

العنوان:	تطوير بيئة تعلم إلكترونية لتوظيف بعض التطبيقات التشاركية للأجهزة الذكية وفعاليتها في تنمية مهارات إنتاج الكتاب المعزز والاتجاه نحوه لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم
المؤلف الرئيسي:	سرحان، أحمد محمد عبدالغفار
مؤلفين آخرين:	عثمان، الشحات سعد محمد(مشرف)
التاريخ الميلادي:	2018
موقع:	دمياط
الصفحات:	1 - 244
رقم MD:	1024000
نوع المحتوى:	رسائل جامعية
اللغة:	Arabic
الدرجة العلمية:	رسالة ماجستير
الجامعة:	جامعة دمياط
الكلية:	كلية التربية
الدولة:	مصر
قواعد المعلومات:	Dissertations
مواضيع:	التعليم الجامعي، الكتاب المعزز، الواقع المعزز، التعلم التشاركي الإلكتروني، بيئة التعلم الإلكترونية، الأجهزة الذكية، التطبيقات التشاركية، شعبة تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة دمياط
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/1024000

للاستشهاد بهذا البحث قم بنسخ البيانات التالية حسب أسلوب الاستشهاد المطلوب:

أسلوب APA

سرحان، أحمد محمد عبدالغفار، و عثمان، الشحات سعد محمد. (2018). تطوير بيئة تعلم إلكترونية لتوظيف بعض التطبيقات التشاركية للأجهزة الذكية وفاعليتها في تنمية مهارات إنتاج الكتاب المعزز والاتجاه نحوه لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة دمياط، دمياط. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1024000>

أسلوب MLA

سرحان، أحمد محمد عبدالغفار، و الشحات سعد محمد عثمان. "تطوير بيئة تعلم إلكترونية لتوظيف بعض التطبيقات التشاركية للأجهزة الذكية وفاعليتها في تنمية مهارات إنتاج الكتاب المعزز والاتجاه نحوه لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم" رسالة ماجستير. جامعة دمياط، دمياط، 2018. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1024000>

المراجع

إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٠). *استخدام الحاسوب في التعلم*، الأردن، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.

إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠١٥). *تربويات تكنولوجيا العصر الرقمي*. طنطا : الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.

أحمد محمد الحفناوي ، محمود محمد الحفناوي (٢٠١٤). أثر اختلاف استخدام استراتيجيتي التعلم الإلكتروني الذاتي والتعلم الإلكتروني التشاركي ببرنامج تدريبي عبر الويب في تنمية مهارات تسجيل المحاضرات الإلكترونية لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة الطائف واتجاهاتهم نحوه، دراسة مقدمة إلى مؤتمر التعلم التشاركي في المجتمع الشبكي ، ضمن دراسات وبحوث المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني في الوطن العربي . القاهرة : الدار المصرية اللبنانية.

أفنان بنت عبد الرحمن المحيسن (٢٠٠٩). استخدام تقنيات ويب2 في التعليم والتعلم. تم استرجاعه بتاريخ ٢٠١٦/٤/٢١ من <https://www.slideshare.net/afnaaan07/20-5589366>

أكرم حداد .(٢٠٠٨). تعليم الكبار والجامعات المفتوحة ، بحث مقدم إلى (المؤتمر العلمي العربي الثالث)، *التعليم وقضايا المجتمع المعاصر*، كلية التربية ،جامعة سوهاج ، مصر.

أماني محمد السيد (٢٠١٢) . استخدام مدخل إدارة المعرفة في تطوير الأداء المؤسسي بمؤسسات التعليم العالي في مصر (تصور مقترح). *مجلة كلية التربية - جامعة عين شمس العدد ٣٦ - الجزء الثالث - ٢٠١٢/٠٤/٣٠*.

إيناس السيد محمد أحمد (٢٠١٤). أثر استخدام استراتيجيات الصف المقلوب عبر التعلم المتنقل في تنمية مهارات تصوير البرامج التليفزيونية لدى طالبات الدراسات العليا. *مؤتمر التعلم التشاركي في المجتمع الشبكي ، ضمن دراسات وبحوث المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني في الوطن العربي . القاهرة : الدار المصرية اللبنانية* .

جمال الدهشان، مجدي يونس (٢٠١٠). *التعليم بالمحمول Mobile Learning* ، صيغة جديدة للتعليم عن بعد، القاهرة، مصر.

حسن الباتع محمد ، السيد عبد المولي السيد (٢٠٠٩): *التعلم الإلكتروني الرقمي، النظرية، التطبيق، الإنتاج*. الإسكندرية، دار الجامعة الجديدة.

حسن البائع محمد (٢٠١٥). طبيعة التعلم التشاركي عبر الويب (المفهوم، المميزات، الأدوات، العمليات، الاستراتيجيات)، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد (١٣)، مايو، <http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=419>

حسن مهدي، عبد اللطيف الجزار، محمود الأستاذ (٢٠١٢). إستراتيجيتا التشارك داخل المجموعات وبينها في مقرر إلكتروني لمناهج البحث العلمي عن بعد عبر الويب ٢، وأثرهما على جودة المشاركات: دراسة تجريبية بكلية التربية جامعة الأقصى، مؤتمر تكنولوجيا التعليم الإلكتروني "اتجاهات وقضايا معاصر"، في الفترة من ١١ - ١٢ أبريل ٢٠١٢ م، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، القاهرة.

داليا خيري حبيشي (٢٠٠٩). توظيف التعلم الإلكتروني التشاركي في تطوير التدريب الميداني لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي بكليات التربية النوعية. رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة المنصورة، كلية التربية النوعية.

ريهام محمد الغول (٢٠١٢). أثر بعض استراتيجيات مجموعة العمل عند تصميم برامج للتدريب الإلكتروني على تنمية مهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثاني للويب لدى أعضاء هيئة التدريس، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.

سهام الجريوي (٢٠١٥).فاعلية بنية تكنولوجياية مقترحة قائمة على السحب الحاسوبية في تنمية المهارات العملية لدى طالبات كلية التربية في مقرر تقنيات التعليم *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(48), 1-22, From <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxkcNlaGFtYWxqcmF3aTk1fGd4OjQ0ZGFjZDM2ZjY1MzI2ZGM>

شيماء سمير (٢٠١٤). التعلم التشاركي القائم على تطبيقات جوجل التعليمية وعلاقته بإكساب مهارات خدمات الحوسبة السحابية وإدارة المعرفة لطلاب الدراسات العليا ضمن دراسات وبحوث المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني في الوطن العربي. الجامعة المصرية للتعليم الإلكتروني. القاهرة، ٢٤-٢٦ يوليو ٢٠١٤.

صبحي حمدان أبو جلاله (١٩٩٩). اتجاهات معاصرة في القياس النفسي والتربوي. الكويت. مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

عبد العزيز طلبة عبد الحميد (٢٠١٠). *التعلم الإلكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم*. المنصورة: المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

عبد اللطيف الجزار وآخرين (٢٠١٤). فاعلية استخدام نمطين للتغذية الراجعة ببرامج المحاكاة الكمبيوترية في تنمية مهام تعلم حل مشكلات تشغيل الكمبيوتر لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم, *Journal of Faculty of Education-Benha University*, 352 (2899).

علي شرف الموسوي (٢٠١٦). *التعلم التشاركي - خصائصه وإيجابياته* - . تم استرجاعه بتاريخ ٢٠١٥/٤/١١ من <http://www.wise-qatar.org/why-traditional-classrooms-should-go-collaborative>

الغريب زاهر (٢٠٠١). *تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم*. القاهرة: عالم الكتب.

مجدي سعيد عقل (٢٠١٢). فاعلية إستراتيجية لإدارة الأنشطة والتفاعلات التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم عناصر التعلم بمستودعات التعلم الإلكتروني لدى طلبة الجامعة الإسلامية رسالة دكتوراة غير منشورة . القاهرة. كلية البنات . جماعة عين شمس .

مجدي صلاح المهدي (٢٠٠٨). *التعلم الافتراضي ، فلسفته، مقوماته، فرص تطبيقه*، الاسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

محمد ربابعة (٢٠١٥) . *توظيف تطبيقات جوجل في العملية التعليمية في جامعة القدس المفتوحة ورقة بحثية مقدمة إلى المؤتمر الدولي للتعليم العالي المفتوح في الوطن العربي*. بيروت ٢٥-٢٧ مارس ٢٠١٥.

محمد عبدالهادي حسن وآخرون . (٢٠١٣). فاعلية أوعية المعرفة السحابية ودورها في دعم نظم التعليم الإلكتروني وتنمية البحث العلمي بالمملكة العربية السعودية، *المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد*.

محمد رفعت البسيوني ، السعيد محمد عبد الرازق ، داليا خيرى حبيشي (٢٠١٢). فاعلية بيئة مقترحة للتعلم التشاركي الإلكتروني قائمة على بعض ادوات الويب ٢ لتطوير التدريب الميداني لدى الطلاب معلمي الحاسب الآلي ، *المجلة العلمية، كلية التربية، جامعة المنصورة*، فبراير ٢٠١٣.

محمد عطية خميس (٢٠٠٣). *عمليات تكنولوجيا التعليم (ط١)*، القاهرة: دار الكلمة.

محمد عطية خميس (٢٠٠٤). التعلم المتنقل متعة التعلم الإلكتروني المرن ، في أى وقت ، وأى مكان. مجلة تكنولوجيا التعليم – سلسلة دراسات وبحوث محكمة ، القاهرة ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم مجلد ١٤ العدد ٢.

محمد عطية خميس (٢٠٠٧). الكمبيوتر التعليمى وتكنولوجيا الوسائط المتعددة. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

محمد عطية خميس (٢٠١٣). النظرية والبحث التربوي في تكنولوجيا التعليم ، القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

محمد عطية خميس (٢٠١٥). مصادر التعلم الإلكتروني الجزء الأول : الأفراد والوسائط.(ط١). القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

محمد عطية خميس (٢٠١٥) . تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط . مجلة تكنولوجيا التعليم – سلسلة دراسات وبحوث محكمة ، القاهرة ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، مجلد ٢٥ ، العدد ٢ .

محمد فوزى رياض والى (٢٠١٠). فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم التشاركي عبر "الويب" في تنمية كفايات المعلمين في توظيف تكنولوجيات التعليم الإلكتروني في التدريس. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة الإسكندرية ، كلية التربية فرع دمنهور .

محمد وحيد سليمان (٢٠١٦). تطوير استراتيجية تعلم تشاركي قائمة على تطبيقات جوجل التربوية وأثرها في تنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية والاتجاه نحوها لدى اعضاء هيئة التدريس بجامعة بيشة . دراسات عربية في التربية وعلم النفس. مجلة علمية محكمة. السعودية .

<http://search.mandumah.com/Record/760797>

مروة محمد الخياري (٢٠١٥) . تصميم برنامج تدريبي قائم على التطبيقات التفاعلية للهواتف الذكية ومصادر التعلم مفتوحة المصدر لتنمية مهارات إنتاج برمجيات الواقع الافتراضى لدى طلاب الدراسات العليا. رسالة ماجستير (غير منشورة) . جامعة المنصورة ، كلية التربية .

المؤتمر الدولي للتعلم الإلكتروني فى الوطن العربي . التعلم الإبداعي في العصر الرقمي، القاهرة، من ١٤ أبريل ٢٠١٦ إلى ١٦ أبريل ٢٠١٦ . الجامعة المصرية للتعلم الإلكتروني .

المؤتمر العلمي الثاني للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم . بالتعاون مع كلية البنات - جامعة عين شمس ، تكنولوجيا التعليم بين تحديات الحاضر وآفاق المستقبل ، القاهرة ، فى الفترة ٢٨-٢٩ أكتوبر ٢٠٠٩ .

مؤتمر المعلوماتية والقدرة التنافسية للتعليم المفتوح: رؤى عربية تنموية . العريش ، ٢٦ - ٢٨ أبريل ٢٠٠٥ .

مي شمدي (٢٠١٠). أثر التدريب التشاركي عن بعد على دافعية و مهارات اختصاصيات مصادر التعلم بالمدارس الإعدادية بمملكة البحرين. رسالة ماجستير (غير منشورة). جامعة الخليج العربي، كلية الدراسات العليا، البحرين.

نبيل السيد حسن (٢٠١٣). "أثر استخدام التعلم التشاركي القائم على تطبيقات جوجل التربوية في تنمية مهارات تصميم المقررات الالكترونية والاتجاه نحوه لدي أعضاء هيئة التدريس بجامعة أم القرى"، http://www.bu.edu.eg/portal/uploads/Specific%20Education/Educational%20Technology/5143/publications/Nabil%20Elsayed%20Mohamed%20Hassan_1.pdf

نبيل جاد عزمي (٢٠٠٨). تكنولوجيا التعليم الإلكتروني: الفلسفة ، المبادئ، الأدوات ، التطبيقات. عمان: دار الفكر.

نبيل جاد عزمي (٢٠١٤). *بيئات التعلم التفاعلية*، القاهرة: دار الفكر العربي.

نشوى رفعت شحاتة (٢٠١١). بناء موقع مدعم بتعليم متنقل لتنمية التحصيل والاتجاه نحو مستحدثات تكنولوجيا التعليم. *مجلة بحوث الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية - مجلة علمية محكمة*، القاهرة ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، ديسمبر ٢٠١١.

نشوى رفعت شحاتة (٢٠١٦). استراتيجية مقترحة لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في تنفيذ الأنشطة التعليمية وأثرها في تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة بحوث الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم - مجلة علمية محكمة* ، القاهرة ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم .

هالة عبد القادر السنوسي (٢٠١٣) . مدى وعي طلاب جامعة الدمام باستخدام التعلم الجوال Mobile learning – دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP) العدد ٤٣ - الجزء الثاني – نوفمبر ٢٠١٣ .

همت عطية قاسم (٢٠١٣). فاعلية نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركي عبر الإنترنت في تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية النوعية ، جماعة عين شمس ، القاهرة .

همت عطية قاسم (٢٠١٣). معايير جودة بيئات التعلم التشاركي. مجلة الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية - مجلة علمية محكمة ، القاهرة ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية . ديسمبر ٢٠١٣ .

<http://www.eyefriyadh.com/ar/news/details/interactive-intelligence>

Adam, Anna & Mowers, Helen. (2007). YouTube Comes to the Classroom ,*School Library Journal*, 01/01/2007.

Al-Zoube, M. (2009). E-Learning on the Cloud. *Int. Arab J. E-Technolgy*, 1(2), 58-64.

Arvanitis, T. N., Petrou, A., Knight, J. F., Savas, S., Sotiriou, S., Gargalakos, M., et al. (2007). Human Factors and Qualitative Pedagogical Evaluation of a Mobile Augmented Reality System for Science Education used by Learners with Physical Disabilities. *Personal and Ubiquitous Computing*, 13(3), 243-250. doi: 10.1007/s00779-007-0187

Asanok, M., Kitrakhan, P., & Brahmawong, C. (2008). Building Critical Components for Successful a Multimedia-based Collaborative e-Learning Design Framework. From <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ictl/article/view/6767>

Bansal, S., Singh, S., & Kumar, A. (2012). Use of Cloud Computing in Academic Institutions. *International Journal of Computer Science and Technology (IJCST)*, 3(1), 427-429.

Barros-Castro, R. A., Midgley, G., & Pinzón, L. (2015). *Systemic Intervention for Computer- Supported Collaborative Learning*. *Systems Research and Behavioral Science*, 32(1), 86-105.

Bennett, J. (2009). Cloud computing: The future of Internal Comms. *Strategic Communication Management*, 14(1), 9.

Birchfield, D., & Megowan-Romanowicz, C. (2009). Earth Science Learning in SMALLab: A Design Experiment for Mixed Reality. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 4(4), 403-421. doi: 10.1007/s11412-009-9074-8.

Billinghurst, M., Kato, H., & Poupyrev, I. (2001). The Magicbook-Moving Seamlessly Between Reality and Virtuality. *IEEE Computer Graphics and applications*, 21(3), 6-8.

Bloxx .(2010) .Allowing Safe Access to YouTube in the class room ,*Bloxx Nosense magazine*.

Broll, W., Lindt, I., Herbst, I., Ohlenburg, J., Braun, A. K., & Wetzel, R. (2008). Toward Next-Gen Mobile AR Games. *Computer Graphics and Applications, IEEE*, 28(4), 40-48. doi: 10.1109/MCG.2008.85.

- Bronack, S. C. (2011). The Role of Immersive Media in Online Education. *Journal of Continuing Higher Education* 59(2), 113-117. doi: 10.1080/07377363.2011.583186.
- Burke, Sloane & Snyder, shonna .(2008): YOUTUBE : An Innovative Learning Resource for college Health Education Courses ,*International Electronic Journal of Health Education* ,VOL.11,PP.39-46.
- Cappos, J., Beschastnikh, I., Krishnamurthy, A., & Anderson, T. (2009). Seattle: a Platform for Educational Cloud Computing. *Acm Sigcse Bulletin*, 41(1), 111-115
- Carnwell , R , and Carson,A,(2007). The Concepts of Partnership and Collaboration , England :Glyndwr University ,Wrexham .
- C. C. Marshall. Reading and interactivity in the digital library: Creating an Experience that Transcends Taper. In *Proceedings of CLIR/Kanazawa Institute of Technology Roundtable*, 2005.
- Chang, H.-Y., Wu, H.-K., & Hsu, Y.-S. (2012). Integrating a Mobile Augmented Reality Activity to Contextualize Student Learning of a Socioscientific Issue. *British Journal of Educational Technology*. doi:10.1111/ .1467-8535.2012.01379.x.
- Chen, Y. (2006). A study of comparing the use of augmented reality and physical models in chemistry education. *Paper Presented at VRCIA 2006*. Hong Kong 14-16 June 2006, 369-372.
- Chen, Y.-C., Chi, H.-L., Hung, W.-H., & Kang, S.-C. (2011). Use of tangible and augmented reality models in engineering graphics courses. *Journal of Professional Issues in Engineering Education and Practice*, 137(4), 267-276.
- Cho, K., Yoo, J., Jung, J., & Yang, H. S. Multiple Page Recognition and Tracking for Augmented. From https://hal.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/1055649/filename/icec2010_submission_39.pdf
- Clearance Center .(2009).Video Use and Higher Education :Options for the Future ,*Report: Clearance Center and conducted by Intelligent Television with the cooperation of New YORK UNIVERSITY*,JUNE 2009.
- Collins dictionary, The home of living English . from . <http://www.collinsdictionary.com/submission/11527/Smart%20Device>
- Construction and Analysis of Safe, Secure, and Interoperable Smart Devices CELDA 2013. From : <http://celda-conf.org/oldconferences/2013/>

- C. Vandenhouten , S. Gallagher-Lepak , J. Reilly(2012) , Collaboration in E-Learning: A Study Using the Flexible E-Learning Framework. University of Wisconsin- Green Bay. from : <http://olj.onlinelearningconsortium.org/index.php/olj/article/view/404> .
- Deb, S., Saha, S., & Bhattacharya, P. (2015). Blended Interaction for Augmented Learning--An Assistive Tool for Cognitive Disability. *International Association for Development of the Information Society*.
- De Lucia, A., Francese, R., Passero, I., & Tortora, G. (2012). A Collaborative Augmented Campus Based on Location-Aware Mobile Technology. *International Journal of Distance Education Technologies*, 10(1), 55-73. doi: 10.4018/jdet.2012010104
- Dharmadeo Luchoomun Joe McLuckie, and Maarten van Wesel, *Collaborative e-Learning: e-Portfolios for Assessment, Teaching and Learning* . University of Dundee, UK . from : <http://ejel.org/search/index.html?name=keywords&value=%20collaborative%20learning>
- Dick, W. (1996). The Dick and Carey Model: Will it survive the decade?. *Educational technology research and development*, 44(3), 55-63.
- Doswell, J., Blake, B., Green, J., Mallory, O., & Griffin, C. (2006). Augmented Reality learning games: 3D virtual instructors in Augmented Reality environments. *ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games*. EA Redwood City campus.
- Duffy, P.(2008):Engaging the YouTube Google –Eyed generation : Strategies for Using Web 2.0 in Teaching and Learning ,*The Electronic Journal of E-learning* ,VOL 6,NO 2,PP119-130.
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of Immersive Participatory Augmented reality Simulations for Teaching and Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7-22. doi: 10.1007/s10956-008-9119.
- Dünser, A., Kaufmann, H., Steinbügl, K., Glück, J.: Virtual and Augmented Reality as Spatial Ability Training Tools. CHINZ 2006. ACM Digital Library, University of Canterbury, Christchurch, New Zealand (2006) 125-132.
- Elgazzar, A. E. (2014). *Developing E-Learning Environments for Field Practitioners and Developmental Researchers: A Third Revision of an ISD Model to Meet E-Learning and Distance Learning Innovations*. *Open Journal of Social Sciences*, 2(02), 29.

- El Sayed, N. A. M., Zayed, H. H., & Sharawy, M. I. (2011). ARSC: Augmented reality Student Card-An augmented Reality Solution for the Education Field. *Computers & Education*, 56(4), 1045-1061. doi: 10.1016/j.compedu.2010.10.019.
- Entertainment- Computing (ICEC 2008) , 7 th International Conference , Pittsburgh, PA, USA, September 25-27, 2008. From : <http://www.org.id.tue.nl/EC.journal/Entertainment-Computing-announcement.pdf>
- Fjeld, M., & Voegtli, B. (2002). Augmented Chemistry: An Interactive Educational Workbench. *In the video program of the International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR) 2002*, 259-260
- Gewertz, Cathriene. (2012). Test Designers Tap Students for Feedback. *Education Week*, 32(14), 1-20.
- Grasset, R., Dünser, A., & Billinghamurst, M. (2008, December). Edutainment with a Mixed Reality Book: a Visually Augmented Illustrative Children's Book. *In Proceedings of the 2008 International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 292-295). ACM.
- Johnson, D. W., & Johnson, F. (2003). *Joining together: Group Theory and Group Skills* (8th ed.). Boston: Allyn & Bacon, 488
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented Reality: an Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier.
- Klemm, W. R. (1994). JVME v21n1: Using a Formal Collaborative Learning Paradigm for Veterinary Medical Education. *JVME*, 21(1).
- Klopfer, E., Yoon, S., & Rivas, L. (2004). Comparative analysis of Palm and Wearable Computers for Participatory Simulations. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 347-359.
- Klopfer, E. (2008). *Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Klopfer, E., & Sheldon, J. (2010). Augmenting your Own Reality: Student Authoring of Science-Based Augmented Reality Games. *New Directions for Youth Development*, 128, 85-94. doi: 10.1002/yd.378.
- Klopfer, E., & Squire, K. (2008). Environmental Detectives: The Development of an Augmented Reality Platform for Environmental Simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203-228. doi: 10.1007/s11423-007-9037-6

- Klopfer, E., & Yoon, S. (2005). Developing Games and Simulations for Today and Tomorrow's Tech Savvy Youth. *Tech Trends*, 49(3), 33-41.
- Klopfer, E., Yoon, S., & Rivas, L. (2004). Comparative analysis of Palm and wearable computers for Participatory Simulations. *Journal of Computer Assisted Learning*, 20(5), 347-359. doi: 10.1111/j.1365-2729.2004.00094.x.
- Kotranza, A., Lind, D. S., Pugh, C. M., & Lok, B. (2009, October). Real-Time in-situ Visual Feedback of Task Performance in Mixed Environments for Learning Joint Psychomotor-Cognitive Tasks. *Paper presented at the 8th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)*, Orlando, FL, 125-134. doi: 10.1109/ISMAR.2009.5336485.
- Korea Education & Research Information Service (2005). *Research on Using Augmented Reality for Interactive Educational Digital Contents*. Research Report KR 2005-32.
- Korea Education & Research Information Service (2006). The Next Generation of Learning Model for Augmented Reality Enhanced in Tangible Interface. *Research Report CR 2006-18*.
- Korea Education & Research Information Service (2007). Educational Understanding of Augmented Reality. *Research Report RM 2007-30*.
- Liu, T.-Y., Tan, T.-H., & Chu, Y.-L. (2009). Outdoor Natural Science Learning with an RFID-Supported Immersive Ubiquitous Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 12(4), 161-175.
- McKenzie, J. & Darnell, D. (2003). The Eye Magic Book: A Report into Augmented Reality Storytelling in the Context of a Children's Workshop. NZ: *Centre for Children's Literature and Christchurch College of Education*.
- Mathews, J. M. (2010). Using a Studio-Based Pedagogy to Engage Students in the Design of Mobile-Based Media. *English Teaching: Practice and Critique*, 9(1), 87-102.
- Muukkonen, H., Hakkarainen, K., & Lakkala, M. (2004). Computer-Mediated Progressive Inquiry in Higher Education. In *Online Collaborative learning: Theory and Practice* (pp. 28-53). IGI Global.
- Nagata, S. F. (2003). Multitasking and Interruptions During Mobile web Tasks. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 47(11), 1341-1345. doi: 0.1177/154193120304701105
- New Media Consortium,(2014). The NMC Horizon Report . 2016 Higher Education Edition is a Collaborative Effort Between the NMC and the *EDUCAUSE Learning Initiative* (ELI).available in

<https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2016-higher-education-edition/.html>

- Noh, K., Ji, H., & Lim, S. (2010). Effects of Classes Using Augmented Reality Content on Learning Achievement, Interest, Immersion. *Journal of Korea Contents Association*, 10(2), 1-13.
- Paavola, S., Lipponen, L., & Hakkarainen, K. (2004). Models of Innovative Knowledge Communities and Three Metaphors of Learning. *Review of Educational Research*, 74(4), 557-576 .
- Park, J. (2009). Designing Marker-Based Interaction of Augmented Reality Books. *Journal of the KIISE Conference*, 7(4), 259-266.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American psychologist*, 55(1), 68.
- Roda, C., & Thomas, J. (2006). Attention Aware Systems: Theories, Applications, and Research Agenda. *Computers in Human Behavior*, 22(4), 557-587. doi:10.1016/j.chb.2005.12.005.
- Ruffini, M. F. (2000). Systematic Planning in the Design of an Educational Web site. *Educational Technology*, 40(2), 58-64.
- Shelton, B. E., & Hedley, N. (2002). Using Augmented Reality for Teaching Earth-Sun Relationships to Undergraduate Geography Students. *Proceedings of First IEEE International Augmented Reality Toolkit Workshop*. Darmstadt, Germany.
- Squire, K., & Jan, M. (2007). Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills With a Place-Based Augmented Reality Game on Handheld Computers. *Journal of Science Education and Technology*, 16(1), 5-29. doi: 10.1007/s10956-006-9037-z
- Squire, K., & Klopfer, E. (2007). Augmented Reality Simulations on Handheld Computers. *Journal of the Learning Sciences*, 16(3), 371-413. doi: 10.1080/10508400701413435.
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-Supported Collaborative Learning: An Historical Perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), *Cambridge Handbook of the Learning sciences* , 409-426. Cambridge, UK: Cambridge University Press. Retrieved July 30,2010 from: http://www.cis.drexel.edu/faculty/gerry/cscl/CSCL_English.pdf
- Stevens, Scotte. M., & Saldamarco, Shirilly. (Eds.). (2008). Entertainment Computing-ICEC 2008: 7th International Conference, *Pittsburgh, PA, USA, September 25-27, 2008, Proceedings* (Vol. 5309). Springer.

- Sotiriou, S., & Bogner, F. X. (2008). Visualizing the Invisible: Augmented Reality as an Innovative Science Education Scheme. *Advanced Science Letters*, 1, 114–122. doi: 10.1166/asl.2008.012.
- Talbot, C. (2010). *Studying at a Distance: a Guide for Students*. McGraw-Hill Education (UK).
- Tout, S., Sverdlik, W., & Lawver, G. (2009). Cloud Computing and its Security in Higher Education. *Proceedings of ISECON*, v26 (Washington DC), 2314.
- Vens, T. (2010). The Suitableness of Google Documents as a Student Collaborative Writing Tool (*Doctoral dissertation, Iowa State University*).
- Vincent, T., Nigay, L., & Kurata, T. (2013, September). Precise Pointing Techniques for Handheld Augmented Reality. In *IFIP Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 122-139). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Wei, C. S., & Ismail, Z. (2010). Peer Interactions in Computer-Supported Collaborative Learning Using Dynamic Mathematics Software. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 8, 600-608.
- WuH.-K., Wen-Yu LeeS., ChangH.-Y. & LiangJ.-C., Current Status, Opportunities and Challenges of Augmented Reality in Education, *Computers & Education* (2012), doi10.1016/j.compedu.2012.10.024.
- Yang, H. S., Cho, K., Soh, J., Jung, J., & Lee, J. (2008, September). Hybrid Visual Tracking for Tugmented Books. In *International Conference on Entertainment Computing*(pp. 161-166). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Zainol, I. H. (2012, December). Behavior Response Among Secondary School Students Development Towards Mobile Learning Application. In *Humanities, Science and Engineering (CHUSER)*, 2012 IEEE Colloquium On (pp. 589-592).

