

南華大學旅遊管理學系旅遊管理碩士班碩士論文

A THESIS FOR THE DEGREE OF MASTER PROGRAM OF TOURISM

MANAGEMENT DEPARTMENT OF TOURISM MANAGEMENT

NAN HUA UNIVERSITY

戶外教學對國小學童之教育功能探討

DISCUSSION ON THE EDUCATIONAL FUNCTION OF ELEMENTARY

SCHOOL STUDENTS OUTDOOR EDUCATION

研究生：王昭敏

GRADUATE STUDENT: Zhao-Min Wang

指導教授：莊鎧溫 博士

ADVISOR: KAI-WAYNE CHUANG Ph. D.

中 華 民 國 一 〇 四 年 六 月

南 華 大 學

旅 遊 管 理 學 系 旅 遊 管 理 碩 士 班

碩 士 學 位 論 文

戶 外 教 學 對 國 小 學 童 之 教 育 功 能 探 討

研 究 生：王 昭 敏

經 考 試 合 格 特 此 證 明

口 試 委 員：謝 綢 邦

于 昆

吳 錦 儀

指 導 教 授：吳 錦 儀

所 長：

口 試 日 期：中 華 民 國 104 年 6 月 11 日

南華大學旅遊管理學系旅遊管理碩士班

一〇三學年度第二學期碩士論文摘要

論文題目：戶外教學對國小學童之教育功能探討

研究生：王昭敏

指導教授：莊鎧溫 博士

論文摘要內容：

本研究是以到主題樂園參加戶外教學的國小高年級學童為研究對象，探討態度、體驗價值、滿意度與學習成效等變數的關係與影響。本文使用 SPSS18 統計套裝軟體作為分析工具，並以描述性統計量、信度分析及迴歸分析法進行統計分析。由 430 份回收問卷中篩選出有效問卷 392 份。研究結果顯示：

1. 分析態度與滿意度對學習成效的關聯性，發現：態度對滿意度有顯著影響、態度對學習成效有顯著影響、滿意度對學習成效皆有顯著相關。
 2. 分析體驗價值與滿意度對學習成效的關聯性，發現：體驗價值對滿意度有顯著影響、體驗價值對學習成效有顯著影響、滿意度對學習成效有正向影響。
 3. 態度與體驗價值透過滿意度對學習成效有部份中介效果。
- 最後根據本研究的發現進行討論，並提出相關建議。

關鍵字：態度、體驗價值、滿意度、學習成效。

Title of Thesis : **Discussion On the Educational Function of Elementary**

School Student Outdoor Education.

Name of Institute: Master program of Tourism Management, Department of
Tourism Management, Nan Hua University.

Graduate Date: June, 2015 **Degree Conferred:** M.B.A.

Name of Student: Zhao-Min Wang **Advisor:** Kai-Wayne Chuang Ph.D.

Abstract

In this paper, we had chosen the elementary school students in higher grades to Theme Parks as outdoor education for investigating the relationships of attitude, experiential value, satisfaction and learning outcomes. In this paper, we use the SPSS18 software for analyzing the data. Reliability analysis and regression analysis methods are utilized in this study. In the results, the first, we found the attitude existed learning outcomes to the satisfaction; the attitude existed satisfaction to the satisfaction; the satisfaction existed learning outcomes to the satisfaction. The second, we found that the experiential value existed learning outcomes to the satisfaction; the experiential value existed satisfaction to the satisfaction; the satisfaction existed learning outcomes to the satisfaction. Furthermore, the attitude and experiential value were intermediary to learning outcomes via the satisfaction.

Keyword: Attitude, Experiential value, Satisfaction, Learning outcomes

目錄

中文摘要.....	i
英文摘要.....	iii
目錄.....	iv
表目錄.....	vii
圖目錄.....	ix
第一章 緒論.....	1
1.1 研究背景與動機.....	1
1.2 研究目的.....	3
1.3 研究範圍和對象.....	4
1.4 研究內容.....	4
1.5 研究流程.....	6
第二章 文獻探討.....	7
2.1 戶外教學的態度.....	7
2.1.1 態度的定義.....	7
2.1.2 態度之測量方法.....	9
2.2 戶外教學滿意度.....	13
2.2.1 滿意度的定義.....	13
2.2.2 滿意度的測量方法.....	16
2.2.3 學習滿意度的影響因子.....	18
2.2.4 戶外教學滿意度的相關研究.....	20
2.3 校外教學學習成效.....	22
2.3.1 學習成效的定義.....	22
2.3.2 學習成效評估.....	25
2.3.3 學習成效之影響因素.....	26

2.2.4 戶外教學滿意度的相關研究.....	20
2.3 校外教學學習成效.....	22
2.3.1 學習成效的定義.....	22
2.3.2 學習成效評估.....	25
2.3.3 學習成效之影響因素.....	26
2.4 體驗價值.....	27
2.4.1 體驗價值的定義.....	27
2.4.2 體驗活動發展起源與轉變.....	30
2.4.3 體驗價值的內涵.....	32
2.5 態度、體驗價值、滿意度與學習成效之相關研究.....	33
2.5.1 態度、滿意度與學習成效之關係.....	34
2.5.2 體驗價值、滿意度與學習成效之關係.....	35
第三章 研究方法.....	36
3.1 研究架構.....	36
3.2 研究假設.....	37
3.3 研究工具.....	38
3.3.1 戶外教學的態度操作型定義與衡量工具.....	38
3.3.2 體驗價值的認知操作型定義與衡量工具.....	40
3.3.3 滿意度的認知操作型定義與衡量工具.....	42

3.3.4 學習成效的認知操作型定義與衡量工具.....	44
3.4 問卷收集.....	45
3.5 資料分析方法.....	46
第四章 研究結果.....	50
4.1 描述性統計.....	50
4.2 因素分析.....	52
4.2.1 態度因素分析.....	52
4.2.2 體驗價值因素分析.....	53
4.2.3 滿意度因素分析.....	54
4.2.4 學習成效因素分析.....	55
4.3 信度分析.....	57
4.4 T 檢定與變異數分析.....	58
4.4.1 性別.....	58
4.4.2 年級.....	59
4.4.3 科目.....	60
4.4.4 最喜愛的戶外教學活動.....	61
4.5 相關分析.....	62
4.6 態度、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果.....	64
4.6.1 直接效果.....	64

4.6.2 滿意度的中介效果.....	64
4.7 體驗價值、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果.....	66
4.7.1 直接效果.....	66
4.7.2 滿意度的中介效果.....	66
4.8 各問項之重要程度排序表.....	67
第五章 結論與建議.....	72
5.1 結論.....	72
5.1.1 問卷分析與討論.....	72
5.1.2 態度構面敘述性與迴歸分析.....	78
5.1.3 體驗價值感受構面敘述性與迴歸分析.....	79
5.2 建議.....	80
5.2.1 對學校老師的建議：.....	80
5.2.2 對學校行政的建議.....	81
5.2.3 對主題樂園的建議.....	82
5.3 研究限制.....	83
5.4 對未來研究者的建議.....	84
中文文獻.....	85
英文文獻.....	92
附件：國小學童戶外教學體驗與學習成效問卷.....	94

表目錄

表 2.1 態度變數與問卷之彙整表	9
表 2.2 環境教育的態度變數問項之彙整表.....	10
表 2.3 態度與滿意度問項之彙整表.....	12
表 2.4 學習滿意度的影響因子表格.....	18
表 2.5 學習滿意度影響因子表格.....	19
表 3.1 戶外教學態度的變數與題項.....	39
表 3.2 體驗價值的變數與題項表格.....	41
表 3.3 滿意度的變數與題項表格.....	43
表 3.4 學習成效的變數與題項表格.....	45
表 4.1 描述性統計表(樣本數:392).....	51
表 4.2 態度因素分析表.....	53
表 4.3 體驗價值因素分析表.....	54
表 4.4 滿意度因素分析表.....	55
表 4.5 學習成效因素分析表.....	56
表 4.6 各構面之信度表.....	57
表 4.7 性別與各變數獨立樣本 T 檢定.....	58
表 4.8 年級與各變數獨立樣本 T 檢定.....	59
表 4.9 最喜歡的科目與各變數之單因子變異數分析.....	60
表 4.10 最喜歡的戶外教學活動與各變數之單因子變異數分析.....	61
表 4.11 構面相關分析表.....	63
表 4.12 滿意度在態度對學習成效的中介效果分析.....	65
表 4.13 滿意度在體驗價值對學習成效的中介效果分析.....	66
表 4.14 學童對戶外教學的態度.....	67
表 4.15 體驗價值.....	68

表 4.16 對主題樂園場域設施滿意度.....	69
表 4.17 學童從事戶外教學的學習成效.....	70
表 4.18 假設與驗證結果總表.....	71



圖目錄

圖 1.1 研究流程圖.....	6
圖 3.1 研究架構圖.....	37



第一章 緒論

本章共分為五節，第一節是闡述本研究的研究背景與動機；第二節是說明研究目的；第三節是研究範圍與對象；第四節是研究內容；第五節是研究流程。

1.1 研究背景與動機

我國教育體制，經歷民國93年實施的九年一貫教育、民國102年度教育部以「培育優質創新人才，提升國際競爭力」為願景，提出「穩健實施十二年國民基本教育」、「打造青年多元體驗學習環境，提升青年核心競爭力」等重點，以及後來的課綱演進等等變革，在教學方式的多元性已經大幅增加，期許發揮更大的教育功能。例如在綜合活動學習領域當中，就強調要將學生的學習引導到學生要有體驗學習、自動學習、生活經驗的探索與應用等，給學生帶得走的知識；誠如杜威博士說：「教育即生活，生活及教育」。這不只反映在補習教育的多元化，也體現在校園中教學方式的轉變上。以往宥於升學的限制，家長和老師總是把成績當最優先的考量的因素，國小教學大都局限在教室中的板書教學，教學的教材侷限於課本，考試答案也統一，不可有其他爭議，使得教學限制於教室內的學習，學生的知識也只在背誦、記憶，無法運用於日常生

活，造就學生一旦離開學校就不知如何生活，使得學生學習方法呆板，毫無樂趣可言，這樣的學習效果是不彰的；然而在短短十年間，因應教育方針的轉換，學校增加彈性課程，讓老師及學校行政可以更加彈性運用教科書以外的教學，所以活潑的教育概念已經逐漸萌芽，給學生有「做中學」的機會及樂趣，增加學生的生活體驗，並提高學習成效；在彈性課程中，最引起學生的學習興趣就是校外教學。

校外教學的產生，必須建立在教育風氣的開放、國民經濟的進步、旅遊習慣的興起、旅遊設施的廣泛建設等等，拜此之賜，國小、國中生每學期普遍的都會舉行戶外教學；而校外教學也是學生最期待的彈性課程，在每年或每學期的校外教學活動中，都可以做到活潑教學課程、增加學生的生活體驗、驗證教科書的知識於實際生活、培養學生正確休閒運動觀念、促進老師學生之間的互動和人際關係。然而，回過頭來，現代戶外教學的興起，也是在短短十年左右並且依舊受制於教育風氣、國民經濟、旅遊習慣、旅遊設施的建設等等影響，也就是說，現代的校外教學依然有許多不盡完善、可以改進的部分。以國小學童而言，最常見的出遊選擇不外乎劍湖山樂園、六福村、九族文化村、小人國、義大世界等地，也就是台灣著名的主題樂園。主題樂園有腹地廣大、設施多樣的特色，學校老師舉辦校外教學，考慮到如何兼顧教學成效，又能讓學

童玩得盡興，確實做到「教學」的成效，更能有教育功能。學童在戶外教學的過程中所思所想、所觀所看，也就是本研究所針對的「旅遊態度」、「體驗價值」、「旅遊滿意度」、「學習成效」。期盼能夠幫助了解主題樂園可以提供國小學童的教育功能，讓戶外教學的設計可以更貼近實際目的。

1.2 研究目的

1998年教育部公布「國民教育階段九年一貫課程總綱綱要」，綱要中強調學生應具有的基本能力為「了解自我與發展潛能」、「欣賞表現與創新」、「生涯規劃與終身學習」、「表達溝通與分享」、「尊重關懷與團隊合作」、「文化學習與國際了解」、「規劃組織與實踐」、「運用科技與資訊」、「主動探索與研究」及「獨立思考與解決問題」。這些學生所需具備的基本能力代表著學習不再只侷限於課本、教室裡，而是需走出教室，到外頭去吸收知識，學習新事物（王鑫，1995；李崑山，2000；徐治霜，2006）。本篇論文的目的在於了解學童到主題樂園做戶外教學的教育功能以及學習成效探討，並且提出適合戶外教學的方案。因此，本研究的研究目的如下：

一、比較國小學童不同背景的變項對態度、體驗價值、滿意度及學習成效的差異。

二、探討學童參加戶外教學的態度、體驗價值、滿意度與學習成效的關係。

三、探討國小學童參加戶外教學的滿意度在態度及學習成效具有中介效果。

四、探討國小學童參加戶外教學的滿意度對體驗價值及學習成效具有中介效果。

1.3 研究範圍和對象

本研究旨在探討學童參加戶外教學的態度、體驗價值、滿意度與學習成效的教育功能研究，國小學童有六個年級，本研究以五、六年級學童為主要研究對象，場域以國內主題樂園為範圍。

1.4 研究內容

- 一、第一章緒論：此章節包含研究背景和動機、研究目的、研究範圍和對象、研究內容及研究流程。
- 二、第二章文獻探討：本研究確立研究目的後，蒐集教育功能、旅遊態度、體驗價值、旅遊滿意度、教學成效等相關研究文獻，已進行整理與探討，並從中提出研究假設。
- 三、第三章研究方法：依據相關文獻資料收集與探討之後，先擬定研究

架構，並說明研究對象與範圍，再根據研究問題來進行問卷設計。

四、第四章資料整理與分析：在回收發放出去的問卷之後將其進行整理與分析。

五、第五章研究結果與建議：根據資料分析結果，整理出研究結果，從中做出結論與提出建議。



1.5 研究流程

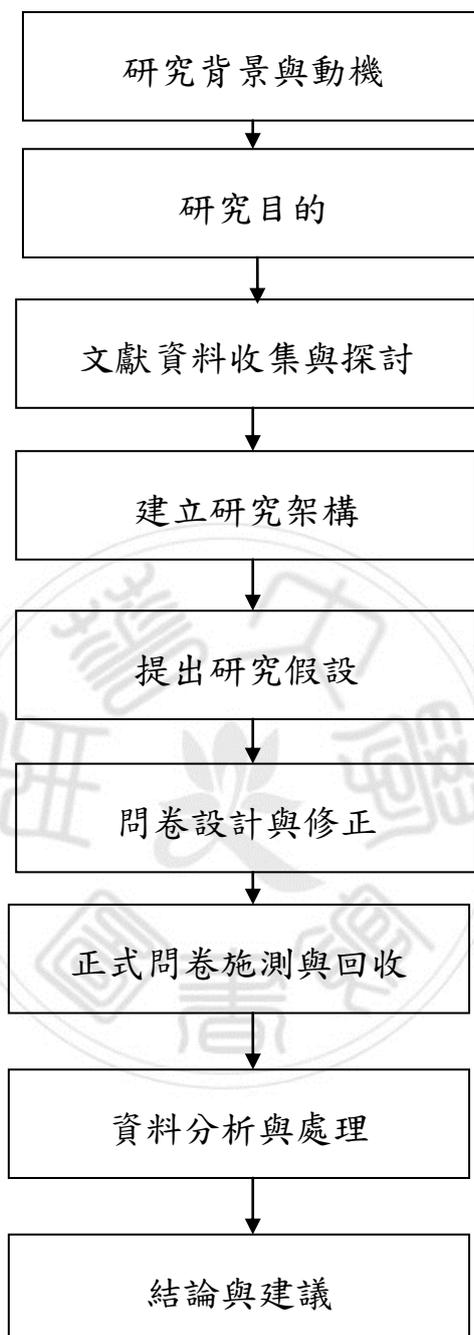


圖 1.1 研究流程圖

第二章 文獻探討

本章，內容主要以戶外教學態度、體驗價值、滿意度、學習成效四大構面，進行文獻回顧與探討，並加以彙整成為本研究之理論基礎及架構。

2.1 戶外教學的態度

2.1.1 態度的定義

態度是由心理層面表現出來的，透過心理層面來做出一些行為傾向，例如贊成、反對、接受、拒絕等。這種心理層面是一種潛在行為，會透過人、事、物的不同而有所不同的行為，也因此會有些態度是因經驗和體驗的不同，而有多樣性的變化。

態度是心理和神經的一種狀態，是由經驗組織來的，每個人對事、物、情境的感受皆是受到態度的影響（Allport，1935）。

態度是個人對單一事物或多種事物的一種學習傾向，並以這種傾向來做反應，表現出良好的反應或不良的反應（Fishbein，1967）。

組成態度的三因素是認知、情感、和行動，就是關於某個人、某件事、某個環境的影響所做出的評價性反應，人們會以上述的影響來做出喜歡或不喜歡的判定（Weber，1991）。

態度是一種心理與神經的準備狀態，他是由經驗而組織起來的，個人對所有事物以及相關情境的反應，都會受到態度引導性與動態性的影響（Allport，1935）。

態度係指人類的一種學習傾向，基於這種傾向，個人對一事物（或觀念），或一群事物（或觀念）做反應，反應方式可為良好的反應，或為不良的反應（Fishbein，1967）。

態度是關於某個人、某一件事，或環境的其他某一層面的一個「評價性反應」，即個人喜歡與不喜歡的判斷。認知、情感、行動傾向是態度組成三向度，藉著態度我們可以瞭解個人在社會中採取真實或可能發生行為的意向過程（Weber，1991）。

態度是認知和學習的產物，呈獻在某人對事物的喜歡或不喜歡（蕭瑞貞，1998）

態度是對人、事、物的一種評價性反應（董嘉宏，2002），態度是由認知、情感、意向三因素所組成，這是一種特殊的反應現象，會因個人對環境中的某一現象做出喜歡、厭惡、接近或疏遠的特殊反應（蕭鵬程，2013）

綜合以上所述，態度是一種心理現象，既是指人們的內在體驗，也包括人們的行為傾向。一般而言，態度是潛在的，主要是通過人們的言

論、表情和行為來反映的，一般人的態度對象也是多樣及多變的，人類在一個環境中，會依以往的舊經驗來做觀察、回想，做出一些喜歡或不喜歡的的選擇；也會因個人所看到、所聽到來做出什麼決定或想些什麼的看法。所以態度是較屬於內在的、潛在的行為模式，會透過個人的言談舉止或表情來顯現出自己的態度是喜歡、不喜歡，態度的行為會由認知、情感和行動三因素影響，也就是說，相對於旅遊體驗，旅遊態度是針對相對長期改變的測量，在本研究中，可以視為「以主題樂園作為校外教學場域，其校外教學可達到的學習成效」的指標。

2.1.2 態度之測量方法

欲測量國小學生對於學校至主題樂園辦理校外教學所持的態度，以下將針對過去實施校外教學的相關研究進行整理，以作為本研究態度問卷之依據。

羅功名（2007）在國小教師對實施休閒農場校外教學的認知與態度之研究，其態度變數與問卷項目包括：

表 2.1 態度變數與問卷之彙整表

一、	參觀休閒農場可提升學生對農產品生產的學習興趣。
二、	參觀休閒農場可提升學生對農產品銷售的學習興趣。
三、	參觀休閒農場可提升學生對農家文物的學習興趣。

四、	參觀休閒農場可提升學生對農民生活的學習興趣。
五、	參觀休閒農場可提升學生對動植物飼養、種植或保育的學習興趣。
六、	參觀休閒農場可提升學生對生態保育的學習興趣。
七、	參觀休閒農場可增進與同學間的關係。
八、	參觀休閒農場可提升學生探索自然的興趣與熱忱。
九、	參觀休閒農場的學習方式，能與學生的真實生活相結合。
十、	參觀休閒農場的學習方式，能開闢學生的學習。
十一、	參觀休閒農場可培養學生對環境的體驗和瞭解。
十二、	參觀休閒農場可建立學生正確的休閒觀念。
十三、	到休閒農場校外教學是一件有意義的活動。

陳昭如（2009）在教師運用休閒農場進行戶外環境教育的認知、態度與考量因素之研究，對運用休閒農場進行戶外環境教育的態度，其問項包括：

表 2.2 環境教育的態度變數問項之彙整表

一、	參觀休閒農場可以讓學生瞭解農民的生活情形。
二、	參觀休閒農場可以讓學生認識農村文化、特殊民俗或慶典活動的來源、意義。

三、	參觀休閒農場可以讓學生獲得農家文物的相關知識。
四、	參觀休閒農場可以提升學生對農畜產品生產的學習興趣。
五、	參觀休閒農場可以讓學生獲得農畜產品的加工過程的相關知識。
六、	參觀休閒農場可以讓學生獲得農業生產器具的相關知識
七、	參觀休閒農場可以提升學生對農畜產品銷售的學習興趣。
八、	參觀休閒農場可以幫助學生瞭解農場內各種生態體系與環境之關係。
九、	參觀休閒農場可以讓學生欣賞農場各種不同生態景觀之美。
十、	參觀休閒農場可以幫助學生瞭解動植物如何飼養種植或保育等方法。
十一、	參觀休閒農場可以提升學生對生態保育的學習興趣。
十二、	參觀休閒農場對於提升學生探索自然的興趣與熱忱是有幫助的。
十三、	參觀休閒農場對於培養學生對環境的體驗和瞭解是有幫助的。
十四、	到休閒農場戶外教學可以使學生建立正確的環境態度。
十五、	參觀休閒農場有助於建立學生正確的休閒觀念。
十六、	參觀休閒農場可增進與同學間的互動關係。

十七、	參觀休閒農場的學習方式，能使學生與真實生活相結合。
十八、	參觀休閒農場可以擴展學生的生活經驗。
十九、	參觀休閒農場的農業體驗活動可讓學生體會農民的辛勞。
二十、	參觀休閒農場的戶外活動是鼓勵學生從事生態旅遊的一種方式。
二十一、	到休閒農場進行戶外環境教育是一件有意義的活動。

吳滄洲（2012）在國小學童家長對於學童至主題樂園實施校外教學的態度及滿意度之研究，其問項包括：

表 2.3 態度與滿意度問項之彙整表

一、	至主題樂園實施校外教學能提升體驗不同於一般玩樂的方式。
二、	至主題樂園實施校外教學能提升學生的學習興趣。
三、	至主題樂園實施校外教學能幫助學生獲得新知。
四、	至主題樂園實施校外教學能提升學生的學習熱忱。
五、	至主題樂園實施校外教學能夠紓解課業壓力。
六、	至主題樂園實施校外教學能培養合作的團隊精神。
七、	至主題樂園實施校外教學是一項具有意義的活動。
八、	至主題樂園實施校外教學能改變學生的不良習慣。
九、	至主題樂園實施校外教學是學生最喜歡的校外活動。

十、	至主題樂園實施校外教學能提升對於環境教育的認知。
十一、	至主題樂園實施校外教學能提升學生團體生活能力。
十二、	至主題樂園實施校外教學能增進老師及同學間的互動情形。
十三、	至主題樂園實施校外教學能建立正當休閒的觀念。
十四、	至主題樂園實施校外教學能與日常生活相結合。
十五、	至主題樂園實施校外教學能增進學生獨立自主的能力。
十六、	至主題樂園實施校外教學能增進學生間的友誼。
十七、	至主題樂園實施校外教學能增進學生對產業的瞭解。
十八、	至主題樂園實施校外教學能糾正學生錯誤的觀念。

2.2 戶外教學滿意度

2.2.1 滿意度的定義

當消費者的需求被滿足時，會有一種積極的情緒反應，這種反應就是滿意，反之消費者需求未被滿足，所產生的消極情緒反應就是不滿意，所以滿意度是消費者消費後的情感定位，若是實際體驗後滿意度大於行前期望，則稱為滿意，反之則稱為不滿意。(賴佩芳，2008)

消費者會因不同的社經地位，在不同的文化影響之下，產生多種的態度、偏好、動機，這些因素會以各種不同的方式來影響消費者對滿意

度的判斷。觀光學術領域會用滿意度來衡量消費者對產品、工作、生活品質、戶外遊憩等的想法及態度。(邱博賢，2003)

滿意度會受事前期望、經驗累積影響、服務品質、社會因素、自然因素、消費者本身因素等的影響之下，若預期和實際發生的效果是一樣時，消費者的滿意度就提高，反之滿意度就下降(藍紅玉，2009)

滿意度是個人經過體驗後所產生的心理和情感層面的變化，如果實際體驗後和預期一樣或更甚於預期，消費者就會感到滿意，反之就會不滿意，學生對於校外教學預期有得到滿足就會有滿意感，不然就會產生不滿意感。(蕭鵬程，2013)

如上述理論，滿意度是取決於消費者的判定，產品或服務會因為該消費者的預期心理期望之下，在個人實際體驗後，若感到有物超所值的滿足，則產生滿意度；若和預期有所落差，就產生不滿意。

滿意度的判定，涉及到「事前期待」的設立，當事件發生後所得到的超出原先預期則表現滿意，反之則呈現不滿意。因此，旅遊滿意度很大程度受到「事前誘導」的影響，如果在事前進行說明、引導，會對旅遊滿意度造成很大的影響。在本研究中，滿意度可以做為「以主題樂園作為校外教學的場域是否吸引學生」的參考。

在許多針對觀光遊憩的研究中，也每每可以看到用滿意度為探討構面的研究型式，甚至在戶外教學的探討文獻中，「旅遊滿意度」更是屢屢出現，如涂秋雯(2012)、林毓瑩(2014)、楊亞霖(2014)等文獻中，可見一斑。

滿意度(Customer satisfaction)最早由Cardozo在1965年提出，該學者認為以成本報酬的觀念，在特定的對象、時間、場合下，顧客對產品事先有所認知或期待，與「購買產品」之後的認知和體驗，兩者之間的落差就構成正面或負面的滿意度，可以反映出購買體驗的驚喜、或是預期與實際結果的一致性程度(Oliver, 1981)。Oliver和Desarbo在1988年進一步將滿意度的理論分成三大類(劉美倫, 2011)：

1. 顧客購買產品或服務的前後的期望與實際體驗之間之一致與否，可以表現顧客的正負面滿意度評價
2. 此理論描述當交換者認為自己被公平對待時，會在判斷滿意度時與以「公平」的解釋，在此時會達到滿意。當精力不平等時，則會出現懊惱、後悔的心理。
3. 此理論主要探討顧客遭遇不滿意時，是否會採取行動來得到補償、或是顧客滿意度對購後行為的影響過程。

綜合上述可整理為：「旅遊滿意度是旅遊者在事先的期待、與旅遊後的切身體驗之間的比較結果，因此旅遊滿意度的正面與否，受到旅遊者本身的主觀預期、和旅遊地點的客觀狀態影響」因此，在這樣的定義下，可以注意到想要增進旅客的滿意度，可以透過改進旅遊地點的客觀設施狀態，或是透過事先告知、協商，讓旅遊前後的心理狀態達到一致。以國小學童的校外教學而言，後者的做法似乎更容易達成。反之，如果學童事先對戶外教學的期待就是機械遊樂設施，則在旅遊時就會為了達到滿意度的一致而將大多數經歷花費在機械遊樂設施上，兩者是相輔相成的。

2.2.2 滿意度的測量方法

滿意度是一複雜概念，本身則受到多重因素影響，因此測量上的方法多元，大致上可以分為整體滿意度測量、多重屬性測量兩種。整體滿意度測量的目的在於得知消費者對產品的主觀反映總和，多重屬性測量則是分別從不同屬性的滿意度分別進行測量(楊亞霖，2014)從文獻回顧來看，大部份研究皆以遊客角度來探討主題樂園或觀光地區的滿意程度，測量面項包括下列：

邱奕承(2007)提出影響遊客滿意度之因子：

(一) 遊客內在的心理性因子：包括遊憩動機、遊憩目的、遊憩需求、心中期待、過去經驗、興趣、偏好、感受、敏感度、價值判斷、年齡、性別、教育程度及家庭、文化、經濟等背景。

(二) 遊憩區社會環境因子：遇見之人數遊客多寡、次數與其遊客行為、遊客團體之大小與均質度、遊客的空間及時間分佈。

(三) 遊憩區自然環境因子：環境的特殊、環境景緻、面積大小、環境之易被破壞性、隱蔽性、環境的限制、環境的整潔與衛生。噪音、遊憩設施的數量、方便性、形式及外觀和位置、交通狀況。

(四) 遊憩活動因子：遊憩活動的種類與數量、活動期間的衝突程度、設備與基本條件質量的適合度、活動進行中所受限制、遊憩所需的費用、時間與活動之安全性。

由主題遊樂園品牌權益衡量構面之探討中可以瞭解到主題遊樂園的遊客是想要滿足以下幾點的感受（羅許紘，2003）：

(一) 內在的滿足感：讓顧客感受到美感的滿足及歡樂的愉悅

(二) 自由感：感覺不受工作及身份的束縛，自由自在地感受週邊的人與物

(三) 投入感：高度的參與、投入，達到忘我的境界

(四) 興奮感：追求新鮮、複雜及歷險的感受

(五) 即興感：感受到意料之外，心理受到衝擊的體驗和快樂的享受。

洪志嘉(2008)探討主題樂園遊客滿意度對顧客忠誠度及再購意願影響之研究，發展出主題樂園體驗滿意度量表，測量問項包括：(1)節目表演內容及水準(2)遊樂設備的安全性(3)遊樂設備的刺激性(4)遊樂設備的趣味性(5)遊樂設備的多樣性(6)遊樂設備的等候時間(7)商店便利性(8)餐廳(9)環境清潔衛生(10)步道設施維護(11)周圍環境景觀(12)植栽綠化(13)餐飲服務(14)園區路線導引(15)客訴處理的親切程度(16)客訴處理回覆時間(17)能正確回應客訴的要求等，共17個問項。

2.2.3 學習滿意度的影響因子

本研究的主要目的，就是透過探討學童對戶外教學的滿意度來了解哪些相關因子可以提高學童的滿意度、從而了解要怎麼改進戶外教學模式。因此，筆者在此整理過往文獻中提出的學習滿意度影響因子做為參考：

表 2.4 學習滿意度的影響因子表格

學者(年代)	影響因子
McVeatta(1981)	教材內容、師生互動、教師教學能力與教師特質

馬芳婷(1989)	(一) 個人因素：社會背景變項、心理特質 及學習動機 (二) 教師因素：教師特質、教學行為、教學方法及內容，以及對學生的態度等 (三) 學校因素：學校之行政、環境與政策
黃玉湘(2002)	學習環境、學校行政、教師教學、課程內容、 學習成果及人際關係六層面
劉再清(2004)	性別、年齡、就讀地區、學校規模、教師教學、 學習成效、學習環境、學校行政、同儕關係與 課程教材
陳玉婷(2007)	學生個人因素、教師課程與學習環境等因素都 可能有所影響

資料來源：詹欽惠(2002)

從上述論文引述中，可以注意到影響學習滿意度的因子可以大致歸類為個人因子、教學因子、學校因子：

表 2.5 學習滿意度影響因子表格

個人因子	個人背景：個性、學習動機、性別、年齡、同儕關係
------	-------------------------

	社會背景：家庭狀態、收入水準、居住地區
教學因子	教師特質：教學模式、個人特質、師生互動狀態 教學內容：硬體設備、環境、教學內容、教學環境
學校因子	學校規模、行政體系、經費、整體教學經驗、 政策

資料來源：本研究整理

綜合上述,以教師的角度而言,學生的個人因子取決於學生自身,教師可多了解、引導學生;教學因子方面,涉及教師本身的能力、教案設計、教學場域乃至硬體設備的選擇,是教師最容易做更改的變項,配合對學生個人因子的了解,可以做短期的教案調整、長期的經驗累積;學校因子方面,需要學校政策、乃至於教育政策的共同調整,綜觀戶外教學的發展史,可見的大方向改變總是綿亙十年以上,因此有賴國內學者與教育體系共同努力。

2.2.4 戶外教學滿意度的相關研究

(賴淑堯《高雄市國民中學校外教學實施決策行為與校外教學決策滿意度關係之研究》,2009)、教師的事前講解(如:葉怡君《行前講習對

戶外教學活動滿意度與學習成果之影響》, 2012)、戶外教學場所的硬體設備(如:紀正德《國小校外教學滿意度與重遊意願之研究—以新竹老鍋休閒農莊為例》, 2006)、學童個人背景的影響(如:詹欽惠《國小學童校外教學認知、滿意度與學習成效—以老樹根觀光工廠為例》, 2012)等, 可見其相關面向的討論是相當多元的, 茲整理相關研究因子如下:

賴淑堯的論文是針對高雄市校外教學的概況進行調查, 強調校外教學的決策人員組成、心態、工作性質, 以及校外教學的場地、價格、類型、次數、活動內容、時間、頻率等項目, 並且調查學生的滿意度, 用以探討「決策過程、決策內容」對學童學習滿意度的影響。根據該論文, 高雄市校外教學最多的是一學期一次、兩天一夜的露營, 教師大多選擇自己曾去過的地點、50%的教師不會另外蒐集該地點的相關資料, 並且多半是以「配合學校、不得不舉辦」的心態。價格方面, 八成學校的收費超過一千元, 選用時間是平常教學日, 大多由當地解說員帶領活動內容, 其次是教師親自帶領學生進行教學。

針對不同決策人員背景對決策結果的影響, 依性別、年齡、教學年資、最高學歷、擔任班導師與否、任教年級、班級人數、學校規模等對校外教學決策行為沒有顯著差異。然而, 「是否在學校任職」項目則具有顯著差異; 另外, 如果將上述變因針對「決策行為理性程度」進行比較,

則可發現男性、大於 50 歲、高學歷、在校任職等任一變因，都會讓「決策理性程度」上升。關於不同決策人員背景對教學滿意度的評估中，班級人數、學校規模可以有效提升決策後滿意度。最後，該研究提出，決策時的「理性程度」越高，校外教學滿意度越高。

2.3 校外教學學習成效

2.3.1 學習成效的定義

教學是老師和學生共同參與的活動過程，學習成效是老師評量學生經過活動後得學習成果。(張春興，林清山，1989)學生的學習成效除了課堂上的表現外，還須透過作業、測驗、學習前後的改變等來推論和判斷學生的課程吸收程度。(邵瑞珍，皮連生，1995)學習成效是在老師實施教學後，學生在知識、技能、態度上的改變。(邱貴發，1992；楊裕隆，2007；吳銘達，鄭宇珊，2010)學習成效是評量學生的學習效果和老師教學成效的重要指標之一，並依此指標來得知學生的學習興趣和結果，也可做為老師改善品質的參考。(劉海鵬，2002)

學習成效是教與學同時存在的，是老師和學生共同參與的，在這學習的過程中，學生能獲得知識認知、技術能力、情感培育三方面的成長。(詹欽惠，2012)老師與學生在經過一連串的教學過程後，學生會在其知

識、技能和情感方面有所改變，而要得知學生的學習成效，老師可以透過口頭發表、考試、操作、學習單填寫等方式來獲得學生的學習效果；並依此學習效果提供老師參考，做為教學品質的精進得依據。邵瑞珍與皮連生（1989）認為學習成效是個體經由練習或經驗，使他的行為產生持久的變化，是內在的歷程，不能直接觀察測量而得，須由外在行為，如作業或表現的變化來推論學生的學習成效。李堅萍在 2006 年提出學習成效的定義：「學習者達成包含認知（cognitive）、心理動作（psychomotor）與情意（affective）三領域學習目標的程度。」林雪萍在 2008 年提出學習成效的定義：「在學習活動告一段落後，利用各種工具，對學習者的學習結果做整體檢驗，以瞭解學習者的學習效果，進而做為補強學習的或進一步學習的參考點。」

陳坤厚在 2012 年提出學習成效的定義：「在學習告一段落後，針對教學目標對學習者所實施的評量，由評量的結果不但能了解學習者對於學習內容的理解程度，也能對課程進行調整，以符合課程目標及提升學習效果。」

張春興和林清山（1989）認為教學是教師和學生共同參與的一種活動歷程，而學習成效是教師衡量學生活動歷程的學習成果。學生在課堂中所表現的反應只能表現一小部分學習的情況，但是否完全吸收授課內

容，將知識內化，教師卻無法完全得知。因為學生的學習成效屬於一種個體內隱的變化，無法直接觀察得知，必須藉由輔助工具，例如作業、測驗、或學習前後表現的變化推論學生對課程的吸收程度（邵瑞珍和皮連生，1995）。學習成效是指教學結束後，學習者在知識、技能與態度上的改變（邱貴發，1992；楊裕隆，2007；吳銘達和鄭宇珊，2010），學習成效是衡量學生學習效果的指標，也是評估教師教學成效的重要項目之一，可深入了解並掌握學生的學習興趣與學習結果，更是教師改善教學品質的依據（劉海鵬，2002）。藉由評估後所得之學習結果再做教學方法的調整，可促使學生的學習成效提高，也使教師的教學品質更為提升。教學成效是因為要得知學童經過一連串的旅游體驗後，所獲得的新態度和旅游滿意度的實際測量，如大地遊戲的闖關活動、使用紙筆測驗、學習單的填寫、口頭的述說、學生公開的發表感想心得、主題樂園的回饋單、和老師同學的互動、改善和同學間的人際關係等等的外在行為測量。教學成效須包括認知、心理和情意三大領域的學習成效。學習成效包含學童和教師兩方面，教師應在實施教學的過程當中，不斷的密切注意學童的學習成效，依學童的學習成效，在教學過程中要有所更改教學的目標，修正教學目標，評估教學效果，以期盡量達成教學成效。

2.3.2 學習成效評估

教育部在2008年發布「97年國民中小學九年一貫課程綱要」，課程綱要中明訂「教學」與「評量」是一體的，評量引導教學活動的方向和學習的內容，呼應學習領域理念與目標，為了瞭解學生是否習得各階段基本能力以及促使課程目標之達成，教學評量應伴隨著教學活動同步進行（教育部，2008）。評量可在教學前、中、後實施，評量以課程設計之能力指標及教材內容為依據，包括認知、情意、技能（Bloom，1956；楊裕隆，2007；教育部，2008；張淑敏和薛雅惠，2009；吳銘達和鄭宇珊，2010）與實踐（教育部，2008）等層面。教學評量方式有量化測驗與質性測驗兩種（林雪萍，2008；教育部，2008）。教師宜視教學現場的需要，選擇適切的評量方式，評量方式切勿單一化，因為這樣會導致教與學的窄化，並扭曲學生的學習結果。因此，評量勿囿於紙筆測驗，即使採用紙筆測驗做為評量方式，也避免全部使用客觀式測驗（如是非題、選擇題、配合題、填空題等）因為客觀式測驗不易測出批判、統整、組織、歸納、表達與創造等各種能力，且也不易測出動作技能、口語溝通、程序操作與道德情意等各種層面之學習成效（教育部，2008）。評量應兼顧形成性與總結性的結果，且應兼顧能力、努力向度，顧及個別差異，並讓不同文化、背景的學習者均能獲得成功的機會（教育部，2008）。

校外教學是一種「教學活動」，有其教學目標及教學成效。校外教學結束後，建議教師結合校內課程，指導學生發表學習心得，以整合校外教學之學習成果，同時也指導學生運用學習單或學習手冊，並依教學目標就學生學習表現進行評量（教育部，2008）。

2.3.3 學習成效之影響因素

郭生玉（1996）認為影響學習成效有生理、心理、教育及社會因素。吳武典（1971）指出，教材、學習方式、學生本身因素、學習環境與教學方式，皆會影響學生的學習成效。學習成就有高、低之差別，成就低者並非都是智力因素造成的，其原因相當多（林雪萍，2008）。可以歸納為「個人層面」、「家庭層面」、「教學環境層面」及「社會層面」，

（一）個人層面：個人因素，是影響學習成效的首要關鍵因素，唯有學生投入學習，願意學習，才会有學習成效。而學習動機是影響學習成敗的重要因素（黃光雄，1991；王文科，1994；郭生玉，1996；Deutsch，2000；Kay，2000；林敏雄，2007；林雪萍，2008），強烈的學習動機，能持續引發學生的學習慾望，學習成效也能因此提升。

（二）家庭層面：家庭層面即學生的家庭背景因素，家庭功能的健全與否，代表著提供學生學習條件的健全程度，這也會影響學生的學習成效。

（三）學習環境

層面:包含教師的教學方式、課程設計、教學時間、教材內容以及教室軟硬體設備。教學環境以及教師的個人教學風格，對學生帶來直接的影響，學習環境的優劣也影響學生學習成效的好壞。(四) 社會層面:包含同儕關係、社會文化價值觀。除了個人、教師、家人等「人」的因素外，對學生產生學習影響的還有同儕(同學、朋友)，整個社會環境的價值觀，這些都會對學習成效產生關連。

2.4 體驗價值

2.4.1 體驗價值的定義

體驗是強調與環境的互動結果，價值是個人參加企業活動後所產生的一種主觀感覺，體驗價值還包含個人本身的舊有認知，所以企業界若要提升企業競爭力，必須把新商品當成主要推銷的商品，讓此產品更具競爭力、或更符合消費者的需要。(Ravald & Grönroos, 1996)。

Zeithaml(1988)認為體驗價值是由消費者決定，不是由企業界決定。這種體驗價值包含2種理論：其一是價值會因個人而異，每個消費者對相同產品或相似的服務所產生的價值體驗是不同的；其二體驗價值會取決於價值利益和價值成本，衡量二種因素後，在做出購買決定，不會只考慮單一因素。

Sheth, Newman and Gross(1991)以消費者在選擇或購買產品時，會受五種因素所影響：功能價值、社會價值、情感價值、認知價值、條件價值。消費時至少受上述一種因素所影響消費行為，有十五種因素都會被考慮。

而 Holbrook(1996)強調價值是從消費者的體驗而來，這種體驗是從人和環境相互影響而來，消費者在考慮產品或服務的價值時，會受到通路、實際環境、人的認知等三因素的影響而產生差異性；可以用主動價值和被動價值作為橫軸，內在價值和外在價值作為縱軸，以此來衡量體驗價值的指標。

Woodruff and Gardial(1996)認為在特定情境中，消費者會以產品或服務是否達成心目中希望達成的目標來訂為價值的體驗，所以體驗價值可以分為功能性的使用價值，和象徵自我的擁有價值，這二者之間並無相斥性，而且常常同時存在。

另沈慶龍、張正昌(2008)強調價值是因使用產品或服務之後才形成的，和體驗是非常有關係的；而體驗價值分為功能性價值、社會性價值、情感性價值。

曾光華(2011)消費者在選擇或評估產品時會受消費價值觀所影響，並且將認知價值定義為嘗新價值，條件價值定義為情境價值，這二者會影響消費者的消費行為。

吳淑敏(2015)認為體驗價值是由情境和個體自我覺知的結果，其認知價值就是知識學習價值、功能價值是技能操作價值、情感價值是新奇與樂趣價值、條件價值是美感價值、社會價值是人關係價值。

娛樂體驗是因消費者被動的接收環境刺激而得到的愉悅感受；審美體驗是消費者沉浸在真實生動環境所獲得美感經驗；逃避現實體驗是消費者沉浸在體驗情境中感受到前所未有的感受，或想暫時逃避現實生活；教育體驗是消費者會用積極態度去參與，在不知不覺中獲得學習。

體驗本身就是價值，以主動價值、被動價值、內在價值、外在價值為指標，再加入環境因素來做探討，如此發展出整體價值可分成四大類型：投資報酬、卓越服務、趣味性、美感。

體驗活動在國外風行已久，早有許多學者進行探究，認為體驗是個體對所處情境的實驗結果，在過程中透過反思而建構知識(Goffman, 1974; Passmore, 1980; Kolb, 1984; Knapp, 1992)。其中 Kolb(1984)更指出學習是經由經驗轉換以建構知識之歷程，可看出體驗活動本身即具有學習意義。Association for Experiential Education(AEE)(1995)將體驗

教育定義為一種哲學式教育，引導者透由許多模式，讓學習者積極參與其中，並從經驗中反思，以增加知識，發展技能，澄清價值觀，發展出個人能力。而 Estes(2004)強調體驗教育應以學生為主體，透過積極參與活動，經由反思而建構有意義之學習。(何明城，2001)學習乃是經由經驗的不斷轉換而創造知識的歷程。(林淑惠，2003)體驗學習是指在學習的過程中，藉由學習者的五官實際操弄，以探索事物的真相，或深度感受事物對自己的生活所帶來的影響。(薛曉華、葉書瑋、廖素嫻，2007)學習者在真實的情境下，對某事物產生興趣與學習的動機，進而發現問題、思考問題和提出解決問題的方法，並在最後得到立即性的回饋來提升本身的學習能力。旅遊體驗主要指的是人在面對旅遊中的外在刺激時，在當下所做出的反應、以及當下所遺留的感受，這種旅遊體驗的累積，可能影響到學童興趣、思考、識見、乃至於個性的發展。在本研究中，可以做為「學生受到主題樂園的哪些設施、哪些部分吸引」的評估。

2.4.2 體驗活動發展起源與轉變

文藝復興運動時期，重視個人自然層面需求與滿足，提倡「以人為本」的博雅教育，而啟蒙運動時期，強調兒童整體經驗之教育效果，與應用所知解決生活問題之教育目的，為教育開啟新方向(徐宗林，1991)。

十八、十九世紀工業大革命，重視科學知識、科學研究與實用性知識，(Herbart, 1835)主張讓學生自行觀察、參加手工勞動，透過實際經驗，在自然環境活動中獲得認識，從與人交際互動中獲得同情(李其龍譯)。而十九世紀前，學校多獨立於社會之外，教育目的侷限在事實性與語文性知識之獲取。

二十世紀初期，Dewey(1938)提出經驗哲學論點，強調自主學習與自由權力，學習目的在為未來成功生活做準備，並強調「做中學」(learning by doing)與「從經驗中學習」(to learn from experience)之教育意義(姜文閔譯)。

臺灣於 1997 年由民間引進美國Project Adventure 及Hight Five 公司之戶外探索體驗活動，除運用在營隊及公司教育訓練外，教育界亦將體驗教育作為改善傳統教師講授教學方式，應用在學校教學與社團活動上(謝智謀，2003)。

教育部於 2001 年開始實施九年一貫課程，將探索活動列入綜合活動領域課程，期培養學生具備生活實踐能力。教育部更於2008 年函令學校每學年至少辦理一次校外教學，以擴充學生知識領域、增加學習體驗。在臺灣，體驗教育開啟教育學習新典範，已漸漸成為另一種主流學習方

式。從體驗活動發展，可見體驗活動對教育之重要性，不僅如此，其影響更及於社會經濟層面，帶來產品新思維，成為經濟發展趨勢潮流。

2.4.3 體驗價值的內涵

體驗強調與環境互動，價值為個體參與活動所產生之主觀感受，個體認知決定體驗價值。(Ravald & Grönroos, 1996)。Zeithaml(1988)認為價值是消費者對產品或服務之整體知覺評價，由消費者而非供應企業所決定，其覺知價值理論概念包含二種意涵：價值因人而異，不同消費者對同一產品或服務所覺知價值並不相同，價值是個別化的；價值是覺知利益與覺知成本之權衡結果，

消費者根據本身所感受到的整體價值做出購買決定，而不會取決於單一因素。Holbrook(1996)強調價值來自於消費者體驗，是一種人與環境互動結果，產品或服務之使用價值會受到通路、實體環境與消費者認知影響產生差異化。

沈慶龍、張正昌(2008)強調價值是在使用產品或服務之後才形成，與體驗有關，以Holbrook 觀點，將體驗價值分成功能性價值、社會性價值與情感性價值。

曾光華(2011)認為價值是個人或群體判斷事物對錯、好壞、美惡行為準則，消費價值觀指引消費者選擇與評估產品，並根據Sheth, Newman and

Gross(1991)除認同其功能價值、社會價值與情感價值外，另進一步將認知價值界定為嘗新價值，而條件價值則界定為情境價值，指出消費者在選擇產品時會受到其中一種或多種價值影響。

綜合上述，發現認知價值、功能價值、社會價值、情感價值與條件價值，獲得過去許多體驗價值相關研究學者認同，意謂此五面向對體驗價值具有指標性意義。以國小學童而言，就其角度來看，其體驗活動之感受價值呼應於產品導向之體驗價值，其認知價值可類推為知識學習價值；功能價值可界定為技能操作價值；情感價值可視為新奇與樂趣價值；條件價值可界定為情境的美感價值。而社會價值為人際關係價值，因本研究對象為參與家庭休閒旅遊活動之國小學童，其產品社會形象塑造效果與其它社會群體連結性低，故排除於研究範圍外。

2.5 態度、體驗價值、滿意度與學習成效之相關研究

對此四個變數的關係於目前的文獻中尚未有相關的研究實證，然而其兩兩相關研究已可找到多篇的文獻探討，以下將對態度、體驗價值、滿意度與學習成效的相關性作回顧。

2.5.1 態度、滿意度與學習成效之關係

一、態度與滿意度之關係

蕭鵬程（2014）在「國中學生至主題樂園實施校外教學的態度及滿意度之研究—以臺中市烏日區國中為例」研究發現國中學生對於至主題樂園實施校外教學的態度與滿意度有正相關，滿意度越高，其態度也越趨向正面。

吳滄洲（2012）在「國小學童家長對於學童至主題樂園實施校外教學的態度及滿意度之研究」研究發現國小學童家長對於學童至主題樂園實施校外教學之態度與期滿意度之間具有相關性，亦即滿意度越高，其態度也越趨向正面。

二、滿意度與學習成效之關係

王創顯（2003）研究發現，學童在臺中都會公園進行校外教學，在教學活動滿意度方面，校外教學過程中，解說工作的滿意度對於學生的學習成效具有一定的影響。

徐玉齡（2007）研究指出，學童使用臺北市立動物園昆蟲館環境教育設施滿意度越高的學童，則在環境知識及環境態度上會有較佳的學習效果。

張雲卿（2008）探討彰化地區國小中高年級學童戶外教學活動滿意度與學習成效之相關，研究結果亦顯示學童戶外教學參與滿意度與學習成效有顯著性相關，代表學童滿意度越高，學習成效也就越好。

2.5.2 體驗價值、滿意度與學習成效之關係

一、體驗價值與滿意度之關係

范文嘉（2003）顧客參與、情緒體驗與顧客滿意度關係之探討—以星巴克為例：顧客參與與顧客滿意度呈正相關；情緒體驗與顧客滿意度呈現正相關。

莊秀婉（2006）臺灣北海岸衝浪參與者休閒體驗與滿意度之調查研究顯示：臺灣北海岸衝浪參與者在休閒體驗、休閒滿意度以及參與傾向之間有二個典型相關係數達顯著水準，顯示三者之間確有典型相關存在。

二、體驗價值與學習成效之關係

李晶等（2001）、林儷蓉（2000）及李晶（2001）研究休閒農場提供國小校外教學資源的運用。研究中發現，休閒農場資源可協助達成校外教學的目的，有助於提高學童在認知及情意目標領域的學習成效。休閒農場之三生資源中以生態資源運用最為廣泛，生產及生活資源的運用則較少，活動形式以參觀、體驗為主，教師認為農家的生活體驗與農場的動植物及其它生物資源適合做為教學上使用。

第三章 研究方法

本章研究的目的是在探究國小學童對於到主題樂園辦理校外教學之態度、體驗價值、滿意度及學習成效，本章主旨在說明為研究此目的所設計之研究方法。針對研究對象與範圍進行說明，並依次序說明研究架構及假設、所使用的測量工具、測量的方式、及以何種方法分析。

3.1 研究架構

綜合前述研究背景與動機，對文獻探討之後擬定本研究目的與實證計畫，探討國小學童對於到主題樂園辦理校外教學之態度、體驗價值、滿意度及學習成效之關聯性，並了解滿意度是否具有中介效果，以及不同人口統計變項對態度、體驗價值、滿意度及學習成效是否有顯著差異，提出以下研究架構圖。

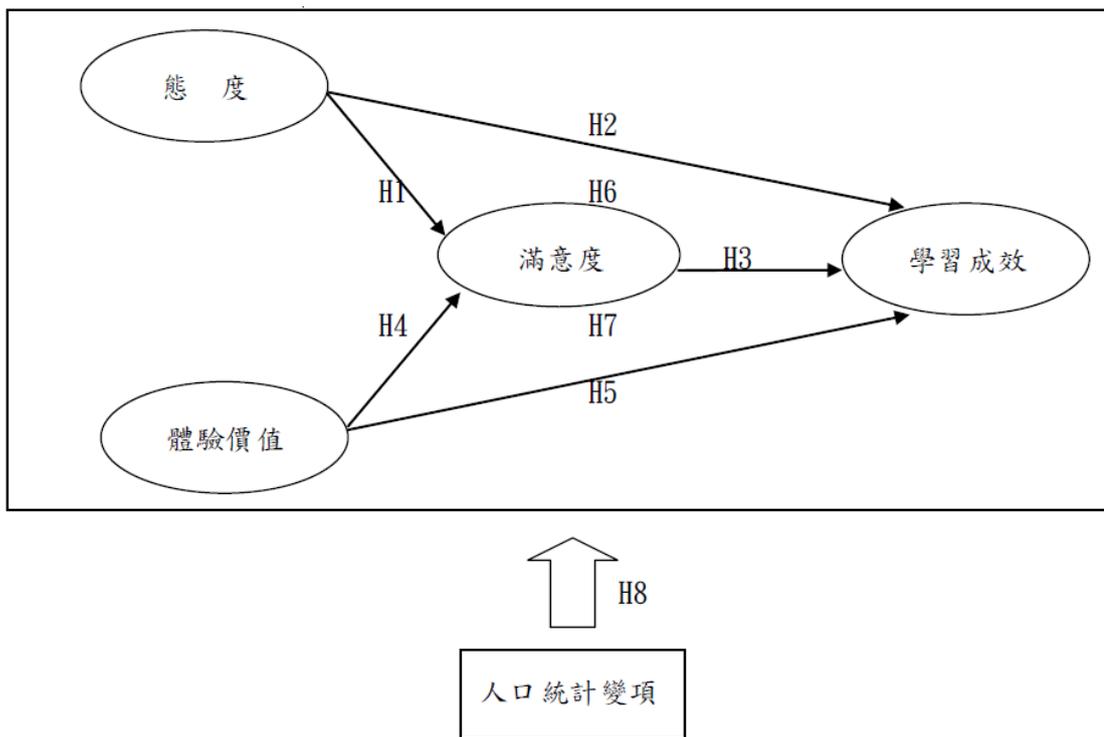


圖 3.1 研究架構圖

3.2 研究假設

本研究依據架構，提出研究假設：

本研究根據研究目的和研究架構，提出下列研究假設：

H1 學童參加戶外教學的態度對滿意度具有顯著性影響

H2 學童參加戶外教學的態度對學習成效具有顯著性影響

H3 學童參加戶外教學的滿意度對學習成效具有顯著性影響

H4 學童參加戶外教學的體驗價值對滿意度具有顯著性影響

H5 學童參加戶外教學的體驗價值對學習成效具有顯著性影響

H6 滿意度對態度及學習成效具有中介效果

H7滿意度對體驗價值及學習成效具有中介效果

H8人口統計變項對態度、體驗價值、滿意度及學習成效有顯著差異。

3.3 研究工具

本研究採問卷調查法蒐集資料，並以便利抽樣的方式進行資料的收集。研究問卷設計係屬於量化研究，依據研究背景與動機擬定研究目的，並蒐集相關文獻資料閱讀研究探討校外教學態度、滿意度、學習成效、體驗價值等相關研究及其理論基礎，以了解支持本研究之理論基礎並依此設計研究架構、編製問卷內容。說明如下：

3.3.1 戶外教學的態度操作型定義與衡量工具

本研究將「戶外教學態度」操作型定義如下：國小學童自身主觀意識，藉由個人學習歷程經驗累積及同儕或師長的影響，孕育出個人對戶外教學的看法。

本研究運用對「戶外教學」的概念，參酌(羅功明，2007；陳昭如，2009；吳滄洲，2012；蕭鵬程，2013)之研究問卷量表，修改成為國小高年級學童到主題樂園進行戶外教學態度之問項。問卷題項共有9小題，採用李克特式(Likert)五點量表來衡量國小高年級學童到主題樂園進行戶外教學的態度，從非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，分別

給予5、4、3、2、1的分數。請填答者依個人的感覺勾選一個最適合的答案，茲將戶外教學態度的構面與題項統整如下表3.2所示。

表 3.1 戶外教學態度的變數與題項

變項	題 項
戶外教學態度	1參加主題樂園的戶外教學與一般的玩樂不同
	2參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習興趣
	3主題樂園的設施和環境能讓我獲得新的知識
	4參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習熱忱
	5參加主題樂園的戶外教學能紓解我的課業壓力
	6參加主題樂園的戶外教學能培養我的合作精神
	7參加主題樂園的戶外教學是有意義的學習活動
	8參加主題樂園的戶外教學可以改變我的不良習慣
	9參加主題樂園的戶外教學能提升我對環境的認識

資料來源：本研究整理

3.3.2 體驗價值的認知操作型定義與衡量工具

本研究將「體驗價值」的操作型定義如下：體驗即是個人對當下發生的刺激產生心境與事件的互動，且每個人隨時隨地都在體驗，處在相同的情境體驗的感受也會因個人經歷、特質的不同而有所差異，透過體驗甚至可以改變一個人的思想或行為。

本研究運用對「體驗價值」的概念，為學生對戶外教學的基本概念，並參酌參考(林映秀，2005；簡彩完，2006；李君如、陳俞伶，2009；黃長發、李貞，2009；曾瑞程，2009；楊琬琪，2009；陳貞吟、孟佳瑾、曾庭筠，2010；巫郡綾、張宏政，2011；許仲喬，2011；蔡長青、許淑芬，2011；周文玲、張秀惠、謝茵如，2012；吳淑敏，2013)之研究問卷量表，修改成為戶外教學體驗價值之問項。問卷題項共有12小題。採用李克特式(Likert)五點量表來衡量國小高年級學童到主題樂園進行戶外教學的體驗價值。以李克特式(Likert)五點量表來衡量，從非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，分別給予5、4、3、2、1的分數。請填答者依個人的感覺勾選一個最適合的答案，茲將體驗價值的構面與題項統整如下表3.3所示。

表 3.2 體驗價值的變數與題項表格

變項	題 項
體驗價值	1 園區的服務人員能及時提供遊客服務
	2 主題樂園的服務人員裝扮和服裝很有吸引力
	3 主題樂園的遊樂設施令我滿意喜歡
	4 主題樂園的整體設計讓我感到歡樂有夢幻感
	5 主題樂園的遊樂設施讓我覺得冒險刺激
	6 主題樂園的表演活動很吸引我
	7 參加主題樂園的校外教學滿足了我的好奇心
	8 主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力
	9 主題樂園的紀念品很有紀念價值，我會購買
	10 園區的服務人員態度親切
	11 我會聽從現場解說人員的操作方法
	12 主題樂園的遊樂設施介紹的清楚易懂

資料來源：本研究整理

3.3.3 滿意度的認知操作型定義與衡量工具

本研究將「滿意度」的操作型定義如下：滿意度是一種心理比較過程，當體驗服務水準和期待水準能一致時，參觀者便感到滿意；反之，負向的時候，參觀者會感到不滿意。也就是說滿意度是取決於參觀者所預期服務的實現狀況，即「預期」和「實際」結果的一致程度。

本研究運用對「旅遊滿意度」的概念，為學生對戶外教學的基本概念，並參酌(賴佩芳，2008；詹欽惠，2012；紀正德，2006；藍紅玉，2009；吳瑞祥，2010；蕭鵬程，2013)之研究問卷量表，修改成為戶外教學滿意度之問項。問卷題項共有12小題，採用李克特式(Likert)五點量表來衡量國小高年級學童到主題樂園進行戶外教學的滿意度。以李克特式(Likert)五點量表來衡量,從非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意,分別給予5、4、3、2、1的分數。請填答者依個人的感覺勾選一個最適合的答案，茲將滿意度的構面與題項統整如下表3.4所示。

表 3.3 滿意度的變數與題項表格

變項	題 項
滿意度	1 主題樂園園區內動線流暢
	2 園區的環境清潔衛生
	3 園區的導覽摺頁說明清楚易懂
	4 園區的指標文字和圖示清楚易懂
	5 樂園的官方網站提供詳細的資訊
	6 園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給
	7 園區內販售的食物令我滿意
	8 園區內的硬體設施維護得很好
	9 我對園區的表演節目相當滿意
	10 園區內提供足夠的休息地方
	11 園區商店的紀念品價格是合理的
	12 園區商店的紀念品相當吸引人

資料來源：本研究整理

3.3.4 學習成效的認知操作型定義與衡量工具

本研究將「學習成效」的操作型定義如下：學習成就係指在學習活動告一段落之後，對學習者實施各種可能型態的測驗或評量。藉由測驗或評量的質化或量化結果，可瞭解學習者對於學習內容的吸收狀況。

本研究運用對「學習成效」的概念，依據戶外教學之相關文獻，為學生對戶外教學的基本概念，並參酌(王創顯，2003；高翠蘭，2008；徐治霜，2012)之研究問卷量表，修改成為戶外教學學習成效之問項。問卷題項共有10小題，本研究運用對「學習成效」的概念，參考相關研究中的問卷編製而成，採用李克特式(Likert)五點量表來衡量國小高年級學童到主題樂園進行戶外教學的學習成效。以李克特式(Likert)五點量表來衡量，從非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，分別給予5、4、3、2、1的分數。請填答者依個人的感覺勾選一個最適合的答案，茲將學習成效的構面與題項統整如下表3.5所示。

表 3.4 學習成效的變數與題項表格

變項	題 項
學習成效	1參加主題樂園的戶外教學讓我的成績變好
	2參加主題樂園的戶外教學讓我獲得更多的課外知識
	3參加主題樂園的戶外教學讓我更有學問
	4參加主題樂園的戶外教學讓我驗證課外知識
	5參加主題樂園的戶外教學提升自我解決問題的能力
	6參加主題樂園的戶外教學促進我和同學的團隊精神
	7參加主題樂園的戶外教學改善我和同學的人際關係
	8參加主題樂園的戶外教學讓學會尊重他人的意見
	9參加主題樂園的戶外教學讓我的人緣變得更好
	10參加主題樂園的戶外教學讓我學會和家人或朋友分享我的活動內容

資料來源：本研究整理

3.4 問卷收集

本研究對象為剛從主題樂園參與校外教學回來之國小高年級學童，研究範圍為根據交通部觀光局資料顯示102年主題樂園前5名依序為劍湖山世界、九族文化村、小人國主題樂園、六福村主題遊樂園、麗寶樂園這

五處領有觀光遊樂業執照且營業中之業者，所以針對到過這五個主題樂園的學童進行問卷調查。對象是今年4月1日到4月30日有參加主題樂園做校外教學的國小五、六年級學生，在參加完主題樂園戶外教學的隔天即填寫問卷。研究國小學童學生基本背景、學童對戶外教學的態度、學童對主題樂園場域設施滿意度、戶外教學學習成效、體驗價值之間的關係。

對到本次研究場域進行校外教學之國小高年級學童進行調查，共發出430份問卷，回收後刪除填答不完全及有問題之問卷38份，計有效問卷392份。藉由受試者在問卷上所給予的回饋，蒐集學生對校外教學滿意度以及學習成效之看法，並運用相關的統計方法對其回饋加以解釋，最後根據研究發現提出結論與建議。

3.5 資料分析方法

本研究對遊客的實地問卷調查後，將資料建檔，運用電腦統計軟體SPSS19.0進行資料分析，採用之統計分析方法為：描述性統計分析、因素分析、單因子變異數分析、相關分析、迴歸分析等方法，說明如下：

一、描述性統計分析 (Descriptive Statistics Analysis)

透過描述性統計分析，以簡單的次數分配與百分比等分析結果，以初步瞭解遊客的人口統計變數、旅遊特性等，了解遊客樣本分佈的情況，

並以平均數、標準差作為初步了解旅遊動機、旅遊體驗、休閒態度與休閒效益的樣本分布。

二、因素分析 (Factor Analysis)

因素分析是一種(變數)維度縮減(dimension reduction)的技術，將具有多變數之資料，縮減成較少的變數，同時保持原資料所提供之大部份資訊，變數縮減後，較易進行解釋。

三、變異數分析 (Analysis of Variance) 與T檢定 (T-Test)

變異數分析與T檢定是用來比較族群平均數間是否有差異存在，T檢定只能處理兩個平均數的比較；變異數分析(ANOVA)可處理兩個以上的平均數考驗，本研究用來了解不同遊客社經屬性、旅遊特性對各構面間是否有顯著性差異。假設變異數分析的結果，達到顯著的水準時(即P值 ≤ 0.05)，再進一步運用Scheffe多重比較法來檢定，此檢定法在考驗每一個平均數線性組合，分析其變異來源為何，以檢定各群組之間的差異情形，此法是各種事後比較方法中最嚴格的方法，其事後比較較為保守，有時會發生整體考驗F值達到顯著，但事後比較均不顯著情形，此時則改用以「最小顯著差異法」(Least-Significant difference; LSD)作為事後比較方法，以便和整體考驗F值的顯著性相呼應。

四、相關分析 (Correlate Analysis)

本研究以Person積差相關分析來確認旅遊動機、休閒態度、旅遊體驗與休閒效益變數與構面的關聯性。

相關分析是利用來衡量兩個隨機變數之間”直線關係”的方向與關係的程度，觀察兩個或兩個以上的變數，以決定是否可以從其他的變數衡量預測另一主要變數的情形。相關係數的特性為介於+1與-1之間，相關數值愈接近+1時，表示變數關聯性屬於正向相關；反之，則屬於負向相關。當數值等於+1時，稱為完全正相關。絕對值介於0.70~0.99之間為高度相關，0.4~0.69之間為中度相關，0.10~0.39之間為低度相關，0.10以下為微弱或無關（邱皓政，2006）。

五、迴歸分析 (Regression Analysis)

迴歸在建立自變數與依變數的函數關係，可解釋兩者間的關係，因此本研究利用迴歸分析探討變數的中介程度，藉以檢定本研究之假設是否成立，即旅遊體驗在旅遊動機與休閒效益的中介效果；旅遊體驗在休閒態度與休閒效益的中介效果。

Baron and Kenny (1986) 指出檢驗中介效果主要有三個步驟：(1) 自變數對中介變數影響的迴歸分析，但不包括依變數；(2) 中介變數對依變數影響的迴歸分析；(3) 自變數與中介變數同時對依變數影響的迴歸分析。

中介成立條件為：（1）自變數必定會影響中介變數、自變數也必定會影響依變數；（2）中介變數必定會影響依變數；（3）在中介變數影響依變數的情況會小於自變數影響依變數，若自變數對依變數影響程度為0-1之間，仍具有統計顯著性，則稱為具有部分中介效果（Partial Mediation）。



第四章 研究結果

本章節為研究結果，第一節為描述性統計可以得知樣本的人口統計變數，第二節為因素分析，第三節為信度分析，第四節為 t 檢定與變異數分析，第五節為相關分析，第六、七節為迴歸分析。

4.1 描述性統計

經由描述性統計整理以後，可以得知樣本的人口統計變數，性別方面：男生有 224 人，佔樣本數 57.1%，女生有 168 人，佔樣本數 42.9%。男生所占比例略多於女生。國小就讀年級方面：五年級：184 人，佔樣本數 46.9%，六年級：208 人，佔樣本數 53.1%。六年級所占比例略多於五年級。最喜歡的科目：語文：34 人，佔樣本數 8.7%，數學：40 人，佔樣本數 10.2%，健康與體育：129 人，佔樣本數 32.9%，綜合活動：53 人，佔樣本數 13.5%，藝術與人文：78 人，佔樣本數 19.9%，社會：30 人，佔樣本數 7.7%，自然與生活科：28 人，佔樣本數 7.1%。最喜歡的戶外教學活動：自然環境教育：32 人，佔樣本數 8.2%，文化社教機構：43 人，佔樣本數 11%，主題樂園：315 人，佔樣本數 80.4%，社區鄉土教學活動：2 人，佔樣本數 0.5%。

表 4.1 描述性統計表(樣本數:392)

變項	組別	樣本數	百分比(%)
性別	(1)男	224	57.1
	(2)女	168	42.9
年級	五年級	184	46.9
	六年級	208	53.1
最喜歡的科目	語文	34	8.7
	數學	40	10.2
	健康與體育	129	32.9
	綜合活動	53	13.5
	藝術與人文	78	19.9
	社會	30	7.7
	自然與生活科	28	7.1
最喜歡的戶外教學活動	自然環境教育	32	8.2
	文化社教機構	43	11
	主題樂園	315	80.4
	社區鄉土教學活動	2	0.5

資料來源：本研究整理

4.2 因素分析

本研究分析先透過 Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) 取樣適切性量數及 Bartlett 球形來檢定，KMO 值越大，表示變項間的共同因素越多，越適合做因素分析。KMO 值要有 0.7 以上，低於 0.5 則不適合做因素分析（李德治、童惠玲，2009）。再以 Bartlett 球形來檢定，若其卡方值達到顯著水準（卡方值 <0.05 ）表示變項間有共同因素存在，適合做因素分析（陳順宇，2000）。因素分析是一種資料縮減的統計技術，主要目的乃以較少的構面來呈現原先複雜的資料結構（吳明隆，2007）。本研究主要針對學童校外教學態度、體驗價值、滿意度及學習成效進行因素構面的萃取，以獲得清晰的組成構面概念，求得量表的建構效度（construct validity）。

4.2.1 態度因素分析

經過對「態度」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.897，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「態度」適合進行因素分析，如表 4.2 所示。依據因素分析選取方法分成兩個次構面，將其命名為「評價性反應」「行動意向」累計總解說變異量 62.888%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.2 態度因素分析表

構面	問項	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量%	Cronbach's α 值
評價性反應	A5 參加主題樂園的戶外教學能紓解我的課業壓力	0.757	4.077	62.888	0.888
	A7 參加主題樂園的戶外教學是有意義的學習活動	0.745			
	A3 主題樂園的設施和環境能讓我獲得新的知識	0.733			
	A9 參加主題樂園的戶外教學能提昇我對環境的認識	0.732			
	A1 參加主題樂園的戶外教學與一般的玩樂不同	0.691			
	A4 參加主題樂園的戶外教學能提昇我的學習熱忱	0.690			
行動意	A8 參加主題樂園的戶外教學可以改變我的不良習慣	0.883	1.583		
	A2 參加主題樂園的戶外教學能提昇我的學習樂趣	0.683			
	A6 參加主題樂園的戶外教學能培養我的合作精神	0.669			
KMO 值		0.897			
Bartlett 球形檢定值顯著性		0.000			

資料來源：本研究整理

4.2.2 體驗價值因素分析

經過對「體驗價值」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.901，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「體驗價值」適合進行因素分析，如表 4.3 所示。依據因素分析選取方法分成兩個次構面，將其命名為「卓越服務」「新奇趣味」累計總解說變異量 51.256%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.3 體驗價值因素分析表

構面	問項	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量%	Cronbach's α 值
卓越服務	B11 我會聽從現場解說人員的操作方法	0.769	3.185	51.256	0.923
	B12 主題樂園的遊樂設施介紹的清楚易懂	0.708			
	B01 園區的服務人員能時時提供遊客服務	0.647			
	B10 園區的服務人員態度親切	0.635			
	B08 主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力	0.548			
	B05 主題樂園的遊樂設施讓我覺得冒險刺激	0.519			
新奇趣味	B03 主題樂園的遊樂設施令我滿意喜歡	0.768	2.725		
	B04 主題樂園的整體設計讓我感到歡樂有夢幻感	0.638			
	B07 參加主題樂園的校外教學滿足了我的好奇心	0.579			
	B02 主題樂園的服務人員裝扮和服裝很有吸引力	0.561			
	B06 主題樂園的表演活動很吸引力	0.551			
	B09 主題樂園的紀念品很有紀念價值，我會購買	0.531			
KMO 值		0.901			
Bartlett 球形檢定值顯著性		0.000			

資料來源：本研究整理

4.2.3 滿意度因素分析

經過對「滿意度」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.921，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「滿意度」適合進行因素分析，如表 4.4 所示。依據因素分析選取方法分成兩個次構面，將其命名為「安全協助」「相關服務」累計總解說變異量 56.154%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.4 滿意度因素分析表

構面	問項	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量%	Cronbach's α 值
安全協助	C03 園區的導覽摺頁說明清楚易懂	0.811	4.035	56.154	0.936
	C04 園區的指標文字和圖示清楚易懂	0.791			
	C05 園區的官方網路提供詳細的資訊	0.721			
	C10 園區內提供足夠的休息地方	0.671			
	C08 園區內的硬體設施維護得很好	0.612			
	C01 主題樂園園區內動線流暢	0.597			
	C06 園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給	0.576			
	C02 園區的環境清潔衛生	0.567			
相關服務	C11 園區商店的紀念品價格是合理的	0.847	2.704		
	C12 園區商店的紀念品相當吸引人	0.692			
	C07 園區內販售的食物令我滿意	0.667			
	C09 我對園區的表演節目相當滿意	0.582			
KMO 值 0.921					
Bartlett 球形檢定值顯著性 0.000					

資料來源：本研究整理

4.2.4 學習成效因素分析

經過對「學習成效」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.869，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「學習成效」適合進行因素分析，如表 4.5 所示。依據因素分析選取方法分成兩個次構面，將其命名為「外界環境互動」「技能學習應用」累計總解說變異量 58.618%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.5 學習成效因素分析表

構面	問 項	因素 負荷 量	特徵 值	累積解 釋變異 量%	Cronba ch' s α 值
外 界 環 境 互 動	D06 參加主題樂園的戶外教學促進我和同學的團隊精	0.801	3.530	58.618	0.867
	D07 參加主題樂園的戶外教學改善我和同學的人際關	0.775			
	D08 參加主題樂園的戶外教學讓我學會尊重他人的意	0.765			
	D10 參加主題樂園的戶外教學讓我學會和家人或朋友	0.724			
	D02 參加主題樂園的戶外教學讓我獲得更多的課外知	0.536			
技 能 學 習 應 用	D01 參加主題樂園的戶外教學讓我的成績變好	0.788	2.332		
	D03 參加主題樂園的戶外教學讓我更有學問	0.641			
	D09 參加主題樂園的戶外教學讓我的人緣變得更好	0.626			
	D04 參加主題樂園的戶外教學讓我驗證課外知識	0.543			
	D05 參加主題樂園的戶外教學提升自我解決問題的能 力	0.541			
KMO 值		0.869			
Bartlett 球形檢定值顯著性		0.000			

資料來源：本研究整理

4.3 信度分析

信度是指一個測量的正確性或精確性，目的在於檢驗測量本身是否穩定。研究者可透過信度分析來衡量問卷題目之間的一致性與穩定性。根據 Cuieford (1965) 所提出 Cronbach's α 係數的穩定性標準，數值大於 0.7 為高信度。吳明隆 (2007) 認為信度良好的問卷或是量表，其總量表的信度 Cronbach's α 值最好在 0.80 以上，如果在 0.70 至 0.80 之間，還算可以接受的範圍。

表 4.6 各構面之信度表

研究變項	構面	信度 (Cronbach's α)	
態度	評價性反應	0.810	0.888
	行動意向	0.758	
體驗價值	卓越服務	0.870	0.923
	新奇趣味	0.855	
滿意度	安全協助	0.923	0.936
	相關服務	0.793	
學習成效	外界環境互動	0.843	0.867
	技能學習應用	0.821	

資料來源：本研究整理

4.4 T檢定與變異數分析

4.4.1 性別

表 4.7 為性別與各變數之獨立樣本 T 檢定顯示：男生與女生對各變數無顯著差異。

表 4.7 性別與各變數獨立樣本 T 檢定

構面	因素	男生 224 位		女生 168 位		T 值	顯著性
		平均數	標準差	平均數	標準差		
態度	評價性反應	4.2879	0.68002	4.3710	0.57870	-1.275	0.203
	行動意向	4.1057	1.22637	4.1865	0.65428	-0.776	0.438
體驗價值	卓越服務	4.3981	0.63775	4.5268	0.82164	-1.746	0.082
	新奇趣味	4.1533	0.85819	4.1825	0.60855	-0.377	0.707
滿意度	安全協助	4.2974	0.57097	4.3415	0.59682	-0.742	0.459
	相關服務	3.9475	0.70614	3.8616	0.80917	1.098	0.273
學習成效	外界環境 互動	4.4473	0.56829	4.4595	0.56761	-0.210	0.833
	技能學習 應用	4.1411	1.30995	3.9976	0.69178	1.399	0.163

資料來源：本研究整理

4.4.2 年級

表 4.8 為年級與各變數之獨立樣本 T 檢定顯示：五年級與六年級對各變數有顯著性差異。

表 4.8 年級與各變數獨立樣本 T 檢定

構面	因素	五年級 184 位		六年級 208 位		T 值	顯著性
		平均數	標準差	平均數	標準差		
態度	評價性反應	4.4900	0.55487	4.1763	0.67301	5.056	0.000
	行動意向	4.3804	1.18949	3.9279	0.78815	4.486	0.000
體驗價值	卓越服務	4.5797	0.82426	4.3413	0.60254	3.293	0.001
	新奇趣味	4.3370	0.58075	4.0144	0.86334	4.382	0.000
滿意度	安全協助	4.4803	0.51451	4.1713	0.60033	5.487	0.000
	相關服務	4.1291	0.63964	3.7175	0.79200	5.685	0.000
學習成效	外界環境 互動	4.5587	0.51812	4.3587	0.59305	3.564	0.000
	技能學習 應用	4.3641	1.31599	3.8279	0.75998	5.009	0.000

資料來源：本研究整理

4.4.3 科目

學童最喜歡的科目與各變數之單因子變異數分析顯示：科目與各變數部分顯著性差異。

表 4.9 最喜歡的科目與各變數之單因子變異數分析

變數	構面	1	2	3	4	5	6	7	F 值	顯著性	LSD
		N=34	N=40	N=129	N=53	N=78	N=30	N=28			
態度	評價性	4.352	4.441	4.373	4.361	4.2286	4.0333	4.3929	1.796	0.099	
	反應	9	7	4	6						
	行動意向	4.470	4.116	4.219	4.144	4.0365	3.6667	4.1905			
體驗價值	卓越服務	4.495	4.429	4.445	4.518	4.3056	4.2611	4.9643	3.442	0.003*	7>1, 2, 3, 4, 5, 6
	新奇趣味	4.235	4.387	4.146	4.138	4.1581	4.0111	4.0952	0.887	0.505	
滿意度	安全協助	4.367	4.403	4.324	4.306	4.2708	4.1958	4.3661	0.523	0.791	
	相關服務	4.088	3.862	3.914	3.792	3.8141	4.0333	4.1071	1.232	0.289	
學習成效	外界環境互動	4.541	4.525	4.466	4.564	4.3256	4.2667	4.4786	1.967	0.069	
	技能學習應用	4.158	3.990	4.184	4.015	3.8359	3.8933	4.6286	2.331	0.032*	7>2, 3, 4, 5, 6 3>5

註：1=語文 2=數學 3=健康與體育 4=綜合活動 5=藝術與人文 6=社會

7=自然與生活科技

註：* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

資料來源：本研究整理

4.4.4 最喜愛的戶外教學活動

學童最喜歡的戶外教學活動與各變數之單因子變異數分析顯示：最喜歡的戶外教學活動與各變數部分顯著性差異。

表 4.10 最喜歡的戶外教學活動與各變數之單因子變異數分析

變數		1	2	3	4	F 值	顯著性	LSD
構面		N=32	N=43	N=315	N=2			
態 度	評價性 反應	4.2292	4.2171	4.3534	3.4167	2.223	0.085	
	行動 意向	3.9583	3.9302	4.1905	3.6667	1.346	0.259	
體 驗 價 值	卓越 服務	4.4375	4.4574	4.4593	3.6667	0.798	0.495	
	新奇 趣味	3.9323	3.9767	4.2222	3.0833	3.905	0.009**	3>1, 2, 4
滿 意 度	安全 協助	4.1992	4.2529	4.3444	3.1250	3.718	0.012*	1, 2, 3>4
	相關 服務	3.8281	3.8779	3.9286	3.1250	0.942	0.420	
學 習 成 效	外界環 境互動	4.3188	4.2605	4.4971	3.7000	4.157	0.006**	3>2, 4
	技能學 習應用	3.9125	3.7023	4.1537	3.2000	2.292	0.034*	3>2

註：1=自然環境教育，2=文化社教機構，3=主題樂園，4=社區鄉土教學活動

註：* $p < 0.05$ ** $p < 0.01$ *** $p < 0.001$

資料來源：本研究整理

4.5 相關分析

本研究以相關分析進行瞭解國小高年級學童與各潛在變項間，以及各潛在變項與因素之間的關係程度。依據被測量變項的性質，分別以適合的相關係數來表示變項之間的關聯性強度，在兩個皆為二分類別資料時以 phi 係數表示，在類別二分變項與連續變相時以點二系列相關為主，在次序與連續資料時以 Spearman 相關係數表示，在連續與連續資料時以 Pearson 相關係數表示。基本背景資料的相關分析本研究根據背景資料的屬性，分別進行基本資料的相關程度(表 4.11)，其中相關程度最高的在安全協助與相關服務 0.670，表示對園區安全協助滿意度高的學童對園區相關服務的滿意度也高。

本研究以皮爾森相關分析法進行研究變相間之相關分析求得其相關係數並進行檢定，相關矩陣如表 4.11

表 4.11 構面相關分析表

變數	構面	評價性反應	行動意向	卓越服務	新奇趣味	安全協助	相關服務	外界環境互動	技能學習應用
態度	評價性反應	1							
	行動意向	0.620**	1	-					
體驗價值	卓越服務	0.556**	0.383**	1					
	新奇趣味	0.593**	0.405**	0.515**	1	-			
滿意度	安全協助	0.621**	0.452**	0.585**	0.581**	1			
	相關服務	0.466**	0.390**	0.456**	0.567**	0.670**	1		-
學習成效	外界環境互動	0.603**	0.463**	0.478**	0.467**	0.654**	0.461**	1	
	技能學習應用	0.397**	0.306**	0.326**	0.344**	0.389**	0.409**	0.485**	1

註：**在顯著水準為 0.01 時(雙尾)

資料來源:本研究整理

4.6 態度、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果

4.6.1 直接效果

本研究分別以三個迴歸模型進行驗證

假設 1: 態度對滿意度具有顯著影響

假設 2: 態度對學習成效具有顯著影響

假設 3: 滿意度對學習成效具有顯著影響

迴歸分析表 4.12 分析結果所示: 模式 I、II、III 皆為顯著, F 值分別為 226.332, 153.167, 187.979。

態度對滿意度的影響比態度對學習成效的影響程度大, 這表示態度對滿意度的影響比較直接。

4.6.2 滿意度的中介效果

Baron 和 Kenny(1986) 研究指出, 三條迴歸方程式必須估計以建立一中介(Mediator)模式時, 應該滿足下列條件:

- (1) 在迴歸模式中, 自變數(態度、體驗價值)對中介變數(滿意度)有顯著影響。
- (2) 在迴歸模式中, 自變數(態度、體驗價值)與中介變數(滿意度), 分別對因變數(學習成效)有顯著影響。
- (3) 當中介變數(滿意度)與自變數(態度、體驗價值)同時對因變數(學習成效)進行迴歸時, 原先自變數與因變數的顯著關係, 如因中介變數的存在而變得較不顯著, 而中介變數與自變數仍有顯著關係, 中介效果受到支持。

Baron 和 Kenny(1986) 亦指出, 如因中介變數置入, 使自變數對因變數的影響, 由原來的顯著消退(Drop Out)降低至不顯著, 則為強而有力的中

介實證。但如果中介變數的置入使自變數對因變數的影響下降,但仍達顯著水準時,表示其中有多重的中介因子(Multiple Mediating Factors)在運作,僅具有部分的中介效果。

根據 Baron 和 Kenny 的三步驟程序,以驗證(假設 6): 滿意度會在態度對學習成效的關係產生中介效果。如前述, 模式 I 顯示態度對滿意度具有顯著影響, 模式 II、III 顯示態度、滿意度分別對學習成效具有顯著影響。模式 IV 中, 以學習成效為依變數, 態度與滿意度為自變數進行迴歸分析。比較模式 II 與 IV, 顯示態度之 Beta 值皆降低, 因此滿意度在態度對學習成效的影響之間具有部分中介效果。

表 4.12 滿意度在態度對學習成效的中介效果分析

	模式 I	模式 II	模式 III	模式 IV
依變數	滿意度	學習成效	學習成效	學習成效
自變數	Beta 值	Beta 值	Beta 值	Beta 值
態度	0.606***	0.531***		0.293***
滿意度			0.570***	0.393***
R 平方	0.367	0.282	0.325	0.380
調整過 R 平方	0.366	0.280	0.324	0.376
F 值	226.332***	153.167***	187.979***	118.995***
顯著性	0.000	0.000	0.000	0.000
註: *表示 $p < 0.05$, **表示 $p < 0.01$, ***表示 $p < 0.001$				

資料來源: 本研究整理

4.7 體驗價值、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果

4.7.1 直接效果

本研究分別以三個迴歸模型進行驗證假設 4：體驗價值對滿意度具有顯著影響，假設 5：體驗價值對學習成效具有顯著影響，假設 3：滿意度對學習成效具有顯著影響。迴歸分析表 4.13 分析結果所示：模式 I、II、III 皆為顯著，F 值分別為 364.397、187.979、130.526。體驗價值對滿意度的影響比體驗價值對學習成效的影響程度大，這表示體驗價值對滿意度的影響比較直接。

4.7.2 滿意度的中介效果

根據 Baron 和 Kenny 的三步驟程序，以驗證(假設 7)：滿意度會在體驗價值對學習成效的關係產生中介效果。如前述，模式 I 顯示體驗價值對滿意度具有顯著影響，模式 II、III 顯示體驗價值、滿意度分別對學習成效具有顯著影響。模式 IV 中，以學習成效為依變數，體驗價值與滿意度為自變數進行迴歸分析。比較模式 II 與 IV，顯示認知之 Beta 值皆降低，因此滿意度在體驗價值對學習成效的影響之間具有部分中介效果。

表 4.13 滿意度在體驗價值對學習成效的中介效果分析

	模式 I	模式 II	模式 III	模式 IV
依變數	滿意度	學習成效	學習成效	學習成效
自變數	Beta 值	Beta 值	Beta 值	Beta 值
體驗價值	0.695***		0.501***	0.202***
滿意度		0.570***		0.430***
R 平方	0.483	0.325	0.251	0.346
調整過 R 平方	0.482	0.324	0.249	0.343
F 值	364.397***	187.979***	130.526***	103.045***
顯著性	0.000	0.000	0.000	0.000

註：*表示 $p < 0.05$ ，**表示 $p < 0.01$ ，***表示 $p < 0.001$

資料來源：本研究整理

4.8 各問項之重要程度排序表

本研究之態度構面之問項重要程度依其問卷得分平均數排序如下表 4.14

表 4.14 學童對戶外教學的態度

題項	內 容	平均數	標準差	排序
1	參加主題樂園的戶外教學與一般的玩樂不同	4.2347	0.84987	5
2	參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習興趣	4.2092	0.90868	6
3	主題樂園的設施和環境能讓我獲得新的知識	4.1378	0.90546	7
4	參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習熱忱	4.1173	0.94693	8
5	參加主題樂園的戶外教學能紓解我的課業壓力	4.6786	0.66613	1
6	參加主題樂園的戶外教學能培養我的合作精神	4.3878	0.78193	3
7	參加主題樂園的戶外教學是有意義的學習活動	4.2934	0.84209	4
8	參加主題樂園的戶外教學可以改變我的不良習慣	3.8240	2.25761	9
9	參加主題樂園的戶外教學能提升我對環境的認識	4.4796	0.77334	2

資料來源：本研究整理

本研究之體驗價值構面之問項重要程度依其問卷得分平均數排序如下表

4.15

表 4.15 體驗價值

題項	內 容	平均數	標準差	排序
1	園區的服務人員能及時提供遊客服務	4.3648	0.78156	6
2	主題樂園的服務人員裝扮和服裝很有吸引力	3.8520	0.97201	12
3	主題樂園的遊樂設施令我滿意喜歡	4.6556	2.12193	2
4	主題樂園的整體設計讓我感到歡樂有夢幻感	4.2577	0.85671	9
5	主題樂園的遊樂設施讓我覺得冒險刺激	4.7168	2.65085	1
6	主題樂園的表演活動很吸引我	3.9031	1.03187	10
7	參加主題樂園的校外教學滿足了我的好奇心	4.4515	0.83264	4
8	主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力	4.3597	0.84968	7
9	主題樂園的紀念品很有紀念價值，我會購買	3.8750	1.08333	11
10	園區的服務人員態度親切	4.3597	0.79687	8
11	我會聽從現場解說人員的操作方法	4.4949	0.72230	3
12	主題樂園的遊樂設施介紹的清楚易懂	4.4235	0.78948	5

資料來源：本研究整理

本研究之滿意度構面之問項重要程度依其問卷得分平均數排序如下表

4.16

表 4.16 對主題樂園場域設施滿意度

問 項	內 容	平均數	標準差	排序
1	主題樂園園區內動線流暢	4.1990	0.83479	8
2	園區的環境清潔衛生	4.2041	0.82430	7
3	園區的導覽摺頁說明清楚易懂	4.3622	0.76456	3
4	園區的指標文字和圖示清楚易懂	4.4056	0.80679	1
5	樂園的官方網站提供詳細的資訊	4.3112	0.78024	6
6	園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給	4.3240	0.81835	5
7	園區內販售的食物令我滿意	4.0230	0.94177	10
8	園區內的硬體設施維護得很好	4.3571	0.76027	4
9	我對園區的表演節目相當滿意	4.0357	0.89828	9
10	園區內提供足夠的休息地方	4.3673	0.79818	2
11	園區商店的紀念品價格是合理的	3.6046	1.14400	12
12	園區商店的紀念品相當吸引人	3.9796	0.94319	11

資料來源：本研究整理

本研究之學習成效構面之問項重要程度依其問卷得分平均數排序如下表

4.17

表 4.17 學童從事戶外教學的學習成效

問 項	內 容	平均數	標準差	排序
1	參加主題樂園的戶外教學讓我的成績變好	3.4847	1.12392	10
2	參加主題樂園的戶外教學讓我獲得更多的課外知識	4.2908	0.83841	6
3	參加主題樂園的戶外教學讓我更有學問	4.2908	3.82509	7
4	參加主題樂園的戶外教學讓我驗證課外知識	4.3316	0.81371	5
5	參加主題樂園的戶外教學提升自我解決問題的能力	4.2602	0.87806	8
6	參加主題樂園的戶外教學促進我和同學的團隊精神	4.5944	0.62043	1
7	參加主題樂園的戶外教學改善我和同學的人際關係	4.3597	0.80960	4
8	參加主題樂園的戶外教學讓學會尊重他人的意見	4.4566	0.72101	3
9	參加主題樂園的戶外教學讓我的人緣變得更好	4.0306	0.92650	9
10	參加主題樂園的戶外教學讓我學會和家人或朋友分享我的活動內容	4.5612	0.73379	2

資料來源：本研究整理

表 4.18 假設與驗證結果總表

研究假設	成立/不成立
1學童參加戶外教學的態度對滿意度具有顯著性影響	成立
2學童參加戶外教學的態度對學習成效具有顯著性影響	成立
3學童參加戶外教學的滿意度對學習成效具有顯著性影響	成立
4學童參加戶外教學的體驗價值對滿意度具有顯著性影響	成立
5學童參加戶外教學的體驗價值對學習成效具有顯著性影響	成立
6滿意度對態度及學習成效具有中介效果	成立
7滿意度對體驗價值及學習成效具有中介效果	成立
8人口統計變項對態度、體驗價值、滿意度及學習成效有顯著差異	部分成立

資料來源：本研究整理

第五章 結論與建議

本研究主要探討國小高年級學童參加在主題樂園進行戶外教學的態度、滿意度對學習成效的影響，體驗價值、滿意度對學習成效的影響，態度、體驗價值、滿意度、學習成效之關係。透過描述性統計分析、因素分析、信度分析、迴歸分析進行研究與分析，所得到的結果提供主題樂園園區與國民小學規劃戶外教學計畫參考之用。

5.1 結論

5.1.1 問卷分析與討論

1. 學童樣本

經由描述性統計整理以後，可以得知性別方面男生所占比例略多於女生，推測男生較勇於嘗試主題樂園的機械設施。國小就讀年級方面六年級所占比例略多於五年級，推測六年級學童是畢業旅行，大多數學生會參加。最喜歡的科目自然與生活科，推測國小學童是喜歡自然與生活科的知識較貼近於實際生活。最喜歡的戶外教學活動：主題樂園，推測主題樂園有別於其他的場域，可以提供學童更多的驚喜和視覺感受。

2. 學童結構的影響性

(1) T 檢定及單因子變異數分析中, 得知:

(a) 國小高年級學童男生與女生對各變數均無顯著性關係, 推測主題樂園是國小學童很喜歡的戶外教學地點。

(b) 由表 4.8 得知: 五年級與六年級對評價性反應、行動意向、卓越服務、新奇趣味、安全協助、相關服務、外界環境互動、技能學習應用這八個因素有顯著性差異。依分析結果推估: 五年級學童參加校外教學次數比六年級的學童少, 行前會聽從老師給的建議而決定當天行動, 當天到主題樂園場域也會先熟悉環境再集體行動, 而六年級的學童生活經驗較多, 出發前就規劃好當天行程, 一到主題樂園場域, 可以馬上體驗主題樂園場域的機械設施, 體驗主題樂園的科技魅力。故兩者究有顯著性差異。

(c) 由表 4.9 得知: 高年級學童最喜歡自然與生活科的學童比喜歡語文科、數學科、健康與體育科、綜合活動科、藝術與人文科、社會科的學童更重視體驗價值變項中的卓越服務這項因素。依分析結果推估: 喜歡自然與生活科的學童個性較活潑, 勇於嘗試新的探索, 對主題樂園遊樂設施的介紹會引起他們的興趣, 對現場解說會認真聽講、重視操作方法, 體驗遊樂設施的冒險刺激, 學生仔細聽解說, 操作就更正確安全, 這也是老師帶學生到主題樂園做校外教學很強調的一點, 因為這點攸關學生的安全。高年級學童最喜歡自然與生活科的學童比喜歡數學科、健康與

體育科、綜合活動科、藝術與人文科、社會科的學童更重視學習成效變項中的技能學習應用這項因素。依分析結果推估：喜歡自然與生活科的學生，上課時會熱烈的參與課程，動手做實驗，自動查詢補充資料，屬於動手做的孩童，他們認為參加主題樂園的戶外教學會讓他們成績變好，學生在機械設施處體驗時、在科幻影城觀賞時，可以對應到自然與生活科目的理論，讓他們將理論和實際操作融合，加深學科的理論印象。高年級學童最喜歡自然與生活科的學童比喜歡藝術與人文科更重視學習成效變項中的技能學習應用這項因素。依分析結果推估：喜歡自然與生活科的學生願意探索新事物，喜歡動態學習，喜歡藝術與人文科的學生個性較文靜，大多從事靜態活動，主題樂園的戶外教學屬於活動型，因此更能吸引喜歡自然與生活科的學生參加戶外教學。

(d)最喜歡到主題樂園進行戶外教學活動的學童比喜歡自然環境教育、文化社教機構、社區鄉土教學活動的學童更重視體驗價值中的新奇趣味,也就是問卷第三部分：主題樂園的服務人員裝扮和服裝很有吸引力、主題樂園的遊樂設施令我滿意喜歡、主題樂園的整體設計讓我感到歡樂有夢幻感、主題樂園的表演活動很吸引我、參加主題樂園的校外教學滿足了我的好奇心、主題樂園的紀念品很有紀念價值，我會購買。依分析結果推估：主題樂園的機械設施對國小學童而言是難得的，他們會珍惜戶外教學的機會去體驗。學生滿意主題樂園的紀念品價格是合理的，讓學生

有機會帶紀念品回家，與家人朋友分享他的經驗，藉由紀念品給學生再一次的回味，加深學生對主題樂園的滿意度。最喜歡到自然環境教育、文化社教機構、主題樂園的學童比喜歡到社區鄉土教學活動的學童更重視滿意度變項中的安全協助，也就是問卷選項第四部分：主題樂園園區內動線流暢、園區的環境清潔衛生、園區的導覽摺頁說明清楚易懂、園區的指標文字和圖示清楚易懂、樂園的官方網站提供詳細的資訊、園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給、園區內的硬體設施維護得很好、園區內提供足夠的休息地方。依分析結果推估：社區鄉土教學活動的場域較小，學生活動空間較小，老師較放心學童自由參觀；而自然環境教育、文化社教機構、主題樂園的場域大，老師會叮嚀要注意該場域的安全性，以團體一起活動較安全。最喜歡到主題樂園進行戶外教學活動的學童比喜歡文化社教機構、社區鄉土教學活動的學童更重視中學習成效中的外界環境互動，也就是問卷第五部分：參加主題樂園的戶外教學讓我獲得更多的課外知識、參加主題樂園的戶外教學促進我和同學的團隊精神、參加主題樂園的戶外教學改善我和同學的人際關係、參加主題樂園的戶外教學讓學會尊重他人的意見、參加主題樂園的戶外教學讓我學會和家人或朋友分享我的活動內容。依分析結果推估：主題樂園提供多樣化的場域設施，學生以小組成員一起體驗主題樂園的設施，讓學童感受到團體活動的樂趣，透過成員的意見溝通進而改善人際關係。最喜歡到主題

樂園進行戶外教學活動的學童比喜歡文化社教機構的學童更重視中學習成效中的技能學習應用,也就是問卷第五部分:參加主題樂園的戶外教學讓我的成績變好、參加主題樂園的戶外教學讓我更有學問、參加主題樂園的戶外教學讓我驗證課外知識、參加主題樂園的戶外教學提升自我解決問題的能力、參加主題樂園的戶外教學讓我的人緣變得更好。依分析結果推估:學童可以將機械設施和科幻影城所體驗到經驗,透過和同學討論分享、或查詢資訊來驗證所學知識。喜歡到自然環境教育、文化社教機構、主題樂園的學童比喜歡到社區鄉土教學活動的學童更重視滿意度變項中的安全協助,依分析結果推估:學童到這些場域活動時,活動空間大,需要有摺頁導覽來引導,讓他們在動線安全流暢、乾淨的、足夠的休息地點、設施有維護的場域活動,學生經過活動後,會有新體驗,這些新體驗會滿足學生,提高學生的滿意度。喜歡到主題樂園進行戶外教學活動的學童比喜歡文化社教機構、社區鄉土教學活動的學童更重視中學習成效中的外界環境互動。依分析結果推估;主題樂園提供的設施比其他場域更多樣化,更能吸引學生的參與,滿足學生學習新的課外知識,學生透過團體活動會有新的話題,互相分享體驗感受,而文化社教機構、社區鄉土教學活動是較靜態的,較不吸引學生參與。

(2)相關分析:

本研究以皮爾森相關分析法進行研究變相間之相關分析求得其相關係數並進行檢定，相關矩陣如表 4.11。基本背景資料的相關分析本研究根據背景資料的屬性，分別進行基本資料的相關程度，其中相關程度最高的在安全協助與相關服務 0.670，表示對園區安全協助滿意度高的學童對園區相關服務的滿意度也高。安全協助與外界環境互動的相關係數 0.654，表示重視安全協助的學童對外界環境互動的學習成效也高。態度變項中的評價性反應與安全協助的相關係數 0.621，表示重視評價性反應的學童也重視安全協助的滿意度。依分析結果推估：學生在意主題樂園園區的介紹、動線規劃，又學生的校外教學事先都會做好分組，是團體活動，如果園區提供的摺頁導覽或園區路線標示做得更清楚易懂，提供學生在討論當天的活動行程安排時更加得心應手，學生透過互相討論而決定共同的意見，學會尊重同組同學的意見，可以改掉個人的壞習慣，進而改善人際關係，促進同學間的團隊精神，老師和家長也樂意見到學童參加戶外教學是有學習成效的，主題樂園也具備教育功能的。學生到主題樂園做戶外教學，在廣大的園區做不同的活動後，他們是可以抒解課業壓力、放鬆情緒，並且從活動中獲得新知識，這是一件有意義的學習活動，回到學校從事學習活動就可提升學習效率，在主題樂園提供別於其他場域的環境和設施，帶給學生新的知識，可以提高學生到主題樂園做校外教學的滿意度。

5.1.2 態度構面敘述性與迴歸分析

本研究從迴歸模式中發現：「態度」對「滿意度」的影響大於「態度」對「學習成效」的影響。這表示態度對滿意度的影響比較直接。本研究分別以三個迴歸模型進行驗證假設1：態度對滿意度具有顯著影響，假設2：態度對學習成效具有顯著影響，假設3：滿意度對學習成效具有顯著影響。迴歸分析表4.12分析結果所示：模式I、II、III皆為顯著，F值分別為226.332、153.167、187.979。態度對滿意度的影響比態度對學習成效的影響程度大，這表示態度對滿意度的影響比較直接。模式I顯示態度對滿意度具有顯著影響，模式II、III顯示態度、滿意度分別對學習成效具有顯著影響。模式IV中，以學習成效為依變數，態度與滿意度為自變數進行迴歸分析。比較模式II與IV，顯示認知之Beta值皆降低，因此滿意度部分中介了態度對學習成效的影響。顯示：若能提高學童在主題樂園進行戶外教學的滿意度，能提高學童的學習成效。依分析結果推估：學生到主題樂園做校外教學所抱持的態度是這是可以紓解課業壓力、改變不良的習慣、進而能提升在校的學習熱忱、增加新知識，所以園區應可以多設計些配合學校課程的硬體設備、例如配合物理性的原理所設計的機械設施、配合藝術與人文方面增加表演節目、配合語文領域做闖關活動的資訊資料、配合數學科在園區做活動里程數計算，或紀念品特價時間等

的告示牌，讓學生每次到同一個主題樂園做校外教學都有不同的新鮮活動可以參加，就有耳目一新的感覺，也就更能提高學生到主題樂園做校外教學的滿意度，園區若能加強官方網站的活動資訊、多介紹園區的設施符合知識性的學習，說明清楚易懂，以提高學生行前即可先做知識性學習，當天驗證所學新知識，則可增加學生對主題樂園的滿意度，也可以讓學生因為在主題樂園的活動更增添他們的學習成效，讓老師和家長感受到主題樂園的戶外教學是有其教育功能的。

5.1.3 體驗價值感受構面敘述性與迴歸分析

本研究從迴歸模式中發現：「體驗價值」對「滿意度」的影響大於「體驗價值」對「學習成效」的影響。這表示體驗價值對滿意度的影響比較直接。本研究分別以三個迴歸模型進行驗證假設 4：體驗價值對滿意度具有顯著影響，假設 5：體驗價值對學習成效具有顯著影響，假設 3：滿意度對學習成效具有顯著影響。迴歸分析表 4.13 分析結果所示：模式 I、II、III 皆為顯著，F 值分別為 364.397、187.979、130.526。體驗價值對滿意度的影響比體驗價值對學習成效的影響程度大，這表示體驗價值對滿意度的影響比較直接。模式 IV 中，以學習成效為依變數，體驗價值與滿意度為自變數進行迴歸分析。比較模式 II 與 IV，顯示認知之 Beta 值皆降低，因此滿意度部分中介了體驗價值對學習成效的影響。顯示：若能提高學童在

主題樂園進行戶外教學的滿意度,能提高學童的學習成效。依分析結果推估:園區須就環境設施與各類活動做一系列的設計,長期不斷推陳出新,滿足學生的好奇心和夢幻感,增加學生的體驗,讓他們感受到主題樂園的戶外教學是有價值的,令人滿意度的。管理者應以學童的滿意度為主要活動設計方向,園區提供街頭表演活動,邀請學生共同參與活動,以街頭表演的路線,讓學生看到園區的新設施、新餐飲和新紀念品,他們會因此去體驗新的設備,以利提升國小學童到主題樂園進行戶外教學的滿意度,戶外教學後與同學或師長一起分享到主題樂園的戶外教學經驗,透過分享讓學生再次回味當天活動,體驗到此次活動很有收穫,不僅有新的體驗價值,也提升滿意度,更有學到新知識,提升學童的戶外教學的學習成效,彰顯教育功能。

5.2 建議

根據本研究結果,對學童到主題樂園做戶外教學之教育功能提出以下看法

5.2.1 對學校老師的建議:

(1)依據研究結果顯示,戶外教學滿意度與學習成效有顯著相關,學童參與校外教學的滿意度越高,學習成效也就越好,教育功能也越顯著。建

議學校老師可以針對國小7大領域課程，在每學期的課程計畫中提出舉辦校外教學活動，讓學生有更多學習的管道。

(2)研究結果顯示學童最喜歡的地點是主題樂園。學生認為到主題樂園做校外教學最能紓解課業壓力和促進同學間的團隊精神，既然是學校辦戶外教學，就是走出教室外的學習活動，運用戶外教學來做些活潑的教學，讓學生的學習活動充滿新鮮感，不覺得學習是枯燥乏味的，更能發揮教育功能。學校老師可以將主題樂園的導覽做事前的教育，讓學生出發前就可以和同學先規畫當天行程，透過當天在主題樂園活動時，學生會因分組行動而學會和同學互動。

5.2.2 對學校行政的建議

(1)研究結果顯示學童最喜歡的地點是主題樂園。學童家長會希望學校辦理戶外教學的主題樂園設施能夠寓教於樂，甚至能有教育意義，而非單純提供娛樂，學校行政單位可召開親師座談會與家長溝通聯繫，宣導戶外教學到主題樂園所蘊含的教育功能。

(2)研究結果顯示重視安全協助的學童對外界環境互動的學習成效也高。學校行政應該要求園區提供有關教育功能的資源，較符合辦理校外教學的精神及內容，讓學校教師能有更多樣化的選擇，引起學童到主題樂園的學習興趣，而不是到主題樂園走馬看花而已。

5.2.3 對主題樂園的建議

(1)依據表 4.10，學童到主題樂園活動時，更重視體驗價值中的新奇趣味，主題樂園應多設計些新奇有趣的遊樂設施來吸引學生的目光，讓他們體驗後，會認為很有價值而再次造訪或介紹給其他人來體驗這新奇有趣的遊樂設施。

(2)研究結果顯示喜歡自然與生活科的學生也重視學習成效變項中的技能學習應用。業者可以思考在機械設施的介紹，增加其物理原理的介紹，讓學生能經驗機械設施體驗後，了解課本上教到的物理原理，讓學生能從園區種植的植物或飼養的動物，了解自然科技的知識，從實際眼見驗證課本知識，讓學生能從科技幻影體驗後，發覺藝術與人文的奧妙，給學生深刻體驗到主題樂園的戶外教學是有教育功能的。

(3)研究結果顯重視評價性反應的學童也重視安全協助的滿意度。主題樂園業者應更積極在軟硬體方面規劃適合進行戶外教學的環境，包括硬體設施及學習氣氛的營造，軟體設計更具有教育意義的課程活動，學生是很樂意接受園區解說人員的指導，建議園區要提升解說人員的表達能力及知識，讓學生聽了解說後，都能躍躍欲試，很想體驗，如此也可增加學生對主題樂園的滿意度。

5.3 研究限制

研究變項的限制：影響學生對於校外教學的態度有很多因素存在，本研究僅止於就學生對於校外教學的旅遊態度、體驗價值、旅遊滿意度、學習成效四大變項做討論。

研究推論的限制：本研究只以國小五、六年級學生到劍湖山主題樂園做為校外教學為發收地點，所以在做推論和解釋時，只以劍湖山主題樂園和國小五、六年級學生為主。

研究方法的限制：本研究採用問卷調查法來進行，假設所有參與問卷的學生都能據實作答。

1. 問卷的發放時間是學校帶領學生到劍湖山主題樂園做校外教學的時間，是屬於非週休的時段，所以數據解釋力以學生校外教學時間為主。因地點相同，所以假設假日和平常日學生到劍湖山主題樂園的感受仍一致。
2. 問卷施測區域是以劍湖山主題樂園的國小五、六年級的學生為主，所以受測者必須參與過完整的設施。因本研究主要以到過劍湖山主題樂園做校外教學為研究方向，所以在今年4月份有到過劍湖山主題樂園做校外教學的國小五、六年級學生，其所填的問卷數據集為本研究所採用。

5.4 對未來研究者的建議

到主題樂園做校外教學是可以達到教學成效，有教育功能，因此建議可以將主題樂園的特色，配合學校課程，設計成各式各樣的學習單，在學生出發前，先做行前說明，然後規劃當天行程，學生可以分組活動，從行前就讓學生自己來規劃當天行程和收集資料，經過當天的體驗活動，透過學習單的填寫，可以讓學生知道自己的規劃是否有價值？滿意度如何？學習成效好嗎？



中文文獻

1. 王靜如 (1991)，高屏地區國小戶外教學現況困難之調查分析，初等教育研究，第 3 期，頁 363-396。
2. 王鑫、朱慶昇 (1995)。戶外教育的範疇。教師天地，第 75 期。
3. 朱敬先 (1995)。教育心理學。台北：五南。
4. 何中華、黃燕釗 (1991)。台灣地區的遊樂園。詹氏書局出版。
5. 沈六 (1997)。台灣省各級學校校外教學參考手冊 (頁 1-46)。台中：台灣省政府教育廳。
6. 吳滄洲 (2012)。國小學童家長對於學童至主題樂園實施校外教學的態度及滿意度之研究。逢甲大學土地管理研究所碩士論文。
7. 陳昭如 (2009)。教師運用休閒農場進行戶外環境教育的認知、態度與考量因素之研究—嘉南地區國小為例。國立臺南大學生態旅遊研究所碩士論文。台南市：未出版
8. 藍紅玉 (2009)。校外教學價值認知、滿意度與學習成長。亞洲大學休閒與遊憩管理學系碩士論文。
9. 羅功名 (2007)。國小教師對實施休閒農場校外教學的認知與態度之研究—以花蓮縣為例 (未出版碩士論文)。國立屏東科技大學，屏東縣。
10. 吳政憲 (2005)。以劇場理論探討主題樂園之要素、體驗品質、

體驗滿意度如何影響忠誠意圖—以花蓮海洋公園為例。輔仁大學管理學研究所碩士論文。

11. 黃長發、李貞(2007) 主題樂園遊客體驗價值與顧客滿意度相關之研究。中州學報第二十八期。
12. 劉連茂(2000)。21 世紀主題樂園的夢幻與實現。詹氏書局出版。
13. 王瑩瑛(2013)，觀察、體驗—身歷其境的學習以國立科學工藝博物館情境設計為例，臺灣博物季刊，32(3)，96-103。
14. 古梨湘(2013)，服務接觸和旅遊品質對體驗價值和重遊意圖之影響—以國立臺灣歷史博物館為例，私立南臺科技大學行銷與流通管理系未出版碩士論文，臺南市。
15. 何明城(2001)，以體驗學習為基礎建構青少年休閒系統—以 Project Adventure 為例，臺北市：行政院青年輔導委員會。
16. 吳政峰(2012)，「體驗經濟」與「體驗教育」—兼論《創擬學校》之發展潛能與利基，品質月刊，48(6)，16-21。
17. 吳清山(2003)，體驗學習的理念與策略，教師天地，127，14-22。
18. 吳清山、林天祐(2004)，體驗學習，教育研究月刊，126，151。
19. 沈慶龍、張正昌(2008)，探討體驗價值的前因因子及其對顧客滿意度之影響，行銷評論，5(4)，575-602。

20. 周文玲、張秀惠、謝茵如(2012)，健身俱樂部顧客體驗價值對行為意向之影響—兼論顧客涉入程度之干擾效果，長榮運動休閒學刊，6，101-111。
21. 周佳蓉、陳嫻郁(2013)，遊客對臺南地方小吃的體驗價值、滿意度與重遊意願，休閒事業研究，11(1)，1-17。
22. 林淑惠(2003)，體驗學習在國民小學教學上的應用，教師天地，127，51-53。
23. 林慧萍(2011)，休閒農場遊客生活型態、體驗動機與體驗價值關聯之研究，國立中興大學應用經濟學系未出版碩士論文，臺中市。
24. 張吟如(2014)，觀光工廠遊客參觀動機、知覺品質、體驗價值與重遊意願關係之研究：以臺灣氣球博物館為例，國立臺中教育大學永續觀光暨遊憩管理碩士班未出版碩士論文，臺中市。
25. 張和然、張菁敏(2011)，體驗價值、顧客滿意度對行為意圖影響之研究—以國立傳統藝術中心為例，島嶼觀光研究，4(1)，49-68。
26. 張春興(1989)，心理學，臺北市：東華書局。
27. 許仲喬(2011)，女性自助旅行者旅遊動機、行前期望、實際體驗與行為意向之研究—以澎湖為例，國立澎湖科技大學觀光休閒事業管理研究所未出版碩士論文，澎湖縣。
28. 陳宏斌、胡俊傑、林世能(2007)，茶園觀光客之旅遊體驗品質、

- 旅遊體驗價值、滿意度與忠誠度之研究，管理實務與理論 研究，1(4)，107-123。
29. 陳美芬、陳麗雪(2013)，農村旅遊吸引力與體驗價值之研究，農業推廣文彙，58，33-49。
30. 陳朝鍵、李明仁(2012)，臺北國際自行車展覽會之顧客體驗行銷與體驗價值關係之研究，休閒事業研究，10(1)，30-40。
31. 陳甦彰、黃秀美(2009)，澎湖海洋牧場遊客體驗品質、體驗情緒、體驗價值對其忠誠度之影響研究，服務業管理評論，7，74-98。
32. 曾南彥、蔡榮哲、劉耀中(2012)，中小學生教育體驗需求與滿意度之研究—以嘉義縣中埔鄉休閒農場為例，體驗教育學報，5，52-79。
33. 曾瑞程(2009)，臺南古都國際馬拉松運動觀光體驗價值之研究，休閒暨觀光產業研究，4(2)，125-140。
34. 黃長發、李貞(2009)，主題樂園遊客體驗價值與顧客滿意度相關之研究，中州學報，28，131-147。
35. 黃長發、簡彩完(2009)，主題樂園遊客體驗價值與休閒效益相關之研究，休閒保健期刊，2，11-27。
36. 楊琬琪(2009)，臺灣咖啡節體驗價值模式建立與複核效化評鑑之研究，International Journal of LISREL, 2(2), 55-68。

37. 蔡長清、許淑芬(2011)，臺灣都會區美食餐廳顧客之體驗價值與品牌績效之相關研究，商業現代化學刊，6(2)，43-57。
38. 簡彩完(2006)，布魯樂谷與八仙海岸主題遊樂園體驗價值之研究，運動與遊憩研究，1(2)，84-100。
39. 吳瑞祥(2010)。國中生校外教學活動休閒需求與滿意度之研究—以三鶯樹地區國中為例。國立臺灣師範大學體育學系碩士論文。
40. 林苑地(2004)。主題樂園遊樂品質評量指標建立及遊樂滿意度評量模式發展之研究—以國內民營綜合主題樂園為例。真理大學管理科學研究所碩士論文。
41. 紀正德(2006)。國小校外教學滿意度與重遊意願之研究—以新竹老鍋休閒農莊例。世新大學觀光學研究所碩士論文。
42. 陳沁婕(2013)，臺灣中部地區寒假運動育樂營參與動機及滿意度之研究，國立中正大學運動與休閒教育研究所未出版碩士論文，嘉義縣。
43. 廖雅芳(2004)，臺灣花卉博覽會遊客滿意度之研究，國立屏東科技大學農村規劃系未出版碩士論文，屏東縣。
44. 顏良安(2012)，消費者休閒動機、體驗價值、滿意度與忠誠度之研究—以宜蘭國際童玩藝術節為例，國立屏東商業技術學院休閒遊憩與創意產業管理研究所未出版碩士論文，屏東縣。

45. 余民寧 (1997)。有意義的學習—概念構圖之研究。台北市：商鼎。
46. 余紫瑛 (2000)。探索教育活動影響國中學生自我概念與人際關係之實驗研究。國立台灣師範大學公民訓育研究所碩士論文，未出版，台北。
47. 吳家楨 (1995)。四獸山戶外教學淺談。教師天地，75，60-61。
48. 吳清山 (2003)。體驗學習的理念與策略。教師天地，127，14-22。
49. 李翠萍 (2002)。從學生觀點談如何提升及獲得教育的最大價值。國教之聲，34 (2)，14-18。
50. 李慶耀、鍾邦友、黃思綺、王松溪 (1993)。校外教學。台灣教育，515，44-46。
51. 周玉秀 (2005)。談體驗活動到體驗教育的理論基礎。國民教育，45 (4)，2-6。
52. 林玉體 (1980)。教育價值與事實。國教月刊，27 (5)，3-7。
53. 林玉體 (1993)。教育價值論。台北市：文景。
54. 林瑞佑 (2002)。戶外教學對國小兒童讀圖技能學習效果的探究。人文及社會學科教學通訊，13 (1)，104-122。
55. 林儷蓉 (2000)。休閒農場資源與國小校外教學目標之相關研究—以學童及教師之觀點。朝陽大學休閒事業管理系碩士班碩士論

文，未出版，台中。

56. 花彩玲 (1992)。戶外教學的省思。學前教育，15 (4)，46-47。
57. 邱連煌 (1978)。價值教育之新方法—價值澄清。師友，133，2-7。
58. 洪瑞佑 (1999)。戶外教學對國小六年級學生在鄉土地理學習效果之研究。國立嘉義師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，嘉義。
59. 紀承維 (2003)。國小學童家長對學校實施戶外教學之調查研究—以臺中縣市為例。國立台中師範學院環境教育研究所碩士論文，未出版，台中。
60. 彭文珊、周玉秀 (2005)。戶外教學的文獻探討。國民教育，45 (4)，38-44。
61. Dewey, J. (1992)，經驗與教育(Experience and education)(姜文閔譯)，臺北市：五南圖書，(原著於1938年出版)。
62. 鄭孟芳、林素華(2010)，國小高年級自然科學學習風格、學習動機與學業成就相關研究，生物科學，52(2)，39-56。
63. Herbart, J. F. (1991)，教育學講授綱要 Umrisspädagogischer vorlesungen)(李其龍譯)，臺北市：五南圖書出版。

英文文獻

1. Backman, S. J., & Crompton, J. L. (1985). Education experience contribute to cognitive development. *Journal of Environmental Education*, 16(2), 4-13.
2. Daubert, T. F., & Ream, R. R. (1980). Wilderness and classroom: Bringing each to the other. *Journal of Environmental Education*, 11(3), 16-18.
3. Donaldson, G. W. (1972). Research in outdoor education. *Journal of Environmental Education*, 3(4), 9-10.
4. Palmberg, I., & Kuru, J. (2000). Outdoor activities as a basis for environmental responsibility. *Journal of Environmental Education*, 31(4), 32-36.
5. Pougailles, R. (1980). Outdoor education at evergreen. *Journal of Environmental Education*, 11(3), 11-12.
6. Priest, S. (1989). The influence of national characteristic on attitudes and approaches to outdoor leadership preparation. *Journal of Environmental Education*, 20(3), 34-43.
7. Rivkin, M. S. (1997). The schoolyard habitat movement: What it is and why children need it. *Early Childhood Education Journal*, 25 (1), 61-66.
8. Dewey, J.(1938). *Experience and education*. Toronto: Collier-MacMillan Canada Ltd.
9. Estes, C. A.(2004). Promoting student centered learning in experiential education. *Journal of Experiential Education*, 27(2), 141-160.
10. Goffman, E.(1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. New York: Harper and Row.

11. Hoover, J. D.(1974). Experiential learning: Conceptualization and definition, simulations. *Games and Experiential Learning Techniques*, 1, 31-35.
12. Knapp, C. E.(1992). *Lasting lessons: A teacher's guide to reflecting on experience*. Charleston: ERIC Clearinghouse on Rural Education and Small Schools, Charleston, WV.
13. Kolb, D. A.(1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
14. Lefrancois, G. R.(1997). *Psychology for teaching*. Belmont, Calif.: Wadsworth.*Journal of School sychology*, 44, 351-373.
15. Meyer, A. E.(1939). *The development of education in the Twentieth century*. New York: Prentice-Hall.
16. Passmore, J.(1980). *The philosophy of teaching*. Cambridge,Massachusetts: Harvard University Press.
17. Sternberg, R. J., & Williams, W. M.(2002). *Educational psychology*.
18. Allport,G.W.(1935).Attitudes,InC.Murchison(Ed.),*Handbook of social psychology(Vo1.2)*,Worcester, Clark University Press. 798-844.
19. Daneshku. (1995). Theme parks thrills and spills, *Financial Times*. 1(5),3-5.
20. Fishbein, M (1967). Attitudes and perdition of behavior in *Readings in Attitude Theory and Measurement*, ed., Martin Fishbien, New York:Jhon Wiley.
21. Smith, J. U.(1970). *Outdoor Education*. New York: Prentice Hall.
22. Wylson. (1994). *Theme parks, leisure centers, zoo and aquaria textbook*.New York: John Wiley & Sons Inc.

附件：國小學童戶外教學體驗與學習成效問卷

親愛的小朋友：你好！

這是一份為了想幫忙小朋友能在快樂的學習環境中成長的研究問卷。

這不是考試，沒有「對」和「錯」的答案。你所填的內容只是為了做研究，不會讓別人知道的。問卷上不必寫姓名，千萬不要漏寫任何一題，非常謝謝你的合作與幫忙。你的填寫對學術的研究非常有貢獻喔！

敬祝 身體健康 學業進步

南華大學旅遊管理研究所

指導教授：莊鎧溫博士

研究生：王昭敏敬上

日期：中華民國一〇三年十月

【第一部分】基本資料〔請在適當的□中打√〕

一. 性別 男生 女生

二. 你就讀國小 五年級 六年級

三. 你最喜歡的科目（只能選一個，請打√） ①語文 ②數學 ③健康與體育 ④綜合活動 ⑤藝術與人文 ⑥社會 ⑦自然與生活科

四. 你最喜歡的戶外教學活動（只能選一個，請打√）

(1) 自然環境教育，例：自然生態保護區、森林公園。

(2) 文化社教機構，例：博物館、動物園。

(3) 主題樂園，例：劍湖山世界 六福村主題遊樂園 九族文化村

(4) 社區鄉土教學活動，例：文化中心、鄉鎮公所、圖書館。

【請接下一頁繼續作答】

以下√選一個你在四月份參加的戶外教學地點，劍湖山世界 九族文化村 六福村主題遊樂園 小人國主題樂園 麗寶樂園，並以這個地點來填寫以下的問卷。問卷分成五個等級：非常同意、同意、普通、不同意、非常不同意，根據你的感覺請選一個打√作答。

【第二部分】學童對戶外教學的態度

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1 參加主題樂園的戶外教學與一般的玩樂不同	<input type="checkbox"/>				
2 參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習興趣	<input type="checkbox"/>				
3 主題樂園的設施和環境能讓我獲得新的知識	<input type="checkbox"/>				
4 參加主題樂園的戶外教學能提升我的學習熱忱	<input type="checkbox"/>				
5 參加主題樂園的戶外教學能紓解我的課業壓力	<input type="checkbox"/>				

6 參加主題樂園的戶外教學能培養我的合作

精神

7 參加主題樂園的戶外教學是有意義的學習

活動

8參加主題樂園的戶外教學可以改變我的不良

習慣

9參加主題樂園的戶外教學能提升我對環境的

認識

【請接下一頁繼續作答】

【第三部分】體驗價值

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1 園區的服務人員能及時提供遊客服務	<input type="checkbox"/>				
2 主題樂園的服務人員裝扮和服裝很有吸引力	<input type="checkbox"/>				
3 主題樂園的遊樂設施令我滿意喜歡	<input type="checkbox"/>				
4 主題樂園的整體設計讓我感到歡樂有夢幻感	<input type="checkbox"/>				
5 主題樂園的遊樂設施讓我覺得冒險刺激	<input type="checkbox"/>				
6 主題樂園的表演活動很吸引我	<input type="checkbox"/>				
7 參加主題樂園的校外教學滿足了我的好奇心	<input type="checkbox"/>				
8 主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力	<input type="checkbox"/>				
9 主題樂園的紀念品很有紀念價值，我會購買	<input type="checkbox"/>				
10 園區的服務人員態度親切	<input type="checkbox"/>				
11 我會聽從現場解說人員的操作方法	<input type="checkbox"/>				
12 主題樂園的遊樂設施介紹的清楚易懂	<input type="checkbox"/>				

【請接下一頁繼續作答】

【第四部分】對主題樂園場域設施滿意度

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1 主題樂園園區內動線流暢	<input type="checkbox"/>				
2 園區的環境清潔衛生	<input type="checkbox"/>				
3 園區的導覽摺頁說明清楚易懂	<input type="checkbox"/>				
4 園區的指標文字和圖示清楚易懂	<input type="checkbox"/>				
5 樂園的官方網站提供詳細的資訊	<input type="checkbox"/>				
6 園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給	<input type="checkbox"/>				
7 園區內販售的食物令我滿意	<input type="checkbox"/>				
8 園區內的硬體設施維護得很好	<input type="checkbox"/>				
9 我對園區的表演節目相當滿意	<input type="checkbox"/>				
10 園區內提供足夠的休息地方	<input type="checkbox"/>				
11 園區商店的紀念品價格是合理的	<input type="checkbox"/>				
12 園區商店的紀念品相當吸引人	<input type="checkbox"/>				

【請接下一頁繼續作答】

【第五部分】學童從事戶外教學的學習成效

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1 參加主題樂園的戶外教學讓我的成績變好	<input type="checkbox"/>				
2 參加主題樂園的戶外教學讓我獲得更多的課 外知識	<input type="checkbox"/>				
3 參加主題樂園的戶外教學讓我更有學問	<input type="checkbox"/>				
4 參加主題樂園的戶外教學讓我驗證課外知 識	<input type="checkbox"/>				
5 參加主題樂園的戶外教學提升自我解決問題 的能力	<input type="checkbox"/>				
6 參加主題樂園的戶外教學促進我和同學的團 隊精神	<input type="checkbox"/>				
7 參加主題樂園的戶外教學改善我和同學的人 際關係	<input type="checkbox"/>				
8 參加主題樂園的戶外教學讓學會尊重他人的 意見	<input type="checkbox"/>				
9 參加主題樂園的戶外教學讓我的人緣變得更 好	<input type="checkbox"/>				
10 參加主題樂園的戶外教學讓我學會和家人 或朋友分享我的活動內容	<input type="checkbox"/>				

【非常感謝你耐心的作答，問卷到此結束！】