* القصاص، أ.، & السرساوي، ع. (2021). *فاعلية أنماط تصميم الفيديو التعليمي في تنمية مهارات البرمجة وحل المشكلات*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 31(4)، 77-102.
* حجازي، ن. (2022). *أثر التفاعل في الفيديو التعليمي على تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب التعليم العام*. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، 189(3)، 65–91.
*  اللحيان، ع. (2019). *فاعلية الفيديو في العملية التعليمية*. مجلة تقنيات التعليم، 15(2)، 44–58.
*  سلطان، م.، وآخرون. (2018). *دور الفيديو في دعم التعلم النشط في بيئات التعليم الإلكتروني*. مجلة البحوث التربوية، 22(1)، 93–109.
* صادق، م. (2022). *فاعلية استخدام الموشن جرافيك في تدريس مفاهيم الحاسب الآلي لدى طلاب المرحلة المتوسطة*. مجلة التربية التكنولوجية، 24(2)، 85-101.
* عبد الحميد، س. (2021). *أثر استخدام نمط السبورة البيضاء في تنمية الفهم المفاهيمي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة كلية التربية، جامعة بني سويف، 31(1)، 51-70.
* الحسيني، أ. (2020). *أنماط الفيديو التفاعلي وأثرها على التحصيل والتفاعل لدى طلاب التعليم عن بعد*. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 17(4)، 90-108.
*  أبو شندي، م. (2019). *فاعلية استخدام فيديو السبورة البيضاء في تدريس الفيزياء لتنمية الفهم العميق لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة التربية العلمية، 27(3)، 125–144.
*  Davis, R., & Hardman, J. (2015). *Whiteboard animation as a tool for learning: Effects on understanding and engagement*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 24(2), 135–150.
*  عبد الحميد، ر. (2021). *فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب التعليم الثانوي*. مجلة كلية التربية، جامعة عين شمس، 45(2)، 411–438.
*  سعيد، م. أ. (2020). *استخدام الفيديو التفاعلي وتكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم الإلكتروني*. المجلة التربوية، جامعة الأزهر، 182(3)، 211–238.
*  El-Masri, M., & Tarhini, A. (2017). Factors affecting the adoption of e-learning systems in Qatar and USA: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 743–763. https://doi.org/10.1007/s11423-016-9508-8
* عبد الحفيظ، ك.، وعبد الله، ر. (2020). *الفيديو التعليمي وأثره على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة التربية الرقمية، 12(3)، 30-45.
* الطويل، س. (2021). *فاعلية مكونات الفيديو التعليمي في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التعليم الفني*. المجلة التربوية، 19(2)، 120-137.
* شحاتة، م. (2019). *دور الفيديو التعليمي في دعم التعلم الذاتي في بيئات التعليم الإلكتروني*. مجلة مستقبل التعليم، 15(1)، 73-89.
*  أبو زينة، ف. ع. (2020). *فاعلية الفيديو التعليمي في تنمية التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الأساسية*. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 28(1)، 155–176.
*  الحجيلي، خ. س. (2021). *أثر استخدام الفيديو الرقمي في تحسين المهارات التعليمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة*. مجلة التربية، جامعة الأزهر، 193(2)، 289–310.
*  Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
*  عبد الحميد، ه. ع. (2021). *تأثير الفيديو التعليمي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى طلاب التعليم الأساسي*. مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، 114(3)، 88–109.
*  أبو شعيرة، ع. م. (2022). *دور الفيديو الرقمي في تحسين مخرجات التعلم الإلكتروني*. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 144(4)، 210–233.
*  Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
*  خضر، ف. م. (2019). *فاعلية استخدام الوسائط المتعددة في تحسين أداء الطلاب في مادة العلوم*. مجلة التربية الحديثة، 32(1)، 115–140.
*  سليم، ع. ع. (2020). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية لتنمية المفاهيم لدى المتعلمين*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 30(2)، 207–233.
*  Ibrahim, N., & Callaway, R. (2021). The impact of educational videos on student engagement and learning outcomes. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 45–60.
* الطويان، س. (2021). *أثر استخدام فيديوهات الموشن جرافيك في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات المرحلة الثانوية*. مجلة البحوث التربوية والتقنية، 13(2)، 90-108.
* الفقي، ن. م. (2020). *فاعلية فيديوهات الوايتبورد في تنمية مهارات التفكير الإجرائي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة كلية التربية، جامعة المنوفية، 45(1)، 105-123.
* الساعدي، م.، & الشمري، ن. (2022). *أنماط عرض الفيديو وأثرها في تحسين التحصيل وتنمية الاتجاه نحو التعلم الإلكتروني*. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 8(3)، 75-94.
* Kozma, R. B. (2003). *Technology and classroom practices: An international study*. Journal of Research on Technology in Education, 36(1), 1-14.
*  الرفاعي، ن. ف. (2020). *فاعلية استخدام فيديوهات تعليمية بأنماط عرض مختلفة في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. المجلة التربوية، 75(2)، 134–156.
*  شعبان، ع. م. (2021). *أثر اختلاف نمط الفيديو التعليمي في تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب المرحلة الثانوية*. مجلة كلية التربية بأسوان، 18(3)، 245–270.
*  Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
*  Alkhowailed, M., Alturki, A., Alqahtani, M., Alamri, S., Alzahrani, A., Rasheed, A., & Aldekhyyel, R. (2020). Digital video-based learning effectiveness in higher education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5003–5030. https://doi.org/10.1007/s10639-020-10280-2
*  حمدان، ر. م. (2021). *فاعلية استخدام أنماط مختلفة للفيديو في تحسين تعلم المفاهيم العلمية لدى طلبة المرحلة الأساسية*. المجلة العربية للتربية النوعية، 17(3)، 112–140.
*  سليم، ع. ع. (2020). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية لتنمية المفاهيم لدى المتعلمين*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 30(2)، 207–233.
* الدهيمان، ر. س. (2020). *فاعلية الفيديوهات التعليمية المعتمدة على الموشن جرافيك في تنمية الفهم العميق لدى طلاب المرحلة الثانوية*. مجلة التربية، جامعة الأزهر، 189(3)، 129–140.
* العبيدي، م. ج. (2021). *أثر استخدام فيديوهات الوايتبورد في تنمية الفهم الإجرائي لدى طلاب الصف التاسع*. المجلة العراقية للتربية، 48(2)، 145–160.
* جابر، ن. (2022). *مقارنة فاعلية نمطي الموشن جرافيك والسبورة البيضاء في التعليم الإلكتروني وأثرهما على التحصيل وتنمية التفكير المنطقي*. المجلة التربوية، جامعة بغداد، 93(1)، 71–90.
*  العساف، س. ع. (2022). فاعلية استخدام الفيديو التعليمي بأسلوب الموشن جرافيك في تنمية التحصيل ومهارات التفكير البصري لدى طلاب المرحلة المتوسطة. *المجلة التربوية بجامعة سوهاج*، 52، 219–248.
*  الغامدي، م. أ. (2021). أثر استخدام تقنية الموشن جرافيك في تنمية مهارات تصميم الرسوم التعليمية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، 19(2)، 134–159.
*  أمين، م. ن. (2021). فاعلية استخدام نمط الرسوم المتحركة السبورية في تنمية مهارات التفكير العلمي لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية - جامعة عين شمس*، 3(3)، 55–87.
*  شوقي، أ. م. (2020). أثر استخدام فيديوهات السبورة البيضاء التعليمية على تحصيل الطلاب وتنمية التفكير الاستقرائي. *مجلة دراسات تربوية ونفسية*، 18(2)، 134–162.
*  المرسي، س. م. (2021). أثر اختلاف نمط عرض الفيديو في بيئة تعليمية رقمية في تنمية التحصيل ومهارات التفكير الإبداعي. *مجلة تكنولوجيا التعليم المعاصر*، 9(2)، 45–78.
*  شوقي، أ. م. (2020). أثر استخدام فيديوهات السبورة البيضاء التعليمية على تحصيل الطلاب وتنمية التفكير الاستقرائي. *مجلة دراسات تربوية ونفسية*، 18(2)، 134–162.
*  السيد، ر. أ. (2022). فاعلية توظيف فيديوهات الموشن جرافيك التعليمية في تنمية الفهم المفاهيمي والدافعية للتعلم. *المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم*، 32(1)، 112–143.
* أبو زيد، م. أ. (2022). *أثر استخدام الفيديو التعليمي على تنمية الثقة بالنفس وتقليل القلق من تعلم البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. المجلة التربوية المعاصرة، 77(2)، 85–98.
* الحربي، ف. ع. (2021). *الفيديو التفاعلي ودوره في تنمية مهارات حل المشكلات لدى متعلمي البرمجة*. المجلة العربية للتكنولوجيا التربوية، 35(1)، 55–67.
* السيد، س. ع. (2020). *خصائص الفيديو الفعال لتعليم البرمجة وأثره على الأداء الأكاديمي*. مجلة كلية التربية، جامعة بنها، 31(4)، 211–227.
* راضي، م. ف. (2021). *فاعلية استخدام الرسوم المتحركة التفاعلية في تنمية مهارات برمجة الويب التفاعلي*. مجلة بحوث التعليم الإلكتروني، 43(3)، 150–165.
* يوسف، ن. م. (2021). *أثر توظيف الفيديو التعليمي في تنمية المهارات البرمجية لطلبة التعليم العام*. مجلة دراسات تربوية، 64(2)، 95–110.
*  عبدالحكيم، ن. م. (2020). فاعلية استخدام الفيديو التعليمي في تنمية مهارات البرمجة بلغة HTML لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية،* 4(15)، 91–112.
*  زيدان، م. س. (2021). تأثير نمط عرض الفيديو على تنمية المفاهيم البرمجية والمهارات العملية لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم،* 9(2)، 143–168.
*  عوض، ن. م. (2021). فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى طلاب الصف التاسع. *مجلة البحوث التربوية والنفسية،* 10(1)، 55–78.
*  القصبي، أ. ف. (2020). توظيف الوسائط المتعددة في تنمية مهارات التفكير العليا لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة التربية وعلم النفس،* 34(2)، 211–234.
* صقر، م. أ. (2021). *فاعلية الفيديو التعليمي في تنمية الدافعية والتفكير المنطقي لدى الطلاب في المواد التقنية*. مجلة التربية الحديثة، 57(2)، 121–135.
* كمال، ع. م. (2022). *تأثير توظيف الفيديو الرقمي على زيادة الانتباه وتحسين التحصيل لدى طلاب التعليم الأساسي*. المجلة الدولية للبحوث التربوية، 16(1)، 75–89.
* فتحي، إ. س. (2020). *دور الفيديو التفاعلي في بناء المعرفة لدى طلاب المرحلة الإعدادية في مادة الحاسب الآلي*. مجلة التكنولوجيا والتعليم، 44(3)، 200–216.
* عاطف، م. ب. (2021). *أثر الفيديو التعليمي على خفض قلق التعلم وزيادة دافعية الإنجاز في بيئة تعلم إلكترونية*. مجلة علم النفس التربوي، 39(4)، 90–108.
* Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  Paivio, A. (1991). *Dual coding theory: Retrospect and current status*. Canadian Journal of Psychology, 45(3), 255–287.
*  سالم، م. ع. (2022). فاعلية استخدام الفيديو التعليمي القائم على المعالجة المزدوجة في تنمية الفهم المفاهيمي لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة دراسات تربوية معاصرة،* 13(2)، 144–169.
*  Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. Vintage Books.
*  أبو زيد، م. أ. (2021). فعالية استخدام الفيديو التعليمي وفق النظرية السلوكية في تنمية الانتباه والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة التربية الحديثة،* 35(4)، 211–236.
*  عبد العال، س. ح. (2020). التصميم التعليمي للفيديوهات التعليمية وفق مبادئ السلوكية وأثره على تحصيل الطلبة. *المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم،* 12(1)، 77–95.
*  Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory* (Vol. II, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
*  العتيبي، س. ف. (2020). فعالية تصميم فيديو تفاعلي قائم على التعلم البنائي في تنمية المهارات المفاهيمية لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة دراسات تربوية ونفسية،* 8(3)، 55–78.
*  عبد العزيز، ن. م. (2021). بيئات الفيديو التفاعلي ودورها في دعم التعلم الذاتي. *المجلة التربوية السعودية،* 19(2)، 144–168.
*  عبد الله، م. أ. (2022). فاعلية استخدام الفيديوهات التعليمية في تقليل قلق تعلم البرمجة لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة التربية والتكنولوجيا،* 13(1)، 88–104.
*  الجهني، خ. ع. (2021). أثر توظيف الفيديو التعليمي على خفض قلق التعلم وتنمية مهارات التفكير الحاسوبي. *المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم،* 6(2)، 55–72.
*  Kay, R. H. (2012). Exploring Student Perceptions of Video-Based Learning: A Case Study. *International Journal of Higher Education,* 1(1), 21–30. https://doi.org/10.5430/ijhe.v1n1p21
* السيد، م. ع. (2020). *فاعلية توظيف الموشن جرافيك في تعليم المفاهيم الرقمية لطلاب الصف التاسع*. مجلة تكنولوجيا التعليم، 18(2)، 110–126.
* أبو شندي، ن. س. (2019). *أثر فيديو السبورة البيضاء في تحصيل طلاب الإعدادية بمادة العلوم*. مجلة دراسات تربوية، 41(1)، 95–112.
* Yousef, A. M. F., Chatti, M. A., & Schroeder, U. (2014). *Video-based learning: A critical analysis of the research published in 2003–2013 and future visions*. Computers in Human Behavior, 45, 469–483.
* Davis, R., & Hardman, J. (2015). *Whiteboard animation: A new medium for educational videos*. Journal of Educational Technology Systems, 43(4), 389–402.
* Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
*  البلوشي، خ. ب. (2020). *أثر استخدام فيديو الموشن جرافيك في تنمية التحصيل الدراسي وبعض مهارات التفكير البصري لدى طالبات الصف السادس الابتدائي*. مجلة جامعة السلطان قابوس، 35(2)، 55–74.
*  الجبوري، ع. م. (2022). *فاعلية استخدام الموشن جرافيك في تحصيل طلاب المرحلة الثانوية وتنمية مهارات التفكير الناقد لديهم*. المجلة التربوية العراقية، 18(4)، 112–133.
*  عابد، س. م. (2023). *أثر توظيف أسلوب الموشن جرافيك في تحسين تعلم مفاهيم البرمجة لطلبة المرحلة الإعدادية*. مجلة تكنولوجيا التعليم، 29(1)، 88–106.
*  البلوشي، خ. ب. (2020). *أثر استخدام فيديو الموشن جرافيك في تنمية التحصيل الدراسي وبعض مهارات التفكير البصري لدى طالبات الصف السادس الابتدائي*. مجلة جامعة السلطان قابوس، 35(2)، 55–74.
*  محمد، أ. م. (2022). *فاعلية استخدام فيديوهات الموشن جرافيك في تحسين تعلم المفاهيم العلمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة التربية الحديثة، 18(3)، 201–225.
*  عابد، س. م. (2023). *أثر توظيف أسلوب الموشن جرافيك في تحسين تعلم مفاهيم البرمجة لطلبة المرحلة الإعدادية*. مجلة تكنولوجيا التعليم، 29(1)، 88–106.
*  عبد الحميد، م. أ. (2021). *فاعلية استخدام فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية التحصيل ومهارات التفكير المنطقي في الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية، 34(4)، 112–134.
*  عبد الغني، ح. س. (2020). *أثر استخدام أسلوب الوايتبورد أنيميشن في تدريس المفاهيم الفيزيائية على التحصيل الدراسي وتنمية الاتجاه نحو التعلم الذاتي*. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 29(3)، 79–101.
*  عبد الحميد، م. أ. (2021). *فاعلية استخدام فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية التحصيل ومهارات التفكير المنطقي في الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية، 34(4)، 112–134.
*  عبد الغني، ح. س. (2020). *أثر استخدام أسلوب الوايتبورد أنيميشن في تدريس المفاهيم الفيزيائية على التحصيل الدراسي وتنمية الاتجاه نحو التعلم الذاتي*. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 29(3)، 79–101.
*  شحاته، ن. ع. (2022). *تصميم فيديوهات تعليمية بأسلوبي الموشن جرافيك والسبورة البيضاء وأثرهما في تنمية مهارات البرمجة والتفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 32(1)، 221–248.
*  عبد الحميد، م. أ. (2021). *فاعلية استخدام فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية التحصيل ومهارات التفكير المنطقي في الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية، 34(4)، 112–134.
*  حمزة، أ. ف. (2020). *فاعلية توظيف أنماط مختلفة من الفيديو في بيئات التعليم الإلكتروني على تنمية الفهم العميق والدافعية للتعلم لدى طلاب التعليم الثانوي*. مجلة التربية النوعية، 27(3)، 66–90.
*  حسن، س. م. (2022). *أثر تصميم فيديوهات تعليمية بأسلوب السبورة البيضاء في تنمية الفهم العميق لمفاهيم العلوم*. المجلة التربوية، 40(2)، 55–76.
*  عبد الحميد، م. أ. (2021). *فاعلية استخدام فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية التحصيل ومهارات التفكير المنطقي في الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية، 34(4)، 112–134.
*  العقيلي، ر. ح. (2020). *أثر اختلاف نمط عرض الفيديو في تنمية مهارات التفكير المنطقي والتحصيل الدراسي في مادة الحاسب الآلي*. مجلة دراسات تربوية ونفسية، 15(2)، 94–117.
*  شحاته، ن. ع. (2022). *تصميم فيديوهات تعليمية بأسلوبي الموشن جرافيك والسبورة البيضاء وأثرهما في تنمية مهارات البرمجة والتفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 32(1)، 221–248.
* عابدين، م. أ. (2022). *أثر الفيديو التفاعلي في تنمية التفكير الحاسوبي عند تعلم البرمجة*. مجلة علوم التربية، 37(3)، 221–243.
* خالد، ن. م. (2020). *الموشن جرافيك كأداة لتعزيز الفهم البرمجي لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة التربية التكنولوجية، 14(2)، 145–164.
* منصور، ف. أ. (2018). *فعالية الفيديوهات التعليمية بنمط السبورة البيضاء في تبسيط مفاهيم البرمجة*. المجلة العربية للبحوث التربوية، 12(1)، 77–96.
* Almarashdeh, I., & Alsmadi, M. (2021). *Using motion graphics videos in teaching web programming: A case study*. Education and Information Technologies, 26(2), 1947–1965.
* Eady, M. J., & Lockyer, L. (2013). *Tools for learning: Technology and teaching strategies*. Learning to Teach in the Primary School, 71–89.
* الجابري، ع. س. (2021). *فاعلية كتاب مدعوم بالواقع المعزز في تحسين تعلم مفاهيم البرمجة باستخدام فيديوهات الموشن جرافيك*. مجلة التعليم والتعلم الرقمي، 9(2)، 98–117.
*  البيومي، أ. م. (2021). *فاعلية استخدام فيديوهات تعليمية تفاعلية في تنمية مهارات البرمجة بلغة HTML وتحقيق التعلم الذاتي لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 14(2)، 102–127.
*  العسيري، م. س. (2020). *أثر استخدام الفيديو التعليمي في تنمية المفاهيم البرمجية والاتجاه نحو تعلم البرمجة لدى طلاب المرحلة الثانوية*. مجلة التربية والتقنية، 23(3)، 78–96.
*  مصطفى، س. أ. (2019). *فاعلية برنامج قائم على الفيديو التعليمي في تنمية مهارات التفكير المنطقي والبرمجة لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادي*. مجلة العلوم التربوية، 30(1)، 55–84.
*  المغربي، ع. س. (2022). *أثر استخدام الفيديوهات التعليمية القائمة على الموشن جرافيك في تنمية مفاهيم البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 32(2)، 45–72.
*  محمد، ر. ع. (2020). *فاعلية تصميم فيديو تعليمي بأسلوب الرسوم المتحركة في تنمية المهارات البرمجية لدى طلاب التعليم الأساسي*. مجلة دراسات تربوية، 41(3)، 98–113.
*  السيد، أ. م. (2021). *فاعلية فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية المفاهيم الرياضية والمهارات الإجرائية لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 5(2)، 134–152.
*  قنديل، هـ. م. (2020). *استخدام أسلوب السبورة البيضاء في تصميم فيديو تعليمي وأثره على التحصيل وبقاء أثر التعلم في مادة الحاسب الآلي*. مجلة كلية التربية، جامعة عين شمس، 44(3)، 211–232.
*  السيد، أ. م. (2021). *فاعلية فيديوهات السبورة البيضاء في تنمية المفاهيم الرياضية والمهارات الإجرائية لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 5(2)، 134–152.
*  جمعة، س. ع. (2022). *أثر اختلاف نمط عرض الفيديو في بيئات التعلم الإلكتروني على التحصيل المعرفي والدافعية*. المجلة التربوية، جامعة الزقازيق، 68(1)، 45–67.
*  قنديل، هـ. م. (2020). *استخدام أسلوب السبورة البيضاء في تصميم فيديو تعليمي وأثره على التحصيل وبقاء أثر التعلم في مادة الحاسب الآلي*. مجلة كلية التربية، جامعة عين شمس، 44(3)، 211–232.
*  عبد الحكيم، ن. س. (2022). *فاعلية كتاب تفاعلي مدعم بالواقع المعزز في تنمية المفاهيم العلمية والاتجاه نحو التعلم الذاتي*. مجلة البحث العلمي في التربية، 23(3)، 87–109.
*  يوسف، م. أ. (2021). *تصميم كتب تعليمية مدعومة بالواقع المعزز وأثرها في تنمية مهارات التفكير البصري لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية*. المجلة التربوية، جامعة بورسعيد، 15(2)، 233–254.
*  Hamdi, N., & Alqahtani, M. (2020). The effectiveness of augmented reality-based textbooks on improving students’ engagement and learning outcomes. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 7(1), 45–62.
* عبد اللطيف، أ. م. (2022). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية باستخدام الواقع المعزز وأثرها على تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية*. مجلة تكنولوجيا التعليم، 30(1)، 187–208.
* Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
* Ibrahim, A. M., & Salem, A. A. (2020). *Design principles for augmented reality-based video learning environments*. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 13(2), 43–60.
*  الحربي، م. ع. (2021). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية وفقًا لنظرية الحمل المعرفي وأثرها على تعلم المفاهيم الفيزيائية*. المجلة التربوية الدولية، 12(2)، 75–96.
*  العتيبي، ف. م. (2022). *فاعلية استخدام تطبيقات الواقع المعزز في تنمية المهارات المعرفية والعملية لدى طلاب التعليم المتوسط*. مجلة دراسات في التعليم الرقمي، 6(1)، 55–78.
*  Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  الحربي، م. ع. (2021). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية وفقًا لنظرية الحمل المعرفي وأثرها على تعلم المفاهيم الفيزيائية*. المجلة التربوية الدولية، 12(2)، 75–96.
*  Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  الخليفة، ن. م. (2021). *فاعلية استخدام الواقع المعزز في تصميم بيئة تعليمية تفاعلية لتنمية المهارات التقنية لدى طلاب التعليم العام*. مجلة تكنولوجيا التعليم، 31(4)، 113–138.
*  عبدالله، س. م. (2022). *أثر تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية وفق أنماط عرض مختلفة في بيئة الواقع المعزز على التحصيل وتنمية التفكير الناقد*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 32(1)، 85–104.
*  خوجة، س. أ. (2022). *فاعلية تصميم فيديوهات تعليمية وفق مبادئ نظرية الوسائط المتعددة في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات التفكير العلمي*. مجلة كلية التربية، جامعة عين شمس، 46(3)، 102–130.
*  عبد اللطيف، أ. م. (2022). تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية باستخدام الواقع المعزز وأثرها على تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة تكنولوجيا التعليم، 30*(1)، 187–208.
*  Ibrahim, A. M., & Salem, A. A. (2020). Design principles for augmented reality-based video learning environments. *Journal of Educational Technology Development and Exchange, 13*(2), 43–60.
*  Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
* عبد الواحد، ن. م.، وعبد المجيد، س. ح. (2021). *اتجاهات حديثة في استخدام تكنولوجيا الواقع الممتد في التعليم الإلكتروني*. مجلة دراسات تكنولوجية، 19(3)، 129–146.
* Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2020). Personalized video-based learning with augmented reality for programming education. *Computers & Education*, 148, 103–117.
* Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2022). A scoping review of video-based learning in augmented reality environments. *Educational Technology Research and Development*, 70(1), 87–111.
*  خليل، ع. م. (2021). *فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات تصميم الوسائط المتعددة*. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 31(2)، 55–80.
*  عبد الرحمن، ن. س. (2023). *أثر اختلاف أنماط الفيديو على التحصيل وبقاء أثر التعلم في بيئة تفاعلية*. مجلة دراسات تربوية معاصرة، 12(1)، 112–133.
*  الصادق، ف. م. (2021). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية في بيئة الواقع المعزز*. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، 37(4)، 221–248.
*  المغربي، ر. ح. (2022). *تحديات توظيف الواقع المعزز في التعليم الرقمي: دراسة ميدانية*. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 9(2)، 98–120.
*  Khalifa, A. M. (2022). *Augmented reality-based instructional design: Barriers and solutions*. *International Journal of Emerging Educational Technologies*, 15(3), 45–60.
*  الصادق، ف. م. (2021). *تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية في بيئة الواقع المعزز*. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، 37(4)، 221–248.
*  المغربي، ر. ح. (2022). *تحديات توظيف الواقع المعزز في التعليم الرقمي: دراسة ميدانية*. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 9(2)، 98–120.
*  Khalifa, A. M. (2022). *Augmented reality-based instructional design: Barriers and solutions*. International Journal of Emerging Educational Technologies, 15(3), 45–60.
*  Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
*  سالم، م. أ. (2022). *فاعلية تصميم كتاب تفاعلي مدعوم بالفيديو التفاعلي لتنمية المهارات التقنية*. مجلة التربية التكنولوجية، 29(1)، 91–112.
*  يوسف، هـ. م. (2021). *فاعلية برنامج تدريبي قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز في تنمية مهارات التصميم التعليمي لدى معلمي الحاسب الآلي*. مجلة دراسات تربوية، 34(2)، 203–225.
*  Ghanem, R. S. (2023). *Teachers’ readiness to integrate AR and multimedia into STEM education*. *Journal of Technology and Learning*, 18(2), 56–73.