

教師姓名	張瓊穗	職稱	教授
一、期刊論文			
Chang, Chiung-Sui, Chung, Chih-Hung, & Chang, Julio Areck. (2020). Influence of problem-based games on effective computer programming learning in higher education. <i>Educational Technology Research & Development</i> , 68(5), 2615-2634.(SSCI)			
Chang, Chiung-Sui, Wong, Menong-Ting, & Chien, Fei-Liang. (2017). Development and Evaluation of the operational Management Simulation Game E-Café. <i>Journal of Applied Science and Engineering</i> , 20(2), 95-105. (EI)			
Chang, Chiung-Sui, Shen, Chun-Yi, & Liu, E.Z.F. (2014/01). University faculty's perspectives on the roles of e-instructors and their online instruction practice. <i>The International Review of Research in Open and Distance Learning</i> , 15(3), 72-92. (SSCI,ISSN: 1492-3831)			
Chang , Chiung-Sui, Liu, E. Z. F. ,Sung, H. Y. & Chen, N.S. (2014/03). Effects of Internet Self-efficacy on Motivating and Performance of Online College Students. <i>Journal of Innovations in Education and Teaching International</i> , 51(4), 366-377. (SSCI)			
Chang, Wen-Chih, Chang, Chiung-Sui, Yang, Hsuan-Che, & Jheng, Ming-Ren (2013). Game-based History Ubiquitous Learning Environment Through Cognitive Apprenticeship. <i>Information Technology Convergence, Lecture Notes in Electrical Engineering</i> , 253,617-625.			
Cheng, S. S., Liu, E. Z. F., Chen, N. S., Shih, R. C., & Chang C. S. (2012). Gender differences in college students' behaviors in an online question-answer discussion activity. <i>The Asia Pacific Education Researcher</i> , 21(2), 244-256. (SSCI)			
Ku, David Tawei & Chang, Chiung-Sui (2011). The Effect of academic discipline and gender difference on Taiwanese college students' learning styles and strategies in web-based learning environments. <i>The Turkish Online Journal of Educational Technology</i> , 10(3). (SSCI)			
Chang, Chiung-Sui (2011/11). Usability Evaluation for e-Learning Material for New Employee Training: design based research. <i>British Journal of Educational Technology</i> , E51-E56. (SSCI)			
Chang, Chiung-Sui & Ku, David Tawei (2011/4). The Framework of PBL Strategy Integrated in LMS and a Ubiquitous Learning Environment. <i>Journal of Convergence Information Technology (EI)</i> .			
Chang, Chiung-Sui, Wang, Wantzu, & Chang, Chih-Yung (2011/9). Integration of PBL Strategy with Mobile Learning: Case Study of Mangrove Wetland Ecology Exploration Project. <i>Tamkang Journal of Computer Science & Engineer</i> , 14(3). (EI). (NSC 98-2520-S-032-007 & NSC 99-2520-S-032-002)			
Chang,Chiung-Sui, Liu, E.Z.F., Lee, C.Y., Chen, N.S., Hu,D.C. & Lin, C.H. (2011/4). Developing and validating of a Media Literacy Self-evaluation Scale (MLSS) for Taiwanese Elementary School Students. <i>Turkey Online Journal of Educational Technology</i> , 10(2), 63-71. (SSCI).			
Chang, Chiung-Sui & Liu, E.Z.F. (2011/11). Exploring Media Literacy of Taiwanese Elementary School Students. <i>The Asia-Pacific Education Researcher</i> . (SSCI)			

- Shen, Chun-Yi & Chang, Chiung-Sui (2010/12). The Factors that Influence e-Instructors' Performance in Taiwan: A Perspective of New Human Performance Model. *The International Journal of Multimedia Data Engineering and Management*, 1(4), 50-59.
- Liu, E. Z. F., Lin, C. H., & Chang, C.S. (2010/9). Student satisfaction and self-efficacy in a cooperative robotics course. *Social Behavior and Personality*, 38(8), 1135-1146. (SSCI)
- Chang, Chiung-Sui (2008/Fall). Development and Validation of the Computer Technology Literacy Self-assessment Scale for Taiwanese Elementary School Students. *Adolescence*, vol. 43, no. 171, 623-634. (SSCI). (NSC 93-2520-S-032-005)
- Chang, Chiung-Sui (2007/Summer). An Investigation of Taiwanese Early Adolescents' Self-evaluations Concerning the Big 6 Information Problem-solving Approach. *Adolescence*, vol. 42, no. 166, p.405-415. (SSCI). (NSC 92-2520-S-032-006)
- 吳純榕、張瓊穗(2019.12.01)。運用 IPAD 呈現圖片提示介入智能障礙學生技能學習之個案研究。南屏特殊教育年刊 10。
- 蔡卉咨、張瓊穗(2019.10.01)。虛擬實境融入合作學習策略提升 國一學生生物科學習成效與學習滿意度之研究。崑山科技大學人文暨社會科學學報 7。
- 張瓊穗、汪定慧(2018.11.01)。臺灣推動公務人員數位學習研究文獻綜整與回顧。T&D 飛訊 248，頁 1-33。
- 謝佩涓、張瓊穗 (2013/7)。Xbox360_Kinect 運用於國中智能障礙學生休閒教育課程成效之探討。桃竹區特殊教育 21，8-18。
- 張彧銘、張瓊穗 (2012/12)。學習障礙鑑定工作的現況調查---以新北市為例。桃園創新學報 32，429-454
- 張彧銘、張瓊穗 (2012/12)。探討心評人員執行學習障礙鑑定工作之現況與困境。桃竹區特殊教育，20，7-12。
- 張瓊穗、翁婉慈、潘璿安 (2011/6)。「問題引導學習」策略融入數位學習訓練教材之發展與評鑑-以便利商店門市新進員工訓練為例。教育科技與媒體，96，63-80。
- 張瓊穗、李容萱 (2011/4)。行動學習科技在環境議題探究活動之設計與應用。教育研究月刊，204，5-14。
- 張瓊穗、羅百萱 (2009/1)。公部門數位學習成效評鑑指標之探析-以公務人力發展中心為例。教育研究月刊，177，63-77。
- 張瓊穗、翁婉慈 (2008/1)。國小教師資訊融入教學專業知能建構之研究。課程與教學季刊，11 卷，1 期，73-94。(TSSCI) (NSC 94-2520-S-032-001)
- 張瓊穗、翁婉慈 (2006/9)。台北縣(市)國小教師資訊科技融入教學知能現況調查研究。國立台北教育大學學報，第 19 卷，第 2 期，129-162。(NSC 94-2520-S-032-001)
- 劉佩奇、張瓊穗 (2005)。電子繪本融入英語教學之行動研究。教育科技與媒體季刊，74，41-54。
- 張瓊穗、翁婉慈 (2005 b)。以資訊大六之觀點來檢驗國小高年級學童資訊素養能力之研究：以台北市天母國小為例。國立台北教育大學學報，第 18 卷，第 2 期，297-322。(NSC 93-2520-S-032-005)

張瓊穗、翁婉慈 (2005 a)。「資訊大六」融入國小高年級自然生活領域之教學設計與實施-以『挖子尾紅樹林』主題為例。《**教育科技與媒體季刊**》，33-48。(NSC 92-2520-S-032-006)

賴志豐、張瓊穗 (2005 b)。師資培育班級經營線上課程之情境模擬式設計與考量。《**研習資訊**》，22 (6)，79-89。

賴志豐、張瓊穗 (2005 a)。情境模擬策略融入師資培育線上課程之設計與發展：以“班級經營”為例。《**教育資料與圖書館學**》，42 (3)，433-449。

張瓊穗、陳宜欣 (2005)。大學網路課程線上助教工作職責之探討。《**視聽教育雙月刊**》，46 (4)，頁 1-12。

張瓊穗、賴玫君 (2004 a)。專題導向式學習融入國中語文現代詩創作教學之行動研究。《**淡江人文社會學刊**》，19，頁 127-161。

張瓊穗、賴玫君 (2004 b)。專題導向學習融入國中新詩教學之應用。《**教育研究月刊**》，126 期，頁 52-59。

張瓊穗 (2004)。資訊融入專題式學習之教學初探。《**教育研究月刊**》，117 期，頁 107-116。

張瓊穗、陳宜欣 (2003)。大學同步遠距課程互動問題之探討：以淡江大學為例。《**教育資料與圖書館學**》，40 卷，4 期，頁 525-535。

凌心儀、張瓊穗 (2003)。兩性教育議題網路教材設計與發展。《**教育資料與圖書館學**》，40 卷，4 期，頁 535-548。

張瓊穗、賴奕璇、王尹伶 (2003)。問題導向學習模式在國小環境議題之教學應用。《**教育資料與圖書館學**》，40 卷，2 期，頁 198-209。

賴奕璇、張瓊穗、王尹伶 (2003)。網路教材介面設計之原則與實例探討—「土石 e 點流」教學網站為例。《**資訊與教育雙月刊**》，94 期，頁 71-81。

陳政秀、張瓊穗、陳雅純 (2003)。國語文網路教材設計與發展：以「文字樂園」為例。《**視聽教育雙月刊**》，44 卷，6 期，頁 41-47。

二、專書

黃雅萍、張瓊穗 (2013)。提升數位原生線上探索能力的教學策略：數位原生的學習與教學 (高熏芳主編)，台北：高等教育。

三、研討會論文

Chiung-Sui Chang(2019.06.24)Using problem-based game to support computer programming instruction in higher education。The Association for the Advancement of Computing in Education (AACE): EdMedia + innovative learning, Amsterdam, The Netherlands:淡水校園。

Chiung-Sui Chang & Feliang Chen (2018, Jun). The exploration of learning Effectiveness of elementary school students towards ecology-education-based inquiry game. The AACE-EdMedia conference. Amsterdam, Netherlands.

Chiung-Sui Chang, Jui-Fu Chen, & Fei-Liang Chien (2016). The Pilot study of college students' perception toward problem based game. World Conference on Educational Media & Technology. Vancouver, Canada.

- Chiung-Sui Chang, Jui-Fu Chen, & Fei-Liang Chien (2015). Development and design of problem based learning game based courseware. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2015, Las Palmas de Gran Canaria, Spain (July 20-24, 2015)
- Chiung-Sui Chang, Ya-Ping Huang, & F. L. Chien (2014). An exploration of the attitude and learning effectiveness of business college students towards game based learning. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2014. Lisbon, Portugal. (July 15-18, 2014)
- Chiung-Sui Chang & Ya-Ping Huang (2013). Usability assessment of e-café digital simulation game. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2013. Prague, Czech.
- Ya-Ping Huang & Chiung-Sui Chang (2013). A STUDY OF THE METACOGNITION PERFORMANCE IN ONLINE INQUIRY LEARNING. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2013. Prague, Czech.
- Chiung-Sui Chang & Ya-Ping Huang (2012). Conceptions of Project-based Mobile learning among College Students Perceptions. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2012. Lisbon, Portugal. (July 17-20, 2012)
- Ya-Ping Huang & Chiung-Sui Chang (2012). The Design and Usability Assessment of a Metacognitive Scaffolding System for Online Inquiry Learning. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2012. Lisbon, Portugal. (July 17-20, 2012)
- Chiung-Sui Chang, C.Y. Shen, & C. H. Chen (2011). The Reflection of University Faculty's Belief of their roles of e-Instructor and their Online Instruction Practice. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2011. Rome, Italy. (EI Compendex) (July 23-26, 2011)
- Chiung-Sui Chang, David Tawei Ku, & Ya-Ping Huang (2011). Usability Assessment for a Problem-Based e-Learning Program of Convenience Store New Employee Training. The 2nd International Conference on Next Generation Information Technology (ICNI2011) (EI Compendex). Gyeongju, Korea. (June 21-23, 2011) (NSC 97-2520-S-032-006)
- Chiung-Sui Chang, Eric Z. F. Liu, D. C. Hu, & N. S. Chen (2010). Developing a Media Literacy Self-evaluation Scale (MLSS) for Taiwanese Elementary School Students. Asia-Pacific conference of Technologies Enhanced Learning, APTEL 2010. Kansai, Japan. (Sept. 23-26, 2010) (The Best paper Reward)
- Chiung-Sui Chang & David Tawei Ku (2010). The Framework of PBL Strategy Integrated in LMS and a Ubiquitous Learning Environment. Proceedings of 2nd AIAE workshop conjunction with 6th NCM conference 2010, p722-727, Seoul, Korea. (EI, ISBN:978-89-88678-25-1)

(Aug. 16-18, 2010) (NSC 98-2520-S-032-007)

C. H. Chen & Chiung-Sui Chang (2010). The Study of Mobile Gaming in Elementary Science Learning. The International Association for Development of the Information Society (IADIS)-International Conference IADIS e-Learning 2010. Freiburg, Germany. (EI Compendex) (July 26-29, 2010) (The Best short paper Reward)

Chiung-Sui Chang, Wantz Wang, Yi-Chia Chen, & Ya-Ping Huang (2009). Usability Evaluation in an Exploratory Design-Based Research Approach of Convenience Store New Employee Training e-Learning Material. The 2009 Joint Conferences on Pervasive Computing (JCPC 2009): the IEEE Advance Distance Educational Technology. Taiwan, Taipei. (EI Compendex) (Dec.3-5, 2009) (NSC 97-2520-S-032-006)

Y.C. Chen & Chiung-Sui Chang (2009). The Design and Development of an E-Learning Instruction that Integrates Problem-Based Learning Strategy for Convenience Stores New Employee Training. ED-MEDIA 2009, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications. USA, Hawaii. (June22-26, 2009) (NSC 97-2520-S-032-006)

Ya-Ping Huang, Chiung- Sui Chang, Louis R. Chow, & Emily E., Wu (2008). A Pilot Study of e-Learning Platform's Scaffolding Design for Online Inquiry Learning and WebQuest Teaching Model. Asia-Pacific conference of Technology Enhance Learning, APTEL 2008. Vietnam, Hanoi. (Dec. 4-6, 2008)

Chiung-Sui Chang & Fei-Liang Chien (2008). A Study of Elementary School Students' Perceptions towards Media Literacy in Digital Learning Environment. ED-MEDIA 2008, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications. Austria, Vienna. (June 30-July 4, 2008)

程月娥、張瓊穗(2019.11.15)。3D 虛擬遊戲教材融入防火教育對國小中年級學生學習成效之影響。2019 年台灣教育傳播暨科技學會年會@NCTU 國際學術研討會。國立交通大學教育研究所暨師資培訓中心。

蔡卉咨、張瓊穗(2019.06.14)。虛擬實境融入合作學習策略提升國一學生生物科學習成效與學習滿意度之研究。2019 教學實踐暨跨領域研究學術研討會。崑山科技大學通識教育中心。

吳純榕、張瓊穗(2019.05.29)。運用 IPAD 呈現動態圖片提示介入智能障礙學生技能學習之個案研究。「南屏特殊教育」年刊。國立屏東大學特殊教育中心。

郭炳志、張瓊穗(2019.05.17)探討消防人員使用社群媒體學習之行為意向初探。2019 學術研討會：AI 在教育科技的應用與實踐,新北市，台灣。

陳舒雁、張瓊穗(2019.05.17)。圖形組織策略結合複句句型輔助閱讀障礙學生之數位教材發展。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

郭炳志、張瓊穗(2019.05.17)。社交媒體導入消防人員訓練學習滿意度之初探。2019 學術研討會:AI 在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

李其屏、張瓊穗(2019.05.17)。MOOCs 學習者之學習動機與滿意度之初探研究。2019 學術

研討會：AI在教育科技的應用與實踐。淡江大學教育科技學系。

徐彭國、張瓊穗(2018.12.08)。在職教育訓練課程之互動電子書-以「職場穩定度及抗壓性」課程為例。新世代、新課程與新人才培育:第十一屆科技社會中的課程與教學變革學術研討會。國立暨南國際大學。

江宜春、張瓊穗(2018.05.04)。STAD結合即時回饋App於國中生地理學習之研究。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

李盈芳、張瓊穗(2018.05.04)。線上同儕互評策略運用於九年級寫作教學之行動研究。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

許珮慈、張瓊穗(2018.05.04)。行動學習結合小組遊戲競賽法於國中地理學習之初探。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

陳家慶、張瓊穗(2018.05.04)。運用探究式教學法提升國中生運算思維能力之研究。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

簡妃秀、張瓊穗(2018.05.04)。運用Q方法對大學教學助理職能之初探。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

翁筱涵、張瓊穗(2018.05.04)。運用即時回饋系統於國中學習障礙學生閱讀成效之初探。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

許昊評、張瓊穗(2018.05.04)。Plickers即時回饋系統與小組合作學習應用於國中地理課程之研究。2018學術研討會：創新數位教學。淡江大學教育科技學系/淡水校園 HC105。

汪定慧、張瓊穗(2017.12.15)。公部門數位學習成效相關文獻之研究。2017全球華人教育資訊與評估研討會暨中國測驗學會年會。臺中教育大學。

游慧貞、張瓊穗(2017.05.12)。台北市國中特教老師運用ICT融入教學效能之研究。2017第六屆雙溪教育論壇全國學術研討會。東吳大學/東吳大學雙溪校區。

陳又綺、張瓊穗(2017.05.12)。大台北地區國小教師知識分享及參與行動學習教師專業社群的意願及影響因素之研究。2017第六屆雙溪教育論壇全國學術研討會。東吳大學/東吳大學雙溪校區。

周思綾、張瓊穗(2016.12.03)。創新教學模式的構思-當後段認知解題策略遇上「酷學習」系統。105年台北市政府教育局「教育雲端應用及平台服務」教師專業發展社群工作坊成果發表暨研討會。南湖國小教資中心/中崙高中。

陳文雅、張瓊穗(2016.11.06)。社區生態導覽解說員基礎培訓專業知能之需求評估-以陽明山古蹟聚落生態護育聯盟導覽解說員培訓為例。2016環境教育國際研討會。中華民國環境教育學會/教育中心 B1FC 教室。

李中丹、張瓊穗(2016.10.21)。互動回饋學習系統對於國小四年級學生英語聽說活動成效之行動研究--以"Cyberfun"為例。2016年國家教育研究院「我們的教育、我們的未來」國際學術研討會。國家教育研究院/台北校院區9樓簡報室。

郭福祥、張瓊穗(2015.11.27)。導入創新學習之學校競爭力分析。2015教育創新國際學術研討會。國立新竹教育大學。

張景惠、張瓊穗(2015.11.20)。創造思考教學融入國小藝術才能美術班專題學習之行動研究。「台灣教育傳播暨科技學會」2015年國際學術研討會。TAECT/國立台灣大學。

鄭婷婷、張瓊穗(2015.10.21)。以專案管理模式執行-A 壽險影音數位學習之經驗分享。

2015TANET 台灣網際網路研討會。國立暨南國際大學。

廖婉清、張瓊穗 (2014)。社會資本對臉書使用者態度及行為意圖之探討。ITIA2014 資訊技術語言業應用研討會。台北城市科技大學資訊管理系/財經大樓國際會議廳。

張瓊穗、楊桂卿 (2014)。國中老師參與數位學習在職進修之意圖行為之初探。第八屆電腦與網路科技在教育上的應用研討會。新竹教育大學/國立交通大學客家文化學院。

黃靖雅、張瓊穗 (2014)。12 年國教時代國小圖書館閱讀推動教師之專業知能初探。「特色課程、課程特色與 12 年國教研討會」暨「第 30 屆課程與教學論壇」。國立中正大學課程研究所/教育學院二館 1 樓倬章會議廳。

郭景儀、張瓊穗 (2014)。國小教師創新接受度與行動學習融入教學關注階層之相關研究。OSET2014 自由軟體與教育科技研討會。銘傳大學電腦與通訊工程學系/基河校區國際會議廳。

張瓊穗、張巧伶 (2014)。大專院校線上助教之教學效能、學校支援與資訊素養之關係研究。2014 第九屆數位教學暨資訊實務研討會。南台科技大學資訊管理系/E 棟 13 樓。

王藝閔、張瓊穗 (2013)。GPS 動態幾何軟體融入國小中年級學童鑲嵌式創造力課程行動研究。2013 年第十八屆特殊教育課程與教學研討會暨中華民國特殊教育學會中區研討會。中華民國特殊教育學會/台灣師範大學教育學院大樓&博愛樓。

王聖葶、張瓊穗 (2013)。網路學習者之學習自我效能、自主學習能力與學習投入之關係研究。2013 數位學習國際研討會：21 世紀學習科技趨勢。淡江大學。

李慧玲、張瓊穗 (2013)。新北市國小教師數學電子教科書使用滿意度、教學效能與資訊融入教學素養之研究。2013 展場導覽與雲端科技(APP)學術研討會。遠東科技大學。

許雅君、張瓊穗 (2012)。運用摘要策略融入國小五年級學生專題研究課程之行動研究。2012 十二年國教中的課程與教學改革研討會，台中：中興大學。

張瓊穗、翁婉慈、潘璿安 (2011)。「問題引導學習」策略融入數位學習訓練教材之發展與評鑑-以便利商店門市新進員工訓練為例。教育資料與圖書館學 40 週年國際學術研討會：期刊出版媒合下的圖書資訊與數位媒體新趨勢，台北：淡江大學。(3/7-8)

李容萱、張瓊穗 (2010)。行動科技融入專題學習之學生知覺研究。台灣教育傳播暨科技學會研討會，台北：淡江大學。(12/10-11)

張瓊穗、翁婉慈、張智勇、陳昱价 (2010)。專題式導向學習策略融入行動學習之發展，第四屆海峽兩岸學術交流研討會，北京：燕山大學。(7/2-5)

劉素娟、張瓊穗 (2008)。部落格同儕互評融入國小閱讀理解教學之研究。2008 電腦與網路科技在教育上的應用研討會，新竹：新竹教育大學。

江佳珍、張瓊穗 (2008)。電影融入高中國防通識課程之行動研究。第二屆國防通識教育學術研討會，中壢：元智大學。

張瓊穗、吳孟蓉 (2008)。運用數位遊戲式模擬教材於大學生商店經營管理概念學習成效之探討。2008 知識經濟與管理研討會，高雄：義守大學。

何瑞雄、張瓊穗 (2008)。現今中小學資訊組長應具備專業知能之探討。2008 知識經濟與管理研討會，高雄：義守大學。

- 潘承冠、張瓊穗 (2008)。以協同行動研究協助國小社會領域教師運用資訊大六策略發展學習活動。圖書館學到圖書資訊學-跨越兩個世紀研討會，台北：輔仁大學。
- 蘇煜鈞、張瓊穗 (2008)。圖書館線上課程設計與發展-以淡江大學資訊素養課程為例。由圖書館學到圖書資訊學-跨越兩個世紀研討會，台北：輔仁大學。
- 陳國裕、張瓊穗 (2008)。台北市小學圖書館志工訓練需求調查之初探。由圖書館學到圖書資訊學-跨越兩個世紀研討會，台北：輔仁大學。
- 薛雅勻、張瓊穗 (2008)。幼稚園教師資訊素養之探討分析。2008 南台灣幼兒保育學術研討會，高雄：美和技術學院。
- 陳國裕、張瓊穗 (2007)。國民小學圖書志工知能之探索分析。台灣教育傳播暨科技學會研討會，台北：台北教育大學。
- 薛雅勻、張瓊穗 (2007)。幼稚園教師資訊素養與其教學效能關係初探。台灣教育傳播暨科技學會研討會，台北：台北教育大學。
- 潘承冠、張瓊穗 (2006)。國小高年級學生資訊素養之探討：以台北縣市六所小學為例。台灣教育傳播暨科技學會研討會，台北：師範大學。
- 盧玫予、張瓊穗 (2006)。資訊融入國中抒情文寫作教學之教學活動設計。台灣教育傳播暨科技學會研討會，台北：師範大學。
- 張瓊穗 (2006)。資訊科技融入國小教師教學知能現況之探討：以台北縣市為例。兩岸教育科技應用學術研討會，上海：華東師範大學。
- 高韻閑、張瓊穗(2006)。線上測驗應用於會計學補救教學之探討。2006 台灣數位學習發展研討會，台南：台南大學。

五、技術報告

- 張瓊穗 (2014)。數位情境問題解決模擬遊戲之設計發展與實證研究(3/3)。(NSC 100-251-S-032-003-MY3)。科技部科教處 98 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2013)。數位情境問題解決模擬遊戲之設計發展與實證研究(2/3)。(NSC 100-251-S-032-003-MY3)。科技部科教處 98 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2012)。數位情境問題解決模擬遊戲之設計發展與實證研究(1/3)。(NSC 100-251-S-032-003-MY3)。科技部科教處 98 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2011)。促進問題解決能力之行動專題學習之設計發展與實證 (II)。(NSC 99-2520-S-032-007)。科技部科教處 98 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2010)。促進問題解決能力之行動專題學習之設計發展與實證 (I)。(NSC 98-2520-S-032-007)。科技部科教處 98 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2009)。提升問題解決能力之數位學習策略設計原則應用與發展 (II) (NSC 97-2520-S-032-005)。科技部科教處 97 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2008)。提升問題解決能力之數位學習策略設計原則應用與發展 (I) (NSC 96-2520-S-032-001)。科技部科教處 96 專題研究計劃成果報告。
- 張瓊穗 (2007)。資訊融入教學之國小教師教學設計知能與評鑑準則之研究：國小「自然與生活科技」領域 (II) (NSC 95-2520-S-032-007)。科技部科教處 95 專題研究計劃成果報告。

