

利用主題遊樂園資源達成國民小學校外教學 目標之研究—以劍湖山世界主題遊樂園為例

A study on the objectives of outdoor education for elementary school by using the resources of theme park -A case study of Janfusun Fancyworld theme park

沈進成 Ching-Cheng Shen *

許淑祉 Shu-Chih Hsu **

(2005/5/26 收稿, 2005/10/25 接受刊登)

摘 要

本研究以利用主題樂園資源達成國民小學校外教學目標為研究主題,以嘉義縣國民小學教師為問卷調查對象。研究結果顯示:1.多數教師認為劍湖山世界是符合學生期望,適合高年級學生進行一天校外教學活動的場域;2.需求調查顯示教師期望園區主動提供資源的需求高;3.科技資源及生活資源對達成校外教學目標的適宜性較高;4.園區資源對校外教學目標的達成度,情意領域較認知領域高;5.機械性遊具情意領域,環境規劃、文物展示認知領域,影響劍湖山世界作為校外教學場域的合適性;6.教師希望事先獲得科技資源及生活資源的資料以利課程編排,並希望園區提供解說服務;7.3D特效及藝文活動資源是最能吸引全體同學的活動。

關鍵詞: 校外教學、主題樂園、劍湖山世界、情意、認知

ABSTRACT

A study on the objectives of outdoor education are reached by using the resources of theme park for elementary school . The subjects of this survey are teachers of elementary schools in Chiayi Country. The results are following: 1. Most teachers consider that Janfusun Fancyworld Theme Park is a suitable place for the fifth and sixth grade to stay one day for outdoor education of elementary schools. 2. Elementary school teachers like to get more information about theme park characteristics before going outdoor education. 3. Technology and living resources could reach the objectives of outdoor education. 4. The affective objectives could be reached more than cognitive

*高雄餐旅學院旅遊管理所副教授 (Email : sccheng@mail.nkhc.edu.tw)

**南華大學旅遊事業管理所碩士 (Email : anglesutz@yahoo.com.tw)

objectives. 5. The notable factor of influence Janfusun Fancyworld Theme Park is affective objectives of mechanical amusement park. Hence, Janfusun Fancyworld Theme Park becomes a suitable place for outdoor education in elementary schools. The secondary factor is cognitive objective of environment and cognitive objective of cultural products. 6. Elementary school teachers like to get more information about technology and living resources before going outdoor education. This will help elementary school teachers to arrange curriculum for the students. They also like to get more service about explanation of the Theme Park. 7. Specific effect of 3D and art resource are the best activity to attract all students.

Keywords : Outdoor Education, Theme Park, Janfusun Fancyworld Theme Park, Affective, Cognitive

一、前言

校外教學可以利用課堂外的活動與資源，使學生從直接的、實際的、生活的體驗中學習，促進學生認識自我以及其在社會環境中的角色，有助於他們對特定主題的瞭解。多數的教師認為實施校外教學是相當有意義的活動，對校外教學的功能持肯定的態度。而學生普遍對建構主義的校外教學採取正面肯定的態度。顯見校外教學是達成學習目標的重要途徑之一。中小學生校外教學場域的決定，一般常由學校行政人員與老師，考量教學目標、學生的偏好、家長的看法及學生的管理等因素來加以選擇。顯見學校行政人員與老師對校外教學場域的選擇扮演非常重要的角色。

國內主題樂園由幼稚型產業，漸漸轉型為成長型的產業，主題遊樂園的世界潮流將朝向創意體驗、數位化體驗及寓教於樂的趨勢發展，融合教育體驗、美學體驗、情境體驗、科技體驗及虛擬體驗於一體。根據交通部觀光局網站（2004）的統計資料顯示，2004年民營遊樂園的旅遊人次約為2400萬人次。根據劍湖山世界經營管理階層估計中小學生校外教學人次一年約為550萬人次，劍湖山世界遊樂園一年校外教學遊客數約為100萬~120萬人次，約佔學生校外教學市場之20%，顯見劍湖山世界遊樂園為中小學生校外教學的重要場域。由於校外教學市場一般選擇在週一至週五來實施，可彌補主題遊樂園非假日客源之不足，加上需透過旅行業之仲介，其門票價格低，形成激烈價格導向競爭的市場。故主題遊樂園如何提高旅遊價值，以吸引校外教學市場，便成為值得研究的課題。

藉由校外教學的資源，學生可憑其知覺經驗，去觀察與發現問題和事實現象間的關連與結構，使其對知識的學習能達到較佳的效果。隨著教育改革的推動，教育品質的提升，校外教學課程日益重要。有關校外教學地點的選擇、學習的效果及校外教學目標的達成，將是規劃校外教學活動的核心所在。為避免校外教學成為流於形式的外出旅遊，實有必要更深入瞭解，如何運用主題樂園的資源，以規劃適合的校外教學課程？主題樂園的經營者與主管單位如何改善或開發其園內的資源，以吸引國民小學來此做校外教學？有鑑於此，本研究以利用主題遊樂園資源達成國民小學校外教學目標適宜性為研究主題，以國小教師及行政人員為調

查對象，所欲達成的之研究目包括：（一）探討劍湖山世界主題樂園資源為國小教師配合教學目標運用的適宜性；（二）劍湖山世界主題樂園資源對其作為校外教學場合適性影響；（三）根據研究結果，提出劍湖山世界主題樂園未來改善及開發資源的建議，以強化其在校外教學市場的競爭力。

二、文獻探討

2.1 校外教學

王鑫（1995）認為戶外教育是指利用課堂外的活動，以發現學習原則與感官的運用，使學生從直接的、實際的、生活的體驗中學習，並藉這種戶外習得的智能，促進學生認識自我以及其在社會環境中的角色，同時有助於他們對特定主題的瞭解。而美國戶外教育之父Sharp亦明確的指出，「不論任何年級、任何學科的課程，若能從戶外教學獲得最佳學習效果，便在戶外進行教學活動」（Ibrahim & Cordes, 1993）。台灣省政府教育廳於台灣省各級學校校外教學參考手冊指出(沈六, 1997)：「校外教學是一種達成課程目標的途徑，它包含(1)從教室內延伸到校外；(2)在課程的任何階段所要獲得的一系列的直接經驗，這些經驗將增加一個人對環境與人生的了解；(3)一種課程設計，包含學生、教師、和參與工作的校外教學資源人物發展最適宜的教與學環境」。綜合上述校外教學與戶外教學的定義，本研究認為「校外教學」是由師生利用校外資源，在校外進行已規劃好的教學活動。根據國內對戶外教育的相關調查結果發現：教師的意見反映肯定戶外教學的功能（謝鴻儒，2000），及多數的教師認為實施戶外教學是相當有意義的活動（楊志誠，1993），且學生普遍對建構主義的戶外教學採取正面肯定的態度（林淑菁，1997），教學成果方面，則無論是參與的教師或學生都有好的成效（余建志，1998），且戶外教學活動的效果，顯著優於室內講述教學的方式（洪瑞佑，1999）。

2.2 校外教學目標

教學目標乃是在教學活動中預期學習者行為改變的結果，為達成各種教育目的之工具（朱敬先，1995）。在教學活動中具有多項功用及多種類別與層次。校外教學目標即是欲達成校外教學目的之具體陳述。因此，校外教學活動亦應在事後詳加考核，以確認其達成預期之學習目的(goal)或目標(objectives)的程度(周儒、呂建政譯，1999)。國內最常用的教學目標分類法，分別為Bloom 等人於1956 年發表的認知領域目標分類法、Krathwohl 在1964 年發表的情意領域目標分類法，以及Harrow 在1972 年發表的技能領域目標分類法(引自張霄亭等，1997)。本研究整理三大領域可達成的教學目標分別為（1）認知領域：知識的認識及記憶、知識的應用與理解、知識的分析與組合；（2）情意領域：接受情境的刺激、對刺激的整合及評價、能形成獨特的價值體系及價值觀；（3）技能領域：基本行為的展現、體能的訓練。技能領域教學目標是屬操作性的，在測量方面有教師認為很難由態度而判斷。再加

上林儷蓉(1999)所提出的「休閒農場資源與國小校外教學目標之相關研究」指出因為多數的技能是需由實際操作或經測驗而得知成效，較不適合於態度量表中測得其感受程度，故本文僅就認知及情意領域教學目標加以探討。

Hollenbeck(1958)提出的學校露營教育成果研究報告中指出，參與校外教學露營活動前後的五年級學童在各學科的興趣量表都有進步(引自周儒、呂建政譯，1999)，可見校外教學實有助於學童的情意學習。Cragg(1952)在評估露營活動達成的教育目標是否符合學校的教育目標之研究，結果顯示露營組的學童其智力成長較教室組明顯進步，且露營活動的快樂和投入氣氛激起孩子強烈的情意(引自周儒、呂建政譯，1999)。上述研究證實了校外教學的確有助於認知領域及情意領域教學目標的達成。

2.3 校外教學活動需求

許多校外教學場所的事物是教師無法控制的，教學資源及資訊交流的缺乏是造成教師進行校外環境教學障礙的一項因素(楊志誠，1993)。因此，若經營者事先了解校外教學的內容與目標，提供相關資訊及協助，與教師相互配合及溝通，必有助於教師及主管單位規劃更適合的校外教學課程。學者林儷蓉(1999)的研究中採用「教師對休閒農場之校外教學意見調查」，以了解教師在進行校外教學活動時的需求；問項中透過對環境、交通、緊急事故、活動安排的規劃處理，以了解「休閒農場對教學安全的協助」；另透過農場對當地特性、內部資源的提供、教學活動的規劃與設計來瞭解「休閒農場對校外教學課程規劃的協助」。

校外教學是由學生、教師和參與工作的校外教學資源人物共同發展的一種有目標、有規劃的綜合性教學活動。經營者、工作人員與教師的互動即為規劃良好校外教學課程重要的因素。因此與教師進行雙向溝通，瞭解教師辦理教學活動的需求，共同規劃良好之校外教學課程，令教師對活動場域有較深入的瞭解後，定可靈活地運用場域資源於教學課程上。

2.4 校外教學合適性

就教師而言，選擇校外教學的地點不外乎是要能配合教學的課程、彌補課堂上教材的不足，並且增加學生的生活經驗，因此教師在教學過程中扮演著重要的角色，諸如訂定教學目標、安排學習情境、激發學習動機等，目標均為幫助學生獲得成功的學習(胡安慶，1995)，而一個適當的校外教學場域須能協助教師達成校外教學的目標與成效。關於選擇校外教學活動的地點，除須由校方依各縣市政府所擬定的國民中小學暨幼稚園校外教學活動實施要點(例：嘉義縣府公文，2003)辦理外，還須配合教師專業，考量學生需求來作決定。國民小學的課程目標會依照年級別不同而設計，因此規劃校外教學活動時必須依照不同的年級別，配合場域資源設計；另外活動場域的資源也會影響學生校外教學活動時間的長短，所以在選擇校外教學地點時必須多方考量各場域的校外教學合適性。

2.5 主題樂園

Sorkin(1991)指出主題園所展現的是一個愉悅的視覺感受。郭生發(1991)認為主題園要有(一)特定且易於了解的主題；(二)所有實質環境的塑造、營運及管理，都在該統一主題之下構成；(三)具有休閒空間。Wylson 與Wylson (1994)指出主題園是根據科學、文化或歷史的主題，將之建立於遊樂園中，但是這些設施是以人工建築加以模擬的方式來建立。謝其森(1995)認為主題遊樂園為兼具公園風景及遊樂場之公共空間，在規劃與設計上之重點係針對消費者的休閒需求來設計各種主題，提供了如文化、科技、生活、刺激、育樂、探索等多樣化的休閒產品；並兼具(1)特定主題；(2)非日常生活性；(3)擁有一定的空間；(4)有關設施及營運都在其主題下建設；(5)建設具統一性及排他性等特質。吳佩芬(1996)認為「主題遊樂園」與一般傳統「遊樂區」最大的差異在於主題遊樂園有強烈的「主題性」，透過完整與細部的規劃設計，讓遊客獲得休閒與遊憩體驗，所有情境的塑造都必須與主題有關；而一般傳統「遊樂區」則較不重視或缺乏主題氣氛營造及與其遊樂設施較不融合。

綜合上述，主題樂園是一個主題定位鮮明，並利用具體設施、活動、視覺等，將抽象概念表達出來的遊樂園地。經由專家學者及相關單位的分類後，發現劍湖山世界主題樂園多被歸類於以機械性遊憩設施為主的遊樂園。本研究將針對劍湖山主題樂園資源再加以探討。

2.4 劍湖山世界主題樂園

劍湖山世界是一個位於雲林縣古坑鄉的複合式休閒渡假園區。包括了空間規劃、庭園造景等環境資源，以及具文化特色的古董展示，和根據機械及科技原理設計的動態遊具，可謂是結合了環境、生活及科技資源三位一體的主題樂園。再加上劍湖山王子飯店的加入營運，導入夜間遊園活動，使得劍湖山世界主題樂園成為日夜皆可遊玩的主題樂園。近年來，劍湖山世界主題樂園積極導入密集的節慶活動，以提升其知名度及競爭力，加上園區為一封閉環境，學生進入園區後容易管理，便成為學生及老師喜歡的校外教學重要場域。為瞭解劍湖山主題樂園之各項遊憩資源是否能有效達成校外教學之目標，特將劍湖山世界可利用的資源，依其適合的活動及所具的教育意義做一說明如下：

(一) 環境資源

陳靜芳(1993)指出遊客至遊樂園玩，直接接觸的即為各項遊樂設施、各項周邊設備、以及園區環境所帶給遊客的感受，故特重園區硬體環境。因此本文將園區的環境資源劃分為自然植物資源及環境規劃兩部分，以此作為探討重點。環境資源可以與自然科學及生活領域的教材相互驗證並可實際感受到生態之美。

(二) 生活資源

生活教學資源的形式十分多樣，以人的力量為發展之資源，包含了童玩技藝、人文藝術、飲食文化、名勝古蹟、民俗祭儀及倫理道德等(林梓聯，1991)，這些資源可發展成許

多相關的活動，學習到先人文化的精神及意義，而劍湖山世界關於這方面的資源利用大致上可將之歸納為文物展示及藝文活動兩類。

(三) 科技資源

遊樂設施的內容分為機械式的遊具及非機械式的遊樂設備；機械式遊具又分為：重力式遊具、動力式遊具及人力式遊具(黃振翔，2000)。劍湖山世界根據機械與科技原理，組成具有價值的動態機械綜合遊樂園，大致上可將之歸納為機械性遊具、3D特效兩大類。

經由適當的活動體驗能更為了解科技的原理，加強對環境的認知，甚至適於舉辦校外教學活動，可見其有特殊的教育功能存在。主題樂園生活資源部分，雖已於2004年十月將劍湖山世界博物館改為世界咖啡博覽館，但本研究是針對曾到此進行戶外教學的嘉義縣國小教師，由於咖啡博覽館成立時間短暫，因此本文所探討的生活資源部分仍以劍湖山世界博物館為主。

三、研究方法

3.1 研究架構

劍湖山世界主題樂園資源、校外教學目標、適當的校外教學場域彼此間存在著交互影響的關係，但仍需進一步的實証研究，本研究則以此關係做為理論架構，提出之架構圖如圖1所示。本研究首先以劍湖山世界主題樂園資源認知領域目標及情意領域目標的達成性為自變數，以校外教學場域合適性為依變數，採用迴歸分析法來分析不同的主題樂園資源達成校外教學目標的適宜性，對校外教學場域合適性的影響程度。其次以校外教學活動需求為依變數，劍湖山世界主題樂園資源認知領域目標及情意領域目標的達成性為自變數，採用迴歸分析法來分析不同的主題樂園資源達成校外教學目標的適宜性，對校外教學活動需求的影響。



圖 1 研究架構圖

3.2 校外教學目標相關變數操作型定義

本研究旨在探討劍湖山世界主題樂園資源與校外教學目標間之關係、主題樂園資源對校外教學活動需求的影響以及主題樂園資源影響校外教學場域的合適性。研究變項擬由四大研究因子組成，其一因子為校外教學的目標，分為「認知領域」、「情意領域」等兩項研究

構面，其中認知領域又分為「能認識及記憶知識」、「能理解與應用知識」及「能分析與組合知識」等三項變數；情意領域包含了「能接受情境的刺激」、「能對刺激加以判斷與整合」及「能形成獨特的價值體系及價值觀」等三項變數。

其二研究因子是由各項劍湖山主題樂園資源組成，以環境、生活及科技三構面之資源類型做為調查的架構：環境資源主要是由園區的自然植物資源及空間規劃兩部分所構築而成，將之歸納為「植物資源」、「環境規劃」等兩種變數；生活資源的形式十分多樣，以人的力量為發展之資源，包含了童玩技藝、人文藝術、飲食文化、名勝古蹟、民俗祭儀及倫理道德等，依據園區資源將其歸納為「文物展示」及「藝文活動」等二種變數；科技資源是根據機械與科技原理，組成具有價值的動態機械設施，以「機械性遊具」、「3D特效」為變數。

其三研究因子是校外教學活動需求，分為「主動提供園區特性資料」、「提供有助課程編排的資料」、「提供解說服務」、「提供能吸引全體同學的教學活動」四項變數。

其四研究因子是校外教學場域合適性，分為「適合的年級」、「適當的停留時間」、「選擇的原因」、「場域的適當程度」四項變數。

本研究所發展問卷即在測得上述各項資源變數與教學目標、校外教學活動需求、校外教學場域合適性變數間之因果關係，依其擬定之各研究變項的名詞釋義如下：

(一) 能認識及記憶劍湖山主題樂園資源的知識

即測驗教師觀察學生對「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文活動」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源之認識程度。

(二) 能理解和應用劍湖山主題樂園資源的知識

即測驗教師觀察學生在「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文活動」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源中所獲知識的理解和應用程度。

(三) 能分析與組合劍湖山主題樂園資源的知識

即測驗教師觀察學生在「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文體驗」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源中所獲知識的分析與組合程度。

(四) 能接受劍湖山主題樂園資源情境的刺激因素

即測驗教師觀察學生對「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文活動」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源之接受和反應的程度。

(五) 對劍湖山主題樂園資源的刺激整合與評價

即測驗教師觀察學生對「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文體驗」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源之評價程度。

(六) 在劍湖山主題樂園資源的影響下能增進人際關係的發展

即測驗教師觀察學生在「植物資源」、「環境規劃」、「文物展示」、「藝文活動」、「機械性遊具」、「3D特效」等6類劍湖山主題樂園資源中增進人際關係的程度。

(七) 劍湖山世界主題樂園能主動提供園區特性資料

即測驗劍湖山世界主題樂園在校外教學活動前主動提供園區特性資料的程度。

(八) 劍湖山世界主題樂園能提供有助課程編排的資料

即測驗劍湖山世界主題樂園能提供給校外教學單位有助於於課程編排資料的程度。

(九) 劍湖山世界主題樂園能提供解說服務

即測驗劍湖山世界主題樂園能提供給校外教學團體關於園區資源解說服務的程度。

(十) 劍湖山世界主題樂園能提供吸引全體同學的教學活動

即測驗劍湖山世界主題樂園資源吸引全體同學前往進行教學活動的程度。

(十一) 適合到劍湖山世界主題樂園進行校外交活動的年級

即瞭解小學教師認為適合到劍湖山世界主題樂園進行校外教學活動的年級別。

(十二) 在劍湖山世界主題樂園的適當停留時間

即瞭解小學教師認為在劍湖山世界主題樂園進行校外教學的適當停留時間。

(十三) 選擇劍湖山世界主題樂園為校外教學場域的原因

即瞭解學校單位選擇劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的原因

(十四) 以劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的適當程度

即瞭解小學教師認為劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的適當程度。

3.3 問卷設計

採用李克特七點尺度量表(Likert seven-point Scale)，請回答者依據題意從「非常不同意」到「非常同意」予以勾選，分別給予 1 分到 7 分。第一部份「劍湖山主題樂園資源達成校外教學目標的適宜性」分六個構面為植物資源、環境規劃、文物展示、藝文活動、機械遊具及 3D 特效，共 36 個問項；第二部分「教師至劍湖山世界主題樂園進行校外教學活動的需求調查」，共 8 個問項；第三部分為「校外教學合適性」，共 4 個問項，第四部分為教師「基本資料」，共 5 個問項。

3.4 資料蒐集

樣本選取採隨機抽樣。嘉義縣九十三年學年度公立國民小學正式教師共有 2581 人，依照公式 $n = \frac{z^2 \times p \times (1-p)}{e^2}$ 計算，其中 $z=1.96$ ， $p=0.5$ ，將 e 設定為合理範圍內的 0.045，取得樣本數 n 為 474。嘉義縣國民小學依班級數，區分為智類學校（13 班以上）、仁類學校（7 班以上）、勇類學校（6 班以下），教師在智、仁、勇三類學校中的人數比例為智類學校 55 所共 1729 人，仁類學校 48 所共 521 人，勇類學校 34 所共 331 人；按照比例抽取智類學校 318 份，仁類學校 96 份，勇類學校 60 份，合計總共發出問卷數 474 份。

3.5 研究方法

採用 SPSS10.0 統計軟體進行資料分析，使用（1）描述性統計分析(Descriptive Analysis)：以次數分配及百分比瞭解樣本結構，並利用平均數及標準差瞭解主題樂園資源

達成校外教學目標的適宜性；(2) 信度分析(Reliability Analysis)：衡量問卷題目之間的一致性與穩定性；(3) 逐步迴歸分析(Regression analysis)：瞭解主題樂園資源對校外教學場域合適性及教師需求的影響。

肆、實證分析結果

4.1 教師基本資料分析

教師基本資料調查結果如表 1 所示。性別方面以女性教師為多數，佔 63.8%；年齡以 31~40 歲的受訪者最多佔 54.4%，其次為 21~30 歲佔 31.4%；任教科目方面以語文 224(55.9%) 和數學 217(54.1%) 較多；職務方面以級任教師最多佔 59.9%。由資料統計結果知道受訪教師以 31-40 歲的女教師居多，而且多數為級任教師，因此任教科目也以主科國語、數學為佔較多數。

表 1：教師基本資料分析表(n=401)

問項	類別	人數	比例 (%)	問項	類別	人數	比例 (%)
性別	男性	145	36.2	年齡	21-30 歲	126	31.4
	女性	256	63.8		31-40 歲	218	54.4
任教科目	語文	224	55.9		41-50 歲	47	11.7
	數學	217	54.1		51-60 歲	9	2.2
	自然與科	100	24.9		60 歲以上	1	0.2
	社會	151	37.7	職務	專任教師	111	27.7
	健康與體	134	33.4		級任教師	240	59.9
	藝術與人	99	24.7		主任	50	12.5
	其他	73	18.2				

4.2 校外教學合適性分析

校外教學合適性分析結果如表 2 所示。停留時間集中於一天佔 76.3%。適合年級集中在高年級佔 61.1%，其次為中、高年級有 23.2%。選擇主因為考量學生意見佔 53.6%，其次則由年段教師決定佔 34.7%。認為劍湖山世界主題樂園作為戶外教學地點的適當程度，以普通佔 39.7%及適合佔 32.9%較多。

綜合上述分析結果可知，有九成以上的嘉義縣國民小學教師認為劍湖山世界主題樂園作為校外教學地點的適當程度為中上水準；決定以劍湖山世界作為校外教學地點的主要原因是考量學生意見；是較適合高年級學生前往的校外教學地點；有七成以上教師認為劍湖山世界是適合學童進行一天校外教學活動的場域。

表 2：校外教學合適性分析表 (n=401)

問項	分類別	人數	比例 (%)	問項	分類別	人數	比例 (%)
停留時間	2~3 小時	1	0.2	選擇原因	學校會議表	47	11.7
	半天	49	12.2		年段教師決	139	34.7
	一天	306	76.3		考量學生意	215	53.6
	一 ~ 兩天	44	11	適當程度	非常不適合	0	0
	兩~三天	1	0.2		不適合	9	2.2
適合年級	低年級	8	2		稍微不適合	19	4.7
	中低年級	0	0		普通	159	39.7
	中年級	40	10		稍微適合	73	18.2
	中高年級	93	23.2	適合	132	32.9	
	高年級	245	61.1	非常適合	9	2.2	
	皆適合	15	3.7				

4.3 校外教學需求分析

校外教學需求分析結果如表 3 所示。以提供園區特性資料的需求最高，依序為提供課程編排相關資料、解說服務、活動能吸引全體同學。透過分析，發現問項的總平均數高達 6.1059，可知多數教師對劍湖山世界於校外教學活動前提供相關協助的需求頗高。若能事先獲得有關園區特性如自然、人文以及課程編排的相關資料，對於教師在安排校外教學活動課程時，將有相當大的幫助；抵達園區進行校外教學活動時，若園區能提供相關的解說服務及教學活動，將可使校外教學活動的進行更完善。

表 3：校外教學需求調查分析表

問 項	平均數	標準差	排序
提供園區特性解說服務	6.0698	0.9670	3
教學活動能吸引全體同學共同參與，避免學童單獨行動	6.0648	1.0610	4
事前主動提供有關園區特性，如自然、人文..等資料	6.1496	0.9912	1
提供有助於校外教學課程編排的相關資料	6.1397	1.0225	2

4.4 主題樂園資源達成校外教學目標適宜性分析

主題樂園資源達成校外教學目標適宜性分析結果如表 4 和表 5 所示。可知各構面信度皆在高信度值 0.7 以上，顯示問卷具有相當程度的可信度。主題樂園資源對校外教學目標的達成性以 3D 特效的情意領域為最高，其次依序為 3D 特效的認知領域、藝文活動情意領域、文物展示情意領域、機械遊具情意領域、藝文活動認知領域、文物展示認知領域、機械遊具認知領域、環境規劃情意領域、環境規劃認知領域、植物資源情意領域、植物資源認知領域。

(一) 主題樂園資源達成認知領域教學目標適宜性分析

主題樂園資源達成認知領域教學目標適宜性的調查分析結果，如表 4 所示。主題樂園資源達成認知領域教學目標的適宜性以 3D 特效為最高，其次依序為藝文活動、文物展示、機械遊具、環境規劃、植物資源。

表 4：主題樂園資源達成認知領域教學目標適宜性分析表

因素	問項內容	平均數	標準差	構面 平均數	構面 標準差	Cronbach 's α	排序
植物 資源	1. 可獲得植物生長特性、環境等相關知識	4.6534	1.3882	4.4996	1.2715	0.9265	6
	2. 有助理解植物特性、保育、分類等方法	4.4863	1.3362				
	3. 植物的生長能成為和他人討論的話題	4.3591	1.3604				
環境 規劃	1. 參觀後對園區的環境規劃有更多認識	4.7930	1.2647	4.8063	1.0352	0.8418	5
	2. 有助理解空間概念、方位指標相關知識	4.9676	1.1732				
	3. 環境規劃能成為和他人討論的話題	4.6584	1.1205				
文物 展示	1. 可獲得古代文物的相關知識	5.0399	1.1612	4.9643	1.0825	0.9229	3
	2. 有助於理解古代文物的由來及使用情形	4.9651	1.1699				
	3. 館中的古代文物能成為討論的話題	4.8878	1.1575				
藝文 活動	1. 欣賞後對於藝文活動有更多的認識	5.0449	1.1415	5.0482	1.0373	0.8862	2
	2. 欣賞後有助於理解藝文活動的多樣性	5.1222	1.1457				
	3. 關於藝文的活動能成為討論的話題	4.9776	1.1606				
機械 遊具	1. 對於機械性遊具有更多的認識	4.9377	1.2584	4.9534	1.0927	0.8236	4
	2. 體驗機械性遊具可印證所學的相關知識	4.6359	1.2950				
	3. 機械性遊具的體驗能成為討論的話題	4.6933	1.2034				
3D 特效	1. 觀賞劇場後對3D特效有更多的認識	5.3292	1.0869	5.3142	1.0019	0.8635	1
	2. 觀賞劇場有助於對3D特效的理解	5.1347	1.2008				
	3. 關於3D特效能成為討論的話題	5.4788	1.1001				

3D 特效的各問項平均數皆達 5 以上，其中以達成關於 3D 特效能成為討論的話題之適宜性為最高，其次為觀賞劇場後對 3D 特效有更多的認識；在藝文活動中以達成欣賞後有助於理解藝文活動的多樣性之適宜性為最高，其次為欣賞後對於藝文活動有更多的認識；在文物展示中以達成可獲得古代文物的相關知識之適宜性為最高，其次為有助於理解古代文物的由來及使用情形；在機械遊具中以達成對於機械性遊具有更多的認識之適宜性為最高，其次為機械性遊具的體驗能成為討論的話題；在環境規劃中以達成有助理解空間概念、方位指標相關知識之適宜性為最高，其次為參觀後對園區的環境規劃有更多認識；在植物資源中以達成有助理解植物特性、保育、分類等方法之適宜性為最高，其次為可獲得植物生長特性、環境等相關知識。

依據表 4 及上述，可知受訪教師認為以 3D 特效及藝文活動資源達成認知領域教學目標的適宜性最佳。由各資源構面的問項中發現，以「認識及獲得相關知識」、「理解相關知識」的平均數較高，可知主題樂園資源達成「能認識及記憶知識」、「能應用與理解知識」兩項教學目標的適宜性較佳，而關於「能分析與組合知識」的教學目標則尚有努力空間。

(二) 主題樂園資源達成情意領域教學目標適宜性分析

主題樂園資源達成情意領域教學目標適宜性的調查分析結果，如表 5 所示。主題樂園資源達成情意領域教學目標的適宜性以 3D 特效為最高，其次依序為藝文活動、文物展示、機械遊具、環境規劃、植物資源。

表 5：主題樂園資源達成情意領域教學目標有效性分析表

因素	問項內容	平均數	標準差	構面平均數	構面標準差	Cronbach's α	排序
植物資源	1. 參觀後可引起了解植物的興趣	4.4140	1.4329	4.7390	1.2214	0.8632	6
	2. 了解植物的生態是一件有意義的活動	5.0623	1.3615				
	3. 參觀植物時可增進同儕間的關係	4.7406	1.3389				
環境規劃	1. 可引起對庭園造景、空間規劃的興趣	4.6259	1.2429	4.8986	1.0502	0.8121	5
	2. 了解環境規劃是一件有意義的活動	4.8554	1.2426				
	3. 討論路線可促進同儕互動、增進情誼	5.2145	1.2099				
文物展示	1. 實地參觀後可引起了解古代文物的興趣	4.9875	1.1564	5.1687	1.0108	0.8595	3
	2. 參觀古代文物是一件有意義的活動	5.3840	1.1389				
	3. 參觀時的討論可促進同儕互動增進情誼	5.1347	1.1366				
藝文活動	1. 欣賞後可引起了解藝文活動的興趣	5.0449	1.1459	5.1845	1.0356	0.8881	2
	2. 欣賞藝文活動是一件有意義的事	5.3267	1.1556				
	3. 欣賞的意見交流可促進互動、增進情誼	5.1820	1.1355				
機械遊具	1. 體驗可引發對機械遊具設計原理的興趣	5.2868	1.2590	5.1338	1.0105	0.7880	4
	2. 乘坐機械性遊具是值得實際體驗的活動	5.2145	1.2324				
	3. 體驗遊具後的經驗分享可增進同儕情誼	5.4938	1.1813				
3D 特效	1. 觀賞虛擬劇場可引起了解3D特效興趣	5.4190	1.1722	5.5287	1.0373	0.8959	1
	2. 觀賞虛擬劇場是一件有意義的活動	5.5262	1.1467				
	3. 觀賞後的經驗分享可增進同儕情誼	5.6409	1.1003				

在 3D 特效中以達成觀賞後的經驗分享可增進同儕情誼之適宜性為最高，其次為觀賞虛擬劇場是一件有意義的活動；在藝文活動中以達成欣賞藝文活動是一件有意義的事之適宜性為最高，其次為欣賞的意見交流可促進互動、增進情誼；在文物展示中以達成參觀古代文物是一件有意義的活動之適宜性為最高，其次為參觀時的討論可促進同儕互動增進情誼；在機械遊具中以達成體驗遊具後的經驗分享可增進同儕情誼之適宜性為最高，其次為體驗可引發對機械遊具設計原理的興趣；在環境規劃中以達成討論路線可促進同儕互動、增進情誼之適宜性為最高，其次為了解環境規劃是一件有意義的活動；在植物資源中以達成了解植物的生態是一件有意義的活動之適宜性為最高，其次為參觀植物時可增進同儕間的關係。

依據表 5 及上述，可知受訪教師認為以 3D 特效、藝文活動資源達成情意領域教學目標的適宜性最佳。由各資源構面的問項中發現，以「瞭解資源是一件有意義的活動」、「可增進同儕情誼」的平均數較高，可知主題樂園資源達成「對刺激的整合與評價」、「增進人際關係的發展」兩項教學目標的適宜性較佳，而關於「能接受情境的刺激」的教學目標則尚有努力空間。

綜合上述，顯示主題樂園資源不論在達成認知或情意領域校外教學目標的適宜性皆為中上水準，且比較表 4 及表 5 可發現主題樂園資源達成情意領域教學目標的適宜性較認知領域為高；而 3D 特效、藝文活動資源不論在達成認知或情意領域校外教學目標的適宜性皆最佳。

4.5 主題樂園資源校外教學目標達成性對校外教學場域合適性影響分析

本研究以劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的適當程度為依變數Y，把主題樂園資源的12個子構面作為自變數，透過迴歸分析來瞭解主題樂園資源對校外教學場域合適性之影響。迴歸分析應避免多元共線性的存在。當VIF值低於3，特徵值(eigenvalue)與條件指數(condition index; CI) CI值低於30，表示共線性問題緩和(邱皓政，2000)。由表5可知，各迴歸式自變數係數的正負符號合理，自變數係數的T檢定及迴歸式的F檢定均達顯著水準。同時自變數的共變性檢定標準VIF值分別為1.319、1.744、1.069，均在3以下；CI值分別為11.308、13.461、16.161，均低於30，顯示共線性問題緩和。

由表6可知，主題樂園資源對校外教學場域合適性之影響，依序以機械性遊具情意領域、環境規劃認知領域、文物展示認知領域對劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的合適性較具影響力。而植物資源認知及情意領域、環境規劃情意領域、文物展示情意領域、藝文活動認知及情意領域、機械遊具認知領域對劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域適當程度的影響效果則較不易顯現。學校考量學生需求選擇地點，而機械性遊具是吸引學生前往的主因，達到情意領域目標。分析結果也指出劍湖山世界要成為合適的校外教學場域，環境規劃與文物展示認知領域部分佔極大影響。雖然主題樂園資源對校外教學目標的達成性皆達中上水準，但環境規劃及文物展示認知領域的目標的達成性尚有較大的提升空間。

經分析結果得知機械性遊具情意領域對場域合適性的影響力最高，顯示以機械性遊具為主要特色的劍湖山世界，確實能以此特色吸引國民小學到此進行校外教學活動。由於國民小學選擇校外教學地點以學生意見為主要考量，可知機械性遊具對學生具有高度吸引力。再者教師對環境規劃認知領域、文物展示認知領域資源都具有高度期望，認為到劍湖山世界進行校外教學可讓學生在環境規劃及文物展示資源部分獲得較多的相關知識。

表6：主題樂園資源與校外教學場域合適性迴歸分析表

Y = 0.309 * A + 0.219 * B + 0.123 * C				R ² =0.270
T 值	6.289	3.874	2.416	F 值=50.223
P 值	0.000***	0.000***	0.016*	P 值=0.000***
CI 值	11.308	13.461	16.161	DW 值=2.039
VIF 值	1.319	1.744	1.069	

*P<0.05 **P<0.01 *** P<0.001 CI 值<30 VIF 值<3

Y：劍湖山世界主題樂園作為校外教學場域的適當程度

A：機械遊具情意領域 B：環境規劃認知領域 C：文物展示認知領域

4.6 主題樂園資源與教師對校外教學需求關係之分析

本研究以需求調查中的「事前主動提供園區特性資料」為 y1，「提供有助課程編排的相關資料」為 y2，「提供園區特性解說服務」為 y3，「提供能吸引全體同學的教學活動」為 y4，把主題樂園資源的 12 個子構面作為自變數，透過迴歸分析瞭解兩者關係，結果如表 7 所示。當教師認為「3D 特效」及「藝文活動」的情意領域目標達成度愈高，愈希望能事先獲得的園區特性資料，藉此以引起並提高學生參加校外教學活動的興趣。當教師認為「藝文活動」及「3D 特效」情意領域目標達成度愈高，愈希望獲得提供有助課程編排的相關資料，對編排校外教學活動課程的幫助較大。當教師認為「3D 特效」、「文物展示」情意領域以及「藝文活動」認知領域目標達成度愈高，愈希望園區提供解說服務。教師並認為主題樂園資源中的「3D 特效」及「藝文活動」情意領域資源，是可吸引全體同學共同參與的教學活動。

在事前主動提供園區特性資料方面，教師最希望能事先獲得「3D 特效」及「藝文活動」情意領域的相關資料，讓學生到劍湖山世界進行校外教學活動前，能瞭解園區內有哪些 3D 特效的相關設施以及所提供的藝文表演活動項目，藉此以提高學生參加校外教學活動的興趣，對於學習意願的提昇也有所幫助。

在提供有助課程編排的相關資料方面，教師在進行校外教學活動前，必須依照教學目標以及校外教學活動場域的相關資料編排教學活動課程計劃，以確保校外教學活動能依循已擬定好的步驟順利進行，達成預定的教學目標，使學生的校外教學活動成為一次有意義的學習。受訪教師希望獲得與課程編排的相關資料中，以藝文活動及 3D 特效對需求的影響較大。

表 7：主題樂園資源與教師對校外教學的需求關係迴歸分析表

Y1	=	0.249*A	+	0.215*B		R ² =0.196	
T 值		4.931		4.553		F 值=49.728	
P 值		0.000***		0.000***		P 值=0.000***	
CI 值		12.369		13.689		DW 值=1.822	
VIF 值		1.428		1.428			
Y2	=	0.246*B	+	0.226*A		R ² =0.168	
T 值		4.516		4.148		F 值=41.505	
P 值		0.000**		0.000***		P 值=0.000***	
CI 值		12.369		13.689		DW 值=1.926	
VIF 值		1.428		1.428			
Y3	=	0.168*A	+	0.160*D	+	0.154*C	R ² =0.152
T 值		3.120		2.585		2.411	F 值=24.947
P 值		0.002**		0.010**		0.016	P 值=0.000***
CI 值		14.981		17.502		12.918	DW 值=2.006
VIF 值		1.363		1.803		1.927	
Y4	=	0.279*A	+	0.226*B		R ² =0.194	
T 值		5.195		4.217		F 值=49.115	
P 值		0.000***		0.000***		P 值=0.000***	
CI 值		12.369		13.689		DW 值=2.085	
VIF 值		1.428		1.428			

*P<0.05 **P<0.01 *** P<0.001 CI 值<30 VIF 值<3

Y1：事前主動提供園區特性資料 Y2：提供有助課程編排的相關資料

Y3：提供園區特性解說服務 Y4：提供能吸引全體同學的教學活動

A：3D 特效情意領域

B：藝文活動情意領域

C：藝文活動認知領域

D：文物展示情意領域

在提供園區特性解說服務方面，經由先前主題樂園資源對校外教學目標達成度的調查分析結果得知，教師肯定 3D 特效情意領域、文物展示情意領域及藝文活動認知領域對校外教學目標具有高目標達成度。因此劍湖山世界若能安排專業解說人員帶領學生觀看 3D 特效劇場、參觀古代文物、欣賞藝文活動，並以活潑的口吻作簡單扼要的說明，必可提升學習的成效，並啟發學生對瞭解古代文物的興趣。

在提供能吸引全體同學的教學活動方面，多數教師認為「3D 特效」及「藝文活動」情意領域是劍湖山世界主題樂園資源中可吸引全體同學共同進行的活動。故妥善的活動規劃，以及同學的參與，必可提升學習的成效，並啟發學生對「3D 特效」及「藝文活動」興趣。

伍、結論與建議

經實證分析研究結果，劍湖山世界主題樂園資源對國小教師觀察學生反應而言，可有效地為各項教學目標所運用，在此針對主題樂園資源達成校外教學目標之適宜性提出總結，為研究假設及目的之結果做一論述，給予劍湖山世界主題樂園與校外教學相關建議。

5.1 結論

(一) 劍湖山世界主題樂園對嘉義縣國小教師而言是一個符合學生期望，且適合高年級學生作為一天行程的校外教學場域。

經描述性統計結果顯示，半數以上的受訪教師肯定劍湖山世界是一個合適的校外教學場域，適合國民小學到此辦理一天行程的校外教學活動。同時也指出園區各項資源及設施較適合國民小學五、六年級的學童去操作體驗，關於中低年級的部分則有待加強。

(二) 嘉義縣國小教師最希望劍湖山世界主動提供有關園區特性以及課程編排的相關資料。

透過分析，發現問項的總平均數高達 6.0337，可知多數教師期望劍湖山世界於校外教學活動前主動提供相關協助。為了使學生在校外教學活動中能有更豐富的收穫，多數教師重視行前的準備，並期望能確實掌握活動場域的各方資訊，以妥善規劃行程。

(三) 主題樂園資源達成校外教學目標的適宜性以科技資源構面最高；且情意領域目標的達成性較認知領域為高。

國民小學教師肯定主題樂園資源中的科技資源及生活資源最能達成認知及情意領域的校外教學目標。由各資源構面的分析中均發現，達成情意領域教學目標的適宜性較認知領域為高。

(四) 主題樂園資源對劍湖山世界作為校外教學場域合適性有顯著影響。

國民小學選擇校外教學地點以學生意見為主要考量，因此可以引起學生高學習興趣的機械性遊具就成為影響劍湖山世界作為校外教學場域合適性的主因。分析結果也指出劍湖山世界要成為合適的校外教學場域，在環境規劃與文物展示認知領域部分佔極大影響。

(五) 主題樂園資源，影響教師對校外教學活動的需求。

教師希望園區事先提供 3D 特效及藝文活動情意領域資料以利課程編排，並提供 3D 特效、文物展示情意領域及藝文活動認知領域的解說服務。教師認為 3D 特效及藝文活動情意領域是最能吸引全體同學共同參與的活動。

綜合上述五點結論，本研究發現劍湖山世界主題樂園擁有環境、生活、科技等多樣資源，雖然有部分資源尚未被校外教學活動所充分利用，但整體而言，劍湖山世界仍十分適合做為國小校外教學活動的地點。研究結果也顯示主題樂園資源的運用有助於校外教學目標的達成。

5.2 建議

在研究過程中發現劍湖山世界主題樂園的部份資源，尚無法為校外教學活動所充分利用。其次，學校單位經常擔心校外教學活動成為單純的外出旅遊，在此針對此劍湖山世界及學校單位兩方面提出以下幾點建議：

一、對劍湖山世界主題樂園的建議

(一) 針對國小中低年級規劃合適的相關資源與設施

經描述性統計結果顯示，劍湖山世界主要特色的機械性遊具較適合國民小學五、六年級的學童去操作體驗，而中低年級的學童受限於生理因素（如身高，身體狀況…）再加上心理的恐懼，以致於有些遊具無法體驗；若能設計更適合中低年級的活動並增建相關設施，例如：增設可愛動物區、提高兒童玩國設施的多樣性等，定能吸引更多學校前往進行校外教學活動。

(二) 劍湖山世界可主動將園區特色及最新資訊提供給各級機關學校以供參考。

由結論二得知，多數教師期望劍湖山世界於校外教學活動前主動提供相關資訊。因此劍湖山世界若主動提供園區特色及最新資訊給各級機關學校，不僅可以作為學校在選擇校外教學地點時的參考，再者也有利於教師行前的課程規劃。

(三) 根據校外教學活動需求來規劃園區各項資源，設計學習手冊，促使主題樂園資源達成認知領域教學目標。

結論三指出，主題樂園資源達成校外教學目標的適宜性以科技資源構面最高；且情意領域目標的達成性較認知領域為高；因此若將主題樂園資源與相關學科知識結合，設計學習手冊，必可提昇主題樂園資源對認知領域教學目標的貢獻，使劍湖山世界成為更合適的校外教學場域。

(四) 培育專業人員，提供解說服務。

由結論五發現多數教師希望劍湖山世界能提供3D特效、文物展示情意領域及藝文活動認知領域的解說服務。劍湖山世界人力資源豐富，但目前並未有導覽解說之專屬人員，建議儘早規劃此項服務，使其成為更具競爭力的校外教學場域。

(五) 結合休閒農場資源，提高產業競爭力

由結論四可知，劍湖山世界要成為合適的校外教學場域，在環境規劃與文物展示認知領域部分佔極大影響；再加上學者林麗蓉（1999）的研究指出休閒農場擁有多樣化之生產、生活及生態等資源類型，對學童及教師而言，是適合學校規劃作為校外教學的場所。劍湖山世界在環境規劃與文物展示資源上較休閒農場缺乏，因此建議結合鄰近的華山自然生態或休閒農場資源以辦理內容更豐富的校外教學活動。

二、對學校單位的建議

(一) 擬定課程目標，配合場域資源設計學習手冊

為避免校外教學成為流於形式的學生外出旅遊，各教學單位可事先訂定所欲達成的課程目標，並配合校外教學活動場域的資源設計學習單或利用園區提供之學習手冊，加深學童對園區資源的印象。

(二) 活動結束後，知識及經驗的統整與分享。

統整過程中可瞭解學生是否達到預期的學習目標，以作為下一次擬定校外教學目標的參考。學校單位應對用心完成學習手冊之學生加以表揚，正面的肯定可加強學生的學習意願，提高校外教學的成效。

參考文獻

1. 王鑫，戶外教學發展史及思想之研究，行政院國家科學委員專題研究計畫（NSC84-2511-S-002-002-Z），1995。
2. 朱敬先，教育心理學，台北五南圖書出版公司，1995，頁 32-50。
3. 沈六，台灣省各級學校校外教學參考手冊，台灣省教育廳，台中，1997，頁 1-46。
4. 余建志，國民中學校校外教學推行環境教育之行動研究，師大環境教育研究所碩士論文，1998。
5. 林梓聯，發展休閒農業的作法，休閒農業經營管理手冊，行政院農業委員會，1991。
6. 林淑菁，建構主義的戶外教學---以野柳為例，台大地理學系研究所碩士論文，1997。
7. 胡安慶，影響國小教師利用學童農園從事戶外教學活動意願之因素研究.以彰化地區辦理過校外教學國小為例，中興大學農業推廣教育研究所碩士論文，1995。
8. 林儷容，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，國立台灣師範大學運動與休閒管理研究所碩士論文，1999。
9. 吳佩芬，主題園遊客對主題意象認知之研究.以六福村主題遊樂園為例，休閒觀光產業，田園城市文化事業有限公司，1996。
10. 周儒、呂建政譯(原作：Donald R. Hammerman, William M. Hammerman, Elizabeth L. Hammerman)。戶外教學。五南圖書出版公司，台北，1999，頁5-22。
11. 洪瑞佑，戶外教學對國小六年級學生在鄉土地理學習效果之研究，嘉義師院國民教育研究所碩士論文，1999。
12. 郭生發，主題園在日本---日本主題園之現況與趨勢，造園季刊，7(3)，1991，頁 40-46。
13. 陳靜芳，台灣地區民營遊樂園營運績效衡量構面之探討，國立台灣大學商學研究所碩士論文，1993。
14. 黃振翔，刺激性遊具之刺激程度與遊憩滿意度關係之研究，中國文化大學商學院觀光事業研究所碩士論文，2000。
15. 張霄亭、朱則剛、張鐸嚴、洪敏琬、胡怡謙、力郁琳、胡佩瑛，教學原理，國立空中大學，1997。
16. 楊志誠，國中教師戶外環境教學現況與障礙之研究，台灣大學地理學研究所碩士論文，1993。
17. 謝其森，主題遊樂園，詹氏書局，1995。
18. 謝鴻儒，國小教師戶外教學現況與障礙之研究，國立台北師範學院課程與教學研究所碩士論文，2000。

19. 嘉義縣政府，嘉義縣國民中小學暨幼稚園校外教學活動實施要點（府教學字第0920149098號函），2003。
20. 劍湖山世界<http://www.janfusun.com.tw>
21. 交通部觀光局行政資料網站。
http://202.39.225.136/statistics/File/200412/tourist_spots_2004.pdf
22. Ibrahim, H & Cordes, K.. Outdoor Recreation. Madison Wisconsin : Brown & Benchmark, 1993.
23. Michael, Sorkin..Variations on a Theme Park : The New American City and the End of Public Space. Hill and Wang, New York Deborah Fausch, 1991.
24. Wylson, A. and Wylson, P. (). Theme Parks, Leisure Centers, Zoo and Aquaria. Textbook, John Wiley & Sons , Inc. New York.,1994.