

教育部委由臺灣師大資工系執行的「運算思維推動計畫」，在其首要目標中指出「……資訊科技科應以『運算思維』貫穿國中至高中各年級必、選修課程……」。12年國教課綱中亦標舉「資訊科技課程旨在培養學生運算思維能力，以促進其問題解決能力、團隊合作能力、創造力及溝通表達能力。」換句話說，運算思維（computational thinking, CT）已成資訊科技課程的主軸。因此，本期特別以「運算思維」為專題，請國立屏東大學科普傳播系助理教授吳聲毅博士擔任特約主編。

專題文章含專題導言共有五篇文章：「專題導言」：〈STEM教育中的運算思維學習〉從美籍華裔周以真（Jeannette Wing）教授提出的運算思維概念切入，強調科學、科技、工程與數學（Science, Technology, Engineering, and Mathematics, STEM）的跨領域整合學習，更與運算思維脫不了關係，因而就如何設計整合式學習環境，進行跨領域的學習做出建議，並簡介其他四篇專題文章。〈以Scratch開啟孩子的運算思維能力〉一文指出在國小階段實施程式教育是未來趨勢，介紹運算思維及其與程式教育關係、Scratch的優點，再分享如何以Scratch開啟孩子的運算思維能力。〈micro:bit簡單玩 程式設計好簡單〉一文介紹micro:bit是什麼及其程式編寫、程式概念、學會的好處、和學習實例。〈自己設計一個人型書僮機器人〉一文針對華碩家用型機器人Zenbo，介紹Zenbo APP Builder工具如何使用，身邊沒有Zenbo的人也可先用Zenbo APP Builder工具設計Zenbo程式，使用模擬的功能呈現執行結果。〈教師如何將運算思維融入課程〉一文分享在屏大附小，教師如何將運算思維融入課程的經驗與見解。

「教學現場」刊登三篇文章：〈自製低成本手機顯微鏡架與融入教學〉一文分享如何自製單組成本約60元、製作時間約30分鐘的低成本手機顯微鏡架，並應用在教學現場；〈二進位骰子〉一文分享如何將二進位數字與常見的木頭方塊結合，變成二進位骰子應用在教學現場。〈窗花四韻〉一文分享解窗花上兩條鐵絲之夾角的四種途徑。

「森棚教官的數學題」刊登〈標好標滿〉一文，拋出在多條兩兩相交直線每個交點上標一個數字的問題，供讀者自主探索或發想科展題目。

到底說服與影響他人（或別人能改變你的信念與行為）的關鍵因素有那些？本期「科學讀書會」導讀《你的大腦決定你是誰：從腦科學、行為經濟學、心理學，了解影響與說服他人的關鍵因素》一書，該書以故事、實例以及學者的研究成果，說明影響力的七大關鍵因素。

