأهداف.
	3-2	أن يراعي التوازن بين الوقت والمحتوى.
	4-2	أن تخصص أوقات مناسبة للتقويم والتغذية الراجعة.
	5-2	أن يدمج وقت التحفيز دون إرباك للتنفيذ.
	6-2	أن يقلل التخطيط الزمني من التعثر والهدر.
المعيار		3. المتابعة المستمرة ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي
المؤشر	1-3	أن يتابع المعلم إنجاز التعلم القبلي بانتظام.
	2-3	أن يرصد مستوى المشاركة أثناء الأنشطة الصفية.
	3-3	أن يتتبع إنجاز المهام التعليمية بصورة مستمرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

	4-3	أن يستخدم المعلم بيانات الأداء في اتخاذ قرارات فورية.
	5-3	أن تسهم المتابعة في تحديد المتعثرين بسرعة.
	6-3	أن ترتبط المتابعة بالتحسين المستمر للتعلم.
المعيار		**4. الدعم ببيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي**
المؤشر	1-4	أن تتوافر بدائل للمتعلمين الذين لم ينجزوا التعلم القبلي.
	2-4	أن تقدم أنشطة علاجية للمتعلمين المتعثرين.
	3-4	أن تساعد المعالجة على تجاوز التعثر دون وصم.
	4-4	أن تتيح البيئة مسارات تعويضية مناسبة.
	5-4	أن يستفيد المتعلم من التغذية الراجعة في تجاوز تعثره.
	6-4	أن تسهم المعالجة في إعادة دمج المتعلم في التعلم بفاعلية.
المعيار		**5. تقويم فاعلية بيئة التعلم المقلوب القائمة على التحفيز الرقمي**
المؤشر	1-5	أن تقاس فاعلية البيئة في ضوء الأهداف المحددة.
	2-5	أن تجمع بيانات عن التحصيل، والمشاركة، والدافعية في تعلم اللغة الإنجليزية.
	3-5	أن تؤخذ آراء المعلمين والمتعلمين في الاعتبار.
	4-5	أن تستخدم النتائج في تطوير البيئة التعليمية.
	5-5	أن يستند التحسين إلى بيانات ومؤشرات فعلية.
	6-5	أن تتسم عملية التحسين بالطابع المستمر والمنهجي.

مناقشة نتائج البحث:

على ضوء قائمة المعايير التي تم التوصل اليها لتصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لتلاميذ المرحلة الثانوية يتضح أن تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي يتطلب بناءً تصميميًا متكاملًا يجمع بين جودة المحتوى الرقمي، وفاعلية الاستراتيجيات التحفيزية، وكفاءة الأنشطة التعليمية، ومرونة التقويم والتغذية الراجعة. كما تعكس هذه المعايير التكامل بين الجوانب التربوية والتقنية والتحفيزية في تصميم البيئة التعليمية، حيث ترتبط عناصر التحفيز الرقمي ارتباطًا وظيفيًا بمكونات التعلم المختلفة، بما يسهم في تقديم إطار معياري يمكن الإفادة منه في توجيه تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

وتعمل العناصر التحفيزية في بيئات التعلم المقلوب على طول مساراته الرقمية والصفية في تعزيز أداء الطلاب وهو ما أشارت إليه نتائج دراسة (شروق العمري ومروة توفيق، 2024) والتي أكدت على دور العوامل التحفيزية في تنمية مهارات القراءة والكتابة باللغة الانجليزية. ودراسة (الأحمدي وكنسارة، 2023) والتي أشارت نتائجها أن نماذج التصميم التحفيزي تعمل على تنشيط التفاعلات والممارسات التعليمية بين الطلاب. وفي إطار تعلم اللغة الإنجليزية تتفق هذه الدراسة ودراسة (أمنية لطيف، 2024) في أن عوامل التحفيز تساعد على اكتساب المهارات اللغوية وتحسن من نواتج التعلم والمردود التعليمي منها،

كما كشفت نتائج البحث عن الأهمية التفسيرية للنظريات الدافعية الحديثة في بناء المعايير المقترحة، حيث أسهم نموذج التصميم التحفيزي (ARCS) لكيلر في توجيه الجوانب المرتبطة بجذب انتباه المتعلم، وإبراز أهمية المحتوى، وتعزيز ثقته، وتحقيق الرضا عن التعلم، في حين دعمت نظرية تحديد الذات بناء المعايير التي تعزز الاستقلالية، والشعور بالكفاءة، والانتماء داخل بيئات التعلم الرقمية. ويؤكد ذلك أن تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي لا يقوم فقط على الاعتبارات التقنية أو الإجرائية، بل يستند أيضًا إلى أسس نظرية تسهم في بناء خبرة تعلم أكثر فاعلية وملاءمة لطلاب المرحلة الثانوية في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.

ومما تقدم تتضح أهمية قائمة المعايير التي تم التوصل إليها في وضع خارطة طريق واضحة للمصمم التعليمي عند تطوير بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي ودورها في تعزيز تعلم المهارات اللغوية المختلفة للغة الإنجليزية كلغة أجنبية لتشمل العوامل التكاملية المرتبطة بالمجالات التربوية والفنية ومجالات التحفيز الرقمي وأساليبه وإدارة التعلم المقلوب القائم على هذه المعايير.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

ملخص النتائج:

خلص البحث الحالي إلى تحديد معايير تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لطلاب المرحلة الثانوية، استنادًا إلى تحليل الأدبيات التربوية الحديثة والأسس النظرية المرتبطة بالتعلم المقلوب والتحفيز الرقمي ونظريات الدافعية. وأسفر ذلك عن بناء قائمة معيارية منظمة تضم مجالات رئيسة ومؤشرات فرعية يمكن الإفادة منها في توجيه تصميم هذا النوع من البيئات التعليمية.

كما أبرز البحث أن تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي يتطلب تكاملًا بين الجوانب التربوية والتقنية والتحفيزية، بحيث لا يقتصر التصميم على إعادة تنظيم زمن التعلم، بل يمتد إلى بناء خبرة تعلم رقمية تراعي خصائص المتعلمين، وتدعم التفاعل، وتوظف التحفيز الرقمي بصورة منظمة وهادفة في سياق تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، ولا سيما لدى طلاب المرحلة الثانوية.

ويمثل ما توصل إليه البحث إطارًا معياريًا يمكن أن يفيد الباحثين والمصممين التربويين والمعلمين في تصميم بيئات تعلم مقلوب أكثر تنظيمًا واتساقًا، كما يمكن أن يشكل أساسًا لبحوث لاحقة تستهدف تقويم هذه البيئات، أو بناء أدوات للحكم على جودة تصميمها، أو دراسة مدى تحقق المعايير المقترحة في تطبيقات تعليمية مختلفة.

التوصيات

في ضوء ما أسفر عنه البحث من معايير مقترحة، يمكن تقديم التوصيات الآتية:

1. الإفادة من قائمة المعايير المقترحة عند تصميم بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.
2. توجيه مصممي المقررات التعليمية إلى مراعاة التكامل بين المحتوى الرقمي، والأنشطة التفاعلية، واستراتيجيات التحفيز الرقمي عند تصميم بيئات التعلم المقلوب.
3. تدريب المعلمين على أسس تصميم وإدارة بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي، بما يضمن توظيفها بصورة تربوية منظمة.
4. الاستفادة من المعايير المقترحة في تطوير أدوات أو قوائم تقويم يمكن من خلالها الحكم على جودة تصميم بيئات التعلم المقلوب في سياقات تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.
5. التوسع في بناء نماذج تصميمية تستند إلى التحفيز الرقمي وتراعي خصائص المتعلمين واحتياجاتهم في البيئات التعليمية الرقمية.
6. تشجيع إجراء دراسات لاحقة تستهدف تقويم مدى تحقق المعايير المقترحة في تطبيقات تعليمية مختلفة.

مقترحات لدراسات مستقبلية

1. بناء أداة تقويم في ضوء المعايير المقترحة للحكم على جودة بيئات التعلم المقلوب المدعومة بالتحفيز الرقمي.
2. دراسة مدى تحقق المعايير المقترحة في منصات أو بيئات تعلم رقمية تستخدم في تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية.
3. اختبار فاعلية بعض مجالات المعايير المقترحة في تصميم بيئات تعلم مقلوب في سياقات تعليمية مختلفة.
4. دراسة توظيف التقنيات الذكية والأنشطة الملعّبة في ضوء المعايير المقترحة داخل بيئات التعلم المقلوب.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

المراجع

1. ابراهيم & أمنيــه لطيف. (2024). أثر استخدام بعض استراتيجيات الألعاب التحفيزية (التلعيب) على تعلم المفردات والاندماج الفصلي لدى الطلاب المتخصصون في اللغة الانجليزية .مجلة البحث في التربية وعلم النفس، 39(9)، 381-424.
2. سامي محمد الأحمدي, & إحسان محمد كنسارة. (2023). أثر اختلاف نمطي الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب وأثرهما في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية. Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences، (91)، 138 -157.
3. شروق عثمان جاري العمري, & أ. د. مروة زكي توفيق زكي. (2024). فاعلية منصة قائمة على التلعيب في تنمية مهارات القراء والكتابة بمقرر اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة الثانوية. Journal of Educational and Human Sciences, (41), 259-280.
4. Alamer, A., Robat, E. S., Shirvan, M. E., & Ryan, R. (2025). Self-determination theory and language learning: A multilevel meta-analysis. Educational Psychology Review, 37(2), 59.
5. Almayez, M. A., Al-Khresheh, M. H., Al-Qadri, A. H., Alkhateeb, I. A., & Alomaim, T. I. M. (2025). Motivation and English self-efficacy in online learning applications among Saudi EFL learners: Exploring the mediating role of self-regulated learning strategies. Acta Psychological, 254, 104796.
6. Alotaibi, H. H., & Zeidan, A. A. (2023a). Mobile Learning Implementation In EFL/ESL: Qualitative Systematic Review. Journal of Positive School Psychology, 7(3), 896-920.
7. Alotaibi, H. H., & Zeidan, A. A. (2023b). Impact of mobile learning implementation in EFL/ESL: systematic review. Journal of Positive School Psychology, 7(3), 471-493.
8. Alshiha, M. B., & Al-Abdullatif, A. M. (2024). Gamification in Flipped Classrooms for Sustainable Digital Education: The Influence of Competitive and Cooperative Gamification on Learning Outcomes. Sustainability, 16(23), 10734. https://doi.org/10.3390/su162310734
9. Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Before you flip, consider this. Phi Delta Kappan, 94(2), 25. https://doi.org/10.1177/003172171209400206
10. Bishop, J., & Verleger, M. A. (2013, June). The flipped classroom: A survey of the research. Paper presented at the 2013 ASEE Annual Conference & Exposition, Atlanta, Georgia. https://doi.org/10.18260/1-2--22585
11. Chan, S., & Lo, N. (2024). Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. Frontiers in Education, 9, 1395155 https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155
12. Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. Frontiers in Psychology, 16, 1448916. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916
13. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
14. Fang, X., Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., & Xu, H. (2024). The applications of the

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

ARCS model in instructional design, theoretical framework, and measurement tool: A systematic review of empirical studies. Interactive Learning Environments, 32(10), 5919–5946. https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2240867
15. Fernández-Velásquez, J. D. R., López-Regalado, O., & Fernández-Hurtado, G. A. (2025). Educational dualism in action: Systematic review of gamification and flipped classrooms' effects on young learners. Contemporary Educational Technology, 17(1), ep557. doi: 10.30935/cedtech/15749
16. Hava, K. (2024). A systematic review of flipped learning in EFL education. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 12(4), 175–188.
17. Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2025). EFL university students' game element preferences and learning needs: Implications for the instructional design of digital gamified classes. System, 131, 103670. https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103670
18. Hu, C., Zhang, Z., Cai, Y., Chen, P., He, X., Duan, Y., Wu, X., & Hu, D. (2025). The evolution and hotspots of expectancy-value theory research. Journal of Scientometric Research, 14(2), 573–586. DOI: 10.5530/jscires.20251601
19. Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer.
20. Lo, C. K., & Hew, K. F. (2017). A critical review of flipped classroom challenges in K–12 education: Possible solutions and recommendations for future research. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 12, Article 4. https://doi.org/10.1186/s41039-016-0044-2
21. Masruddin, Hartina, S., Arifin, M. A., & Langaji, A. (2024). Flipped learning: facilitating student engagement through repeated instruction and direct feedback. Cogent Education, 11(1), 2412500.
22. Pratiwi, D. I., Fitriati, S. W., Yuliasri, I., & Waluyo, B. (2024). Flipped classroom with gamified technology and paper-based method for teaching vocabulary. Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education, 9, Article 1. https://doi.org/10.1186/s40862-023-00222-4
23. Qi, P., Jumaat, N. F. B., Abuhassna, H., & Ting, L. (2024). A systematic review of flipped classroom approaches in language learning. Contemporary Educational Technology, 16(4), Article ep529. https://doi.org/10.30935/cedtech/15146
24. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860.
25. Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w
26. Sheerah, H. A. A., & Yadav, M. S. (2022). An Analytical Investigation of Flipped Classroom to Improve Saudi EFL Learners' Speaking Skills: A Case Study at Applied College. Arab World English Journal (AWEJ), Special Issue on CALL, 8, 274–298. https://doi.org/10.24093/awej/call8.19
27. Shen, Y., Spencer, D., Tagsold, J., & Kim, H. (2025). Integrating cognition, self-regulation, motivation, and metacognition: A framework of post-pandemic flipped

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.51.2026.763
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (51) May 2026
العدد (51) مايو 2026

classroom design. Educational Technology Research and Development, 73, 2425–2461. https://doi.org/10.1007/s11423-025-10485-y

28. Sujarwati, I., Sofyan, D., Efendi, M., & Annury, M. N. (2025). Exploring vocabulary retention and student engagement: A dive into gamified vs. traditional flipped classroom. JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies), 12(1), 427–452.

29. Temel, T., & Cesur, K. (2024). The Effect of Gamification with Web 2.0 Tools on EFL Learners' Motivation and Academic Achievement in Online Learning Environments. SAGE Open, 14(2), 21582440241247928. https://doi.org/10.1177/21582440241247928

30. Xu, J., & Zhao, N. (2024). Flow theory and its implications for second language teacher education. Journal of Beijing International Studies University, 46(5), 60–73. DOI: 10.12002/j.bisu.542

31. Yu, Q., & Yu, K. (2023). The effects of gamified flipped classrooms on student learning: Evidence from a meta-analysis. Interactive Learning Environments, 32(9), 5126–5141.

32. Zeidan, A. A. A., & Abdul-Majeed, W. R. (2019). The effect of the level of navigation in interactive infographics on the motivation for achievement and the attitude towards digital visual representations. British Journal of Education, 7(12), 63-83.

33. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2017). The effect of (macro/micro) wiki content organization on developing metacognition skills. Life Science Journal, 14(12), 114-120.

34. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., Tawfiq, M. Z., & Abdelhameed, W. R. (2015). The effectiveness of some e-blogging patterns on developing the informational awareness for the educational technology innovations and the King Abdul-Aziz University postgraduate students' attitudes towards it. Life Science Journal, 12(12), 53-61.

35. Zeidan, A. A., Shibl, E. S., & AL-Subahy, A. A. (2014). The effect of interaction between shooting angles and shots sizes in microteaching situations based on digital video sequences in the development of teaching competences among the students of general pedagogic diploma at King Abdulaziz university. Life Science Journal, 11(3).

36. Zhou, Q., & Zhang, H. (2025). Flipped classroom teaching and ARCS motivation model: Impact on college students' deep learning. Education Sciences, 15(4), Article 517. https://doi.org/10.3390/educsci15040517