

# 編輯室報告

本期《教育科學研究期刊》刊登八篇具有重要學術價值的論文，展現當代教育科學研究的廣度和深度，探討的主題包括COVID-19疫情影響、幼兒社會情緒發展、教師情緒勞務、幸福感、設計思考、筆記撰寫策略、虛擬實際應用、手機應用程式開發等，從心理健康、教學方法到技術應用，相當多元。研究對象則涵蓋幼兒、國小生、青少年、大學生和成人，反映當今不同教育階段值得關注的研究議題。

自2020年初開始，持續三年的COVID-19新冠肺炎疫情為我們的生活帶來巨大的變化，對教育又帶來什麼樣的衝擊和影響呢？本期有三篇論文皆關注COVID-19疫情的影響。第一篇〈COVID-19疫情對幼兒社會情緒發展研究趨勢影響之知識圖譜分析〉使用文獻計量學方法，選取2020年至2022年間的822筆文獻，分析出疫情期間幼兒社會情緒發展科學研究的主要作者、國家和地區、研究領域的共現關係等，研究方法嚴謹，為未來相關研究提供了可貴的參考資料。第二篇〈COVID-19線上教學教師情緒勞務對自我效能感影響之研究—以教學正念為調節變項〉探討COVID-19疫情期間，教師線上教學情緒勞務中的淺層和深層展現對教師自我效能感的影響，並檢視教學正念在其中的調節作用。此文凸顯疫情下教師心理健康的重要，研究結果為教師情緒調控培訓課程內容，以及如何提升教師自我效能感指出了明確的方向。第三篇〈探討臺灣青少年因應新冠肺炎疫情之學習適應與幸福感差異性和預測力〉透過對890名青少年的問卷調查來瞭解新冠肺炎疫情對青少年學習適應和幸福感的影響，結果發現女學生、國中生和北部青少年更期待返校實體上課，女學生的自我認同感和幸福感顯著高於男生，「到校上課」能顯著正向預測青少年的幸福感，研究結果具有教育應用的價值。

師生心理健康和社會情緒學習是當今教育科學研究的一大趨勢，本期有五篇論文皆觸及此主題，包括前述三篇探討新冠肺炎疫情影響的論文，以及〈虛擬實境對軍校生正向情緒與行為提升之效益〉和〈開發「三件好事」手機行動應用程式與使用歷程分析〉兩篇論文。〈虛擬實境對軍校生正向情緒與行為提升之效益〉一文透過嚴謹的實驗設計，探討沉浸式虛擬實境（VR）應用於軍校生心理治療的效果，特別是敬畏情緒對利社會行為的影響，研究結果對未來相關研究具有重要的啟示。〈開發「三件好事」手機行動應用程式與使用歷程分析〉一文則將正向心理學理論與科技結合，開發了臺灣第一套《三件好事APP》手機應用程式，對推廣正向心理學具有重要的意義。這兩篇論文同時也展現了創新技術在教育應用的潛力，提供未來教育科技深度應用的研究方向。

本期還有三篇論文也深具學術創新和教育應用價值。〈跨領域設計思考者特質量表之建構〉一文的目的是建立一份跨領域設計思考特質量表，研究對象包括208名預試樣本和529名

正式樣本，應用Rasch模式檢驗其心理計量特性，結果顯示該量表具有良好的模型適配度和信度。此文的量表構建和分析方法嚴謹，為跨領域設計思考者特質的研究提供了一項有力的評量工具。另一篇〈設計思考融入創意教學課程對師培生創造傾向、創意教學自我效能和設計思考力之影響〉同樣觸及設計思考議題，探討設計思考融入創意教學課程對師培生創造傾向、創意教學自我效能和設計思考力的影響。研究對象為28名師培生，採用單一樣本前、後測設計，進行18週的教學實驗，並蒐集半結構式訪談資料，發現該課程顯著提升了師培生的創造傾向、創意教學自我效能和設計思考力，為設計思考創意教學課程提供了有力的實證依據。本期還有一篇論文也關注教學設計和學生學習之關係，題目是〈筆記撰寫結合學生出題策略對國小生社會領域筆記品質與學習成效之研究〉，此文探討筆記撰寫結合學生出題策略對國小生社會領域筆記品質和學習成效的影響，研究對象為臺南市某國小六年級二班學生，採不等組前、後測準實驗研究法，實驗為期11週。研究結果顯示實驗組在筆記品質表現、學習動機及學科態度上顯著優於對照組，證實筆記撰寫結合學生出題策略在學生情意層面的成效。

本期八篇論文提供了豐富的研究成果和寶貴的實務應用建議，對教育科學研究的發展和創新很有貢獻，感謝作者惠賜稿件。本期刊除了徵求一般稿件，目前有三項專題也熱烈徵稿中，包括「社會情緒學習」、「高齡教育」及「多元視角詮釋J. Bruner跨科技的教育科學研究之傳承」，誠摯歡迎教育研究領域先進踴躍投稿，加入《教育科學研究期刊》發表的園地。

《教育科學研究期刊》第69卷第2期副主編

張鑑如 謹識