

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

國小學童對戶外教學之旅遊體驗

EXPERIENCE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS OUTDOOR
EDUCATION

研究生：謝文堯

GRADUATE STUDENT : WEN-YAO XIE

指導教授：莊鎧溫博士

ADVISOR : KAI-WAYNE CHUANG Ph.D.

中 華 民 國 104 年 6 月

南 華 大 學

旅 遊 管 理 學 系 旅 遊 管 理 碩 士 班

碩 士 學 位 論 文

國 小 學 童 對 戶 外 教 學 之 旅 遊 體 驗

研 究 生 : 謝 文 堯

經 考 試 合 格 特 此 證 明

口 試 委 員 : 李 文 卿

吳 錦 區

丁 慧 敏

指 導 教 授 : 吳 錦 區

所 長 : _____

口 試 日 期 : 中 華 民 國 104 年 6 月 4 日

南華大學旅遊管理學系旅遊管理碩士班

103 學年度第 2 學期碩士論文摘要

論文題目：國小學童對戶外教學之旅遊體驗

研究生：謝文堯

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，探討認知、體驗感受、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389份。研究結果發現：1.分析認知與滿意度對學習成效的關聯性，發現：認知對滿意度有顯著影響、認知對學習成效有顯著影響、滿意度對學習成效有顯著影響都得到支持。2.分析體驗感受與滿意度對學習成效的關聯性，發現：體驗感受對滿意度有顯著影響、體驗感受對學習成效有顯著影響、滿意度對學習成效有顯著影響都得到支持；認知與體驗感受透過滿意度對學習成效皆有中介效果。

關鍵詞：認知、體驗感受、滿意度、學習成效、戶外教學。

Title of Thesis : EXPERIENCE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
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 : Wen-Yao Xie **Advisor** : Kai-Wayne Chuang Ph.D.

Abstract

In this paper, I chose the elementary school children in higher grades to Theme Parks as outdoor education for investigating the relationships of tourism perception, experiential feeling, 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 tourism perception existed learning outcomes to the satisfaction ; the tourism perception existed satisfaction to the satisfaction ; the satisfaction existed learning outcomes to the satisfaction. The second ,we found that the experiential feeling existed learning outcomes to the satisfaction ; the experiential feeling existed satisfaction to the satisfaction ; the satisfaction existed learning outcomes to the satisfaction. Furthermore, the tourism perception and experiential feeling were intermediary to learning outcomes via the satisfaction.

Keyword : Tourism perception, Experiential feeling, Satisfaction, Learning outcomes, Outdoor Education

目錄

中文摘要.....	i
英文摘要.....	ii
目錄.....	iii
表目錄.....	vi
圖目錄.....	viii
第一章 緒論.....	1
1.1 研究背景與動機.....	2
1.1.1 研究背景.....	2
1.2 研究目的.....	4
1.3 研究範圍與對象.....	5
1.4 研究內容.....	5
1.5 研究流程.....	6
第二章 文獻探討.....	7
2.1 戶外教學的認知.....	7
2.1.1 戶外教學的定義.....	7
2.1.2 戶外教學的意義.....	8
2.2 戶外教學滿意度.....	10
2.2.1 滿意度之定義.....	10
2.2.2 滿意度的測量方法.....	11
2.2.3 學習滿意度的影響因子.....	12
2.3 校外教學學習成效.....	13
2.3.1 學習成效的定義.....	13
2.3.2 學習成效評估.....	14
2.3.3 學習成效之影響因素.....	16
2.4 體驗感受.....	17
2.4.1 體驗感受之定義.....	17
2.4.2 體驗活動發展起源與轉變.....	18

2.4.3	體驗活動內涵	19
2.5	認知、體驗感受、滿意度與學習成效之影響關係	21
2.5.1	認知與滿意度之關係	21
2.5.2	認知與學習成效之關係	22
2.5.3	滿意度與學習成效之關係	22
2.5.4	體驗感受與滿意度之關係	23
2.5.5	體驗感受與學習成效之關係	24
第三章	研究設計	26
3.1	研究架構	26
3.1.1	研究架構	26
3.1.2	研究假設	27
3.1.3	研究變項	28
3.1.4	問卷收集	29
3.2	研究變項之操作型定義與衡量工具	29
3.2.1	戶外教學的認知操作型定義與衡量工具	30
3.2.2	體驗感受的操作型定義與衡量工具	31
3.2.3	滿意度的操作型定義與衡量工具	34
3.2.4	學習成效的操作型定義與衡量工具	36
3.3	分析方法	38
第四章	研究結果	41
4.1	描述性統計	41
4.2	因素分析	42
4.2.1	校外教學認知因素分析	43
4.2.2	體驗因素分析	44
4.2.3	滿意度因素分析	46
4.2.4	學習成效因素分析	48
4.3	信度分析	50
4.4	T檢定與變異數分析	51

4.4.1 性別	51
4.4.2 年級	52
4.4.3 最喜歡的科目	53
4.4.4 最喜愛的戶外教學活動	55
4.5 相關分析	56
4.6 認知、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果	58
4.6.1 直接效果.....	58
4.6.2 滿意度的中介效果.....	58
4.7 體驗、滿意度、學習成效之迴歸分析與中介效果	60
4.7.1 直接效果.....	60
4.7.2 滿意度的中介效果.....	61
第五章 結論與建議	62
5.1 結論	62
5.1.1 問卷分析與討論.....	62
5.1.2 認知構面敘述性與迴歸分析	65
5.1.3 體驗感受構面敘述性與迴歸分析.....	66
5.2 建議	68
5.2.1 在戶外教學認知與體驗感受方面:.....	68
5.2.2 在滿意度與學習成效方面:.....	68
5.3 研究限制:	69
5.4 對未來研究的建議.....	70
參考文獻.....	71
一、中文文獻部分.....	71
二、英文文獻部分:	80
國小學童戶外教學認知與學習成效問卷.....	84

表目錄

表 3.1 變項解析表.....	28
表 3.2 戶外教學認知的構面與題項表.....	31
表 3.3 體驗感受的構面與題項表	33
表 3.4 滿意度的構面與題項表	35
表 3.5 學習成效的構面與題項表	37
表 4.1 描述性統計表.....	42
表 4.2 戶外教學認知因素分析	44
表 4.3 體驗因素分析.....	45
表 4.4 滿意度因素分析表	47
表 4.5 學習成效因素分析表	49
表 4.6 各構面之信度表	51
表 4.7 性別與各變數獨立樣本 T 檢定.....	52
表 4.8 年級與各變數獨立樣本 T 檢定.....	53
表 4.9 最喜歡的科目與各變數之單因子變異數分析	54

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.....	55
表 4.11 各構面之相關分析表	57
表 4.12 滿意度在認知對學習成效的中介效果分析	60
表 4.13 滿意度在體驗對學習成效的中介效果分析	61
表 5.1 假設與驗證結果總表	67



圖目錄

圖 1.1：九族文化村園區地圖.....	3
圖 1.5：研究流程圖	6
圖 3.1：研究架構圖	27



第一章 緒論

民國八十七年起，我國實施每月二、四兩週週休二日，於民國八十六學年度第二學期起實施每月兩次週休二日，民國九十年起全面實施週休二日，學生的休閒時間大幅增加。根據行政院主計處(民101)資料顯示，民國一百年之每人可支配所得為 23,517 元，與民國九十五年的 16,849 而言是呈現顯著成長的，在學童身上反映著「消費娛樂」的能力提升；隨著科技的日新月異，學童所能接觸到的所謂「休閒娛樂」種類不勝枚舉，從網路的普及率、智慧型手機的普及率不斷提升，人手一機、甚至人手兩機的狀況越來越普及。

教育方針改革的進行，學校在教學方面更多樣化，除了升學制度、課綱調整，對於整個中小學教育界的風氣也有顯著的影響。以國小而言，至少每學期都會以年級為單位舉辦秋季旅遊、戶外教學、或者乾脆和畢業旅行合併進行。理念是「讓學生走出教室」，以免教學成為教室中的閉門造車。可以注意到的現象是，國小高年級學生以年級為單位舉辦的戶外教學的選擇不外乎小人國、劍湖山、六福村、九族文化村等主題樂園。除了讓學童有機會共創出遊體驗之外，「缺乏教育成效」這一類型的質疑聲音時有所聞。是基於場域本身的硬體限制、出遊前的前導設計、出遊行程的安排、抑或是其他潛在的因子呢？本篇研究在於嘗試提出「國小

學童會喜歡怎麼樣的戶外教學？」並且透過這樣的研究結果以及研究經驗，讓戶外教學的設計更有科學數據上的背景，並且期待能設計出更具有教育意義的戶外教學模式。

1.1 研究背景與動機

本章針對本研究背景與動機、研究目的、研究範圍與對象、研究架構及研究流程加以說明，共分為五節，第一節為研究背景與動機，第二節為研究目的，第三節為研究範圍與對象，第四節為研究架構，第五節為研究流程。

1.1.1 研究背景

進行本次研究前曾偕同家人走訪九族文化村，實際體驗該主題樂園的硬體設施包括哪些面相。在該此的旅遊經驗中，發現除了常見的遊樂設施之外，該主題樂園有非常龐大的腹地，用於設置原民文化相關文物（見圖一），遊覽路線也有妥善的設置（可搭乘纜車至山頂，沿途原民文化區可以沿下坡路參觀），其中的文物設置並不是枯燥的文字陳述，而是大量的建築、工藝、人文設計，安排模式是合乎國小學童吸收能力的。



圖 1.1：九族文化村園區地圖

因此，根據作者本身的旅遊體驗可知，台灣的主題樂園儘管主打方向不同，實際上都有其做為「教學」可用的硬體設備。六福村的動物園、小人國主打的世界地景等等都是經過規劃安排的，造成國小學童於這些主題樂園進行旅遊時的「教學」功能不彰，其根本原因應當不是硬體設施的不足。然而，要更深入討論這些問題，追根究柢，還是要回到學童本身：是什麼原因造成學童不接觸這些文化設施？當學童進到這些主題樂園裡面，有哪些設施對國小學童有其誘因？如果經過誘導，是否可能提高學童的學習意願？究竟是要學童個人自行自由探索？或小組行前討論

規劃?抑或由班級統一帶領作教學?這也是本篇研究所針對的目標，以期能建立「戶外教學設計與反思」的數據化、科學化模式，讓戶外教學能夠有更清晰的設計與規劃，甚至，讓戶外教學能和課程有更好的搭配，成為全校性、甚至是班級性戶外教學的參考。

1.2 研究目的

因此，綜上所述，本篇研究的最終目的，在於嘗試提出「國小學童會喜歡怎麼樣的戶外教學？」並且透過這樣的研究結果以及研究經驗，讓戶外教學的設計更有科學數據上的背景，並且期待能設計出更具有教育意義的戶外教學模式。因此，本篇研究的目的如下：

1. 針對台灣著名主題樂園之硬體設備進行討論，並且定義「教學設施」
2. 藉由文獻搜集與分析歸納，提出適合國小高年級學童的旅遊體驗研究模型
3. 討論國小高年級學童對主題樂園的整體旅遊經驗及其變因
4. 討論國小高年級學童對主題樂園「教學設施」的旅遊體驗及其成因
5. 提出國小高年級學童戶外教學設計之建議

1.3 研究範圍與對象

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：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，為預訂發放問卷場域。

1.4 研究內容

本研究內容共分為五章，茲將各章節之內容簡述如下：

第一章介紹本研究背景與動機、研究目的、研究內容、研究流程。

第二章在回顧國內外有關戶外教學認知、體驗感受、滿意度與學習成效的相關文獻與研究。

第三章為研究方法。包括：研究範圍、研究方法的說明以及資料的蒐集與分析。

第四章將問卷結果加以整理、歸納、分析，並對分析結果加以討論，及提出合理的解釋。

第五章，在經由第四章分析的結果歸納出結論，並對後續研究提出建議。

1.5 研究流程

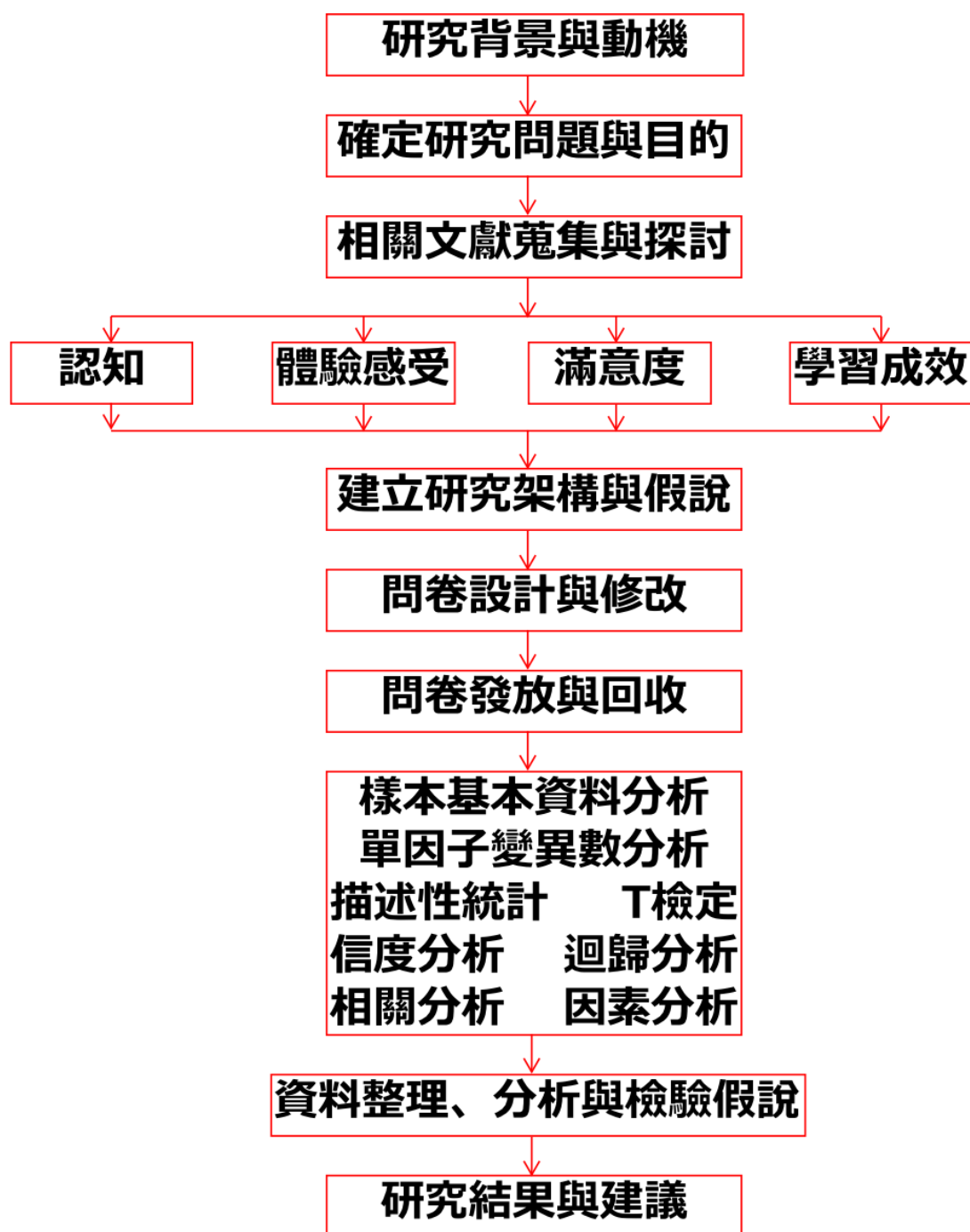


圖 1.5：研究流程圖

第二章 文獻探討

本章主要針對戶外教學認知、體驗感受、滿意度、學習成效四大構面，進行相關研究文獻回顧與探討，以闡述理論觀點與研究重點，進而建立觀念架構。

2.1 戶外教學的認知

2.1.1 戶外教學的定義

一般而言，籠統的「校外教學」可能涵蓋戶外教學、校外教學兩個層面(蘇桂瑩，2006)，以字面上而言，「校外教學」強調的是運用「學校以外」的教學資源(沈六，1997)，「戶外教學」則是強調使用「教室外」的教育資源。徐治霜(2006)「戶外教學是透過教師有系統的設計後，帶學生走出校園，作一系列觀察、參訪、探索的經驗活動，利用校外的資源、情境，提供給學生不同的感官刺激，藉以增加學習經驗。」陳美音(2006)

「戶外教育是指在教室以外的任何場域，從事有意義的教學活動，提供學生直接接觸、親身體驗、實際觀察的機會，幫助學生學習及成長。」蔡淑惠(2004)「戶外教學是基於發現學習原則與感官的使用，使學生從直接的、實際的、生活的體驗中學習，提升學童對於周遭環境的敏銳性、

感受性及同理心，幫助學童達成個學科統整的一種方式。」張淑敏、薛雅惠(2009)「戶外教學強調學生主動參與、體驗，以得到具體經驗，是一種有意義的學習歷程。」我國教育部也在2008年制定《國民中小學辦理校外教學實施原則》，定義校外教學的內容：「以學校本位課程為主軸，結合領域教學及彈性課程，規劃各年級有系統性的校外教學課程活動」並且「以學生學習為核心，增進自然與人文關懷、認識家鄉及愛護家鄉為主要目標，避免流於以旅遊玩樂性質為主之活動。」

涂秋雯(2002)「校外教學及是讓學生走出教室學習，教師以戶外自然或人為的環境作為教育資源，以提高學習興趣以彌補室內課講述教學之不足。」楊文燦(2002)「校外教學就是戶外教育，讓學習者直接接觸、親身體驗，並透過身體感官接受刺激，從中獲取學習經驗」賴淑堯(1999)

「校外教學為一種經過規劃、設計，有目標的進行教學活動，並且需要結合學生、師長及環境來共同完成的教育活動。」

綜合諸位學者之見解，戶外教學可以歸納為是一種以教室外的自然、人文景物為教學主題的教學方法，強調讓學生與教師共同以親身體驗為目的，是一種需經過仔細規劃的、有意義的教學模式。

2.1.2 戶外教學的意義

「校內教學」是「讀萬卷書」，教育目標放在「知的教育」(坐而言)，而「校外教學」是「行萬里路」，教育目標放在「行的教育」(起而行)(陳啟榮，2012)。Ford(1981)「校外教學的目的在於產生具有環境意識的公民，以發展中深的知識、技能、態度，以利用、了解、欣賞自然資源及發展土地管理員的意識。」徐治霜(2006)「戶外教學經驗讓學生的自我概念增強、同儕社會化及種族融合、師生關係也都進步很多，因此很多人認為戶外比教室更適合提供較多和學科相關領域有關的刺激學習環境。戶外教育的目的是希望學生將所學與實際生活世界整合，學能所用、豐富經驗才是最終目的。」王鑫、朱慶昇(1995)「校外教學的目的分為三點：1. 認知領域：獲取知識及相關能力 2. 情意領域：評價、組織、品格等的養成 3. 技能領域：創造、知覺、模仿等能力的培養」蘇桂瑩(2006)「教育的目的來看，校外教學主要在使學生能加強各種知識、技能的學習力及興趣、發展人際關係、社會環境責任的養成及休閒觀念的建立」賴佩芳(2008)「使學生能加強各種知識、技能的學習能力及興趣、發展人際關係、社會責任的養成及休閒觀念的建立。」

綜合諸位學者之見解，戶外教學的目的可以歸納為提供學生休閒娛樂的場域、刺激學生多元發展、促進學生自主學習、增進生活體驗與生活技能、增加鄉土及自然體驗、促進師生情誼、發展人際關係。

2.2 戶外教學滿意度

2.2.1 滿意度之定義

滿意度的價值，在於評價「顧客」對於「產品」的觀感，舉凡實體貨物、服務、生活體驗、工作狀況、戶外遊憩等等都可以計入「產品」的範疇，實務上而言，滿意度的測量可以幫助數據化的了解顧客的喜歡或不喜歡、以及背後可能的原因。(侯錦雄和姚靜婉，1997)。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)：

(一) 期望不一致理論

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

(二) 公平理論

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，則會出現傲腦、後悔的心理。

(三) 補償過程理論

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。

鄭順聰(2001)「消費者滿意本質上是出自消費者購買產品或服務的過程中感到滿意或超值的感受，而滿意度的測量則是出自購買產品前的認知、預期，與購買後實際使用比較的結果」。梁家祐、蔡智勇(2008)「遊客滿意度是遊客體驗旅遊服務品質後，感受到愉悅或失望的程度。」

綜合諸位學者之見解，旅遊滿意度可以歸納為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，受到旅遊者本身的預期、和旅遊體驗的影響。

2.2.2 滿意度的測量方法

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)，其中，因為多重屬性測量可以涵蓋比較多的研究構面，因此是比較常見於研究的。鄭琦玉、楊文燦(1995)滿意度的研究構面:經營設施、自然體驗、活動參與過程、對其他遊客行為。林晏川、陳惠美(1998)滿意度

的研究構面:各項設施、活動觀感、使用者特性、整體滿意度。陳肇基、胡學彥(2002) 滿意度的研究構面:自然的地形景色、生態活動的設計、人員的服務態度、環境清潔。周文樹(2003) 滿意度的研究構面:景觀環境因素、體驗滿足因素、休閒社交因素、服務品質因素、遊憩活動因素。謝金燕(2003) 滿意度的研究構面:心靈體驗、遊憩環境、服務設施、遊憩活動、整體滿意度。陳俊男(2004) 滿意度的研究構面:行前期望與實際體驗、整體滿意度。

2.2.3 學習滿意度的影響因子

透過探討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。馬芳婷(1989)「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」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」綜合諸位學者之見解,學習滿意度的影響因子可以歸納為:(1)個人背景:個性、學習動機、性別、年齡、同儕

關係(2)社會背景：家庭狀態、收入水準、居住地區(3)教師特質：教學模式、個人特質、師生互動狀態(4)教學內容：硬體設備、環境、教學內容、教學環境(5)學校因子：學校規模、行政體系、經費、整體教學經驗、政策。

2.3 校外教學學習成效

2.3.1 學習成效的定義

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：「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(2012)年提出：「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。」

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。

綜合諸位學者之見解，學習成效可以歸納為：為了了解學生達成教學目標的程度，進而讓教師檢視教學效果。教與學是一體、也是同一時間發生，所以考量影響學習成效的因子除了考慮有學生層面，也不可忽略教師層面。學習成效是檢視學童學習的效果，也是評估學生在學習後，所獲得在知識認知、技術能力以及情感三方面的成長。

2.3.2 學習成效評估

評量在有效教學中扮演一個重要的角色，它始於確認教學目標，終於判斷目標達到的程度，其最終目的在提供更多方式讓教師獲得學生學習情況的相關訊息，並將這些具有系統性、客觀性的證據，用以支持或調整教師的各項教學決定（Linn & Gronlund，2000）。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）。

綜合諸位學者之見解，學習成效之影響因素可以歸納出四種影響層面，分別為「個人層面」、「家庭層面」、「教學環境層面」及「社會層面」，分別說明如下：

（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，才會有學習成效。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 體驗感受

2.4.1 體驗感受之定義

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)體驗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。

2.4.2 體驗活動發展起源與轉變

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 體驗活動內涵

Pine and Gilmore(1988; 1999)依消費者參與程度及與環境之相關性，將體驗分成教育、娛樂、審美和逃避現實四種狀態，其中在教育體驗中，消費者透過積極參與，讓體驗進入身心，不自覺吸收環境中事件，而獲得學習，具有教育學習功能，而豐富體驗能同時包含各種境界，且圍繞著體驗框架中心「甜蜜點」—體驗主題，讓消費者忘情投入而充滿回憶。Schmitt(1999)指出體驗是被誘發，是對某些刺激產生回應的個別事件，通常是由事件直接觀察或參與所造成，認為體驗會對感官、心與思維產生刺激，而超越產品功能性，進一步提出「策略體驗模組」(Strategic Experiential Modules, SEMs)，透由感官(Sence)、情感(Feel)、思考(Think)、行動(Act)與關聯(Relate)五種類型體驗，塑造消費者整體感受(王育英、梁曉鶯譯)，以木匠兄妹木工DIY 體驗活動為例，說明如下：

(一) 感官體驗：展示造型可愛的DIY 產品帶來視覺美感，木材天然香味對嗅覺刺激與親自動手組裝、彩繪、烙印圖案等觸覺感受，引發消費者參與動機，增加體驗價值。

(二) 情感體驗：木工童玩連結到過去的快樂經驗及手做過程中發現的許多樂趣，能觸發消費者內心情感，促使其主動參與活動，留下美好體驗；透過情境營造，真實物件展示，呈現早期傳統木業生產方式，重建消費者記憶中的生活，喚起對過去歷史回憶，為懷舊情感體驗。

(三) 思考體驗：DIY 體驗活動中，消費者必須動腦思考組裝材料，並發揮創意美化作品，組裝完成作品之成就感及發揮創意所帶來驚喜，為消費者創造驚奇體驗。

(四) 行動體驗：藉由木工DIY，習得簡單木工製作技能，運用解決日常生活問題或培養興趣，讓生活更豐富精彩。

(五) 關聯體驗：從體驗活動中，瞭解林業文化與發展歷史，木製品與生活的運用，以及活動中與他人互動，產生社會性人際關係。

體驗是消費者內在心理感受，為個人在形體、情緒、知識上參與所得。因為體驗來自個人心境與事件互動，所以每個人的體驗都是獨特的（段兆麟，2009）。

2.5 認知、體驗感受、滿意度與學習成效之影響關係

對此四個變數的關係於目前文獻中尚未有相關的研究證實，但其兩兩相關的研究已可找到文獻，以下將對認知、體驗感受、滿意度與學習成效的相關研究作回顧。

2.5.1 認知與滿意度之關係

李慶泰（2002）的研究指出學習者在在學習過程中，認知的學習活動能滿足個人學習需求，並喜歡學習活動進而產生完滿的感受和正向的態度。

黃玉湘（2002）學習者參與學習活動後，能達成學習前所預期認知的目標及學習需求獲得滿足，產生心理愉悅感覺，並對學習活動有更積極的態度，則學習滿意度高。

胡文聰（2004）學生覺知在學習活動過程中所得到的感覺或態度，此種感覺或態度的形成是因為學生在學習活動能得到其事前認知與預期願望及需求的滿足，可表示出學生對學習活動的喜歡程度。

2.5.2 認知與學習成效之關係

陳新豐和林曉雯（2007）的研究報告指出教學的情境、學生的特性（能力、態度、認知）、學生的背景、學生所處的社會環境及學校、學生的班級等變項都是影響學生學習成效的因素。

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。

黃光雄（1991）則將學習成效分為學生、環境及教學因素。

郭生玉（1996）認為影響學習成效有生理、心理、教育及社會因素。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，才會有學習成效。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），有明確的認知與強烈的學習動機，能持續引發學生的學習慾望，學習成效也能因此提升。

2.5.3 滿意度與學習成效之關係

高翠蘭（2008）研究高雄縣國小學童戶外教學之成效與滿意度及其相關因素，研究中指出，學童校外教學的學習成效與滿意度互有顯著正相關。

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。

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。

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。

林敏雄（2007）研究表示，中學生透過隔宿露營所產生的體驗滿意度對學習態度、學習適應的影響達顯著水準，具正向關係，體驗滿意度的高低影響了學習成效，特別是學習態度、學習適應。

2.5.4 體驗感受與滿意度之關係

國內外有許多關於體驗感受與滿意度的研究，從以下的研究可以發現體驗會對滿意度產生正向影響；即體驗與態度愈正向時，滿意度也會隨之提升。

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。

陳俊男（2004）七股鹽場鹽山遊客之遊憩動機、遊憩環境體驗與遊憩滿意度之研究顯示，遊客對遊憩環境屬性的實際體驗滿意度與整體滿意度之間有顯著相關。

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。

2.5.5 體驗感受與學習成效之關係

林淑敏(2006)，體驗學習在國小社會領域教學之實地研究發現：體驗學習有助於學生社會領域學習成就，尤其是高層次認知方面；體驗學習有助於學生社會領域學習態度，尤其是興趣方面；體驗學習有助於學生社會領域長期學習態度，不論是興趣、價值或信心方面；體驗學習最重要的成分為情境、互動、反思。

許瑞娥（2009），國小體驗式作文教學研究—以花蓮縣北林國小四年級為例，體驗活動啟發學童多感官之學習，使其寫作內容更為豐富；體

驗式作文教學為學與思之結合，能提高學習效率；體驗式作文教學是促進閱讀的學習活動；體驗式作文教學能提升學童寫作態度，強化其寫作表現。



第三章 研究設計

本研究的目的是探究國小學童對於到主題樂園辦理校外教學之認知、體驗感受、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、及以何種分法分析。

3.1 研究架構

3.1.1 研究架構

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。試圖研究國小學童學生基本背景、學童對戶外教學的認知、學童對主題樂園場域設施滿意度、戶外教學學習成效、體驗感受之間的關係。

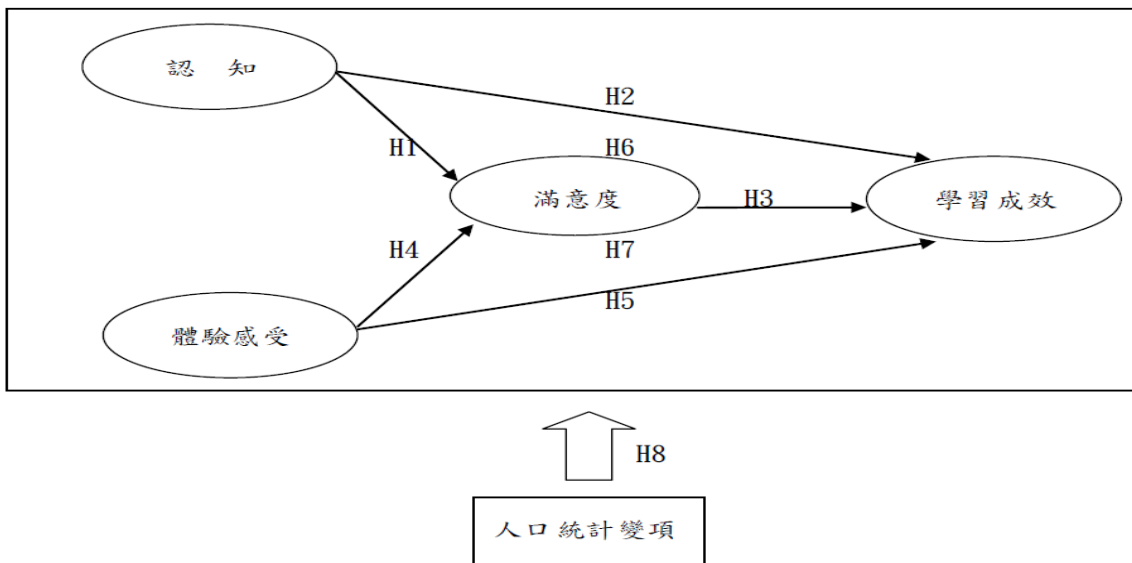


圖 3.1 研究架構圖

3.1.2 研究假設

本研究根據研究架構，提出下列研究假設：

H1 學童參加戶外教學的認知對滿意度具有顯著性影響

H2 學童參加戶外教學的認知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感受對滿意度具有顯著性影響

H5 學童參加戶外教學的體驗感受對學習成效具有顯著性影響

H6 滿意度對認知及學習成效具有中介效果

H7 滿意度對體驗感受及學習成效具有中介效果

H8 人口統計變項對認知、體驗感受、滿意度及學習成效有顯著差異

3.1.3 研究變項

本研究主要是探討自變數「戶外教學認知」和「體驗感受」對中介變數「滿意度」以及依變數「學習成效」之影響。再以「人口統計變數」(性別、年級、最喜歡的科目、最喜歡的戶外教學活動)做T檢定與變異數分析。

依據研究架構與假設之建構,本研究包含自變項、中介變項、依變項及控制變項,共四項變項。研究變項統整如下:

表 3.1 變項解析表

變項名稱	構面名稱
自變項	戶外教學認知
	體驗感受
中介變項	滿意度
依變項	學習成效
控制變項	個人背景資料

資料來源：本研究整理

3.1.4 問卷收集

本研究採問卷調查法蒐集資料，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認知、滿意度、學習成效、體驗感受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，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41份，計有效問卷389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。

3.2 研究變項之操作型定義與衡量工具

本研究使用問卷做為資料蒐集的工具，問卷的設計分為五部分：第一部分為學生背景資料，第二部分為學童對戶外教學的認知，第三部分體驗感受，第四部分對主題樂園場域設施滿意度，第五部分學童從事戶外教學的學習成效。

3.2.1 戶外教學的認知操作型定義與衡量工具

本研究將「戶外教學」的認知操作型定義如下：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，依據校外教學之相關文獻，本研究所指之校外教學認知變項，為學生對校外教學的基本概念認知，並參酌(鄭嘉茜，2008；詹欽惠，2012) 之研究問卷量表，依據活動類型及對象不同，在構面上也會有所修正，研究對象亦是進行探索性研究，本研究修正後修改成為校外教學認知之問項。問卷題項共有 8 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認知。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，茲將戶外教學認知的構面與題項表統整如下表 3.2

表 3.2 戶外教學認知的構面與題項表

構面	題項
戶外教學認知	1 參加戶外教學能在輕鬆的環境中學習
	2 參加戶外教學比平常上課有趣
	3 參加戶外教學要注意自己和同學的安全
	4 戶外教學是有目標性的學習活動
	5 參加戶外教學也是學校課程的一部分
	6 參加戶外教學就是換一個地方上課學習
	7 戶外教學是由老師學生和園區的活動相關人員共同進行
	8 參加戶外教學需要有導覽解說服務

資料來源：本研究整理

3.2.2 體驗感受的操作型定義與衡量工具

本研究將「體驗感受」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。本研究之體驗乃依據Schmitt 所提出之體驗策略模組，分為感官體驗、關聯體驗來加以探討。

本研究運用對「體驗感受」的概念，參考(甘蘭，2009；楊景駿，2010；吳運全，2002；石坤龍2009) 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認知。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，茲將體驗感受的構面與題項表統整如下表3.3



表 3.3 體驗感受的構面與題項表

構 面	題 項
體驗感受	1 主題樂園能滿足我的視覺享受
	2 主題樂園的風貌讓我一直不想離開
	3 主題樂園的景觀設計很有特色令我目不轉睛
	4 聽到機械設施同學的尖叫聲會讓我覺得刺激
	5 主題樂園的吉祥物造型很可愛
	6 這次的戶外教學我覺得豐富又有趣
	7 我感受到園區裡服務人員的關心照顧
	8 主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力
	9 園區的機械設施引起我對知識的好奇心
	10 這次的活動會讓我省思生活的意義
	11 參觀後我知道環境改變對生活帶來的危害
	12 參觀後能喚醒我對環境生態的關懷
	13 參觀時我會想要拍照留念

資料來源：本研究整理

3.2.3 滿意度的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「滿意度」的概念，參考(王創顯，2003；高翠蘭，2008；張雲卿，2008)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表統整如下表3.4

表 3.4 滿意度的構面與題項表

構 面	題 項
滿意度	1 主題樂園園區內動線流暢而且寬敞
	2 園區的整體環境清潔衛生
	3 園區的導覽摺頁說明清楚易懂
	4 園區的標示與指示清楚易懂
	5 樂園的官方網站提供詳細的資訊
	6 園區的服務人員能及時提供遊客服務
	7 園區內提供足夠的休息地方
	8 園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給
	9 我對園區的表演節目相當滿意
	10 園區的景觀設計符合我的期待
	11 園區的紀念品相當吸引人
	12 參加這次的活動可以拋開許多煩惱
	13 我可以親近大自然欣賞美麗的景致
	14 在園區裡活動的過程讓我覺得很愉快

資料來源：本研究整理

3.2.4 學習成效的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為何。

本研究運用對「學習成效」的概念，參考(王創顯，2003；高翠蘭，2008；徐治霜，2006)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表統整如下表3.5

表 3.5 學習成效的構面與題項表

構面	題 項
學習成效	1 在主題樂園進行戶外教學能提升學習興趣
	2 在主題樂園進行戶外教學能獲得知識
	3 在主題樂園進行戶外教學能增加對知識的好奇心
	4 在主題樂園進行戶外教學能讓學童更想學習新知識 (提升學習熱忱)
	5 在主題樂園進行戶外教學能讓學童更想保護環境 (提 升環境認知)
	6 在主題樂園進行戶外教學能讓心情更愉快(建立休閒 概念)
	7 在主題樂園進行戶外教學能讓學童更懂得與同學相處
	8 在主題樂園進行戶外教學能讓學童更懂得與老師互動
	9 在主題樂園進行戶外教學能讓學童覺得自己更獨立
	10 在主題樂園進行戶外教學能讓學童覺得自己更懂得 幫助同學
	11 覺得在主題樂園進行戶外教學是具有意義的活動

資料來源：本研究整理

3.3 分析方法

根據假說與問卷設計, 分析方法有以下幾種: 樣本基本資料分析、描述性統計因素分析、信度分析、T檢定、相關分析、回歸分析。分別說明如下:

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, 以初步瞭解學童的人口統計變數, 了解學童樣本分佈的情況, 並以平均數、標準差作為初步了解認知、體驗感受、滿意度與學習成效的樣本分布。

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年級、性別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。

四、相關分析 (Correlate Analysis)

本研究以Person積差相關分析來確認認知、體驗感受、滿意度與學習成效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，即滿意度在認知與學習成效的中介效果；滿意度在體驗感受與學習成效的中介效果。

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) 自變數必定會影響依變數、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，第二節為各相關因素分析，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、七節為回歸分析。

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 197 人，佔樣本數 50.6%，女生有 192 人，佔樣本數 49.4%。男女所占比例大約各一半。國小就讀年級方面：五年級：189 人，佔樣本數 48.6%，六年級：200 人，佔樣本數 51.4%。五六年級所占比例大約各一半。最喜歡的科目：以健康與體育：102 人，佔樣本數 26.2% 最多，藝術與人文：76 人，佔樣本數 19.5% 次多，語文、數學、綜合活動、社會、自然與生活科都大約各佔樣本數 10%。最喜歡的戶外教學活動：以主題樂園：293 人，佔樣本數 75.3% 最多，藝術表演欣賞：12 人，佔樣本數 3.1% 最少。

表 4.1 描述性統計表(樣本數:389)

變項	組別	樣本數	百分比%
性別	(1)男	197	50.6
	(2)女	192	49.4
年級	五年級	189	48.6
	六年級	200	51.4
最喜歡的科目	語文	47	12.1
	數學	42	10.8
	健康與體育	102	26.2
	綜合活動	42	10.8
	藝術與人文	76	19.5
	社會	36	9.3
	自然與生活科	44	11.2
最喜歡的戶外教學活動	自然環境教育	38	9.8
	文化社教機構	29	7.5
	主題樂園	293	75.3
	社區鄉土教學活動	16	4.1
	藝術表演欣賞	12	3.1

資料來源：本研究整理

4.2 因素分析

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認知、體驗、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）。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)。

4.2.1 校外教學認知因素分析

經過對「校外教學認知」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.794，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「校外教學認知」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「情境轉換」「服務要素」累計總解說變異量 54.939%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.2 戶外教學認知因素分析表

構面	問項	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量%	Cronbach' s α 值
服務要素	A7	0.785	2.794	54.939	0.778
	A8	0.745			
	A5	0.682			
	A4	0.677			
	A6	0.641			
情境轉換	A2	0.821	1.602		
	A1	0.618			
	A3	0.513			
KMO 值		0.794			
Bartlett 球形檢定值顯著性		0.000			

資料來源：本研究整理

4.2.2 體驗因素分析

經過對「體驗」構面進行因素分析後，測得 KMO 值為 0.907，各變數的 Bartlett 球形考驗卡方值亦達顯著水準，代表「體驗」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「感官體驗」「關聯體驗」累計總解說變異量 53.898%，因素負荷量皆大於 0.5 以上，特徵值皆大於 1。

表 4.3 體驗因素分析表

構 面	問 項	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量%	Cronbach' s α 值
感官體驗	B2	0.816	3.545	53.898	0.825
	B3	0.748			
	B1	0.697			
	B4	0.690			
	B6	0.587			
	B8	0.562			
	B13	0.420			
關聯體驗	B12	0.834	3.462		
	B11	0.750			
	B10	0.711			
	B7	0.710			
	B9	0.578			
	B5	0.495			
KMO 值		0.907			
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 0.938，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「資訊服務」「展演內容」累計總解說變異量 58.670%，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
資訊與服務	C4	0.830	4.298	58.670	0.927
	C3	0.779			
	C6	0.713			
	C2	0.675			
	C5	0.675			
	C7	0.673			
	C1	0.593			
展演內容	C10	0.745	3.916		
	C11	0.743			
	C8	0.691			
	C12	0.676			
	C13	0.631			
	C9	0.601			
	C14	0.590			
KMO 值		0.938			
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 0.927，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「知識學習成長」

「外界環境互動」累計總解說變異量 64.375%，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%	Cronbach' s α 值
知識學習成長	D1	0.751	3.965	64.375	0.921
	D2	0.846			
	D3	0.762			
	D4	0.763			
	D5	0.710			
	D8	0.621			
外界環境互動	D6	0.660	3.116		
	D7	0.753			
	D9	0.732			
	D10	0.657			
	D11	0.660			
KMO 值	0.927				
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

信度分析用於測量結果是否有一致性或穩定性，信度愈高表示較不會因形式或時間的改變而變動，誤差值愈低。本研究利用 Cronbach' s α 係數來檢測校外教學滿意度與成效問卷之內部一致性，用於問卷校外教學認知、校外教學滿意度以及校外教學學習成效之量表。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；而分量表，其信度 Cronbach' s α 值最好在 0.70 以上，如果在 0.60 至 0.70 之間，屬於還可以使用。

本研究在確定問項的因素歸屬後，輔以信度檢測，已確定量表內部一致性。經過對各構面進行信度分析後，本研究四個變項認知的 Cronbach' s α 為：0.778，體驗的 Cronbach' s α 為：0.887，滿意度的 Cronbach' s α 為：0.927，學習成效的 Cronbach' s α 為：0.921，代表各構面皆適合進行信度分析，如表 4.6

表 4.6 各構面之信度表

研究變項	構面	信度 (Cronbach's α)	
認知	情境轉換	0.612	0.778
	服務要素	0.789	
體驗	感官體驗	0.825	0.887
	關聯體驗	0.830	
滿意度	資訊與服務	0.899	0.927
	展演內容	0.831	
學習成效	知識學習	0.901	0.921
	外界環境互動	0.827	

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, 由表分析得知男生與女生對各變數除了「情境轉換」這個因素, 其餘無顯著性關係。

表 4.7 性別與各變數獨立樣本 T 檢定

構面	因素	男性 197 位		女性 192 位		T 值	顯著性
		平均數	標準差	平均數	標準差		
戶外教學 認知	情境轉換	4.5228	0.51855	4.6215	0.44243	-2.021	0.044*
	服務要素	4.0396	0.82503	4.1792	0.67938	-1.823	0.069
體驗	感官體驗	4.2328	0.70134	4.2842	0.58838	-0.783	0.434
	關聯體驗	3.9712	0.79541	3.9913	0.72151	-0.261	0.795
滿意度	資訊與服務	4.2301	0.67367	4.1956	0.65032	0.514	0.608
	展演內容	4.2274	0.76842	4.3406	0.64037	-1.580	0.115
學習成效	知識學習	4.1971	0.76556	4.2552	0.71344	-0.774	0.440
	外界環境 互動	4.3015	0.66321	4.3698	0.64761	-1.027	0.305

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，由表分析得知五年級與六年級對各變數大多有顯著性關係。

表 4.8 年級與各變數獨立樣本 T 檢定

構面	因素	五年級 189 位		六年級 200 位		T 值	顯著性
		平均數	標準差	平均數	標準差		
戶外教學 認知	情境轉換	4.5873	0.44316	4.5567	0.52104	0.623	0.534
	服務要素	4.2476	0.71015	3.9700	0.78149	3.568	0.000***
體驗	感官體驗	4.3069	0.61479	4.2121	0.67570	1.444	0.150
	關聯體驗	4.0988	0.71538	3.8700	0.78355	3.010	0.003**
滿意度	資訊與服務	4.3186	0.59954	4.1133	0.70237	3.106	0.002**
	展演內容	4.3767	0.64502	4.1950	0.75646	2.554	0.011*
學習成效	知識學習	4.31413	0.67663	4.1167	0.78120	3.036	0.003**
	外界環境 互動	4.4011	0.58619	4.2730	0.71091	1.943	0.053

資料來源：本研究整理

4.4.3 最喜歡的科目

學童最喜歡的科目與各變數之單因子變異數分析，由表分析可知：

科目與各變數部分顯著性關係。

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=47	N=42	N=102	N=42	N=76	N=36	N=44			
認知	情境轉換	4.6170	4.4683	4.5490	4.6190	4.6886	4.4815	4.5000	1.614	0.142	
	服務要素	4.3106	4.0524	3.9980	4.2238	4.2026	3.9889	4.0273	1.557	0.159	
體驗	感官體驗	4.2401	4.0102	4.3585	4.3571	4.4211	4.0556	4.0714	3.755	0.001**	3, 4, 5>2 3, 4, 5>6 3, 4, 5>7
	關聯體驗	4.0993	3.8135	3.9771	4.2103	4.0987	3.6389	3.8826	2.901	0.009**	4, 5>2 1, 3, 4, 5>6 4>7
滿意度	資訊與服務	4.2861	4.0423	4.2571	4.3386	4.3421	3.9167	4.0960	2.886	0.009**	4, 5>2 1, 3, 4, 5>6 5>7
	展演內容	4.3702	4.0333	4.3078	4.4381	4.4579	4.0056	4.1500	3.408	0.003**	1, 3, 4, 5>2 1, 3, 4, 5>6 5>7
學習成效	知識學習	4.3652	4.2222	4.1928	4.4563	4.3465	3.7639	4.1061	4.041	0.001**	1, 2, 3, 4, 5, 7>6 4>3, 7
	外界環境	4.4298	4.2667	4.3745	4.4286	4.4816	3.9000	4.2227	4.124	0.001**	1, 2, 3, 4, 5, 7>6 5>7

互 動											
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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，由表分析可知：最喜歡的戶外教學活動與各變數部分顯著性關係。

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	構面	1	2	3	4	5	F 值	顯著性	LSD
		N=38	N=29	N=293	N=16	N=13			
認 知	情境轉換	4.5439	4.4023	4.5984	4.5000	4.5128	1.280	0.277	
	服務要素	4.3737	4.1931	4.0594	4.4250	3.8615	2.641	0.034*	1>3 1,4>5
體 驗	感官體驗	3.9662	3.9557	4.3233	4.3571	4.1978	4.533	0.001**	3,4>1 3,4>2

	關聯體驗	3.9561	3.9483	3.9590	4.3542	4.1667	1.250	0.289	
滿意度	資訊與服務	4.0292	4.0958	4.2385	4.4236	4.1795	1.491	0.204	
	展演內容	4.0947	4.1586	4.3085	4.4500	4.3385	1.231	0.297	
學習成效	知識學習	4.1491	4.1149	4.2287	4.5938	4.1795	1.271	0.281	
	外界環境互動	4.1526	4.1586	4.3672	4.4625	4.3846	1.617	0.169	

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，5=藝術表演欣賞

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資訊服務與展演內容 0.786,表示對園區資訊服務滿意度高的學童對園區展演內容的滿意度也高。

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 各構面之相關分析表

變數	構面	情境轉換	服務要素	感官	關聯	資訊服務	展演內容	知識學習成長	外界服務互動
認知	情境轉換	1							
	服務要素	0.407**	1	-					
態度	感官	0.481**	0.377**	1					
	關聯	0.349**	0.586**	0.655**	1	-			
滿意度	資訊服務	0.463**	0.535**	0.693**	0.665**	1			
	展演內容	0.507**	0.498**	0.748**	0.669**	0.786**	1		-
學習成效	知識學習成長	0.396**	0.520**	0.547**	0.649**	0.656**	0.714**	1	
	外界服務互動	0.473**	0.434**	0.650**	0.601**	0.691**	0.731**	0.764**	1

註：**在顯著水準為 0.01 時(雙尾),相關顯著

資料來源：本研究整理

4.6 認知、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：認知對滿意度具有顯著影響，假設 2：認知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 235.352、186.313、573.960。認知對滿意度的影響比認知對學習成效的影響程度大，這表示認知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(認知、體驗)對中介變數(滿意度)有顯著影響。
- (2) 在迴歸模式中，自變數(認知、體驗)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(認知、體驗)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)：滿意度會在認知對學習成效的關係產生中介效果。如前述，模式 I 顯示認知對滿意度具有顯著影響，模式 II、III 顯示認知、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，認知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認知對學習成效的影響。

表 4.12 滿意度在認知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
認知	0.615***	0.570***		0.152***
滿意度			0.773***	0.679***
R 平方	0.378	0.325	0.597	0.612
調整過 R 平方	0.377	0.323	0.596	0.610
F 值	235.352***	186.313***	573.960***	304.080***
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、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：體驗對滿意度具有顯著影響，假設 5：體驗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 687.490、573.960、400.182。體驗對滿意度的影響比體驗對學習成效的影響程度大，這表示體驗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)：滿意度會在體驗對學習成效的關係產生中介效果。如前述，模式 I 顯示體驗對滿意度具有顯著影響，模式 II、III 顯示體驗、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對學習成效的影響。

表 4.13 滿意度在體驗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	0.800***		0.713***	0.263***
滿意度		0.773***		0.562***
R 平方	0.640	0.597	0.508	0.622
調整過 R 平方	0.639	0.596	0.507	0.620
F 值	687.490***	573.960***	400.182***	317.903***
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

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認知、滿意度對學習成效的影響，體驗感受、滿意度對學習成效的影響，認知、體驗感受、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後，可得知樣本的人口統計變數，男生有 197 人，佔樣本數 50.6%，女生有 192 人，佔樣本數 49.4%。國小就讀年級方面：五年級：189 人，佔樣本數 48.6%，六年級：200 人，佔樣本數 51.4%。本研究主要探討國小高年級學童，人口樣本獲得相當平均，有助於降低調查偏頗的現象。學童最喜歡的科目：語文：47 人，佔樣本數 12.1%，數學：42 人，佔樣本數 10.8%，健康與體育：102 人，佔樣本數 26.2%，綜合活

動:42 人, 佔樣本數 10.8%, 藝術與人文: 76 人, 佔樣本數 19.5%, 社會: 36 人, 佔樣本數 9.3%, 自然與生活科: 44 人, 佔樣本數 11.3%。最喜歡的戶外教學活動: 自然環境教育: 38 人, 佔樣本數 9.8%, 文化社教機構: 29 人, 佔樣本數 7.5 %, 主題樂園: 293 人, 佔樣本數 75.3%。

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除了「情境轉換」這個因素, 其餘無顯著性關係。

(b) 五年級與六年級對服務要素、關聯體驗、資訊與服務、展演內容、知識學習這五個因素有顯著性關係。

(c) 由表 4.9 得知: 高年級學童最喜歡健康與體育科、綜合活動科、藝術與人文科的學童比喜歡數學科、社會科、自然科的學童更重視感官體驗。最喜歡語文科、健康與體育科、綜合活動科、藝術與人文科的學童比喜歡數學科、社會科、自然科的學童更重視關聯體驗。最喜歡語文科、健康與體育科、綜合活動科、藝術與人文科的學童比喜歡數學科、社會科、自然科的學童更重視資訊與服務的滿意度與展演內容的滿意度。最喜歡

語文科、數學科、健康與體育科、綜合活動科、藝術與人文科的學童比喜歡社會科、自然科的學童更重視知識學習與外界環境互動的學習成效。

(d) 由表 4.10 得知:高年級學童最喜歡的戶外教學活動中, 最喜歡到自然生態保護區、森林公園這類自然環境教育的學童比喜歡到主題樂園的學童更重視認知變項中的服務要素, 也就是問卷選項第二部分第 4 題:戶外教學是有目標性的學習活動, 第 5 題:參加戶外教學也是學校課程的一部分, 第 6 題參加戶外教學就是換一個地方上課學習, 第 7 題: 戶外教學是由老師學生和園區的活動相關人員共同進行, 第 8 題: 參加戶外教學需要有導覽解說服務。而最喜歡到主題樂園進行戶外教學活動的學童比喜歡到自然生態保護區、森林公園這類自然環境教育的學童更重視體驗感受中的感官體驗, 也就是問卷第三部分: 主題樂園能滿足我的視覺享受, 主題樂園的風貌讓我一直不想離開, 主題樂園的景觀設計很有特色令我目不轉睛, 聽到機械設施同學的尖叫聲會讓我覺得刺激, 這次的戶外教學我覺得豐富又有趣, 主題樂園的機械設施讓我體驗到科技的魅力, 參觀時我會想要拍照留念。

(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。其中相關程度最高的在資訊服務與展演內容 0. 786, 表示對園區資訊服務滿意度高的學童對園區展演內容的滿意度也高。感官體驗與展演內容的相關係數 0. 748, 表示重視感官體驗的學童對展演內容的滿意度也高。學習成效中知識學習成長與展演內容的相關係數 0. 714, 表示對展演內容的滿意度高的學童知識學習成長的成效也高。學習成效中知識學習成長與外界服務互動的相關係數 0. 764, 表示知識學習成長的成效與外界服務互動的學習成效有明顯的相關性。

5. 1. 2 認知構面敘述性與迴歸分析

本研究從迴歸模式中發現: 「認知」對「滿意度」的影響大於「認知」對「學習成效」的影響。這表示認知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: 認知對滿意度具有顯著影響, 假設 2: 認知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 235. 352、186. 313、573. 960。認知對滿意度的影響比認知對學習成效的影響程度大, 這表示認知對滿意度的影響比較直接。模式 I 顯示認知對滿意度具有顯著影響, 模式 II、III 顯示認知、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, 認知與滿意度為自變數

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認知對學習成效的影響。依分析結果推估：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。

5.1.3 體驗感受構面敘述性與迴歸分析

本研究從迴歸模式中發現：「體驗感受」對「滿意度」的影響大於「體驗感受」對「學習成效」的影響。這表示體驗感受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：體驗感受對滿意度具有顯著影響，假設 5：體驗感受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 687.490、573.960、400.182。體驗感受對滿意度的影響比體驗對學習成效的影響程度大，這表示體驗感受對滿意度的影響比較直接。模式Ⅳ中，以學習成效為依變數，體驗感受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感受對學習成效的影響。依分析結果推估：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。

因此管理者應以學童的滿意度為主要活動設計方向，盡力提升國小學童到主題樂園進行戶外教學的滿意度，以利進一步提升學童的戶外教學

學習成效。而體驗感受也直接影響滿意度,學童在園區內的設施服務人員與活動設計的體驗感受有助於增加滿意度。表 5.1 為本文構面假設與驗證結果總表。

表 5.1 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認知對滿意度具有顯著性影響	成立
2學童參加戶外教學的認知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對學習成效具有顯著性影響	成立
6滿意度對認知及學習成效具有中介效果	成立
7滿意度對體驗及學習成效具有中介效果	成立
8人口統計變項對認知、體驗、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

5.2 建議

5.2.1 在戶外教學認知與體驗感受方面：

從表4.7與表4.8性別、年級與各變數獨立樣本T檢定結果得知：國小高年級學童男生與女生對「情境轉換」這個因素，有顯著性差異。五年級與六年級對「服務要素」有顯著性差異。依分析結果建議學校老師要提醒男性學童參加戶外教學要注意自己和同學的安全；在輕鬆的環境中學習時別忘了要一邊填寫學習單，記錄所見所聞。六年級學童要多聽從老師的叮嚀、園區工作人員的吩咐、專心聆聽導覽解說並記錄學習單。由表4.10得知：最喜歡到自然生態保護區、森林公園這類自然環境教育的學童比喜歡到主題樂園的學童更重視認知變項中的「服務要素」，依分析結果建議在校外教學的選擇上，老師需配合學童的生活經驗以及心智發展成熟度，或是將課程內容作調整，同時參考學生、家長的意見，以規劃出更適合學童的校外教學活動。

5.2.2 在滿意度與學習成效方面：

由研究中發現五年級與六年級對「資訊與服務」、「展演內容」、「知識學習」這些因素有顯著性關係。依分析結果建議六年級老師行前教育從

主題樂園官方網站以及導覽摺頁中所提供的資訊引起學習動機,進而設計相關的機械原理、動植物景觀認識、社會人文等主題戶外教學學習單,以提升六年級學童的學習成效。

5.3 研究限制：

研究變項的限制:影響戶外教學的因素很多,本研究僅就人員背景變項對認知、體驗感受、滿意度及學習成效四大變項加以討論。

1. 研究推論的限制: 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: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,為預訂發放問卷場域。本次研究僅以六福村主題樂園為問卷收發地點,因此推論及解釋時,僅以六福村主題樂園為主。
2. 研究方法的限制: 本研究方法採用問卷調查法來進行,前提是:假設所有填答的學童都能如實填答。
3. 研究對象的限制:本研究的調查對象以國小高年級學童為主,而實際到主題樂園做戶外教學的學童涵蓋範圍很廣,也包括中年級與低年級。

4. 問卷發放的區域以六福村主題樂園為主, 經了解本次參與活動的是彰化縣學校學童, 是一日的戶外教學活動。實際待在園區內的時間大約四小時左右, 所以受測者未必使用過園區內的所有設施。

5.4 對未來研究的建議

本研究僅以到主題樂園為研究場域, 在研究上難免有所限制, 針對研究限制, 提出未來研究建議:

- 一、 質性與量化研究並行: 本研究採用封閉性問卷進行量化研究, 建議後續研究可以開放性問卷及深度訪談的方式進行研究。
- 二、 擴大研究範圍: 本研究的調查對象以國小高年級學童為主, 而實際到主題樂園做戶外教學的學童涵蓋範圍很廣, 建議後續研究可以包括中年級與低年級。

參考文獻

一、中文文獻部分

1. 邵瑞珍和皮連生 (1995)。教育心理學。臺北市：五南。
2. 張春興和林清山 (1989)。教育心理學。臺北市：東華。
3. 郭生玉 (1996)。心理與教育測驗。臺北：精華書局。
4. 王文科 (1994)。課程與教學論。臺北市：五南。
5. 黃光雄 (1991)。教育概論。臺北：師大書苑。
6. 李崑山 (1996)，國民小學戶外教學理論與實務初探，環境教育，30 期，62-69 頁。
7. 王鑫、朱慶昇 (1995)。戶外教育的範疇。教師天地，75，2-11。
8. 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。
9. 周斌國 (2008)。校外教學對國小六年級學生環境認知與態度之影響-以參觀火力發電廠主題為例。嘉義大學科學教育研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。

10. 徐治霜 (2006)。臺南市國民小學實施戶外教學之研究。國立臺中教育大學國民教育研究所碩士論文，未出版，臺中市。
11. 沈進成和許淑社 (2006)。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。旅遊管理研究，6 (1)，1-19。
12. 沈六 (1997)。臺灣省各級學校校外教學參考手冊。臺中市：臺灣省政府教育廳。
13. 吳崇旗、翁綾君 (2010)。戶外冒險教育體驗營對國小學童生活效能與自我概念之影響研究。休閒運動健康評論，1(2)，79-99。
14. 鄭順聰 (2001)。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。
15. 吳兆田(2010)。國小老師的戶外冒險教育～您其實可以選擇…。教師天地，165，27-30
16. 段兆麟(2009)，體驗經濟時代的地方特色產業，研習論壇，104，1-8。
17. 甘蘭 (2009)，以懷舊情境探討文化創意產業之體驗行銷，銘傳大學設計管理研究所碩士論文。

18. 林晏川、陳惠美 (1998)，博物館觀眾參觀體驗滿意度之研究-以台中自然科學博物館為例，大葉大學休閒事業管理學系碩士班碩士論文。
19. 何建勳 (2011)，鰲鼓溼地鳥類生態戶外教學對國小四年級學生環境認知、環境態度之研究，國立嘉義大學科學教育研究所碩士論文。
20. 林淑敏 (2006)，體驗學習在國小社會領域教學之實地研究，國立政治大學教育研究所博士論文。
21. 陳俊男 (2003)，七股鹽場鹽山遊客之遊憩動機、遊憩環境體驗與遊憩滿意之研究，南華大學旅遊事業管理學研究所碩士論文。
22. 陳肇基、胡學彥 (2002)，體驗行銷、體驗價值、顧客滿意度與忠誠度關係探討-以台北市立北投區運動中心為例，國立臺南大學運動與健康研究所碩士論文。
23. 楊裕隆 (2007)。國立臺灣大學修習足球課程學生學習成效、教學評估與足球運動參與行為之研究。運動教練科學，8，141-150。
24. 吳銘達、鄭宇珊 (2010)。教師教學行為、學生學習動機對學習成效之影響:階層線性模式分析。中等教育，61 (3)，32-51。

25. 林靜萍和楊坤原 (2004)。自然與生活科技領域教學經驗談--小組合作學習之成效。國立編譯館館刊，32 (1)，78-85。
26. 林敏雄 (2007)。中學生參與休閒活動體驗滿意度與學習成效之研究-以旭光高中國中部隔宿露營為例。亞洲大學休閒與遊憩管理學系碩士論文，未出版，臺中市。
27. 林雪萍 (2008)。語言學習策略教學對國小學童英語學習動機及學習成效之影響。臺南教育大學教育學系碩士論文，未出版，臺南市。
28. 林哲宏 (2009)。國小低年級學童體驗戶外生態教學成效之探討--以嘉義縣獨角仙休閒農場為例。嘉義大學農學院森林暨自然資源研究所碩士論文，未出版，嘉義市。
29. 吳武典 (1971)。從心理動力學的觀點談影響學生學習的因素。教育文摘，16 (5)，5-11。
30. 吳秀敏 (2002)。臺北市國小四年級學生動物園戶外教學學習成效。臺北市立師範學院科學教育研究所碩士論文，未出版，台北市。

31. 張雲卿 (2008)。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相關之研究。大葉大學休閒事業管理學系碩士論文，未出版，彰化縣。
32. 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。
33. 劉海鵬 (2002)。臺南地區高中職學生體育課學習滿意度與學習成效之相關研究。臺北市立體育學院運動科學研究所碩士論文，未出版，臺北市。
34. 鄭嘉茜 (2008)。植物園校外教學對國小二年級學生學習成效之探討-以埤仔頭植物園為例。嘉義大學農學研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。
35. 教育部 (2008)。國民中小學辦理校外教學實施原則。臺北市。
36. 李慶泰(2002)。國小學童身心健康與體育課學習滿意度之研究。屏東教育大學國民教育研究所碩士論文，未出版，屏東縣。
37. 侯錦雄和姚靜婉 (1997)。市民休閒生活態度與公園使用滿意度之相關研究。戶外遊憩研究，10 (3)，1-17。

38. 馬芳婷，(1989)。社教機構短期研習班教師教學行為與學生學習滿意度之研究。國立臺灣師範大學社會教育研究所碩士論文，未出版，臺北市。
39. 高翠蘭 (2008)。國小學生戶外教學之成效與滿意度及其相關因素之探討—以高雄縣為例。臺南大學社會科教育學系碩士論文，未出版，臺南市。
40. 謝智謀(2003)，另類學習方式—體驗學習，教師天地，127，6-15。
41. 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，未出版，臺中市。
42. 蘇桂瑩(2006)，國小六年級教師、學生及家長對建構取向教學的知覺情形之調查研究—以嘉義縣市為例。國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文。
43. 陳美音(2006)，花蓮縣國小教師運用池南國家森林遊樂區實施戶外環境教育之研究。國立花蓮教育大學生態與環境教育研究所碩士論文。

44. 蔡淑惠(2004)，台北市國民小學教師對生態旅遊認知及以生態旅遊進行戶外教學意願之研究。國立花蓮師範學院生態與環境教育研究所碩士論文。
45. 張淑敏和薛雅惠(2009)。戶外教學課程設計—以王功地區為例。聯大學報，6(2)，61-86。
46. 楊文燦(2002)，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。逢甲大學土地管理學系碩士在職專班碩士論文。
47. 賴淑堯(1999)，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。屏東科技大學休閒運動保健系所碩士論文。
48. 陳啟榮(2012)，臺南市國中教師兼任行政工作相關議題之研究。台灣首府大學教育研究所碩士論文。
49. 賴佩芳(2008)，國小教師對校外教學目的地之滿意度與再選擇意願之研究---以台一生態教育休閒農園為例。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士班碩士論文。
50. 劉美侖(2011)，服務品質、知覺價值、滿意度與重遊意願之相關研究—以四重溪溫泉旅館為例。國立高雄應用科技大學／觀光與

餐旅管理系碩士論文。

51. 梁家祐(2008)，遊客旅遊動機、觀光意象及旅遊滿意度關係之研究—以澎湖地質公園為例。國立澎湖科技大學觀光休閒事業管理研究所碩士論文。
52. 楊亞霖(2014)，大陸遊客來台旅遊滿意度與導遊服務品質之研究。醒吾科技大學觀光休閒系所碩士論文。
53. 鄭琦玉(1995)，遊憩機會序列應用於大甲溪流域遊憩資源分類系統適宜性之研究。逢甲大學土地管理研究所碩士論文。
54. 張嘉宇，胡學彥(2002)，遊客面對遊憩區擁擠所採行調適機制之探討—以劍湖山主題遊樂園遊客為例。南華大學旅遊事業管理學研究所碩士論文。
55. 周文樹(2003)，台南縣尖山埤水庫風景區遊客滿意度之研究。逢甲大學土地管理所碩士論文。
56. 謝金燕(2003)，宗教觀光吸引力、滿意度與忠誠度關係之研究—以高雄佛光山為例。南華大學旅遊事業管理學研究所碩士論文。
57. 黃玉湘(2002)，我國社區大學學員學習動機與學習滿意度之研究。國立中正大學成人及繼續教育研究所碩士論文。

58. 劉再清(2004)，澎湖縣國小學生對九年一貫課程「健康與體育學習領域」學習滿意度調查研究。國立台北師範學院教育政策與管理研究所碩士論文。
59. 陳玉婷(2012)，中部地區國小特殊教育教師對教師助理員的角色期望與服務滿意度之研究。國立臺中教育大學特殊教育學系碩士在職專班碩士論文。
60. 李堅萍(1993)，國民中學科技素養教育課程現況之研究。國立臺灣師範大學工藝教育研究所碩士論文。
61. 陳坤厚(2012)，國中生運動性社團參與動機、人際關係與學習成效之研究。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士班碩士論文。
62. 邱貴發(1992)，電腦輔助建構學習之研究。國立臺灣師範大學資訊教育研究所碩士論文。

二、英文文獻部分：

1. Bloom, B. S. (Ed.) (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals, Handbook I: Cognitive domain. New York, NY: Longman, Green.
2. Cardozo, R. N. (1965). An experimental study of customer effort, expectation, and satisfaction. *Journal of Marketing Research*, 2(3), 244-249.
3. Chen, Ching-Fu & Chen, Fu-Shian (2010). Experience Quality, Perceived Value, Satisfaction and Behavioral Intentions for Heritage Tourists. *Tourism Management*, 31, 29-35.
4. Deutsch W. (2000). It's (im)possible to become a genius! The development of drawing In C. F. M. van Lishout & P. G. Heymans (Eds.), *Developing talent across the life span* (pp. 85-199). Hove: Psychology Press.
5. Ford, P. M. (1981). *Principles and practices of outdoor/environmental education*. New York.

6. Kay, S. I. (2000). On the nature of expertise in visual art.
In R.C. Friedman & B.M. Shore (Eds.), Talents unfolding:
Cognition and development (pp. 217- 232). Washington, DC:
American Psychological Association.
7. Schmitt, B. H. (2000), 體驗行銷(Experiential marketing: How
to get customers to sense, feel, think, act, and relate to
your company and brand)(王育英、梁曉鶯譯), 臺北市: 經典
傳訊文化, (原著於1999年出版)。
8. Kotler, P. (1994). Marketing Management, Analysis,
Planning, Implementation and Control, 8ed. Prentice-Hall,
New York, 646.
9. Linn, R. L. & Gronlund, N. E. (2000). Measurement and
assessment in teaching (8th ed.). Englewood Cliffs, N J:
Prentice Hall.
10. Dewey, J. (1938). Experience and education. Toronto:
Collier-MacMillan Canada Ltd.

11. Martin, C. L. (1988). Enhancing children' s satisfaction and participation using a predictive regression model of bowling performance norms. *The Physical Educator*, 45(4), 196-209.
12. Oliver, R. L. (1997). *Satisfaction: A Behavioral Perspective on the Consumer*. Boston, MA: Irwin, McGraw-Hill.
13. Oliver, R. L. (1981). Measurement and evaluation of satisfaction process in Retail Settings. *Journal of Retailing*, 57(3), 25-48.
14. Estes, C. A. (2004). Promoting student centered learning in experiential education. *Journal of Experiential Education*, 27(2), 141-160.
15. Knapp, C. E. (2010) , 體驗教育帶領反思指導手冊(Lasting lessons: A teacher' s guide to reflecting on experience)(謝智謀、王怡婷譯) , 臺北市 : 幼獅文化 , (原著於 1992 年出版) 。

16. Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. New York: Harper and Row.
17. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
18. Passmore, J. (1980). *The philosophy of teaching*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
19. Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). *Welcome to the experience*.
20. Schmitt, B. H. (1999). *Experiential marketing: How to get customers to sense, feel, think, act, and relate to your company and brand*. New York: The Free Press.
21. Schmitt, B. (1999). Experiential marketing. *Journal of Marketing Management*, 15, 53-67.

國小學童戶外教學認知與學習成效問卷

各位同學：

你喜歡戶外教學嗎?你喜歡主題樂園嗎?這是一份關於「到主題樂園進行戶外教學」的研究問卷。請你想一想，再認真地填寫下面的問題。這不是考試，也不會打分數，不要緊張，只要依照你的感覺填寫就可以。

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：謝文堯敬上

日期：中華民國一〇四年三月

【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。

(5) 藝術表演欣賞，例：參觀美術館、聽音樂會

以下 **✓** 選一個你最近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】學童對戶外教學的認知

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1 參加戶外教學能在輕鬆的環境中學習	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 參加戶外教學比平常上課有趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 參加戶外教學要注意自己同學的安全	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 戶外教學是有目標性的學習活動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 參加戶外教學也是學校課程的一部分	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 參加戶外教學就是換一個地方上課學習	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 戶外教學是由老師學生和園區的活動相關人員共同進行	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 參加戶外教學需要有導覽解說服務	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

【請接下一頁繼續作答】

【第三部分】體驗感受

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1主題樂園能滿足我的視覺享受	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2主題樂園的風貌讓我一直不想離開	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3主題樂園的景觀設計很有特色令我目不轉睛	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4聽到機械設施同學的尖叫聲會讓我覺得刺激	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5主題樂園的吉祥物造型很可愛	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6這次的戶外教學我覺得豐富又有趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7我感受到園區裡服務人員的關心照顧	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9園區的機械設施引起我對知識的好奇心	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10這次的活動會讓我省思生活的意義	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11參觀後我知道環境改變對生活帶來的危害	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12參觀後能喚醒我對環境生態的關懷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13參觀時我會想要拍照留念	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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而且寬敞	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 園區的整體環境清潔衛生	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 園區的導覽摺頁說明清楚易懂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 園區的標示與指示清楚易懂	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 樂園的官方網站提供詳細的資訊	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 園區的服務人員能及時提供遊客服務	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 園區內提供足夠的休息地方	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 園區裡的活動項目五花八門讓人目不暇給	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 我對園區的表演節目相當滿意	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 園區的景觀設計符合我的期待	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 園區的紀念品相當吸引人	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 參加這次的活動可以拋開許多煩惱	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 我可以親近大自然欣賞美麗的景致	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 在園區裡活動的過程讓我覺得很愉快	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<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在主題樂園進行戶外教學能提升學習興趣	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2在主題樂園進行戶外教學能獲得知識	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3在主題樂園進行戶外教學能增加對知識的好奇心	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4在主題樂園進行戶外教學能讓學童更想學習新知識(提升學習熱忱)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5在主題樂園進行戶外教學能讓學童更想保護環境(提升環境認知)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6在主題樂園進行戶外教學能讓心情更愉快(建立休閒概念)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7在主題樂園進行戶外教學能讓學童更懂得與同學相處	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8在主題樂園進行戶外教學能讓學童更懂得與老師互動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9在主題樂園進行戶外教學能讓學童覺得自己更獨立	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10在主題樂園進行戶外教學能讓學童覺得自己更懂得幫助同學	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11覺得在主題樂園進行戶外教學是具有意義的活動	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

【非常感謝你耐心的作答，問卷到此結束！】