

關於本期

元宇宙技術與概念之演進，帶給教與學許多創新與改變，而元宇宙展現出的多元面貌，使其對應之教育理論與教學實務應用需要更具體的整合與指引，以幫助教學者與學習者在元宇宙獲得良好的互動體驗。138 期特刊主題為「元宇宙與沉浸式教育：科技支持之學習互動」，收錄三篇以元宇宙為情境設計的創新學習策略之專論，並探討其對學習動機與學習效益之影響，以及一篇自由進稿。

第一篇〈探討教育元宇宙平臺之不同整合層次在混合同步教學對學生社會臨場感與學習參與度的影響〉研究，以國小五年級學生為對象，探討不同形式的遠距跨校同步異地分組合作學習應用於校際主題課程對社會臨場感和學習參與度之影響。該研究採用實驗研究法，歸納出三種教育元宇宙平臺的整合層次，分別為低層次的「以平面螢幕同步觀看課程」、中層次的「使用 VR 設備觀看課程並參與元宇宙互動」和高層次的「使用 VR 設備即時參與課程和元宇宙互動，現場教師與線上教師共同授課」。研究結果顯示中層次與高層次的社會臨場感與學習參與度皆顯著高於低層次，而在社會臨場感與學習參與度子構面部分，中層次與高層次的表現有部分差異，可見元宇宙平臺的不同互動功能，有效實踐於提升社會臨場感與學習參與經驗。

第二篇〈探討元宇宙之遊戲式學習對閱聽人意識、驗證行為與學習內在動機之影響：以假新聞議題為例〉研究，以媒體素養教育為學習主題，18 至 25 歲受試者為對象，採用實驗研究法探討非遊戲式與遊戲式（桌遊、元宇宙遊戲）對假新聞意識、假新聞驗證行為與學習內在動機的影響，再進一步分析以高低假新聞議題態度為調節變項的調節效果。研究結果顯示元宇宙遊戲有較佳的假新聞意識、假新聞驗證行為和學習內在動機，以及假新聞態度對於假新聞驗證行為和學習內在動機具有顯著調節效果。透過此研究驗證元宇宙遊戲式學習在提升媒體素養的有效性外，同時可幫助讀者認識元宇宙與桌遊的整合學習策略與針對不同假新聞態度學習者的教學脈絡。

第三篇〈探討製作虛擬實境模式結合拼圖式合作學習策略對學生學習成就、學習參與及多元文化敘述能力之影響〉研究，以多元文化教育為學習主題，國小高年級學生為對象，採用單組兩階段的研究設計，第一階段為觀看虛擬實境結合拼圖法合作學習模式，第二階段是製作虛擬實境結合拼圖法合作學習模式，探討兩種模式對學習成就、學習參與度和多元文化敘述能力之差異。研究結果顯示製作虛擬實境結合拼圖法合作學習模式在學習成就、學習參與度和多元文化敘述能力皆有顯著較佳的表現。學習者在元宇宙中的行為模式將會啟動不同的認知歷程，此研究提供元宇宙學習行為整合合作學習策略的具體教學設計參考，亦體現元宇宙沉浸式體驗對於多元文化學習之效益。

第四篇〈大學生知覺父母 3C 使用負面影響、家庭規則與其親子關係和自尊的關聯〉研究為自由進稿，以大學生為對象，採用調查研究法與結構方程式模型，探討親子關係在知覺父母 3C 使用負面影響與家庭規則預測自尊的中介效果。研究結果顯示父子關係為知覺父母 3C 使用負面影響預測自尊的中介變項，父子和母子關係為家庭規則預測自尊的中介變項。此研究給予知覺父母 3C 使用對親子關係的影響注入新觀點，以及家庭規則的運用仍需配合良好的親子關係較能引起自尊的形成和發展。

本期的籌備歷程與順利出刊，由衷感謝投稿人分享寶貴的研究成果，誠摯感謝審稿專家撥冗審閱並提供詳盡的回饋與建議，以及總編輯、編輯委員和編輯團隊付出的心力與協助，感謝華藝數位股份有限公司的編輯支援。期盼各領域學者持續支持本刊並踴躍投稿，共同推動教育傳播與科技的創新與跨域發展。

本期輪值主編孫之元、游師柔 暨 總編輯王怡萱、林珊如 謹識
2025 年 8 月