

## 《數位學習科技期刊》徵稿通知

網路及多媒體技術的進步，使得數位學習環境可突破時空限制，提供互動且多樣化的呈現方式。在競爭激烈的國際經濟環境中，如何運用數位學習來強化學校教學及提升企業競爭力，已成為學界與業界共同關心的議題。本期刊由教育部補助，臺灣數位學習與內容學會發行，旨在提供數位學習產業、學校教師及研究人員一個交流的機會，目前已收錄於Taiwan Science Citation Index (TSSCI) 並將繼續有計畫地申請加入Engineering Index (EI) 等索引。本期刊歡迎以中英文投稿。

### 一、徵稿範圍

(一) 數位學習環境建置與工具 (e-learning infrastructure and tools)：包括數位學習環境之建置 (digital learning environment)、學習活動 / 課程設計與發展之工具與方法論 (tools and methodologies for learning activity/courseware design and development)、可促進人機互動的介面與工具 (interface/tools for promoting human-computer interaction) 等議題。

(二) 數位內容導向應用 (content-oriented applications)：包括網路學習資源 (web-based learning resources)、資訊科技融入教學與學習 (technology integrated instruction and learning)、大學教學卓越之基礎課程之數位學習內容 (e-content for college-level basic courses of teaching excellence) 等議題。

(三) 數位學習教學與學習之理論、策略與評鑑 (teaching and learning theories, strategies and assessment)：包括教學與學習理論發展 (teaching/learning theories development)、教師與學生之角色 (roles of the instructor and learner)、成效評估方法論 (evaluation methodologies) 等議題。

(四) 數位素養與資訊課程教材教法 (digital literacy, teaching materials and methods of computer courses)：包括數位學習落差 (digital learning divide)、資訊素養 (computer literacy: concepts)、網路使用心理與歷程 (psychological process in using Internet) 等議題。

(五) 行動與無所不在學習 (mobile and ubiquitous learning)：包括行動與情境感知技術在正式和非正式教育情境之應用 (mobile and pervasive computing for formal and informal educational settings) 等議題。適用於行動與無所不在學習的數位內容、教學策略、與評量方法 (optimized contents, teaching strategies, and

assessment methods for mobile and ubiquitous learning) 等議題。行動與無所不在學習的學習效果、應用歷程、與應用感受之評估方法與技術 (methodology/techniques for evaluating the effects, process and perception in mobile and ubiquitous learning environments) 等議題。

(六) 悅趣式數位學習 (game/toy-based e-learning)：包括創意學習情境或內容之設計 (gaming scenario and content design)、悅趣式數位學習理論、策略或評量 (theories, strategies and assessment to enhance learning)、可促進人機互動之悅趣式介面與工具 (game/toy-based interface/tools for promoting human-computer interaction) 等議題。

(七) 其他與數位學習相關之議題。

## 二、稿件格式

(一) 來稿以中文或英文撰寫，包括中英文標題、中英文作者姓名及聯絡資料、中英文摘要、中英文關鍵詞、參考文獻等，包含前述內容，稿件以5,000至15,000字為原則；英文稿件以8,000字為原則。

(二) 稿件以A4規格紙張，直式橫書單欄排版。

(三) 詳細格式請參考本期刊之撰寫體例。

## 三、投稿方式

(一) 本期刊於每年一、四、七、十月底出版，一年共出版4期，論文以中文或英文撰寫，歡迎海內外學者踴躍投稿。本期刊在一般情況下，於收到正確格式之投稿後3個月內完成第一輪審查（例：1月投稿之稿件將會在4月底前審查完畢）。為加速稿件處理，本刊一律採線上投稿，投稿網站為<http://pss.ijdl.com/>。

(二) 本期刊為學術期刊，依國際期刊慣例，不支付稿酬。

(三) 本刊為雙向匿名審查，請勿於投稿本文中出現作者姓名或任何足以辨識作者身分之資料。

(四) 若是與他人合撰之論文，需新增共同作者並指定一人為通訊作者 (corresponding author)。

(五) 投稿本刊之論文，為節省審查時間與保障論文原創性，請於投稿前使用論文原創性比對系統（如Turnitin、iThenticate等）進行比對，比對結果為投稿時必要檢附之檔案（首次投稿、修改後投稿皆須檢附），以供編輯團隊與審查委員參酌。

(六) 洽詢電話：03-422-7151 #35235

地址：320317桃園市中壢區中大路300號 國立中央大學資工系

E-mail: ejdlt@gmail.com

#### 四、著作權、撤稿、退稿、修正及刊登期數

(一) 來稿一經送審，不得撤稿。因特殊理由而提出撤稿申請者，案送主編決定；非特殊理由而自行撤稿者，2年內不接受該作者投稿。已接受刊登之論文，作者需簽署「著作財產權讓與同意書」後繳回，以便安排出刊，「著作財產權讓與同意書」於論文接受後可至本刊系統下載。

(二) 投稿之論文，不得有一稿多投、侵害他人著作權或違反學術倫理等情事。如有違反，一切責任由作者自負，且本刊於3年內不接受該作者來稿，並視情節嚴重程度求償。

(三) 作者應於接到「修正通知」之後一個月內回覆修正稿件與修正說明，逾期視同退稿，若有特殊情況請先與本刊聯絡。

(四) 本刊收稿不論接受與否，約半年內交付評審意見書。

(五) 凡接受刊登之文章，作者應提交英譯之中文參考文獻，如中文參考文獻無英譯，請提交意譯。本刊編審委員會得視編輯之需要，決定刊登期數。

#### 五、編輯與印製

(一) 因編輯需要，本刊編輯小組保有稿件內容之部分刪修權，作者則應負論文排版後之校對責任。

(二) 稿件一經刊登，每位作者將獲贈該期刊物1本（若有兩位以上共同作者，每篇至多贈送3本），不另致稿酬。

## 《數位學習科技期刊》論文撰寫體例

本期刊大體上依循美國心理學會（American Psychological Association）的撰寫格式，請參考APA第七版格式。文稿請使用Microsoft Word繁體中文文書軟體處理，請勿加上任何語法。其中有關稿件版面、正文、引用文獻、參考文獻以及圖表的重要規範如下：

### 壹、稿件之版面規格

一、所有稿件皆應依以下之順序撰寫：

（一）中、英文標題頁：

1. 中文稿件中文標題頁在前，英文標題頁置於中文標題頁後。英文稿件則相反。

2. 標題頁內含：

（1）篇名：英文篇名除冠詞、介系詞外，第一字母均應大寫。

（2）摘要（Abstract）：限500字以內。

（3）關鍵字（Keywords）：由小到大依筆劃、字母順序排列，以不超過五個為原則。中英關鍵字需相互對照，中文稿件以中文關鍵字為主，英文稿件則相反。

（二）論文：

1.正文：表（Table）、圖（Figure）、註解請置於文中。

2.參考文獻（References）

3.附錄（Appendix）

二、本刊為雙向匿名審查，請勿於投稿本文中出現作者姓名或任何足以辨識作者身分之資料。

三、稿件之版面規格為A4紙張電腦打字，word版面設定上下邊界為3.6cm，左右邊界為1.7cm，並指定行與字元之格線，每頁33行，每行41字，橫式單欄排版，每頁需加註頁碼。來稿以中文或英文撰寫，中文稿件以5,000～15,000字以內為原則；英文稿件以8,000字為原則（均包含中英文摘要、關鍵字、正文、圖表、註解、參考文獻、附錄等）。

四、中文字型一律採用新細明體，標點符號及空白字為全形字；英文字型一律為Times New Roman，標點符號及空白字為半形字體。除各項標題外，內文不分中

英文均為12點字體。

五、文中凡人名、專有名詞若為外來者請使用慣用之譯名，並於第一次使用時以括號標註原文。若無慣用譯名時，應逕用原文。

## 貳、正文

### 一、中文標題

(一) 文章篇內的節次及子目，以五個層次為原則，選用次序為：

壹、(16級字體，新細明體，粗體，置中)

一、(14級字體，新細明體，粗體，齊左)

(一)(12級字體，新細明體，粗體，齊左)

1.(12級字體，Times New Roman，粗體，齊左；標題本身之中文字體為新細明體)

(1)(12級字體，Times New Roman，粗體，齊左；標題本身之中文字體為新細明體)

(二) 第一、二、三級標題上下各空1行。連續有二級標題時，中間只空1行。第四級(含)以下標題上下不空行。

(三) 標題若逢頁尾最後一內行，應移至次頁首行。

### 二、英文標題

(一) 文章篇內的節次及子目，以三個層次為原則，選用次序為：

**Introduction** (18級字體，Times New Roman，粗體，置中)

**Barriers to Inclusion** (14級字體，Times New Roman，粗體，齊左)

***Limited time for planning and training*** (12級字體，Times New Roman，斜粗體，齊左)

*Principal's attitude:* (12級字體，Times New Roman，斜體，齊左)

(二) 第一、二、三級標題上下各空1行。連續有二級標題時，中間只空1行。第四級標題與內文同列不縮排。

(三) 標題若逢頁尾最後一內行，應移至次頁首行。

## 參、引用文獻格式

### 一、文中引用呈現方式

(一) 作者人數1至2人時，列出全部作者：

彭登龍(2022)的研究指出……

如Erbas與Demirer（2019）指出……

（王怡萱、余佳蓁，2020；Cho & Schunn, 2007）

（二）作者人數3人以上時，僅列出第一位，其他作者以「et al.」或「等」呈現：

Smyrnaïou等人（2020）的研究結果……

Johnson et al. (1998) indicated ...

（廖長彥等，2017；Cavanaugh et al., 2017）

（三）作者為團體或機構作者（無簡稱）時，請列出團體或機構作者之全稱：  
國家圖書館（2022）、Linked Data for Production（2017）

（教育部，2013；University of Chicago Press, 2018）

（四）作者為團體或機構作者（有簡稱）時，第一次引用列全稱，並用方括號帶出簡稱，後續引用則列簡稱即可：

1. 第一次引用：

American Library Association（[ALA], 2019）、有限責任台灣友善書業供給合作社（[友善書業合作社]，2014）

（科技部人文社會科學研究中心 [人社中心]，2020；Association of College & Research Libraries [ACRL], 2019）

2. 第二次引用：

人社中心（2020）、ACRL（2019）

（友善書業合作社，2014；ALA, 2019）

二、文末參考文獻之寫法（本說明如有不夠詳盡之處，請依APA格式撰寫及引用）：

（一）如中、英文參考資料均有，中文在前，英文在後。

（二）排序方式：中文資料依作者姓名筆畫順序（由少至多）；英文則按作者姓氏字母之先後順序（由A～Z）。

（三）參考文獻寫法（作者人數為1～20人需列出全部作者；作者人數為21人以上，只列出前19位作者及最後一位作者，其他作者以刪節號取代呈現）：

1. 期刊文章：

格式：作者（年份）。篇名，期刊名稱，卷（期），頁碼。DOI

範例：黃雁祥、紀茂嬌、林子斌（2022）。尊重與信任的體現：英國高教待遇之多重個案研究。*教育科學研究期刊*，67（2），63-93。[http://dx.doi.org/10.6209/JORIES.202206\\_67\(2\).0003](http://dx.doi.org/10.6209/JORIES.202206_67(2).0003)

Liu, C.-C., Chen, Y.-C., & Tai, S.-J. D. (2017). A social network analysis

on elementary student engagement in the networked creation community. *Computers & Education*, 115, 114-125. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.08.002>

## 2. 新聞文章：

### (1) 紙本文章

格式：作者（年份，月日）。文章標題。報紙名稱，版別或頁碼。

範例：潘乃欣、董俞佳、許俊偉（2021，12月12日）。扶弱 扎根 翻轉閱讀 不平等。聯合報，頭版。

Hess, A. (2019, January 3). Cats who take direction. *The New York Times*, C1.

### (2) 網路文章

格式：作者（年份，月日）。文章標題。網站名稱。網址

範例：林憶宏（2007，9月23日）。考試不作弊 作業不抄襲 明年當學弟？ 喀報。 <http://castnet.nctu.edu.tw/castnet/article/388?issueID=17>

Abrams, A. (2014, July 22). Want to learn a language? Don't try so hard. *Time*. <https://time.com/3013439/language-trying-hurts-learning/>

## 3. 書籍類：

### (1) 引用全書

格式：作者（年份）。書名（版次）。出版商。

範例：陳奎熹（2013）。教育社會學（修訂四版）。三民書局。

Honey, M., Pearson, G., & Schweingruber, A. (2014). *STEM integration in K-12 education: Status, prospects, and an agenda for research*. National Academies Press.

### (2) 引用書的一章

格式：該篇作者（年份）。該篇標題。書籍編者，書名（版次，頁碼）。出版商。

範例：施如齡、鄭家家（2018）。GPS導入史地步道行動學習系統對學習者鄉土學習及認同感之影響。載於黃國禎、陳德懷（主編），未來教室、行動與無所不在學習（頁195-215）。高等教育。

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Oxford handbook of positive psychology* (2nd ed., pp. 195-206). Oxford University Press.

(3)翻譯類書籍

格式：原著作者（譯本出版年份）。翻譯書名（譯者）。譯本出版商。（原著出版年份）

範例：Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2019)。設計思考全攻略（周宜芳，譯）。天下雜誌。（原著出版於2018年）

4. 研究報告：

格式：主持人姓名（年份）。計畫名稱（計畫編號）。補助單位。網址。

（如為多年期補助計畫，出版年處以（執行起始年—結束年）呈現。）

範例：孫之元（2018-2021）。智慧化穿戴式學習之即時互動回饋環境設計與學習動機系列研究（MOST 107-2628-H-009-004-MY3），科技部。  
<https://wsts.nstc.gov.tw/STSWeb/Award/AwardMultiQuery.aspx>

5. 專題研討會：

（引用此類資料，需有出版書籍或是置於網路空間之會議摘要或手冊為證。）

格式：作者（年份，月日）。論文名稱 [口頭/海報發表]。研討會名稱，城市，國家。

範例：蔡文婷、鄭琨鴻（2017，6月3-6日）。從認知負荷觀點評估擴增實境科學小說系統 [口頭發表]。第二十一屆全球華人計算機教育應用大會學術研討會，北京市，中國。

Batista, A., Angotti, J. A. P., & Connolly, T. (2016, October 6-7). *A framework for games-based construction learning: A text-based programming languages approach* [Oral presentation]. 10th European Conference on Games Based Learning, Paisley, Scotland.

6. 學位論文：

(1)未出版學位論文

格式：作者（年份）。論文名稱 [未出版之碩/博士論文]。學校名稱。

範例：溫采婷（2017）。科學模擬遊戲學習歷程之學習分析 [未出版之碩士論文]。國立中央大學。

Anderson, R. L. (2008). *Critical analysis of total physical response as pedagogy* [Unpublished master's thesis]. California State University.

(2)學位論文從資料庫或網路取得

格式：作者（年份）。論文名稱 [碩/博士論文，授予學位的學校]。資料庫名

稱或網址

範例：侯嘉裕（2015）。大型多人線上角色扮演遊戲應用於國小英語課程對提升學習成效之影響——以紐約說話島軟體為例 [未出版之碩士論文，國立高雄師範大學]。臺灣博碩士論文知識加值系統。https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/login?o=dnclcdr&s=id=%22103NKNU5395011%22.&searchmode=basic

Nichols, H. (2022). *Opportunity grounded in geography: Rural transfer students majoring in science, technology, engineering, and math* (Publication No. 29420028) [Doctoral dissertation, North Carolina State University]. ProQuest Dissertations and Theses Global.

#### 7. 電腦軟體或行動應用程式：

##### (1) 電腦軟體

格式：作者（年份）。電腦軟體或行動應用程式名稱（版本）[電腦軟體或行動應用程式]。出版公司。網址。

範例：大宇資訊股份有限公司（2017）。新・仙劍奇俠傳**Steam**單機版[電腦軟體]。作者。https://store.steampowered.com/app/695630/\_/

The Concord Consortium and the CREATE for STEM Institute at Michigan State University. (2020). *SageModeler* [Computer software]. Author. https://sagemodeler.concord.org/

Otek International Inc. (2020)。常春藤基礎英文字彙 **Lite**[行動應用程式]。作者。https://play.google.com/store/apps/details?id=com.otek.iviword2000tchlite&hl=en

Sky Map Devs. (2020). *Sky map* [Mobile application software]. Author. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.stardroid&hl=en

（四）中文羅馬化：經審查決議接受刊登的論文，若有引用「中文參考文獻」者，須於該「中文參考文獻」後，提交其「英譯」或「意譯」，並以【】標註。

##### 1. 如中文參考文獻有「英譯」：

王嫻惠、羅承宏、鮑惟豪、謝秉叡（2011）。數位動態與靜態影像之輔助學習成效比較——以英語學習為例。工程科技與教育學刊，8（3），343-350。https://doi.org/10.6451/JETE.201109.0343

【Wang, Y.-H., Luo, C.-H., Bau, W.-H., & Shie, B.-R. (2011). Compared the learning

effectiveness assisted by dynamic digital and still images: In English learning as an example. *Journal of Engineering Technology and Education*, 8(3), 343-350. <https://doi.org/10.6451/JETE.201109.0343>】

吳瑞源、吳慧敏（2008）。動畫教材之學習者控制播放模式與多媒體組合形式對學習成效與學習時間影響之研究。師大學報：科學教育類，53（1），1-26。  
[https://doi.org/10.6300/JNTNU.2008.53\(1\).01](https://doi.org/10.6300/JNTNU.2008.53(1).01)

【Wu, R.-Y., & Wu, H.-M. (2008). The impact of animated instructional material learner control modes and multimedia modality combinations on learning effectiveness and learning time. *Journal of National Taiwan Normal University: Science Education*, 53(1), 1-26. [https://doi.org/10.6300/JNTNU.2008.53\(1\).01](https://doi.org/10.6300/JNTNU.2008.53(1).01)】

2. 如中文參考文獻無英譯，請提交「意譯」：

吳翠珍（2009）。2009年全國兒童媒體使用行為調查報告。富邦文教基金會。

【Wu, T.-J. (2009). 2009 national children media usage behavior research survey. Fubon Cultural & Educational Foundation.】

張鐸嚴（2013，4月）。成人學習動機的激發與維持。國立空中大學教學發展中心電子報，11。  
<https://sites.google.com/site/nouepaper2/11/chengrenxuexidongjidejifayuweichi>

【Zhang, D.-Y. (2013, April). Ways to engaging and sustaining motivation of adult learners. *National Open University Center for Teaching and Learning Development Newsletter*, 11. <https://sites.google.com/site/nouepaper2/11/chengrenxuexidongjidejifayuweichi>】

## 肆、圖表呈現方式

一、本刊為單色印製，圖表須以黑色墨水筆繪製或以雷射印表機印製。照片視同圖處理，並應註明縮放比例。

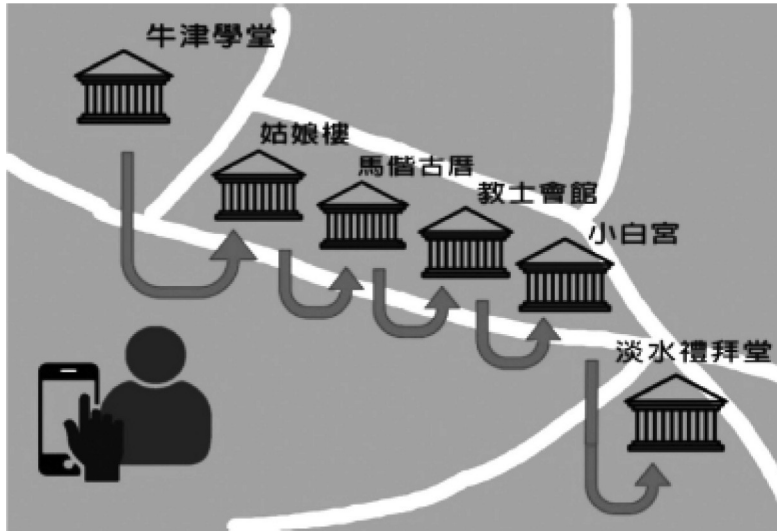
二、圖表標題須簡明扼要，圖之標題與表之標題皆置於圖表的左上角。圖表皆須配合正文用阿拉伯數字加以編號，同時與前後文空1行。

三、若有資料來源，應附加說明，同時可視需要加以註解，圖表中文字可用簡稱，若簡稱尚未約定成俗或未曾在正文中出現，則須於圖表的註解中列出全稱。圖表之說明與註解，其符號與文字應配合圖表大小，以能清楚辨識為主。

圖例：

圖1

指定學習的歷史古蹟與建築物所在位置



四、表格之製作，以簡明清楚為原則，採用橫線繪製，以不使用直欄分隔線為原則（中間與兩邊不必畫線）。

表例：

表1

「個人化數位內容策展」行為要素之描述性統計（ $N = 45$ ）

| 階段   | 要素   | 範圍    | 最小值  | 最大值   | 平均值   | 標準差  |
|------|------|-------|------|-------|-------|------|
| 主題訂定 | 主題   | 3.00  | 1.00 | 4.00  | 1.49  | 0.76 |
| 資訊匯聚 | 搜尋   | 26.00 | 2.00 | 28.00 | 12.04 | 6.22 |
|      | 過濾   | 35.00 | 4.00 | 39.00 | 19.04 | 7.20 |
|      | 擷取   | 33.00 | 7.00 | 40.00 | 21.96 | 6.77 |
| 素材精萃 | 註記   | 11.00 | 0.00 | 11.00 | 1.16  | 2.74 |
|      | 編排   | 35.00 | 0.00 | 35.00 | 13.71 | 9.21 |
| 內容加值 | 賦予意義 | 6.00  | 0.00 | 6.00  | 0.60  | 1.45 |
|      | 建立觀點 | 15.00 | 0.00 | 15.00 | 2.82  | 3.85 |
| 結果呈現 | 混搭   | 17.00 | 0.00 | 17.00 | 4.22  | 4.75 |
|      | 脈絡   | 8.00  | 0.00 | 8.00  | 1.89  | 2.33 |

五、每一個圖表的大小以不超過1頁為原則，如超過時，須在續表之表序後加上（續）或是（continued），但無須重現標題，如：表1（續）或Table 1（continued）。

# International Journal on Digital Learning Technology

## Call for Papers

### Objective

In recent years, information and communication technologies have become more and more popular, which has led to the rapid advancement of digital learning all over the world. It is found that information technology-enhanced learning is helpful to students in improving their learning motivations, attitudes and achievements, implying the value of doing in-depth studies in this field. International Journal on Digital Learning Technology is initiated and funded by Ministry of Education, Taiwan to publish quality e-learning researches. It offers a communication platform among teachers, industries and researchers via publishing both research-oriented and application-oriented papers.

### Subject Coverage

- Information technology-applied instructions
- Intelligent tutoring systems and adaptive learning
- Computer-supported cooperative learning
- Advanced learning technologies, open contents and standards
- Mobile and ubiquitous learning
- Game-based digital learning
- Emerging research in technology enhanced learning

### Information for Authors

The paper should be written in English or in Chinese. All submitted manuscripts should be typed double spaced on A4 size papers. A full paper normally should within 5000~15000 words including the title page, figures, tables, references and appendices.

### Manuscript Submissions

All submissions should be in electronic form. Please submit your manuscripts via the journal website: <http://pss.ijdlit.com/>

***Submission must be in editable format.*** Preferred format is Word 2003 document, but editors will try their best for other formats too. Submissions in PDF and other non-editable formats are not acceptable.

***For figures, BMP, GIF and JPEG (JPG) are the preferred formats. Authors must supply separate figures*** in one of these formats besides embedding them in text at appropriate places (not at the end of the manuscript). In case the file(s) can't be opened, editors will contact the corresponding author by email.

Please provide following details with each submission:

- Author(s) full name(s) including title(s)
- Name of corresponding author
- Job title(s)
- Organisation(s)