# قائمة المراجع بتنسيق APA 7

## أولاً: المراجع العربية

* 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.
* 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.
* 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.
* أبو شعيرة، ع. م. (2022). دور الفيديو الرقمي في تحسين مخرجات التعلم الإلكتروني. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 144(4)، 210–233.
* 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.
* أبو شندي، ن. س. (2019). أثر فيديو السبورة البيضاء في تحصيل طلاب الإعدادية بمادة العلوم. مجلة دراسات تربوية، 41(1)، 95–112.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* الجهني، خ. ع. (2021). أثر توظيف الفيديو التعليمي على خفض قلق التعلم وتنمية مهارات التفكير الحاسوبي. المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم، 6(2)، 55–72.
* الحجيلي، خ. س. (2021). أثر استخدام الفيديو الرقمي في تحسين المهارات التعليمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة. مجلة التربية، جامعة الأزهر، 193(2)، 289–310.
* الحربي، ف. ع. (2021). الفيديو التفاعلي ودوره في تنمية مهارات حل المشكلات لدى متعلمي البرمجة. المجلة العربية للتكنولوجيا التربوية، 35(1)، 55–67.
* الحربي، م. ع. (2021). تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية وفقًا لنظرية الحمل المعرفي وأثرها على تعلم المفاهيم الفيزيائية. المجلة التربوية الدولية، 12(2)، 75–96.
* الحسيني، أ. (2020). أنماط الفيديو التفاعلي وأثرها على التحصيل والتفاعل لدى طلاب التعليم عن بعد. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 17(4)، 90-108.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* السيد، ر. أ. (2022). فاعلية توظيف فيديوهات الموشن جرافيك التعليمية في تنمية الفهم المفاهيمي والدافعية للتعلم. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 32(1)، 112–143.
* السيد، س. ع. (2020). خصائص الفيديو الفعال لتعليم البرمجة وأثره على الأداء الأكاديمي. مجلة كلية التربية، جامعة بنها، 31(4)، 211–227.
* السيد، م. ع. (2020). فاعلية توظيف الموشن جرافيك في تعليم المفاهيم الرقمية لطلاب الصف التاسع. مجلة تكنولوجيا التعليم، 18(2)، 110–126.
* الصادق، ف. م. (2021). تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية في بيئة الواقع المعزز. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، 37(4)، 221–248.
* الطويان، س. (2021). أثر استخدام فيديوهات الموشن جرافيك في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات المرحلة الثانوية. مجلة البحوث التربوية والتقنية، 13(2)، 90-108.
* الطويل، س. (2021). فاعلية مكونات الفيديو التعليمي في تنمية مهارات التصميم الجرافيكي لدى طلاب التعليم الفني. المجلة التربوية، 19(2)، 120-137.
* العبيدي، م. ج. (2021). أثر استخدام فيديوهات الوايتبورد في تنمية الفهم الإجرائي لدى طلاب الصف التاسع. المجلة العراقية للتربية، 48(2)، 145–160.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* الغامدي، م. أ. (2021). أثر استخدام تقنية الموشن جرافيك في تنمية مهارات تصميم الرسوم التعليمية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 19(2)، 134–159.
* 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.
* القصاص، أ.، & السرساوي، ع. (2021). فاعلية أنماط تصميم الفيديو التعليمي في تنمية مهارات البرمجة وحل المشكلات. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 31(4)، 77-102.
* القصبي، أ. ف. (2020). توظيف الوسائط المتعددة في تنمية مهارات التفكير العليا لدى طلاب المرحلة الإعدادية. مجلة التربية وعلم النفس، 34(2)، 211–234.
* اللحيان، ع. (2019). فاعلية الفيديو في العملية التعليمية. مجلة تقنيات التعليم، 15(2)، 44–58.
* 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.
* المغربي، ر. ح. (2022). تحديات توظيف الواقع المعزز في التعليم الرقمي: دراسة ميدانية. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 9(2)، 98–120.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* حسن، س. م. (2022). أثر تصميم فيديوهات تعليمية بأسلوب السبورة البيضاء في تنمية الفهم العميق لمفاهيم العلوم. المجلة التربوية، 40(2)، 55–76.
* 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.
* 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.
* خالد، ن. م. (2020). الموشن جرافيك كأداة لتعزيز الفهم البرمجي لدى طلاب المرحلة الإعدادية. مجلة التربية التكنولوجية، 14(2)، 145–164.
* خضر، ف. م. (2019). فاعلية استخدام الوسائط المتعددة في تحسين أداء الطلاب في مادة العلوم. مجلة التربية الحديثة، 32(1)، 115–140.
* خليل، ع. م. (2021). فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات تصميم الوسائط المتعددة. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 31(2)، 55–80.
* 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.
* راضي، م. ف. (2021). فاعلية استخدام الرسوم المتحركة التفاعلية في تنمية مهارات برمجة الويب التفاعلي. مجلة بحوث التعليم الإلكتروني، 43(3)، 150–165.
* 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.
* سالم، م. أ. (2022). فاعلية تصميم كتاب تفاعلي مدعوم بالفيديو التفاعلي لتنمية المهارات التقنية. مجلة التربية التكنولوجية، 29(1)، 91–112.
* 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.
* سعيد، م. أ. (2020). استخدام الفيديو التفاعلي وتكنولوجيا الواقع المعزز في التعليم الإلكتروني. المجلة التربوية، جامعة الأزهر، 182(3)، 211–238.
* سلطان، م.، وآخرون. (2018). دور الفيديو في دعم التعلم النشط في بيئات التعليم الإلكتروني. مجلة البحوث التربوية، 22(1)، 93–109.
* سليم، ع. ع. (2020). تصميم فيديوهات تعليمية تفاعلية لتنمية المفاهيم لدى المتعلمين. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم، 30(2)، 207–233.
* شحاتة، م. (2019). دور الفيديو التعليمي في دعم التعلم الذاتي في بيئات التعليم الإلكتروني. مجلة مستقبل التعليم، 15(1)، 73-89.
* 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.
* 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.
* شوقي، أ. م. (2020). أثر استخدام فيديوهات السبورة البيضاء التعليمية على تحصيل الطلاب وتنمية التفكير الاستقرائي. مجلة دراسات تربوية ونفسية، 18(2)، 134–162.
* صادق، م. (2022). فاعلية استخدام الموشن جرافيك في تدريس مفاهيم الحاسب الآلي لدى طلاب المرحلة المتوسطة. مجلة التربية التكنولوجية، 24(2)، 85-101.
* صقر، م. أ. (2021). فاعلية الفيديو التعليمي في تنمية الدافعية والتفكير المنطقي لدى الطلاب في المواد التقنية. مجلة التربية الحديثة، 57(2)، 121–135.
* عابد، س. م. (2023). أثر توظيف أسلوب الموشن جرافيك في تحسين تعلم مفاهيم البرمجة لطلبة المرحلة الإعدادية. مجلة تكنولوجيا التعليم، 29(1)، 88–106.
* عابدين، م. أ. (2022). أثر الفيديو التفاعلي في تنمية التفكير الحاسوبي عند تعلم البرمجة. مجلة علوم التربية، 37(3)، 221–243.
* 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.
* عبد الحفيظ، ك.، وعبد الله، ر. (2020). الفيديو التعليمي وأثره على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية. مجلة التربية الرقمية، 12(3)، 30-45.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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 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.
* 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.
* عبد العال، س. ح. (2020). التصميم التعليمي للفيديوهات التعليمية وفق مبادئ السلوكية وأثره على تحصيل الطلبة. المجلة العربية لتكنولوجيا التعليم، 12(1)، 77–95.
* عبد العزيز، ن. م. (2021). بيئات الفيديو التفاعلي ودورها في دعم التعلم الذاتي. المجلة التربوية السعودية، 19(2)، 144–168.
* 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 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* منصور، ف. أ. (2018). فعالية الفيديوهات التعليمية بنمط السبورة البيضاء في تبسيط مفاهيم البرمجة. المجلة العربية للبحوث التربوية، 12(1)، 77–96.
* 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.
* يوسف، ن. م. (2021). أثر توظيف الفيديو التعليمي في تنمية المهارات البرمجية لطلبة التعليم العام. مجلة دراسات تربوية، 64(2)، 95–110.
* 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.

## ثانياً: English References

* 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.
* 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
* Almarashdeh, I., & Alsmadi, M. (2021). Using motion graphics videos in teaching web programming: A case study. Education and Information Technologies, 26(2), 1947–1965.
* Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2020). Personalized video-based learning with augmented reality for programming education. Computers & Education, 148, 103–117.
* 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.
* 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.
* Davis, R., & Hardman, J. (2015). Whiteboard animation: A new medium for educational videos. Journal of Educational Technology Systems, 43(4), 389–402.
* Eady, M. J., & Lockyer, L. (2013). Tools for learning: Technology and teaching strategies. Learning to Teach in the Primary School, 71–89.
* 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
* Ghanem, R. S. (2023). Teachers’ readiness to integrate AR and multimedia into STEM education. Journal of Technology and Learning, 18(2), 56–73.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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.
* 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
* Khalifa, A. M. (2022). Augmented reality-based instructional design: Barriers and solutions. International Journal of Emerging Educational Technologies, 15(3), 45–60.
* Kozma, R. B. (2003). Technology and classroom practices: An international study. Journal of Research on Technology in Education, 36(1), 1-14.
* Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
* Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
* Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. Canadian Journal of Psychology, 45(3), 255–287.
* Skinner, B. F. (1974). About Behaviorism. Vintage Books.
* 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.