

編輯室報告

創造力是創新的基礎，在現今以知識經濟為主的世代，各國推動創造力教育以培育新世代的創新人才，因創新人才培育是將創意思維具現化的關鍵因素。創造力應用於各項產業發展，因應產業發展快速變遷，跨領域的知識整合能力更能將創造力提升為產業競爭力，也促使 STEAM 的教育理念因應而生。STEAM 代表科學（Science）、技術（Technology）、工程（Engineering）、藝術（Art）、數學（Mathematics）之學科融合的科際整合教育，而自造教育（maker education）更是實現 STEAM 教育的方式，透過問題發現與解決，自己動手做，將原有的物件賦予創新價值，甚至是創造新的發明。

本期獲研究先進惠予稿件，經嚴謹的審查作業，共計收錄七篇特刊稿件與兩篇一般稿件，內容包含創新教學、創造力評量等創造力相關研究。在創新教學方面，〈泰文學習拼字系統之創新教學：泰語學習自我效能、學習興趣、學習焦慮及學習成就之相關研究〉自行研發一套適用於中文母語者的自然發音泰文學習拼字系統，並應用認知—情意學習理論，檢驗學習者學習泰文時候的學習自我效能、學習興趣、學習焦慮與學習成就間的關係。〈高中生持續參與遊戲意圖之研究：以 3D 摩托車數位遊戲為例〉應用 3D 模擬遊戲讓學生透過情境模擬的方式，學習風險感知的應對、交通法規規範及正確騎乘摩托車的方式，並探討此教學方式對於學生學習價值與持續參與遊戲意圖的關聯。〈設計 STEAM 課程培養國小學生的 STEAM 素養：以「動物模仿獸」為例〉以個案研究方式，透過 STEAM 專題研究課程，探討學生 STEAM 素養的培養、知識的習得與動手實作的呈現。〈QR 圖碼應用於汽車修護課程翻轉學習模式差異之研究〉將 QR 圖碼應用於汽車修護技能課程中，透過翻轉學習的創新教學方式，驗證學生的學習成效，建構新的技能學習教學模式。在創造力評量方面，〈調適性與創新性創造力之評量〉一文發展一款可同時量測擴散性與聚斂性思考的圖像量測工具—「圖繪展開創意評量」，使用圖片取代傳統的反應量表，用以量測個體的調適性創造力和創新性創造力。〈創意問題解決模式對大學生創造力之影響與團隊凝聚力之關聯性〉一文設計創造性問題解決模式，並應用於專題課程中，藉由問卷與訪談探討創造性問題解決模式對學生的影響，以及創造力與團隊凝聚力之關聯性。

此外，〈探索五位理工科女性世界中的創造力：她們對創造力的詮釋以及理工背景對其創造力的影響〉一文透過質性研究方式，自理工科女性角度探討其對於創造力的詮釋。〈中學生考試壓力與個人特性：潛在類別分析〉一文透過五大人格特質，探討中學生考試壓力與個人特質的關係。〈國小校長共創式領導與教師專業學習社群關係之研究：以教師信任為中介變項〉一文則以校長共創式領導概念探討其與教師信任及教師專業學習社群間的關聯程度，並對共

創式領導的推展提出具體建議。本刊感謝各位先進的研究成果分享，亦感謝投稿者、審稿者和編輯室的參與及付出。

《教育科學研究期刊》第 64 卷第 3 期特約主編 **洪榮昭**謹識