**قائمة المراجع**

**المراجع العربية:**

* أمل الطاهر. (2017). فاعلية تصميم كتاب معزز قائم على الواقع المعزز في تنمية دافعية التعلّم. المؤتمر الدولي الأول لتكنولوجيا التعليم.
* 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.
* سحر السيد. (2019). فعالية استخدام كتاب مدرسي معزز بتقنية الواقع المعزز في تعليم طلاب التعليم الفني الصناعي. المجلة المصرية لتكنولوجيا التعليم.
* صفا عمر. (2018). معايير تصميم الكتاب المدرسي المعزز بالواقع. مجلة التربية الحديثة، 15(2)، 33–58.
* عبير سيد، وآخرون. (2020). معايير تصميم الكتاب المدرسي الإلكتروني للصم وضعاف السمع. مجلة جامعة الفيوم، 14(1)، 283–330.
* عبدالعظيم، سارة، ومندور، إيناس، وإبراهيم، وليد. (2024). فعالية كتاب معزز قائم على الإنفوجرافيك المتحرك. مجلة البحوث في التربية النوعية، 51، 1–31.
* عبدالعزيز، محمد. (2020). أثر الكتاب المعزز في تحسين دافعية التعلم والتحصيل. المجلة التربوية للتعليم الإلكتروني، 3(2).
* نورالدين، شيماء، وحسين، مي. (2021). أثر استخدام كتاب مدرسي معزز على تحصيل الطلاب ومهارات التفكير. مجلة البحث العلمي في التربية.
* القصاص، أحمد، والسرساوي، عادل. (2021). فاعلية أنماط الفيديو في تنمية المهارات التقنية لدى المتعلمين. مجلة تكنولوجيا التعليم.

**المراجع الأجنبية:**

* Alhamad, A., Almalki, M., Alzahrani, M., & Alshammari, T. (2024). Augmented Reality Books and Smart Learning Environments. *Educational Technology & Society*, 27(1), 22–36.
* Almarashdeh, I., & Alsmadi, M. (2021). Using motion graphics videos in teaching web programming: A case study. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1947–1965.
* Billinghurst, M., Kato, H., & Poupyrev, I. (2001). The MagicBook—Moving seamlessly between reality and virtuality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(3), 6–8.
* Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented Reality in the Classroom. *Computer*, 45(7), 56–63.
* Bruner, J. (1966). Toward a Theory of Instruction. *Harvard University Press*.
* Bujak, K. R., et al. (2013). The Role of AR in Education: Benefits and Barriers. *Journal of Educational Technology*, 10(1), 15–25.
* Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2020). Personalized video-based learning with AR for programming education. *Computers & Education*, 148, 103–117.
* Cheng, K. H. (2016). A study of Augmented Reality in teaching science. *British Journal of Educational Technology*, 47(3), 428–438.
* Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory AR simulations. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7–22.
* Gopalan, R., & Zulkifli, A. N. (2016). Marker-Based AR for Secondary School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 10(4), 67–74.
* Ivanova, T. (2011). Augmented Reality for Education. *Procedia Computer Science*, 3, 128–132.
* Jorge, C., & Manuel, G. (2011). Enhancing Reading through Augmented Reality. *Computers in Education Journal*, 18(3), 45–59.
* Klopfer, E., Yoon, S., & Rivas, B. (2004). Comparative study of AR and traditional instruction in environmental education. *The Journal of Environmental Education*, 35(4), 27–36.
* Kipper, G., & Rampolla, J. (2013). Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR. *Elsevier*.
* Lave, J., & Wenger, E. (1991). Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. *Cambridge University Press*.
* Lee, M. J. (2012). AR in Education: Applications and Challenges. *Educational Technology*, 52(4), 18–23.
* Logan, R. (2017). Designing effective AR learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(2), 189–202.
* Mayer, R. E. (2001; 2009). Multimedia Learning. *Cambridge University Press*.
* McKenzie, J., & Darnell, M. (2004). Digital Learning and the Visual Literacy of Students. *Learning and Leading with Technology*, 31(8), 36–39.
* Park, Y. (2009). A pedagogical framework for mobile learning: Categorizing educational applications of mobile technologies. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(2), 78–102.
* Piaget, J. (1970). Science of Education and the Psychology of the Child. *Viking Press*.
* Radu, I. (2012). AR in Education: A meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(8), 291–302.
* Ryu, H., Cho, Y., & Yang, Y. (2009). Enhancing learning experiences through AR books. *Computers & Education*, 53(4), 1204–1211.
* Scott, C., & Shirley, D. (2008). The Hybrid Book: Merging Physical and Digital. *International Journal of Educational Technology*, 5(3), 49–58.
* Shelton, B. E., & Hedley, N. R. (2002). Using AR for teaching Earth–Sun relationships. *The First IEEE International AR Toolkit Workshop*.
* Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
* Sweller, J. (2005). Implications of cognitive load theory for instructional design. *Instructional Science*, 32(1–2), 1–8.
* Tallyn, E., Fitzpatrick, G., & Taylor, A. (2005). AR learning spaces. *ACM International Conference Proceedings*, 85–92.
* Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status and challenges of AR in education. *Computers & Education*, 62, 41–49.