第三章　研究方法

本研究根據研究目的並參考相關文獻，透過問卷調查法的方式，了解南投縣國民小學學童的休閒態度、休閒教育需求，及其間之關係。本章首先提出本研究之研究架構，並依序說明研究對象、研究工具、實施程序、資料處理及統計方法等，共分五節敘述於後。

第一節　研究架構

本研究所涵蓋的主要變項包含了人口背景變項、休閒態度及休閒教育需求等三大組群。依據過去有關文獻、相關資料及研究者個人興趣所欲探討者，定出本研究架構如下：

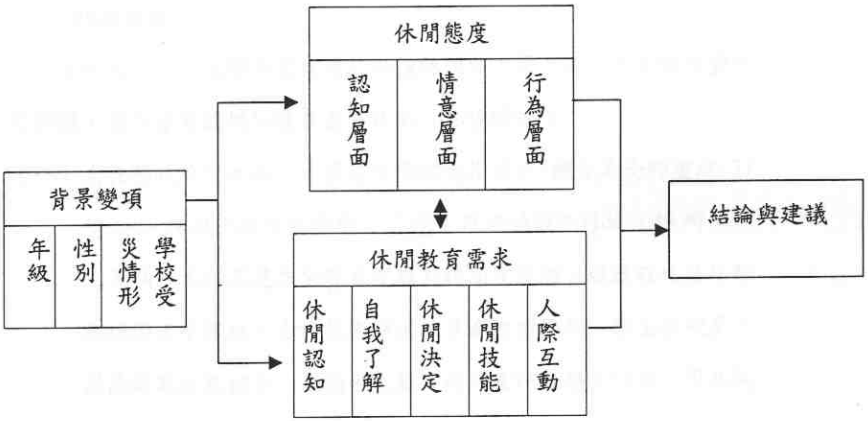

圖 3-1　研究架構

第二節　研究對象

本研究以南投縣國民小學五、六年級學生為研究對象，茲說明研究對象母群體及抽樣方式如下：

一、 母群體

依照皮亞傑的認知發展理論而言，國民小學中、低年級階段的學生的心智發展尚屬於具體運思期，恐無法藉由問卷的填答清楚的反應其休閒態度及教育需求。而高年級學童已屬於形式運思期的階段，其思維方式具有：1.假設演譯推理；2.命題推理；3.組合推理等特徵（張春興，民84）。因此本研究即以八十九學年度就讀於南投縣國民小學之五、六年級學童為調查之母群體。

二、 抽樣方法

本研究以八十九學年度就讀於南投縣國民小學之五、六年級學童為母群體，並以分層隨機抽樣來選取樣本，其步驟如下：

（一）南投縣政府於九二一地震後依學校受損情形，概分為全部重建(37所)、一棟以上教室需重建（57所）及週邊設施修繕（49所）等三大類，本研究選取全部重建類為校園重建組，週邊設施修繕類為校園未重建組。由於校園重建組多為大型學校，學生數較多，因此雖其校數較少，不過學生數卻與非重建組趨於均衡，因此從兩組中以隨機方式各抽出五所學校。

（二）在兩大組中以隨機方式各抽取五所學校後，請學校提供五年級一個班、六年級一個班為調查樣本。為避免造成學校教學及行政上

的困擾，在抽樣過程中僅抽出學校，至於調查的班級則請學校自行選出受調班級（特殊班除外）。詳細情形如下表：

表 3-1 研究母群體與樣本分配情形

組別	學校數	年級	取樣班級數	採樣數
校園重建組	37	五	5	150
		六	5	141
校園未重建組	49	五	5	149
		六	5	140
合計				580

第三節　研究工具

本研究旨在探討國小學童休閒態度及休閒教育需求，採用問卷調查做為研究及資料收集之工具。

本研究欲使用的研究工具訂為「國小學童休閒態度及教育需求調查問卷」，為配合研究需要，本研究問卷內容區分為「個人基本資料」、「休閒態度」、「休閒教育需求」等三個部分，編製過程如下：

一、問卷初稿之擬定

本研究所使用問卷之設計是根據研究架構，並參考國內外文獻而成。初稿之內容如下：

（一）背景變項

1. 年級：指受試者就讀年級，分五、六年級。

2. 性別：指男生或女生。

3. 就讀學校受災情形：分為校園重建與校園非重建兩組。

（二）休閒態度量表

國小學童休閒態度調查問卷的編製過程係參考 Raugheb 與 Beard（1982）及國內學者（蔡素琴，民 86；連婷治，民 87；陳美玲，民 86；林東泰，民 81）所人所編成的「休閒態度量表」，經修正擬定初稿，再以接近兒童之口吻修飾文句，修訂為本研究之國小學童休閒態度量表，預定預試內容以休閒認知、休閒情意、休閒行為等三個層面為基礎編擬問卷。

（三）休閒教育需求問卷

此部份主要在測量受試者對於休閒教育內容的需求程度，其內容編製是以 Mundy 與 Odum（1976）之休閒教育模式的層面與要素為基礎並參考莊斐瑜（民 80）所編製之「休閒教育需求問卷」，預試量表之內容預定以「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」、「人際互動」等五個層面為主。

（四）計分方式

本研究量表預計採用李克特五點計分評量法。

二、預試

本研究預試量表完成後，八十九年十二月底以台中縣豐原市南陽國小五、六年級各二班，計 132 名學童為調查對象，進行量表預試。

三、項目分析

本研究預試量表將採用相關分析法及內部一致性效標法改良之 CR 值（critical ratio）方式進行預試量表的項目分析。相關分析為求出其分項目與總分之相關係數，高於.30 以上且達.01 顯著水準者方為有效；內部一致性效標法進行方式則是將所有受試者在預試的得分依高低分排序，得分較高的 25%為高分組，得分最低的 25%為低分組，兩者平均值差異顯著值之檢定即為決斷值，代表其鑑別力。選題依據為其值高於 3 者，方為有效；經相關分析及 CR 值分析後皆達顯著水準之題目方予保留。本預試問卷項目分析之詳細結果如表 3-2、3-3 所示。

由表 3-2 中可得知，休閒態度預試量表中所有題目的決斷值介於 3.456 到 7.371 之間；而相關係數介於.392 到.704 之間。因此保留所有題目做因素分析。

由表 3-3 中可發現，休閒教育需求預試量表中所有題目的決斷值介於 3.215 到 6.985 之間；而相關係數介於.473 到.677 之間。因此保留所有題目做因素分析。

四、因素分析

本研究係以因素分析（factor analysis）來建構量表的效度。所謂因素分析乃是為了證實研究者確實是在測某一特質，並釐清潛在特質的內

在結構，能將一群具有共同特性的測量分數，抽離出背後潛在構念的統計分析技術，引此可用於協助研究者進行效度的驗證（邱皓正，民 89），可用以了解本問卷背後因素結構的有效性。

在本研究中將所有題目以主成分法（PC）進行因素分析，以最大變異法（varimax）進行正交軸，抽取其因素及因素負荷量大於.40 的題目，之後匯集每一因素層面的題目並依題目特色加以命名。其結果如表 3-4、3-5 所示。

在休閒態度量表中共有二十四道題目，經項目分析後，因所有題目皆為有效，能符合鑑別力的要求，因此保留所有題目做因素分析以建構量表效度。其取樣適當性的 KMO 值（Kaiser-Meyer-Olkin measure of sampling adequacy）為.865 表示其題項間有共同因素存在，適合進行因素分析。經因素分析後共抽取三個因素，而且所有題目的因素負荷量介於.748 到.411 之間，皆超過.40 的要求；其累積解釋變異量達 66.43%，其結果如表 3-4 所示。

由表 3-4 可得知，第一個因素包含 9、10、11、12、13、14、15、16 等題，命名為休閒情意因素；第二個因素包含 1、2、3、4、5、6、7、8 等題，命名為休閒認知因素；第三個因素包含 17、18、19、20、21、22、23、24 等題，命名為休閒行為因素。

在休閒教育需求量表的二十七道題目中，經項目分析後，因所有題目皆為有效，能符合鑑別力的要求，因此保留所有題目做因素分析以建構量表效度。其取樣適當性的 KMO 值為.853 表示其題項間有共同因素存在，適合進行因素分析。經因素分析後共抽取五個因素，其所有題目的因素負荷量介於.741 到.452 之間，皆超過.40 的要求；而累積解釋變異量達 59.75%，其結果如表 3-5 所示。

由表 3-5 中可得知，第一因素包含 1、2、3、4、5、6、7 等題，命名為休閒認知因素；第二個因素包含 8、9、10、11、12、13、14、15 等題，命名為自我了解因素；第三個因素包含 16、17、18、19、20、21、22 等題，命名為休閒決定因素；第四個因素包含 23、24、25 等題，命名為休閒技能因素；第五個因素包含 26、27 等題，命名為人際溝通因素。

根據以上的結果可以得知，本研究所採用之休閒態度及休閒教育需求量表具有良好的建構效度。

表 3-2　休閒態度項目分析摘要表

題號	決斷值	相關係數	題號	決斷值	相關係數
1	6.076	.550**	13	3.784	.479**
2	4.445	.494**	14	4.948	.528**
3	3.764	.409**	15	5.695	.638**
4	3.831	.427**	16	4.787	.436**
5	5.101	.440**	17	7.371	.706**
6	3.456	.407**	18	5.367	.634**
7	4.978	.392*	19	5.946	.634**
8	6.887	.504**	20	5.561	.511**
9	4.009	.471**	21	4.196	.438**
10	3.879	.431**	22	4.038	.492**
11	4.656	.513**	23	6.081	.585**
12	4.503	.537**	24	6.521	.704**

* P＜.05,　** P＜.01　N＝132

表 3-3　休閒教育需求項目分析摘要表

題號	決斷值	相關係數	題號	決斷值	相關係數
1	3.525	.577**	15	6.565	.612**
2	4.504	.576**	16	8.204	.647**
3	3.950	.612**	17	4.744	.628**
4	5.932	.601**	18	6.451	.639**
5	5.284	.641**	19	4.443	.518**
6	4.985	.624**	20	3.604	.473**
7	4.559	.625**	21	3.982	.548**
8	3.215	.488**	22	5.904	.668**
9	4.532	.639**	23	4.985	.565**
10	5.957	.591**	24	5.162	.684**
11	4.629	.518**	25	4.784	.592**
12	4.732	.533**	26	6.484	.587**
13	6.985	.677**	27	5.253	.568**
14	5.898	.598**			

* $p<.05$,　** $p<.01$　N=132

表 3-4　休閒態度因素分析摘要表

因素類別	題號	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量	因素名稱
第一因素	12	.748	6.241	38.45%	休閒情意
	14	.725			
	15	.696			
	11	.632			
	13	.611			
	16	.589			
	9	.578			
	10	.497			
第二因素	5	.736	4.721	58.12%	休閒認知
	1	.724			
	7	.657			
	6	.584			
	8	.545			
	2	.497			
	4	.494			
	3	.490			
第三因素	17	.558	1.996	66.43%	休閒行為
	23	.543			
	19	.526			
	18	.512			
	24	.441			
	21	.423			
	22	.417			
	20	.411			

表 3-5　休閒教育需求因素分析摘要表

因素類別	題號	因素負荷量	特徵值	累積解釋變異量	因素名稱
第一因素	7	.750	4.128	15.28%	休閒認知
	4	.686			
	6	.635			
	5	.613			
	1	.602			
	3	.571			
	2	.542			
第二因素	8	.751	4.066	30.34%	自我了解
	15	.657			
	11	.591			
	9	.569			
	12	.558			
	13	.520			
	14	.499			
	10	.474			
第三因素	16	.729	3.065	41.69%	休閒決定
	20	.656			
	22	.587			
	21	.577			
	17	.512			
	18	.471			
	19	.452			
第四因素	24	.724	3.048	52.98%	休閒技能
	23	.641			
	25	.639			
第五因素	26	.741	1.828	59.75%	人際互動
	27	.721			

五、信度分析

經項目分析及因素分析後進行信度分析以考驗量表的內部一致性。以 Cronbach α係數考驗其內部一致性。本量表之 Cronbach α係數之接受值為 0.7。

統計結果顯示，在休閒態度量表之總量表 Cronbach α係數為.8722；分量表 Cronbach α係數介於.7123 至.7985 之間，表示其內部一致性良好。詳如表 3-6 所示。

表 3-6 休閒態度信度分析表

分量表名稱	Cronbach α係數
休閒情意	.7147
休閒認知	.7002
休閒行為	.8155
總量表	.8722

休閒教育需求之總量表 Cronbach α係數為.9283；分量表之 Cronbach α係數介於.8399 至.7182 之間，表示此量表之內部一致性良好。詳如表 3-7 所示。

表 3-7 休閒教育需求信度分析表

分量表名稱	Cronbach α係數
休閒決定	.8082
自我了解	.8211
休閒認知	.8399
休閒技能	.7182
人際互動	.7443
總表	.9285

六、量表建構統計分析流程

本量表建構流程自初稿編訂後，經預試、項目分析（相關係數、CR值）、因素分析、信度分析（Cronbach α係數）等過程，方完成正式量表。

茲將本研究問卷之編製流程圖示於後：

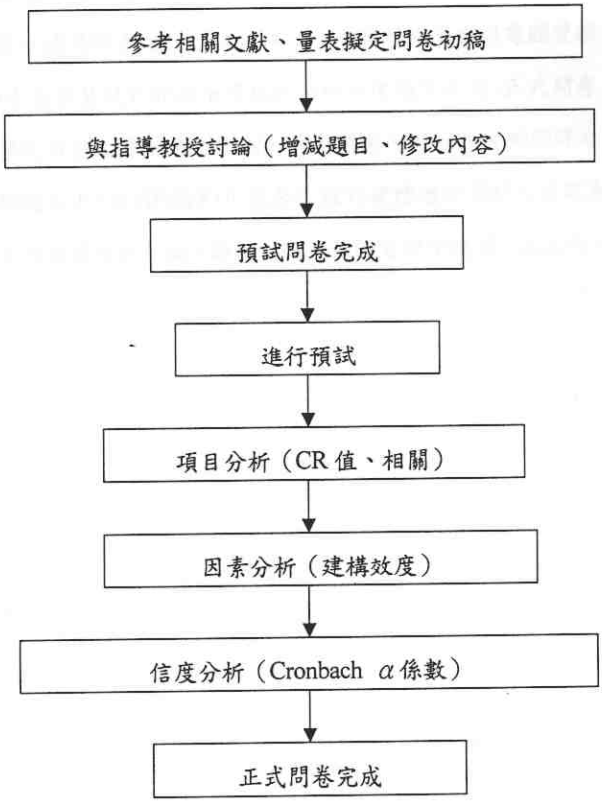

圖 3-2　問卷編製流程圖

第四節　實施程序

本研究主要採取問卷調查法。待研究動機形成後，首先開始收集有關休閒態度、休閒教育的相關文獻，並開始進行文獻探討，以做為研究基礎。之後參照學者專家所發展的休閒態度、休閒教育需求的相關問卷，及本研究之研究目的，綜合歸納完成符合本研究目的之問卷，於預試量表完成後以預試樣本進行預試工作，之後將所得資料以電腦登錄並利用SPSS 8.01 版套裝統計軟體進行統計分析以建構信效度。正式問卷出爐後依抽樣學校所排之班級進行施測工作。問卷回收後將施測所得之資料登錄於電腦磁片中，以 SPSS 8.01 版套裝統計軟體進行資料之處理與分析，最後將所得結果分析討論，歸納出研究結論並提出建議。其流程如圖 3-3 所示。

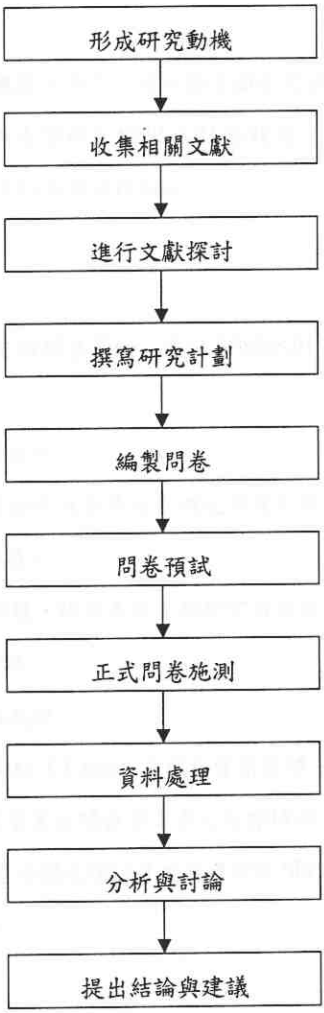
形成研究動機
收集相關文獻
進行文獻探討
撰寫研究計劃
編製問卷
問卷預試
正式問卷施測
資料處理
分析與討論
提出結論與建議

圖 3-3　本研究流程圖

第五節　資料處理及統計方法

一、問卷處理

本研究將於實際施測完畢後，逐一檢查回收問卷，淘汰一些遺漏太多的問卷，將有效之所有資料以 SPSS 8.01 版建檔，並將資料列印出，逐一檢查無誤後，即進行各項統計分析。

二、統計分析

本研究所回收之有效問卷資料，將以 SPSS 8.01 版套裝統計軟體進行下列各項分析：

（一）描述性統計

1. 以頻率分布及百分比來描述研究對象之背景變項中的類別變項。
2. 以平均數、標準差來了解研究對象之休閒態度、休閒教育需求。

（二）推論性統計

1. 以 T 考驗（T-test）來探討背景變項中的類別變項對於休閒態度及休閒教育需求之影響情形。
2. 以積差相關來探討休閒態度與休閒教育需求間的相關情形。

三、統計顯著水準

在上述的統計分析中，所有差異性考驗的顯著水準皆訂為 α=.05。

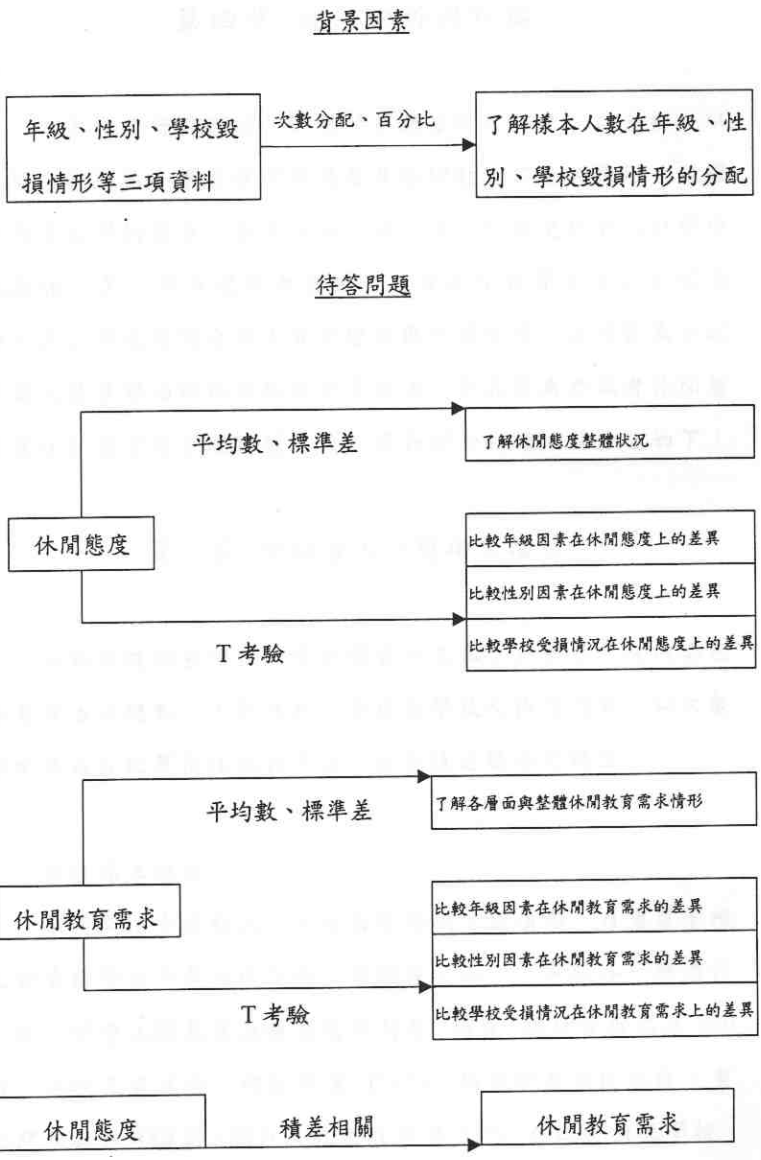

圖 3-4　本研究分析架構圖

第四章 結果分析與討論

本章依據研究目的，針對問卷調查所得結果加以分析，以了解南投縣國小學童休閒態度及其休閒教育需求的情形，並探討兩者之間的關係。本章共分六節；第一節為受試者人口變項的描述，第二節為受試者休閒態度及休閒教育需求之整體趨向，第三節為受試者個人背景變項與休閒態度，第四節為受試者個人背景變項與休閒休閒教育需求，第五節為受試者休閒態度及休閒教育需求之相關，第六節為綜合討論。茲分述如下：

第一節 受試者人口變項之描述

本節根據調查回收之有效問卷的基本資料部分，其內容包含有效樣本總數、不同性別、年級及學校受損情形等，以次數分配及百分比等描述統計方法，分別陳述樣本之特性。

一、有效樣本總數

本研究依南投縣九二一地震後學校受損情形，自重建學校及非重建學校中各抽取五所，每校擇定五、六年級各一班進行「國小學童休閒態度及教育需求問卷」調查。總計發出問卷 580 份，由研究者施測，回收率達 100%；經剔除無效問卷後，有效問卷共計 480 份，總計有效回收率為 85%。在此將抽樣學校、年級及男女生人數統計如表 4-1：

表 4-1　有效樣本之抽樣學校、年級及男女生人數表

學校類型	學校名稱	年級	男	女	合計
重建	竹山國小	五	14	12	26
		六	13	11	24
重建	新豐國小	五	12	16	28
		六	12	17	29
重建	鹿谷國小	五	12	14	26
		六	10	11	21
重建	平和國小	五	12	15	27
		六	15	12	27
重建	成城國小	五	8	10	18
		六	9	6	15
非重建	名間國小	五	17	12	29
		六	15	13	28
非重建	前山國小	五	17	11	28
		六	16	14	30
非重建	田豐國小	五	8	12	20
		六	9	7	16
非重建	鳳凰國小	五	12	14	26
		六	13	10	23
非重建	愛國國小	五	9	12	21
		六	11	7	18

此外，若是依據不同年級、性別及學校受損情形分別統計有效樣本人數則如表 4-2：

表 4-2　不同背景變項之有效樣本人數圖

	年級		性別		學校受損情形	
	五	六	男	女	重建	非重建
人數	249	231	244	236	241	239
百分比	51.88	48.12	50.83	49.17	50.21	49.79

就年級而言，由表 4-2 可看出有效樣本中，五年級學生共有 249 人佔了 51.88%；六年級學生共有 231 人佔了 48.12%；因此就受試學生的年級分布而言，其比例是大致相等的。

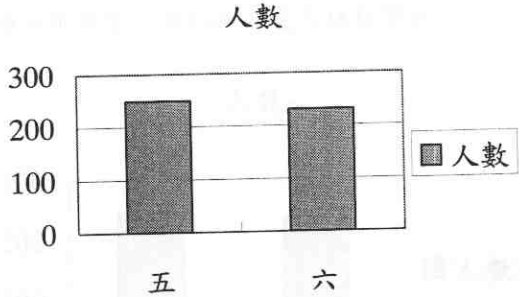

圖 4-1　不同年級樣本人數圖

就性別而言，由表 4-2 可看出有效樣本中，男性學生共有 244 人佔了 50.83%；女性學生共有 236 人佔了 49.17%；因此就受試者的性別分布而言，其比例亦是大致相等的。

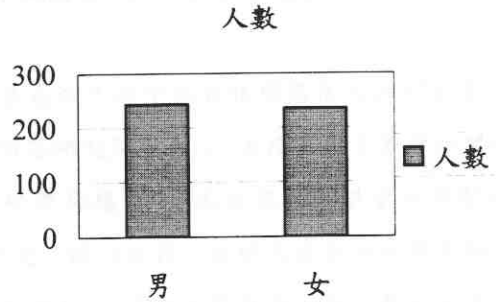

圖 4-2　不同性別樣本人數圖

就受試者就讀學校受損情形而言，由表 4-2 可看出有效樣本中，就讀重建學校之學生共有 241 人佔了 50.21%；就讀非重建學校之學生共有 239 人佔了 49.79%；因此以受試學生就讀學校受損情形的分布而言，其比例亦是大致相等的。

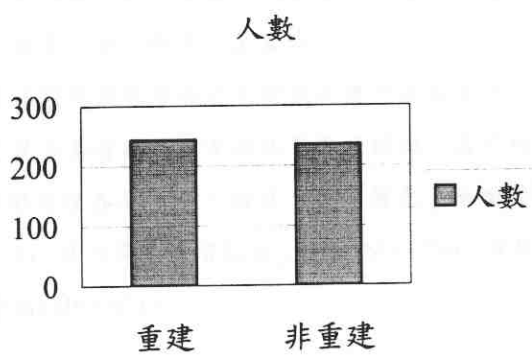

圖 4-3　不同受災學校樣本人數圖

第二節 受試者休閒態度及休閒教育需求之整體趨向

本節主要在於了解受試者休閒態度及休閒教育需求之整體趨勢，以回答研究問題一：「南投縣國小學童休閒態度傾向為何？」及研究問題二：「南投縣國小學童休閒教育需求如何？」。為方便了解與比較，本研究在分析使用單題之平均分數（總分除以題數），因此在整體層面及各層面的得分上最高為五分，最低為一分。本節分為幾個方面說明，包括「休閒態度」、「休閒教育需求」，並針對其具體內容加以描述。

一、休閒態度

本部分係由受試者填答問卷中休閒態度量表所得，此量表包含「休閒認知」、「休閒情意」及「休閒行為」等三個分量表，每一分量表有八題，計分係依受試者由「非常不同意」至「非常同意」的程度，分別給予一至五分。

受試者休閒態度各層面的平均數及標準差如表 4-3 所示，整體而言受試者具有頗為正面的休閒態度傾向，其平均分數達 3.94。在休閒態度各層面中，則以「休閒情意」層面的平均數最高(M=4.12)，其次是「休閒認知」層面(M=4.06)，最後為「休閒行為」層面(M=3.63)。

表 4-3　受試者休閒態度各層面之平均得分及標準差

	平均得分	標準差
休閒認知	4.06	0.59
休閒情意	4.12	0.62
休閒行為	3.63	0.72
整體平均	3.94	0.56

由表 4-3 的結果可以得知，南投縣國小學童在整體的休閒態度或者其個別層面上，均擁有積極而正向的休閒態度，其平均值皆超過理論平均值(3)。這樣的結果與陳美玲（民 86）、蔡素琴（民 86）、連婷治（民 87）、羅明訓（民 88）、謝明材（民 89）的研究一致。

而在休閒態度的三個層面中，以休閒情意層面的得分為最高，休閒行為層面的得分為最低，這樣的結果反映出南投縣國小學童對於休閒活動有著高程度的感情認同，此外值得注意的是休閒行為層面較低的得分現象，這樣的結果也同時發生在其他相同類型的研究結果上（陳美玲，民 86；蔡素琴，民 86）。

此外，為了更進一步深入的了解南投縣國小學童的休閒態度，以下分就休閒態度量表中各層面的題目討論之。

（一）認知層面

本分析主要在於了解學童對於休閒態度之「認知層面」的看法，在表 4-4 中以次數分配及百分率表示之。

表 4-4 受試者在休閒態度之認知層面做答情形

題目		非常不同意	不同意	沒意見	同意	非常同意
1. 休閒活動對每個人都很重要。	次數	7	6	62	166	239
	百分率	1.5	1.3	12.9	34.6	49.8
2. 從事休閒活動可以消除疲勞，增進健康。	次數	7	11	47	178	237
	百分率	1.5	2.3	9.8	37.1	49.4
3. 從事休閒活動可以結交許多朋友。	次數	6	16	122	183	153
	百分率	1.3	3.3	25.4	38.1	31.9
4. 從事休閒活動可以提高讀書效果。	次數	21	50	182	139	88
	百分率	4.4	10.4	37.9	29.0	18.3
5. 從事休閒活動可以得到很多樂趣。	次數	7	4	56	159	254
	百分率	1.5	0.8	11.7	33.1	52.9
6. 從事休閒活動是利用時間的正確方法。	次數	10	22	128	167	153
	百分率	2.1	4.6	26.7	34.8	31.9
7. 從事休閒活動可以增廣見聞。	次數	11	19	139	155	156
	百分率	2.3	4.0	29.0	32.3	32.5
8. 每個人都需要休閒活動。	次數	6	19	69	170	216
	百分率	1.3	4.0	14.4	35.4	45.0

由上表可以得知，受試者在休閒態度的認知層面得分情況良好，表示其對於休閒的認知是積極正向的，其中並且可以發現：

1. 有 83%的受試者同意從休閒活動中能夠得到很多樂趣的看

法，持反對意見者則佔了 2.85%。

2. 有 86%的受試者認為休閒活動可以消除疲勞，增進健康；反對者則佔了 3.8%。
3. 有 70%受試者同意從事休閒活動可以結交許多朋友的看法，反對者佔了 4.6%。
4. 有 47%的受試者認為從事休閒活動能夠提昇讀書效果持保留的意見者佔了 37.9%，反對者則有 14.8%。
5. 有 86%的受試者同意在休閒活動中能夠得到許多樂趣，反對者則為 2.3%。
6. 有 66%的受試者同意從事休閒活動是利用時間正確方法的看法，反對者為 6.7%。
7. 有 64%的受試者認為在休閒活動中能夠增廣見聞，反對者佔了 6.3%。
8. 有 80%的受試者認為每個人都需要休閒活動，反對者佔了 5.3%。

（二）情意層面

本分析主要在於了解國小學童對於休閒態度之「情意層面」的看法，在表 4-5 中以次數分配及百分率表示之。

表 4-5　受試者在休閒態度之情意層面做答情形

題目		非常不同意	不同意	沒意見	同意	非常同意
9. 我喜歡我所參加的休閒活動。	次數	14	12	78	137	239
	百分率	2.9	2.5	16.3	28.5	49.8
10.當我參加休閒活動時覺得時間過的特別快。	次數	19	36	97	159	169
	百分率	4.0	7.5	20.2	33.1	35.2
11.我覺得參加休閒活動是很快樂的。	次數	7	14	66	148	245
	百分率	1.5	2.9	13.8	30.8	51.0
12.我覺得參加休閒活動不算是浪費時間。	次數	6	22	92	152	208
	百分率	1.3	4.6	19.2	31.7	43.3
13.參加休閒活動讓我得到很多新的經驗。	次數	6	12	58	168	236
	百分率	1.3	2.5	12.1	35.0	49.2
14.我覺得參加休閒活動是有好處的。	次數	3	9	78	163	227
	百分率	0.6	1.9	16.3	34.0	47.3
15.我覺得經常參加休閒活動是對的。	次數	5	32	120	161	162
	百分率	1.0	6.7	25.0	33.5	33.8
16.我很重視我的休閒活動。	次數	8	29	114	173	156
	百分率	1.7	6.0	23.8	36.0	32.8

由上表可以看出，受試者對於休閒普遍具有高度的情感，其中可以發現：

1. 有 78%的受試者喜歡自己所從事休閒活動，持反對意見者則佔了 5.4%。

2. 有 68.3%的受試者感覺參加休閒活動時時間過的特別快，持相反意見者佔了 11.5%。
3. 有 81%的受試者認為參加休閒活動是快樂的，反對者佔了 4.4%。
4. 有 75%的受試者認為參加休閒活動並不算是浪費時間，反對者則佔了 5.9%。
5. 有 84%的受試者藉由參加休閒活動得到很多新的經驗，反對者佔了 3.8%。
6. 有 81%的受試者覺得參加休閒活動是有好處的，反對者佔了 2.5%。
7. 有 67%的受試者同意經常參加休閒活動是對的，反對者則有 7.7%。
8. 有 68%的受試者很重視自己的休閒生活，持相反看法的則有 7.7%。

（三）行為層面

本分析主要在於了解學童對於休閒態度之「行為層面」的看法，在表 4-6 中以次數分配及百分率表示之。

表 4-6 受試者在休閒態度之行為層面做答情形

題目		非常不同意	不同意	沒意見	同意	非常同意
17.我願意利用時間去參加休閒活動。	次數	20	25	127	154	154
	百分率	4.2	5.2	26.5	32.1	32.1
18.我經常參加休閒活動。	次數	17	55	149	152	107
	百分率	3.5	11.5	31.0	31.7	22.3
19.如果可以的話，我希望增加參與休閒活動的時間。	次數	15	17	138	147	163
	百分率	3.1	3.5	28.8	30.6	34.0
20.如果有足夠的零用錢，我願意用來購買休閒活動所需的用品。	次數	28	68	153	115	116
	百分率	5.8	14.2	31.9	24.0	24.2
21.即使功課很忙，我也要做休閒活動。	次數	36	118	137	107	82
	百分率	7.5	24.6	28.5	22.3	17.1
22.我每天有固定的時間從事休閒活動。	次數	22	52	160	136	110
	百分率	4.6	10.8	33.3	28.3	22.9
23.如果有更多的金錢與時間，我會參加更多的休閒活動。	次數	31	61	143	110	135
	百分率	6.5	12.7	29.8	22.9	28.1
24.我願意用多一點的時間去學習休閒方面的技能。	次數	18	22	125	135	180
	百分率	3.8	4.6	26.0	28.1	37.5

由以上的統計可以看出，受試者在休閒態度之行為層面具有積極的行為傾向，其中發現：

1. 有 64%的受試者願意利用時間去參加休閒活動，反對者則有 9.4%。

2. 有 53%的受試者經常參加休閒活動，持保留意見者佔了 31%，持相反意見者則有 15%。
3. 有 64%的受試者希望能夠再增加參加休閒活動的時間，反對者佔了 6.6%。
4. 有 48%的受試者願意將零用錢用於購買參加休閒活動時所須的物品上，持保留意見者佔了 31.9%，反對者佔了 20%。
5. 有 39%的受試者認為即使功課再忙也要做休閒活動，沒意見者佔了 28.5%，反對者則有 32.1%。
6. 有 51.2%的受試者每天有固定時間從事休閒活動，持保留意見者則有 33.3%，反對者則有 15.4%。
7. 有 52%的受試者願意在經濟及時間條件允許的情況下參加更多的休閒活動，反對者佔了 19.2%。
8. 有 65%的受試者願意花多一點的時間去學習休閒方面的技能，反對者則佔了 8.4%。

二、休閒教育需求

本部分係由受試者填答問卷中休閒教育需求量表而得，本量表係由「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」、「人際互動」等五個分量表所組成，其中「休閒認知」有七題，「自我了解」有八題，「休閒決定」有七題，「休閒技能」有三題，「人際互動」有二題。計分方式由受試者依「非常沒興趣」至「非常有興趣」的程度給予一分至五分，其各題之理論平均值則為 3 分。

受試者在休閒教育需求各層面的平均數及標準差如表 4-7

所示。

表 4-7　受試者休閒教育需求各層面之平均數及標準差

	平均數	標準差	得分高低順序
休閒認知	3.83	0.76	5
自我了解	4.01	0.70	2
休閒決定	3.91	0.74	4
休閒技能	4.03	0.83	1
人際互動	3.95	0.93	3
整體需求	3.94	0.66	

由表 4-7 的統計結果可以發現，受試者在整體休閒教育需求的平均值為 3.94，超過理論平均值 3，顯示南投縣國小學童對於休閒教育抱持正向的看法，且確有接受休閒教育的需求。

此外在各個層面的休閒教育需求方面則以「休閒技能」為最高(M=4.03)，依次為「自我了解」(M=4.01)、「人際互動」(M=3.95)、「休閒決定」(M=3.91)，最後為「休閒認知」(M=3.83)，由此可以顯示南投縣國小學童需求最高的就是學習參與休閒活動所需的技能以便實際應用於活動參與之中；其次為希望休閒教育能增進對自我休閒意識、休閒能力的認識以供做休閒選擇之參考；接下來則為人際溝通層面的休閒教育需求，此乃因國小高年級學生正面臨青春期的階段，其社會性發展的需求漸趨強烈（胡海國，民 78），因此對於社交活動更為重視，所以對於學習在休閒活動中與人相處、溝通的能力亦有較高之需求。而需求度最低的休閒教育內容則為休閒認知的層面，這樣

的結果大概有兩種可能原因，根據現行國民小學課程綱要，可以發現在各科目的教學內涵中皆融入休閒認知的內容，因此學童在平日的教育中已吸收足夠休閒認知層面的內容，因此需求較低，此外根據學者郭麗玲（民 82）的研究亦指出兒童課後活動的參與多以富於活動、富於變化及運動量大的活動為主，因此純粹認知的內容較為枯燥、乏趣，較不能引起學童的興趣。

至於全體學童在休閒教育各層面的實際需求究竟如何？調查利用平均數及標準差進行分析，其結果如表 4-8 至表 4-12 所示。

（一）休閒認知層面

在「休閒認知」層面的研究中，共提出七項內容供受試者選擇，調查結果如表 4-8。

表 4-8　休閒認知層面的內容

休閒認知層面的內容	平均數	標準差	順序
我希望了解「休閒」這個名詞的意義。	3.51	1.08	7
我希望體驗參與不同種類休閒活動的經驗。	4.09	0.95	1
我希望了解休閒對個人生活的影響。	3.78	1.01	5
我希望知道休閒和個人生活品質的關係。	3.82	1.03	4
我希望了解休閒和社會的相互關係。	3.74	1.07	6
我希望了解休閒對促進個人身心發展的功能。	4.00	0.99	2
我希望了解休閒方式和個人生活方式的關係。	3.89	0.99	3

由表 4-8 可得知，在「休閒認知」層面的各項內容中，其

得分高低依序為：1.「體驗參與不同種類休閒活動的經驗」(M=4.09)；2.「了解休閒對促進個人身心發展的功能」(M=4.00)；3.「了解休閒方式和個人生活方式的關係」(M=3.89)；4.「知道休閒和個人生活品質的關係」(M=3.82)；5.「了解休閒對個人生活的影響」(M=3.78)；6.「了解休閒和社會的相互關係」(M=3.74)；7.「了解「休閒」這個名詞的意義」(M=3.51)。

由以上的結果可以看出，南投縣國小學童認為最需要學習的是實際體驗參與不同種類休閒活動的經驗，其平均值 4.09。而實際上休閒體驗的學習是一種動態的認知過程，它是透過情境的設計，讓學習者藉由實際的參與，實際體驗各種流暢、放鬆、歡愉感覺的過程，最具涉入感，所需指導亦多（莊斐瑜，民 80），因而學童對其內容學習的需求最高。

其次學童需求性較高的認知性休閒教育內容為了解休閒對於促進個人身心發展的功能，此乃由於傳統中國人對「勤」勞的崇尚，及對「出人頭地」、「功成名就」的強調，使得大多數中國人一生都在「苦讀」、「苦幹」及「力爭上游」中度過（林一真，民 81），又諸如「業精於勤，荒於嬉」等觀念，因而導致學童對於休閒活動又愛又怕。藉由教育的手段，學童便能夠了解休閒對於個人身心發展功能的需求，以期導正自身的觀念強化參與休閒活動的正當性。

接下來學童對於認知層面的休閒教育需求則為了解休閒方式與個人生活方式的關聯、休閒與個人生活品質的關係以及休閒對個人生活的影響，再來才是休閒和社會的相互關係，由

以上的結果可以發現學童對於休閒的認知是以與自身相關的為先，再來關心的觸角才延伸到社會的層面上。

了解「休閒」一詞的意義則是受試者需求度最低的教育內容，這一點或許值得教學者思考如何提高學童的興趣或以更生動活潑的方式來呈現相關的概念，以協助學童建構正確而完整的休閒概念。

（二）自我了解層面

在「自我了解」層面的研究中，共提出八項內容供受試者選擇，調查結果如表 4-9。

表 4-9　自我了解層面的內容

自我了解層面的內容	平均數	標準差	順序
我希望了解自己的休閒興趣是什麼。	4.16	0.97	1
我希望了解我自己有哪些休閒的知識和能力。	4.15	0.94	2
我希望了解自己對於休閒生活的期望是什麼。	3.93	1.01	7
我希望知道如何分辨好與壞的休閒活動。	4.08	1.30	4
我希望了解自己從事休閒活動的目的是什麼。	3.94	0.97	6
我希望了解自己對於休閒價值的看法。	3.73	1.04	8
我希望了解自己需要的休閒活動是什麼。	4.01	1.01	5
我希望了解如何選擇適合自己的休閒活動。	4.12	0.94	3

由表 4-9 的統計結果可知，在「自我了解」層面的各項內容中，其得分高低依序是：1.「了解自己的休閒興趣」(M=4.16)；2.「了解我自己有哪些休閒的知識和能力」(M=4.15)；3.「了解

如何選擇適合自己的休閒活動」(M=4.12)；4.「知道如何分辨好與壞的休閒活動」(M=4.08)；5.「了解自己需要的休閒活動是什麼」(M=4.01)；6.「了解自己從事休閒活動的目的是什麼」(M=3.94)；7.「了解自己對於休閒生活的期望是什麼」(M=3.93)；8.「了解自己對於休閒價值的看法」(M=3.73)。

由以上的統計可以看出，在自我了解方面受試者需求性較高的教育內容為了解自身的休閒興趣、了解本身擁有的休閒能力以及如何選擇適合自己的休閒活動。事實上這也是以教育者的觀點期望一般學童在選擇參與休閒活動時最需要評估考量的因素，而國小學生由於活動力旺盛，對於參與休閒活動的需求也很強烈，因此學童對於這三個方面學習的需求最高。

綜觀台灣休閒現況，我們不難發覺，流行的背後暗藏著盲味的作祟心理，至於休閒意義的了解則付之闕如，這毋寧說明這座休閒天堂彷彿海市蜃樓（林明德，民 81），政府相關機構急欲扭轉這些錯誤的認知，因此常藉由媒體或教學活動宣導正確休閒活動的觀念。此外就心理學之動機過程模式而言，個體之所以產生趨力主要是透過個體在環境中學習與認知的過程，使個體朝向目標或需求滿足（陳文長，民 84），所以學童會想要增進自我了解的相關知識，以利於進行休閒決策，提升自身生活品質。

根據研究，國小階段的學童由於心智的成熟度有限，因此其參與休閒活動的目的大多較為單純，其動機以達成內在報酬（快樂、興奮、學的很好）成就等需求（盧俊宏，民 83），因此促進身心健康、讓心情愉快、消磨時間是參與休閒活動的主

要目的（黃金柱等，民 88），甚少思及其價值層面的問題，因此國小學童對於了解自身參與休閒活動的目的以及對於休閒生活的期望並了解自身對於休閒價值的看法等休閒教育的內容學習需求最低。

（三）休閒決定層面

「休閒決定」層面的研究中，共提出七項內容供受試者選擇，調查結果如表 4-10。

表 4-10　休閒決定層面的內容

休閒決定層面的內容	平均數	標準差	順序
我希望了解如何評估參與休閒活動之後的結果。	3.84	1.00	6
我希望了解選擇各種休閒活動之後的可能結果。	3.86	1.02	5
我希望了解如何安排休閒生活。	3.93	1.07	4
我希望學習收集各種休閒訊息的方法。	3.83	1.06	7
我希望知道生活中有哪些休閒活動可供選擇。	4.02	0.96	1
我希望知道學校或社區內有哪些休閒場所、服務與設備。	3.98	1.04	2
我希望知道各種與休閒有關的訊息。	3.94	1.03	3

由表 4-10 可知，在「休閒決定」的各項內容中，依得分順序分別為：1.「希望知道生活中有哪些休閒活動可供選擇」(M=4.02)；2.「希望知道學校或社區內有哪些休閒場所、服務

與設備」(M=3.98)；3.「希望知道各種與休閒有關的訊息」(M=3.94)；4.「希望了解如何安排休閒生活」(M=3.93)；5.「希望了解選擇各種休閒活動之後的可能結果」(M=3.86)；6.「希望了解如何評估參與休閒活動之後的結果」(M=3.84)；7.「希望學習收集各種休閒訊息的方法」(M=3.83)。

根據上表的統計結果可以得知，學童對於了解生活中的休閒資訊、休閒場所、休閒服務、休閒設備等休閒訊息有最高的需求。國內學者呂民璿（民 75）、黃金柱等（民 88）的研究中皆發現青少年參與休閒活動的困難原因之一便是不知有活動，或者是即使有時間亦不知該如何活動（林勝義，民 76）。再加上南投縣因位居山區，處於相對「文化不利的地區」，不論是休閒活動的舉辦或者是可供休閒活動進行的場所、可供使用的設備較為貧乏，所以南投縣國小學童對於學習取得相關休閒訊息的需求最高。

其次由於週休二日時代的來臨，在空閒時間大幅增加的同時，妥善安排計劃自己的休閒生活是很重要的，在過去的研究中也發現青少年對於安排休閒活動的能力欠佳（許玲玲，民 69），因此學童對於學習安排自己的休閒生活有頗高的需求。

此外由於安排休閒生活的能力較差，學童參與休閒活動多是以即興式的參與為主，對於參與之後的可能甚少評估其結果（莊斐瑜，民 80），所以對於學習評估參與休閒活動之後的結果及選擇各種休閒活動之後的可能結果等二項的學習需求較低。

根據學者羅明訓（民 88）對於桃園縣國小六年級學生休閒

活動類型的研究可以看出，兒童最喜歡的休閒活動為球類、聽音樂、看電視、電玩、下棋，而最常做的休閒活動則是球類、看電視、聽音樂、電玩、玩牌等等，因此可以看出國內青少年最常參與的休閒活動多是以容易取得、方便從事為主，所以在本研究中學童對於學習收集各種休閒訊息的方法較不熱衷，需求最低。

（四）休閒技能層面

「休閒決定」層面的研究中，共提出三項內容供受試者選擇，調查結果如表 4-11。

表 4-11　休閒技能層面的內容

休閒技能層面的內容	平均數	標準差	順序
我希望學習從事各種休閒活動所需的基本技巧。	4.38	0.95	1
我希望進一步學習我喜歡的休閒活動，使該項活動技能更為進步。	4.15	1.01	2
我希望學習體認心靈層面的休閒感受。	3.85	1.08	3

由表 4-11 的統計資料可以得知，在「休閒技能」層面的內容中，以「學習從事各種休閒活動所需的基本技巧」(M=4.38)得分最高，其次為「進一步學習我喜歡的休閒活動，使該項活動技能更為進步」(M=4.15)，最後為「學習體認心靈層面的休閒感受」(M=3.85)。

這樣的結果顯示，在各項的休閒技能的內容中，國小學童對於從事活動所需的基本技巧學習需求最為殷切，黃金柱等（民 88）的研究亦指出青少年對於休閒運動的指導頗感需要。之後才是近一步學習喜歡的休閒活動，精進休閒活動的技能。根據呂民璿（民 75）的研究指出，青少年之年幼者（十一至十四歲者）需要多方嘗試和探索，方能確定自己真正的興趣，故面臨擴充其休閒內容及休閒方式的問題。亦即在國小高年級階段的學童，其擴充新活動領域學習的需求明顯高於精進自己的休閒興趣以獲取自我實現的需求。

其次，學生需要學習如何體認心靈層面的休閒感受。由於心靈層面的休閒感受並不強調活動的參與，但青少年較喜歡實際參與性的休閒活動（莊斐瑜，民 80）。因此對於正值活力充沛、喜歡實際參與休閒活動的國小學童而言，其學習的需求度較低。

（五）人際溝通層面

在「人際溝通」層面的研究中，共提出二項內容供受試者選擇，調查結果如表 4-12。

表 4-12　人際溝通層面的內容

人際溝通層面的內容	平均數	標準差	順序
我希望在休閒活動中學習語言溝通的技巧。	3.87	1.10	2
我希望在休閒活動中學習與人相處的技巧。	4.03	1.01	1

由表 4-12 的統計結果可得知，在「人際溝通」層面的具體內容中，受試者對於「在休閒活動中學習與人相處的技巧」(M=4.03)的需求高於「在休閒活動中學習與人溝通的技巧」(M=3.87)。

由以上的統計顯示，學生對於學習在休閒活動中與人互動以及溝通的技巧有著殷切的需求。由於國小五、六年級的學生正值青春期的早期，開始有脫離父母羽翼而迎向同儕隸屬的想法，其必須藉著參與團體性的休閒活動並獲得同儕的肯定方能得到社會性的需要及歸屬感的滿足（陸光，民 78），此外根據王水文（民 83）的研究亦發現青少年參與休閒活動的五大休閒動機中以「可以增加與他人建立友誼的機會」的排序為第一，因此可見學童對於學習各項人際溝通的方式與技巧有著實際的需求，以求與他人有良好的互動，並結交更多的朋友。

第三節 受試者個人背景變項與休閒態度

本節主要在於探討受試者個人背景變項與休閒態度之間的關係，以回應研究問題三：「南投縣國小學童休閒態度是否因不同的背景變項而有所差異？」本研究受試者的人口變項有「性別」、「年級」及「學校受災情形」等三個變項，除了就整體休閒態度來分析外，又從「休閒態度」、「休閒情意」及「休閒行為」等三個層面來探討。

一、不同年級受試者在休閒態度之差異分析

不同年級受試者，在「休閒認知」、「休閒情意」及「休閒行為」各層面以及「整體休閒態度」的平均數、標準差、T 考驗如表 4-13 所示。

表 4-13 不同年級受試者在休閒態度之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T值	自由度
認知	年級	(1) 五	249	3.98	0.58	-2.634	478
		(2) 六	231	4.12	0.58		
情意	年級	(1) 五	249	4.04	0.63	-2.628	478
		(2) 六	231	4.19	0.59		
行為	年級	(1) 五	249	3.58	0.75	-1.673	478
		(2) 六	231	3.69	0.69		
態度	年級	(1) 五	249	3.87	0.57	-2.592	478
		(2) 六	231	4.00	0.55		

由表 4-13 對於南投縣國小學童的休閒態度在不同年級間的差異考驗之統計資料可以得知：除了「休閒行為」層面以外，

六年級學童在「休閒認知」、「休閒情意」等層面及「整體休閒態度」的平均數高於五年級學童且達統計上.05 顯著水準的考驗。

由本研究可以發現，不同年級之國小高年級學童在休閒認知、休閒情意以及整體休閒態度上六年級顯著高於五年級，而休閒行為層面則沒有差異。此與游家政（民 76）針對台北縣、市國小四、六年級學童休閒態度差異比較的研究及徐浦玲（民 76）針對國小三、六年級休閒態度的研究結果相符。進一步探索其原因，由於六年級的學童在整體生理、心理條件都較五年級學童成熟，而且比五年級多了一年的學習時間，因此其在整體休閒態度及認知、情意兩個層面的得分顯著高於五年級學生；而在休閒行為層面因為屬於實際動態性的參與，年級的因素並未影響學童參與的情形，所以在五、六年級的學童之間並未產生差異。

由以上結果得知，年齡的差異亦對休閒態度造成影響。

二、不同性別受試者在休閒態度之差異分析

不同性別受試者，在「休閒認知」、「休閒情意」及「休閒行為」各層面以及「整體休閒態度」的平均數、標準差、T 考驗如表 4-14 所示。

表 4-14　不同性別受試者在休閒態度之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T值	自由度
認知	性別	(1) 男	244	4.03	0.62	-1.198	478
		(2) 女	236	4.09	0.55		
情意	性別	(1) 男	244	4.06	0.68	-2.253	478
		(2) 女	236	4.18	0.52		
行為	性別	(1) 男	244	3.59	0.76	-1.247	478
		(2) 女	236	3.68	0.68		
態度	性別	(1) 男	244	3.89	0.61	-1.779	478
		(2) 女	236	3.98	0.51		

由表 4-14 對於南投縣國小學童的休閒態度在不同性別間的差異考驗之統計資料可以看出，不同性別的受試者在「休閒認知」、「休閒行為」等層面以及「整體休閒態度」方面未達顯著差異；唯獨在「休閒情意」層面，女性受試者平均得分明顯高於男生受試者，之間呈顯著差異。

游家政（民 76）探討國小學童參與課外休閒活動之情形曾指出，不同性別兒童在休閒態度的整體層面及認知、情感及行動等三個層面上，女性學童顯著高於男性學童。此外羅明訓（民 88）針對桃園縣六年級學童休閒活動所做的研究則發現性別的因素對於學童休閒態度的差異在於認知層面，女性顯著高於男性。而連婷治（民 87）針對北縣國小教師的研究則指出女性教師在休閒喜好及休閒認知上顯著高於男教師。

從本研究的結果與上述相關研究比較可以發現有部分是相同而部分是有差異的。以整體休閒態度而言，除游家政（民 76）的研究外，本研究結果與其餘二位學者是相同的。就性別

角色社會化的觀點而言，小學階段的性別分化較不明顯（蔡素琴，民 87），因此在整體休閒態度上以及休閒認知及休閒行為等休閒態度的層面上並未有差異；此外由於國小高年級女童的發育較男童為快，而且其心思較為細膩、對於感情的抒發較為明顯，所以在休閒情意層面的得分女性顯著高於男性。

由以上的研究亦可發現，性別的因素似乎一定程度的影響休閒態度。

三、不同學校受損情形受試者在休閒態度之差異分析

不同學校受損情形受試者，在「休閒認知」、「休閒情意」及「休閒行為」各層面以及「整體休閒態度」的平均數、標準差、T 考驗如表 4-15 所示。

表 4-15　不同學校受損情形受試者在休閒態度之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T值	自由度
認知	學校	(1) 重建	241	4.07	0.63	.352	478
		(2) 非重建	239	4.05	0.57		
情意	學校	(1) 重建	241	4.19	0.66	1.538	478
		(2) 非重建	239	4.09	0.60		
行為	學校	(1) 重建	241	3.59	0.73	-2.138	478
		(2) 非重建	239	3.75	0.72		
態度	學校	(1) 重建	241	4.01	0.64	1.597	478
		(2) 非重建	239	3.91	0.55		

由表 4-15 對於南投縣國小學童的休閒態度在不同學校受損情形間的差異考驗之統計結果可以得知，不同學校受損情形的受試者在「休閒認知」、「休閒情意」等層面以及「整體休閒

態度」方面未達顯著差異；唯獨在「休閒行為」層面，非重建學校受試者平均明顯高於重建學校的受試者，之間達統計上.05的顯著差異。

由以上的研究可以發現，學校是否重建的因素對於南投縣國小學童整體的休閒態度以及休閒認知、休閒情意等兩個層面上並未呈現差異。不過在休閒行為層面則可以發現校園在九二一地震中倒塌學校的學生其得分顯著高於校園未倒塌者。探究其原因，根據研究者實地察訪各重建學校並與學校教師晤談的結果發現，九二一大地震後，校園倒塌之學校為了重建的需要，學生都集中在臨時組合教室中上課，而平日活動的場所又因學校重建施工圍籬的阻隔等因素而不若從前，甚至於連日常之體育正課、課間活動及團體活動都無法正常實施，無形之中其活動的機會就減少了，所以其在休閒行為層面的得分較低。似乎藉此也透露出在這段時間因位處較惡劣的學習、活動環境中而有較多活動需求的呼聲。

第四節 受試者個人背景變項與休閒教育需求

本節主要在於探討受試者個人背景變項與休閒教育需求之間的關係，以回應研究問題四：「南投縣國小學童休閒教育需求是否因不同的背景變項而有所差異？」本研究受試者的人口變項有「性別」、「年級」及「學校受災情形」等三個變項，並就整體休閒教育需求以及「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面來探討。

一、不同年級受試者在休閒教育需求之差異分析

不同年級受試者，在「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面以及「整體休閒教育需求」之間是否有差異呢？其平均數、標準差、T 考驗如表 4-16 所示。

表 4-16　不同年級受試者在休閒教育需求上之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T 值	自由度
認知	年級	(1) 五	244	3.82	0.77	-.339	478
		(2) 六	236	3.84	0.75		
了解	年級	(1) 五	244	4.01	0.71	-.174	478
		(2) 六	236	4.02	0.70		
決定	年級	(1) 五	244	3.87	0.78	-1.187	478
		(2) 六	236	3.95	0.69		
技能	年級	(1) 五	244	4.02	0.85	-.213	478
		(2) 六	236	4.04	0.81		
互動	年級	(1) 五	244	3.98	0.93	.684	478
		(2) 六	236	3.92	0.92		
需求	年級	(1) 五	244	3.92	0.69	-.458	478
		(2) 六	236	3.95	0.64		

由表 4-16 的統計分析結果可以得知，不同年級的受試者在「整體休閒教育需求」及各分量表間皆未達統計上.05 顯著水準的考驗。

在「小學生心理與教養」（李玉紅，民 78）一書中曾提及從五年級起的學童已開始具備若干理論邏輯思考的能力，且為一生中求知慾最旺盛、記憶力最強的時期。所以以此觀點看本研究的結果，可以發現南投縣國小五、六年級階段的學童因正同處與這樣一個求知若渴的時期，所以其對於休閒教育相關內容學習的需求，並未在年級間形成差異。

二、不同性別受試者在休閒教育需求之差異分析

不同性別受試者，在「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面以及「整體休閒教育需求」的平均數、標準差、T 考驗如表 4-17 所示。

表 4-17　不同性別受試者在休閒教育需求上之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T 值	自由度
認知	性別	（1）男	251	3.75	0.80	-2.438	478
		（2）女	219	3.92	0.69		
了解	性別	（1）男	251	3.97	0.75	-1.443	478
		（2）女	219	4.06	0.65		
決定	性別	（1）男	251	3.88	0.79	-1.125	478
		（2）女	219	3.96	0.67		
技能	性別	（1）男	251	3.94	0.89	-2.471	478
		（2）女	219	4.13	0.75		
互動	性別	（1）男	251	3.81	1.01	-3.788	478
		（2）女	219	4.12	0.78		
需求	性別	（1）男	251	3.88	0.71	-2.201	478
		（2）女	219	4.01	0.60		

在表 4-17 的統計結果中可以得知，性別的因素在休閒教育的需求間有些明顯的差異，其中：女性受試者在「休閒認知」、「休閒技能」、「人際互動」及「整體教育需求」方面的得分明顯高於男性受試者；至於在「自我了解」及「休閒決定」方面則未達顯著水準的考驗。

這樣的結果顯示，女性國小學童在「休閒認知」、「休閒技能」、「人際互動」等三個層面以及「整體教育需求」之需求程度顯著高於男性學童。換句話說，國小女學童對於休閒教育的需求更為迫切、更希望休閒教育能夠幫助自己，使自身明瞭休閒的意義、功能以及休閒與個人、社會之間的關係，同時並能夠學習參與各項休閒活動所需要的基本技巧，並對於感興趣的方面持續深入的學習，並學習在活動中人與人之間相處溝通的技巧，以增進自己的社交能力和人際關係。而這種差異產生的原因或許可以以男女生在青春期發展的情形來說明。一般而言，女孩子的生長狂飆比男孩子早了二年，在生長狂飆期後的兩、三年稱為青春期，約在十二歲半至十三歲之間（游恆山譯，民 79），因此女生進入青春期的年齡明顯比男生早，多是在國小五、六年級的階段，因此這一階段的女學生其生、心理成熟度較同年齡之男學生為高，所以其對於認知、技能以及人際溝通層面抑或是整體休閒教育的內容有更高學習的需求。

三、不同學校受損情形受試者在休閒教育需求之差異分析

不同學校受損情形的受試者，在「休閒認知」、「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面以及「整

體休閒教育需求」的平均數、標準差、T 考驗如表 4-18 所示。

表 4-18 不同學校受損情形受試者在休閒教育需求上之差異分析

依變項	自變項	類別	樣本數	平均數	標準差	T 值	自由度
認知	學校	(1) 重建	241	3.92	0.75	1.543	478
		(2) 非重建	239	3.80	0.76		
了解	學校	(1) 重建	241	4.13	0.66	2.015	478
		(2) 非重建	239	3.98	0.71		
決定	學校	(1) 重建	241	4.05	0.73	2.379	478
		(2) 非重建	239	3.88	0.73		
技能	學校	(1) 重建	241	4.22	0.79	2.940	478
		(2) 非重建	239	3.96	0.84		
互動	學校	(1) 重建	241	4.08	0.96	1.733	478
		(2) 非重建	239	3.90	0.91		
需求	學校	(1) 重建	241	4.06	0.66	2.363	478
		(2) 非重建	239	3.90	0.66		

由表 4-18 的統計結果可以得知，重建學校的受試者在「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面乃至於「整體休閒教育需求」等方面的得分顯著高於非重建學校的受試者；而「休閒認知」層面教育需求的差異則未達統計上之顯著水準。

此結果顯示，分處在九二一地震中不同受災情形學校的受試者在「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面乃至於「整體休閒教育需求」等方面有顯著差異。其中重建學校之學生在「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」與「人際互動」等層面以及「整體休閒教育需求」之需求度顯著高於非重建學校。

休閒活動乃社會文明的產物，文化的表徵，是時代的潮流與世界的趨勢，任何力量皆無法加以阻止（林清山，民 79）；

假如青少年缺乏個人的休閒技能（lack personal leisure skill）和來自參與意義深長的休閒活動（meaningful leisure activity）的阻礙（constrained），可能會經由改變情緒的藥物（mood-altering drugs）引導企圖減輕這個負面的狀態（negative stats）和厭煩的結果（boredom results）（Iso-Aloha & Crowley，1991）。

因此可見休閒的需求是順應時代趨勢而產生的，九二一地震後毀損之學校學童面臨學習環境改變的困境，藉由休閒教育的介入將能增進其自我休閒意識、休閒情況的了解、收集相關休閒訊息、學習各項休閒的技能和人際互動的技巧，以選擇適當的休閒活動，以充實自己的休閒生活。

第五節 受試者休閒態度及休閒教育需求之相關

為了解受試者在休閒態度及休閒教育需求之間在各層面與整體上之相關情形，本研究利用皮爾遜積差相關進行相關分析，其結果如表 4-19 所示。

表 4-19 休閒態度與休閒教育需求之相關分析

教育需求 休閒態度	休閒認知	自我了解	休閒決定	休閒技能	社會互動	整體教育需求
休閒認知	.45**	.39**	.40**	.41**	.22**	.46**
休閒情意	.54**	.50**	.51**	.54**	.35**	.58**
休閒行為	.52**	.52**	.57**	.53**	.35**	.59**
整體休閒態度	.58**	.54**	.57**	.56**	.35**	.62**

* P＜.05, ** P＜.01

由表 4-19 的結果可以得知休閒態度各層面與休閒教育需求各層面的相關情形。其間皆成顯著的正相關，其中「整體休閒態度」及「整體休閒教育需求」之間的相關最高(r=.62，P＜.01)，而各層面彼此之間則以「休閒決定」與「休閒行為」之間的關係最高(r=.57，P＜.01)。

由以上的結果可以得知，休閒態度越趨正向的國小學童，其休閒教育需求的程度更大。李美枝（民 69）曾提及態度是一種心理狀態，是個體對某一特定對象或問題所採取的持續而一致性的行為趨向，是一種預備的行為狀態。在本研究中所的的結果似可以合乎上述的說法，因為個體有較為正向的休閒態度，所以休閒學習的需求自然而然愈趨強烈。

而休閒態度中「休閒行為」的層面與休閒教育需求內容中「休閒決定」層面之間的高度正相關亦是可理解的結果，因為「休閒行為」層面越趨正向，表示其對於休閒活動實際參與的機會與可能性越高，而參與休閒活動的先決條件就是必須先行評估參加之後的結果，以及透過種種管道學習收集休閒資訊的方法，並了解自己週遭有哪些可供活動舉辦的場地、設施、設備，俾利其休閒生活之安排。

第六節 綜合討論

本節主要針對前述研究結果與分析，做一綜合歸納，並依南投縣國小學童休閒態度的傾向、南投縣國小學童休閒教育需求狀況、背景變項與休閒態度、背景變項與休閒教育需求，以及休閒態度和休閒教育需求之間的關係等五個部分分別敘述如下：

一、 南投縣國小學童休閒態度的傾向

整體而言，南投縣國小學童擁有頗為良好的休閒態度；而就其組成的各層面而言，兒童在休閒情意方面的得分高於休閒認知、休閒行為的層面，意即國小學童對於休閒活動有著極高度的情感與喜好，不過關於休閒的功能以及其對於自己身心的好處與參與層面的認同則明顯較低。這樣的結果顯示國小學生對於休閒活動有著高度的喜好，不過實際參與的機會與次數則較少，藉此亦可看出培養兒童正確休閒態度應注意的方向。

二、南投縣國小學童休閒教育需求狀況

整體而論，南投縣國小學童對於休閒教育需求的程度頗高(M=3.94)，而在各層面間需求的狀況則以「休閒技能」學習的需求最高，其次為「自我了解」，而後依序是「人際互動」、「休閒決定」、「休閒認知」；因此可以看出在種種休閒教育的內容

中，學習參加休閒活動所需的基本技能是南投縣國小學童對於休閒教育需求程度最高的項目。

其次為各層面中學童需求程度較高的項目，在「休閒認知」中以體驗各種不同種類休閒活動的經驗最高；在「自我了解」中以了解自我休閒興趣的需求最高；在「休閒決定」中以了解生活中可供選擇之休閒活動的需求較高；在「休閒技能」中以學習各項休閒活動之基本技巧的需求最高；在「人際溝通」中以學習活動中與人相處技巧的需求最高。

可以看出其實南投縣國小學童對於休閒教育需求程度較高的項目都是以比較著重於實際參與休閒活動所需的技巧、經驗、訊息、能力等，亦即對於國小學童而言，其休閒教育學習的目的是以能夠幫助其實際參與休閒活動為主要之考量。

三、個人背景變項與休閒態度

（一）年級

根據本研究統計的結果可以得知，南投縣國小學童的休閒態度因其年級的因素而有明顯之差異，其中六年級學生的平均得分顯著高於五年級的學生。在休閒態度的各個層面方面則是除了休閒行為以外其餘六年級皆顯著高於五年級學童。

（二）性別

依據本研究統計結果顯示，南投縣國小學童在整體的休閒態度上以及休閒認知、休閒行為等層面並未在男性學生及女性

學生之間形成差異，而在休閒情意方面則是呈現女性學生顯著高於男性學生的現象。

（三）學校受災情形

從本研究的結果中，可以發現學校受損情形對於學生整體的休閒態度以及休閒認知、休閒情意等層面並未形成差異，惟獨在休閒行為的層面，九二一地震後校園非重建之學校學生其得分顯著高於大地震校園重建之學校學生。

四、背景變項與休閒教育需求

（一）年級

由本研究統計的結果得知，年級的因素對於南投縣國小學童整體之休閒教育需求，以及休閒教育五大層面的內容皆未達顯著水準，亦即年級的因素並未對於學生的休閒態度造成影響。

（二）性別

性別的因素對於南投縣國小學童休閒態度的影響如下：在整體的休閒態度以及休閒認知、休閒技能、人際互動等層面上，女性學生的得分顯著高於男性，亦即女性學生有較高的休閒教育需求；此外在自我了解和休閒決定兩個分項目中則未在男性及女性受試者間形成差異。

（三）學校受災情形

針對九二一地震後學校嚴重毀損而需重建的學校以及未受損學校學生所做的調查可以看出，在「休閒認知」層面的學習需求上並沒有差異存在；不過在「整體休閒教育需求」以及「自我了解」、「休閒決定」、「休閒技能」、「人際互動」等幾個層面的學習需求上，校園重建學校及非重建學校的受試者之間則存在著顯著性的差異。

五、休閒態度與休閒教育需求之間的相關性

根據統計的結果可以得知，整體休閒態度與整體休閒教育需求之間的關係呈高度相關($r=.62$，$p<.01$)，因此可以解釋為：休閒態度愈趨積極正向的南投縣國小學童，其休閒教育學習的需求程度愈高。