

壹、前言

一、研究動機

在知識經濟、科技創新的今日，透過資訊科技的力量，突破時空的限制，已經對學校教育的革新產生重要的影響。教師如能善用資訊科技，進行教學創新，將能有效提升教與學的品質。在教育部（2002）提出「創造力教育白皮書」中，揭示「創新能力是知識經濟社會發展的重要指標，創造力則是學習成效之教育指標」，其中蘊含著勇於創新與超越的含意。許多創新要成為廣泛可利用的資源，需要一段長時間的醞釀。因此，個人與組織的共同問題是如何加快創新擴散的速度（Rogers, 2003）。對許多教師而言，教室教學是個人的事務與職責，教師便很容易依附於熟悉的例行教學工作和固定不變的行為標準，而不太容易開放自己的教學世界與他人分享（甄曉蘭，2001）。Rogers (2003)認為如果創新能證明至少有一定程度的相對利益，大多數的人會試驗一種創新的決定。

資訊科技是教學的核心，不僅有哲學理念，更是一種實踐。在師資來源多元化的今日，我們有必要深入探討教師對資訊科技的接受程度，提供適切的建議，俾有助於發揮資訊科技的最高效益。先前的研究著重於教師的資訊素養與缺乏硬體設施的研究，但一個具有資訊素養的教師並不代表他就願意使用資訊科技來進行教學，資訊素養只是一種能力，教師是否能將創新教學與資訊素養相結合，毋寧是更重要的課題。本研究主要的內容包含了創新觀念（認知）、創新能力（技能）、與創新態度（情意），期能裨益於資訊科技融入教學。

依照Rogers (2003)的創新擴散理論，教師是否願意適切地使用資訊科技來教學，和其是否採用此一新事物的影響因素息息相關。教師面對「創新」的教學變革，如具備較高的創新度，能在較短時間內吸取資訊，採納新的觀念；如具備較低的創新度，則需要花較長的時間。具體言之，創新是導引人們思想與行動的動力。

基於上述的說明，本研究動機可以歸納為：

（一）基於系統化教學的需要：資訊科技是人類科學知識的應用，以達成教與學的目標(Heinich, Molenda, & Russell, 1993)。過去我們僅注重電腦硬體的購置，未能體會科技的真意，忽視教學的過程與教師的專業發展，以致未能將適當的教學資源做統整設計。

（二）基於創新教學的需要：教師對新教學科技之接受程度的差異，間接影響著學生學習成效與學習興趣（林涵妮，1999）。相關研究指出，電腦領域知識