

關於本期

本期刊自1992年創刊，期刊宗旨以出版教育科技與視聽傳播相關領域之原創性論文為主，從創刊至今已逾34年，由學者專家透過學術論文發表探討教育傳播與科技的研究成果以及資訊傳播科技對教育工作者的實務影響。本刊經由長期耕耘，榮獲2025「台灣人文社會期刊評比暨核心期刊收錄」（TSSCI）評為第三級期刊，受到教育學領域讀者之青睞與肯定。感謝作者選擇將優質的稿件投稿至本刊，更感謝本刊歷任總編輯、編輯委員會全體、特刊主編、外審評閱委員的辛勞與對學術品質的堅持。本刊為台灣教育傳播暨科技學會出版之學術刊物，由理事長崔夢萍特聘教授、歷任理事長及理監事團隊銳意經營，出版定位為理論與實務並重。本刊將繼續堅持崗位，為國內的教育傳播與科技學者提供研究證據與卓越創新的發表園地。

本140期主要收錄四篇論文，分別包含幼兒與國小教育、成人在職教育和十二年國民基本教育課程中的程式學習議題。第一篇文章為〈臺北市公立幼兒園教師使用Canva融入教學現況與使用意圖影響因素之研究〉，旨在探討幼兒園教師使用Canva融入教學現況及使用意圖因素，研究結果指出教師個人背景與使用經驗之顯著影響。此外，計畫行為理論對教學意圖具解釋力，當公立幼兒園教師持肯定態度、接收到自他人肯定或具足夠能力與學校資源時，能提升其使用Canva融入教學之意圖。作者亦針對教學現場應用提出Canva融入教學教學實務之具體建議。

第二篇文章為〈平板融入國小圓面積情境式數位遊戲之教學內容設計與評估〉，旨在探討數位情境遊戲教材輔助國小數學幾何學習之教學設計與學習成效，此研究以國小數學的圓和圓複合圖形概念單元為設計案例，並以國小六年級學習者為研究對象進行資料分析，該研究指出情境式教學能引起學生學習興趣與提升學習成效，並發現數位情境遊戲式學習特別對進階數學題型的解題表現有顯著影響。

第三篇文章為〈運用數位教育遊戲促進護理人員進行性侵害採證之學習動機與心流經驗〉，旨在設計以性侵害採證流程為主軸之數位教育遊戲，期望能補足目前國內醫護領域在臨床情境、互動回饋與情境化練習機會缺乏的缺口，同時，也探討透過數位學習方式輔助急診護理人員在職培訓相關學習成效。研究發現，數位教育遊戲能提升學習動機與學習意願，亦能有助學習者培訓過程學習的心流體驗。

第四篇文章為〈學習電腦程式對臺灣學生運算思維能力影響之後設分析〉，旨在探討程式設計學習經驗對臺灣學生運算思維能力影響與探究可能影響因素，該研究以29篇符合分析標準的研究論文進行後設分析，研究指出程式設計教學對運算能力的成效有顯著影響，並發

現三個調節變項，分別為發表形式、程式語言類型及融入策略，均對運算思維有所影響，作者亦針對程式設計學的實施階段等相關教學實務提出建議，供各級教師參考。

本期能順利出刊，首先感謝所有投稿人願意分享寶貴學術成果與學術經驗，同時，感謝審稿人與期刊編輯團隊的貢獻。最後，也謝謝台灣教育傳播暨科技學會的長期支援，期待在未來各領域專家學者能持續支持本刊並踴躍投稿。

總編輯 王怡萱 謹識

2026年2月