

# 以德爾菲法建構智能障礙青少年學生休閒教育內涵 模式之指標

張偉雄\* 葉源鎰\*\* 王瑞顯\*\*\*

\*長榮大學經營管理研究所

\*\*靜宜大學觀光事業學系暨研究所

\*\*\*嘉南藥理科技大學餐旅管理系

## 摘要

本研究以學校與家庭之觀點建構智能障礙青少年學生休閒教育內涵模式之適切性指標。根據過去研究發現，休閒教育之實施與運用於身心障礙者，即能漸進地恢復其生理與心理之效能，進而還其根本治療之道。鑑此，本文首先將相關文獻與理論作一歸納與彙整，並以Peterson and Gunn於1984年所發展之休閒教育內涵模式(Leisure Education Content Model)為初步相關構面與指標之構建；爾後，再佐以德爾菲技術(Delphi Method)為主要分析方法，並對相關專家進行深度訪談及達其共識之一致性，進而修整其原始構面與指標，以確立智能障礙青少年學生之休閒教育內涵模式之適切性。後續研究建議可運用熵值(Entropy Index)研究法進行各構面與指標之權重分析與一致性檢定，期以建構完善之休閒教育內涵模式。

關鍵詞：休閒、休閒教育、特殊教育

## 研究背景與動機

誠如杜威所言：「生活即教育，教育即生活」。休閒對於智能障礙者而言，是自我認定及吸取生活與社會經驗的最佳機會。何福田和蔡培村（民85）提及青少年正處於人格成長與生活適應之關鍵期，學習與休閒、工作與休閒之調融，對其身心發展有良好之助益。因此，休閒活動的培養對於青少年智能障礙者，扮演著相當重要之角色。此外，智能障礙學生往往受到過度保護及缺乏休閒方面之技能，而較難能有效從事休閒活動，造成休閒生活品質不佳，和社區生活漸漸脫節，進而導致社會生活的不良適應（張蓓麗、孫淑柔，民84）。張淑娟（民84）的研究指出智障學生藉由休閒活動的參與，可發展與人良好的社會互動關係，並提昇社交生活技能。

許多特殊教育的學者研究指出，提供身心障礙者符合年齡的適當休閒活動，有助於對社會的適

應(Brannan, Chinn, & Verhoven, 1981；Reynolds, 1981)。有些學者認為身心障礙者學會了正當的休閒技能可減少不適當或不被接受的行為，並促進其社會發展(Wehman, Renzaglia, & Bates, 1985)。由於智障者智能較低，難以確切地利用休閒時間來安排休閒活動，加上本身對外界人、事、物的知覺能力較為薄弱，使其在感官、知覺、動作、語言、認知、社會與情緒各方面的發展，較為遲緩，更由於本身休閒技能的不足，所能從事的休閒活動經常受到限制（林千惠，民81；胡文婷，民83；洪榮照，民84），甚至到處破壞干擾，滋生事端，增加無謂之社會問題與成本。因此，如何引導與教育智障者建立正確休閒生活觀、從事有益身心的休閒活動與休閒技能之養成，則成為當前迫切重視的課題。面對休閒新時代之來臨，休閒活動對於青少年智能障礙者的確重要，然而在倡導的同時，如何先行瞭解其休閒教育之實施現況，並建構適合於青少年智能障礙者之休閒教育內涵模式，進而透過學校、家庭和社區三方面通力合作落實其執行方針，以達休閒活動於青少年智能障礙者之效能，還其根本治療之道。綜合上述，休閒生活培養與休閒教育之引導對於智障青少年恢復身心之成效，佔有相當重要之因素。鑑此，本研究之目的、範圍對象與限制如下：

### 一、研究目的

- 1.透過相關文獻與理論基礎，以初步建立適合智障青少年學生之休閒教育內涵模式。
- 2.以德爾菲技術(Delphi Method)為本文主要分析方法，並透過深度訪談(Depth Interview)俟各學者專家共識之一致性，以建構與修整休閒教育內涵模式之原始構面與衡量指標。
- 3.根據本文之研究結果，進而提出相關建議，以作為後續研究之參考。

### 二、研究範圍與對象

本研究以南部某特殊學校國中部與高中(職)部含教務、教學與實習輔導等學者專家做為研究對象。

### 三、研究限制

本研究係以個體之觀點做一定性研究，礙於時間、人力、物力等條件限制，故本研究僅以該校專家（含教務、教學與實習輔導主管）之長期教育與觀察經驗做一深度訪談與問卷施測，並透過學校與家庭觀點作為本研究構念與指標之建立；由於本研究僅以單一學術機關為探究對象，故可能影響其研究結果之穩定性與一致性。

## 休閒教育背景、智能障礙者休閒教育內涵與休閒生活之相關性研究

運用休閒活動改善個人休閒生活品質，早期主要是針對身心殘障人士，進行所謂休閒治療(TR, Therapeutic Recreation)（高俊雄，民88）。休閒治療是配合醫學治療，透過休閒活動，促使病患能夠自行獨立參與休閒活動，改善病患正常生活的能力(Dattilo, Murphy, & William, 1991)。由於休閒活動具有趣味、能力技巧、社會交往等特質，遂成為正式教育訓練課程中運用來輔助、提高身心正常人士學習成效的方法，也就是常說的寓教於樂的休閒活動（高俊雄，民88）。休閒參與以及休閒生活品質成為全體社會大眾關心的課題，因此，休閒服務者除了提供休閒機會外，也開始面臨新的任務，必須協助參與者建立一系列個人休閒能力之養成，促進有意義的休閒參與體驗，Dattilo 和Murphy稱之為休閒教育活動，其概念如圖1所示。



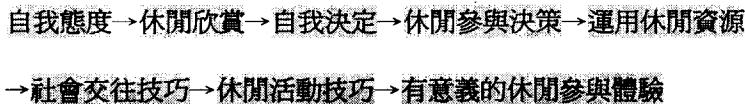


圖1 休閒教育活動養成階段(Dattilo &amp; Murphy, 1991)

在早期二十年中，休閒教育一直被視為休閒治療服務中最重要之一環；然而在臨床上與社區之設立，其本身傳輸系統規劃之建構乃以休閒教育內涵模式作為基石(Peterson & Gunn, 1984；Mundy & Odum, 1979)。在本研究文獻蒐集過程中，發現Peterson & Gunn(1984)與Mundy(1998)所建構之休閒教育內涵模式仍有相似之處，且互為支持系統，並以此作為休閒治療之試測與實施準則；其二者本身乃基於個體之休閒獨立性為主軸，並將其個體之自我覺知、休閒覺知、休閒知識、休閒活動技能、休閒資源、社交互動技能與自我決策技能等方面作一提昇；爾後，進而強化休閒生活型態，以達其個體自我實現為目的。基於上述，本研究所引用Peterson & Gunn於1984年所發展之休閒教育內涵模式即可作為探索性之研究，如表1所示。

表1 休閒教育內涵模式(原引Peterson &amp; Gunn, 1984)

休閒覺知：休閒知識、自我覺知、休閒與遊戲態度、相關休閒參與及決策技能。	社交互動技能：雙人互動技能、小團體互動技能、大團體互動技能。
休閒資源：活動機會、個人資源、家庭資源、社區資源、國家資源。	休閒活動技能：傳統類活動、非傳統類活動。

資料來源：本研究彙整

透過該模式之建立，Peterson and Gunn(1984)進而提出休閒教育內涵之目標，其陳述如下：

- 1.發展休閒覺知與其重要性；
- 2.發展遊戲與休閒之自我覺知；
- 3.探索個人休閒態度與價值；
- 4.發展休閒活動之解決問題能力；
- 5.尋休閒資源及其運用之概念；
- 6.促進社區休閒遊憩活動之整合；
- 7.拓展休閒機會之概念；
- 8.促進休閒行為之自我決定；
- 9.協助個人休閒哲學之發展；
- 10.發展社交互動之能力；
- 11.探索新的休閒技能；



12. 提升個人多元化之休閒技能；
13. 創造發展休閒技能的新天地；
14. 發展休閒技能之最高層級。

智障青少年學生面臨諸多休閒參與阻礙之情況下，而造成身心恢復之成效不彰，但若能透過正確的休閒教育，卻能使其促進各項之發展。有鑑於此，休閒教育對於智障青少年學生可產生何種功能呢？依據Mundy(1976、1979)的構想，休閒教育的「產出項」應該達到以下功能：

1. 在自我認知方面：使個體能夠瞭解自己的休閒興趣和期望；具備充份的休閒知識和技能；確認自己的休閒品味；選擇符合自己價值的休閒行為。
2. 在休閒認知方面：使個體能夠瞭解休閒的意涵；擁有豐富的休閒經驗；結合休閒與自己的生活方式；確認休閒與生活品質的關係；認識休閒與社會結構的關係。
3. 在休閒技能方面：使個體能夠規劃自己的休閒生活方式；具備各種不同休閒活動類型的入門技能；自我選擇的休閒活動擁有高度的技能。
4. 在休閒決定方面：使個體能夠蒐集各種休閒資訊；選擇各種不同的休閒途徑；確認各種休閒活動的結果；選擇適合自己的休閒活動；自我評估自己選擇的休閒行為。
5. 在社會互動方面：使個體能夠藉由溝通技巧達到休閒目標；確認休閒活動中適合自己的社會互動模式；選擇在休閒活動中適合自己的社會互動關係；運用休閒活動中適合自己的社會互動關係以達成自我實現。

在智能障礙休閒教育內涵與休閒活動相關實證研究上Dattilo與 Schleien(1994)指出為智能不足者之休閒服務，其內涵應包括結合社會、活動參與、適合年齡行為之發展、自我決定及家庭成員合作與溝通等。而Sheridan和Springfield (1987)亦列出適合智障成人年齡的休閒活動或遊戲表，研究指出從休閒活動及社會互動中，障礙者能與他人分享社交、道德和認知過程並了解眾人所期望的行為準則。研究也發現，成人智能不足者，個人與社會適應、社會技巧、正向的自我概念和他人的支持系統等有密切的關連。綜合上述，休閒教育對於智障青少年學生之休閒技能培養、自我覺知、生心理恢復、社交技能、瞭解與善用休閒資源、及社會適應等均有促進與發展之功能；鑑此，其內涵結構之整合與落實之應用，則成為各相關單位與教育工作者所須學習之課題。

## 研究設計

### 一、研究架構與測量方法

所謂德爾菲法(Delphi Method)其技術為一種使專家們的意見經由結構化的溝通程序以獲致一致結果的預測方法，其目的在獲取專家們的基本共識，以尋求對特定預測事項的一致意見，既可集思廣益之效，亦可維持專家們獨立判斷的品質（黃俊英，民85）。本研究首先以美國彼德生與谷恩(Peterson and Gunn) 於西元1984年所發展之休閒教育內涵模式(Leisure Education Content Model)做為原始架構，以智障青少年學生之休閒生活與休閒教育為主題，應用德爾菲法(Delphi Method)對該校專家含教務、教學與實習主管進行面對面訪談與問卷調查，以李克特(Likert Scale)六點量表法之間卷分別調查與瞭解該學者專家對休閒教育內涵模式之休閒覺知、社交互動技能、休閒活動技能與休



閒資源四個構面應用於評估智能障礙青少年休閒效能之可行性，期以不同向度之意見整合，進一步達到研究共識，並建構衡量智能障礙者之休閒教育內涵的指標。同時，其量表修訂過程中，本研究乃依據學者張玉鈴（民87）曾指出為避免答題的趨中現象，經專家審視同意後，將原量表Likert五點量尺與七點量尺改為六點量尺計分；而本研究亦為避免上述現象產生，則經詢問專家同意後，將專家訪談紀錄表改制為六點量尺計分。鑑此，本研究將其休閒教育內涵模式之概念建構如下（如圖2）：

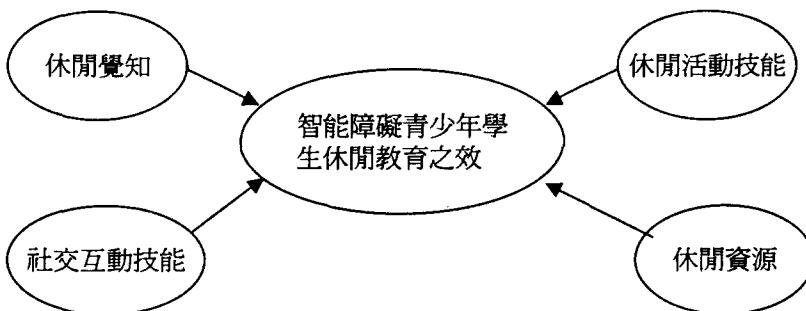


圖2 休閒教育內涵模式架構(原引|Peterson and Gunn, 1984)

## 二、資料調查與分析方法

本研究資料調查分為二大部分，第一部分乃利用德爾菲法(Delphi Method)對該校專家含教務、教學與實習輔導主管進行深度訪談，並取其相互共識之意見，以作為問卷設計之基準；其過程中以反覆進行4~5次，進而使其各構面與內涵指標之確立。依據上述，本研究以德爾菲法(Delphi Method)調查對象選定之根據原則如下：

1. 對本研究範圍有深入瞭解且實際從事相關之教育工作者；
2. 其工作年資與教學經驗至少為三年以上；
3. 具落實智障青少年學生之休閒教育與休閒生活倡導者。

由於該三位專家為實施智能障礙青少年學生之休閒活動課程與休閒教育之規劃者兼倡導者，且該校所有教師均依循其所落實之相關課程之設計與規劃，故本研究以該三位專家作為德爾菲法(Delphi Method)調查對象選定之對象。爾後，俟專家審視並達成共識後，始進而修正研究構面之測量指標，並以其做為問卷設計之依據。第二部分則乃根據德爾菲法(Delphi Method)之結果進而修整其研究構面與未來施測之指標。

## 三、休閒教育內涵模式相關變數之意涵與定義

1. 智能障礙青少年學生：本研究智能障礙青少年學生，以南部某特殊學校之高職部學生為研究主體。
2. 休閒活動：即指學生在校期間（非上課時段），所從事之休閒活動。
3. 休閒教育效能：即指透過學校單位對於學生休閒領域相關課程之安排，並藉由適當教學與指導以審視及觀察其學生實質運用之能力稱之。



#### 4.休閒覺知部份

- (1)休閒知識：即指學生對休閒之概念；休閒行為與其他行為之異同；休閒參與之益處；及個人對休閒參與之責任。
- (2)自我覺知：即指學生休閒參與能力及限制之分析；過去參與過的休閒活動與遊戲型態；休閒活動與其他行為之動機；目前所參與之休閒活動型態與滿意程度。
- (3)休閒與遊戲態度：即指社會上對遊戲與休閒行為；學生態度與行為之關係；影響休閒滿意度之阻礙；家庭於年幼時期對孩童教導之態度。
- (4)相關休閒參與及決策技能：即指檢測出具可行性之休閒參與替代方案；能依據所獲得知資訊作為休閒活動之決策；休閒活動參與之計劃能力；解決問題之能力。

#### 5.社交互動技能部份：

- (1)雙人互動技能：即指學生之對話溝通、互助合作，及競賽之技能。
- (2)小團體互動技能：即指學生之團體妥協、合作與自我肯定之技能。
- (3)大團體互動技能：同小團體互動技能。

#### 6.休閒活動技能部份：

- (1)傳統類：運動類，如打球、郊遊與旅行、游泳、慢跑、散步、登山及健行等；藝術與手工藝，如戲劇表演、做手工藝品及繪畫等；心智遊戲與嗜好，如打電玩、玩遊戲、唱歌、看電視、聽音樂、看電影、看錄影帶（或VCD）、棋藝或排藝、打擊樂與節奏樂等。
- (2)非傳統類：家庭裝潢與維修，如做家事、烹飪等；園藝與寵物養育；欣賞性活動，如閱讀及戲劇欣賞等。
- (3)學生均有休閒活動參與之能力。
- (4)學生透過休閒活動技巧學會解決問題之能力。
- (5)相關休閒活動能使其運用至其他活動技能。
- (6)能克服肢體上之阻礙。
- (7)能克服判斷思考之阻礙。
- (8)能克服創造力之阻礙。
- (9)能克服戶外性休閒活動之心理阻礙。
- (10)能克服缺乏獨立性之休閒活動參與。
- (11)能辨識與操作休閒活動之能力。

#### 7.休閒資源部份：

- (1)活動機會：即指家庭或學校之活動提供之活動與適合之活動為何；潛在性的休閒參與活動；確認自己所偏好活動。
- (2)個人資源：即指學生透過休閒活動技能或休閒教育，學會運用至其他之活動技能；個人能力與資源足以影響休閒參與；可利用之休閒經濟資源；利用活動技能可運用至其他活動技能。
- (3)家庭資源：即指住家環境可提供足夠休閒資源；家長瞭解家中其他成員之休閒興趣。

- (4)學校資源：即指學校提供適當與充足之休閒資源。
- (5)社區資源：即指公私立機構單位所提供之休閒遊憩活動；單一性或多元性之私立俱樂部與興趣團體；志願服務機會；有關設施、服務及其他活動資訊之確認；活動參與時可利用之交通工具為何。
- (6)國家資源：同社區資源，並瞭解其資源善用與確認。
- 8.休閒教育之效能：即指專家、教師與家長期從事教育與觀察學生經驗，並依其個人意志填答或口述德爾菲法(Delphi Method)之深度訪談內容與問卷調查法之間項，進而瞭解休閒教育效能之於智障青少年學生如何；其內涵包括：休閒活動具有極大之益處；相關休閒活動能恢復生、心理功能；長期性休閒活動技能可使其恢復生、心理功能；透過休閒活動參與，能使其加入團體與自我肯定技能；透過廣泛性休閒活動技能，可使其可使其恢復生、心理功能；休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會找出其他可行性之休閒參與活動；休閒資源與社區環境結合能促進其恢復生、心理功能；休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會自身參與休閒活動計劃能力。

## 結論與建議

### 一、研究結果與結論

#### 1.德爾菲法(Delphi Method)之施測程序：

##### (1)確立本研究之目標：

- a.瞭解智障青少年學生目前在校期間或在家中休閒生活概況；及其休閒阻礙因素與類別。
- b.瞭解智障青少年學生休閒覺知、社交互動技能與休閒活動技能之培養及指導。
- c.瞭解智障青少年學生可運用之休閒資源是否充足。
- d.瞭解目前學校單位休閒教育落實現況與其效能為何。

##### (2)進行德爾菲法(Delphi Method)深度訪談之調查對象為：

- a.專家A：為該校之教務主任，性別：男，其教育背景為大學畢業，服務年資為三十年。
- b.專家B：為該校之教學組組長，性別：男，其教育背景為大學畢業，服務年資為六年。
- c.專家C：為該校之實習輔導處主任，性別：男，其教育背景為大學畢業，服務年資為二十三年。

##### (3)除運用美國彼德生與谷恩(Peterson and Gunn)所發展之休閒教育內涵模式與蒐集應用於智障青年學生之休閒覺知、社交互動技能、休閒活動技能與休閒資源的相關文獻外，亦期以獲取國內現階段對於智障青少年學生休閒教育之資訊，予以俾益本研究之發展。

#### 2.深度訪談內容分析與專家對其各構面衡量指標之同意程度及修正後指標構建如下（見表2、表3與表4）：



表2 智障青少年學生休閒生活與休閒教育專家深度訪談紀錄表

衡量構面與指標	專家順序	專家A	專家B	專家C
	專家意見說明	專家意見說明	專家意見說明	
1.休閒覺知	(1)休閒活動與其他行為有所不同	會	會	會
	(2)休閒活動動機與興趣	有	有，但較被動	有，表現極明顯
	(3)休閒活動之滿意度	有	有	有
	(4)見到同儕從事休閒活動時，會主動加入參與	較困難	較困難	中輕度可，但重度與極重度較難
	(5)休閒活動之自我負責與掌控	較困難	較困難	中輕度可，但重度與極重度較難
	(6)有休閒活動之習慣	有	有	較少
	(7)休閒概念有所瞭解	困難頗高	困難頗高	困難頗高
	(8)自我決定與選擇休閒活動	困難頗高，且需協助	困難頗高，且需協助	困難頗高，且需協助
	(9)休閒活動可建立良好自我學習態度	是	是	是
	(10)自我瞭解造成休閒滿意度之阻礙	較困難	較困難	較困難
	(11)過去休閒活動之記憶，並能一再應用於現階段生活中	會	會	會
	(12)能依據所獲得之資訊，作為休閒活動之決策	較困難	較困難	中輕度可，但重度與極中度較難
2.社交互動技能	(1)雙人對話溝通之技能	會	會	會
	(2)雙人互助合作之技能	會	會	會
	(3)團體與雙人競賽之技能	會，且強烈	會，且強烈	會，依程度分
	(4)團體妥協之能力	會，依自我意識程度區分	會，依自我意識程度區分	會，依自我意識程度區分
	(5)團體互助合作之能力	會	會	會
3.休閒活動技能	(1)學生均有休閒活動參與能力	有，但須依照個人能力區分	有	有
	(2)學生透過休閒活動技巧可使其學會解決生活自理問題之能力	會，但須依照個人能力區分	會	會
	(3)相關休閒活動能使其運用至其他活動技能	會	會	會
	(4)辨識休閒活動操作之能力	會，但須依照個人能力區分	會，但須由老師領導	中輕度可，但重度與極重度較難
	(5)克服休閒活動之肢體上阻礙	會，須長期教育	會，須長期教育	會，須長期教育
	(6)克服休閒活動之判斷思考阻礙	會，須長期教育	會，須長期教育	會，須長期教育
	(7)克服休閒活動之創造力阻礙	會，須長期教育	會，須長期教育	會，須長期教育
	(8)克服休閒活動之戶外性心理上阻礙	會，須長期教育	會，須長期教育	會，須長期教育
	(9)克服獨立性休閒活動參與	會，須長期教育	會，須長期教育	會，須長期教育

表2 智障青少年學生休閒生活與休閒教育專家深度訪談紀錄表（續）

衡量構面與指標	專家順序	專家A	專家B	專家C
		專家意見說明	專家意見說明	專家意見說明
4.休閒資源	(1)住家環境附近有充足休閒資源	尚可	尚可	尚可
	(2)學校提供適當與充足之休閒資源	是	是	是
	(3)自我學習能力會影響休閒參與意願	會，依其能力不同	會	會
	(4)家庭與學校休閒資源供給會影響休閒參與意願	會	會	會
	(5)家庭與學校附近有充足休閒資源	尚可，仍需加強	尚可，仍需加強	尚可，仍需加強
	(6)休閒活動能使其發揮額外潛在性休閒活動技能	會	會	會
	(7)確認與辨識自身所偏好之活動	會，依能力不同	會	會
5.休閒教育效能	(1)休閒活動具有極大之益處	是	是	是
	(2)相關休閒活動能恢復生、心理功能	會	會	會
	(3)長期性休閒活動技能可使其恢復生、心理功能	會	會	會
	(4)廣泛性休閒活動技能可使其恢復生、心理功能	會	會	會
	(5)透過休閒活動參與，能使其加入團體與自我肯定技能	會	會	會
	(6)休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會找出其他可行性之休閒參與活動	會	會	會
	(7)休閒資源與學校/住家環境結合能促進其恢復生、心理功能	會	會	會
	(8)休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會自身參與休閒活動計劃能力	會，但須長期教育	會，但須長期教育	會，但須長期教育

資料來源：本研究匯整



表3 智障青少年學生休閒生活與休閒教育專家衡量構面指標之同意程度表

衡量構面與指標	專家與同意程度						專家A						專家B						專家C					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1. 休閒覺知	(1)休閒活動與其他行為有所不同			*						*														*
	(2)休閒活動動機與興趣				*				*															*
	(3)休閒活動之滿意度			*						*														*
	(4)見到同儕從事休閒活動時，會主動加入參與		*							*								*						
	(5)休閒活動之自我負責與掌控	*							*															*
	(6)有休閒活動之習慣						*			*									*					
	(7)休閒概念有所瞭解	*							*															*
	(8)自我決定與選擇休閒活動	*						*											*					
	(9)休閒活動可建立良好自我學習態度		*							*														*
	(10)自我瞭解造成休閒滿意度之阻礙	*							*										*					
	(11)過去休閒活動之記憶，並能一再應用於現階段生活中		*							*										*				
	(12)能依據所獲得之資訊，作為休閒活動之決策	*							*										*					
2. 社交互動技能	(1)雙人對話溝通之技能						*											*						*
	(2)雙人互助合作之技能						*											*						*
	(3)團體與雙人競賽之技能							*										*						*
	(4)團體妥協之能力				*													*						*
	(5)團體互助合作之能力							*										*						*
3. 休閒活動技能	(1)學生均有休閒活動參與能力							*										*						*
	(2)學生透過休閒活動技巧可使其學會解決生活自理問題之能力								*									*						*
	(3)相關休閒活動能使其運用至其他活動技能				*						*													*
	(4)辨識休閒活動操作之能力		*							*														*
	(5)克服休閒活動之肢體上阻礙	*							*											*				
	(6)克服休閒活動之判斷思考阻礙	*								*											*			
	(7)克服休閒活動之創造力阻礙				*						*													*
	(8)克服休閒活動之戶外性心理上阻礙				*						*													*
	(9)克服獨立性休閒活動參與			*								*												*

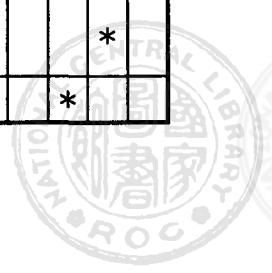


表3 智障青少年學生休閒生活與休閒教育專家衡量構面指標之同意程度表（續）

專家與同意程度 衡量構面與指標		專家A						專家B						專家C					
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
4. 休閒資源	(1)住家環境附近有充足休閒資源			*						*					*				
	(2)學校提供適當與充足之休閒資源					*							*						*
	(3)自我學習能力會影響休閒參與意願					*							*						*
	(4)家庭與學校休閒資源供給會影響休閒參與意願					*						*					*		
	(5)家庭與學校附近有充足休閒資源					*					*						*		
	(6)休閒活動能使其發揮額外潛在性休閒活動技能			*							*								*
	(7)確認與辨識自身所偏好之活動		*							*						*			
5. 休閒教育效能	(1)休閒活動具有極大之益處					*						*						*	
	(2)相關休閒活動能恢復生、心理功能					*						*							*
	(3)長期性休閒活動技能可使其恢復生心理功能			*							*								*
	(4)廣泛性休閒活動技能可使其恢復生、心理功能				*						*								*
	(5)透過休閒活動參與，能使其加入團體與自我肯定技能					*						*							*
	(6)休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會找出其他可行性之休閒參與活動			*							*						*		
	(7)休閒資源與學校環境結合能促進其恢復生、心理功能				*							*							*
	(8)休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會自身參與休閒活動計劃能力				*						*						*		

\* 代表同意程度；1代表非常不同意，2代表不同意，3代表有點不同意，4代表有點同意，5代表同意，6代表非常同意。

資料來源：本研究匯整



表4 本研究休閒教育內涵模式各構面與指標修正

原始構面與指標	修正後之構面與指標
(一)休閒覺知： 1.休閒知識：(1)休閒概念；(2)休閒行為與其他行為之同異性；(3)休閒參與之益處；(4)本身對於休閒參與之責任。 2.自我覺知：(1)休閒參與之能力及限制之分析；(2)過去休閒活動與遊戲型態；(3)休閒行為與其它行為之動機；(4)目前對於休閒型態之滿意度。 3.休閒與遊戲態度：(1)一般社會上對於休閒與遊戲之態度；(2)遊戲與態度間之關係；(3)影響休閒滿意度之阻礙；(4)家庭於年幼時期對孩童教導之態度。 4.相關休閒參與及決策技能：(1)檢測出具可行性之休閒參與替代方案；(2)能依據所獲得知資訊作為休閒活動之決策；(3)休閒活動參與之計劃能力；(4)解決問題之能力。	(一)休閒覺知： 1.休閒知識：(1)休閒概念；(2)休閒行為與其他行為有所不同；(3)本身對於休閒參與之責任。 2.自我覺知：(1)休閒活動之動機及興趣；(2)目前對於休閒活動型態之滿意度。(3)影響滿意度之阻礙與限制分析 3.休閒與遊戲態度：(1)遊戲與態度間之關係；(2)影響休閒滿意度之阻礙；(3)家庭於年幼時期對孩童教導之態度與推廣。 4.相關休閒參與及決策技能：(1)檢測出具可行性之休閒參與替代方案；(2)能依據所獲得知資訊作為休閒活動之決策；(3)休閒活動參與之計劃能力。
(二)社交互動技能： 1.雙人互動技能：即指學生之對話溝通、互助合作，及競賽之技能。 2.小團體互動技能：即指學生之團體妥協、合作技能與自我肯定技能。 3.大團體互動技能：同小團體互動技能。	(二)社交互動技能： 1.雙人互動技能：即指學生之對話溝通、互助合作，及競賽之技能。 2.小團體互動技能：即指學生之團體妥協、合作技能。 3.大團體互動技能：同小團體互動技能。
(三)休閒活動技能： 1.傳統類： (1)運動類：如打球、郊遊與旅行、游泳、慢跑、散步、登山及健行等...。 (2)藝術與手工藝：如木工、皮革製造、針織或縫紉等...。 (3)心智遊戲與嗜好：如板（紙）上遊戲、字謎等...。 2.非傳統類： (1)家庭裝潢與維修：如做家事等...。 (2)植物培植與寵物養育。 (3)領導與社區服務：如志願服務於社區，以成為社區志工委員或團體任務成員等...。	(三)休閒活動技能（含活動類別）： 1.傳統類（呈現於敘述性統計中）： (1)運動類：如打球、郊遊與旅行、游泳、慢跑、散步、登山及健行等...。 (2)藝術與手工藝：如戲劇表演、做手工藝品及繪畫等...。 (3)心智遊戲與嗜好：如打電玩、玩遊戲、唱歌、看電視、聽音樂、電影及看錄影帶(或VCD)、棋藝或排藝、打擊樂與節奏樂等...。 2.非傳統類（呈現於敘述性統計中）： (1)家庭裝潢與維修：如做家事、烹飪等...。 (2)園藝與寵物養育。 (3)欣賞性活動：如閱讀及戲劇欣賞等...。 3.學生／子女均有休閒活動參與之能力。 4.學生／子女透過休閒活動技巧學會解決生活自理問題之能力。 5.相關休閒活動能使其運用至其他活動技能。 6.能克服肢體上之阻礙。 7.能克服判斷思考之阻礙。 8.能克服創造力之阻礙。 9.能克服戶外性休閒活動之心理阻礙。 10.能克服缺乏獨立性之休閒活動參與。 11.能辨識與操作休閒活動之能力。
(四)休閒資源： 1.活動機會：(1)潛在性的休閒參與活動；(2)確認自己偏好活動。 2.個人資源：(1)個人能力與資源足以影響休閒參與；(2)可利用個人之休閒經濟資源；(3)利用活動技能可運用至其他活動技能。 3.家庭資源：(1)瞭解家中其他成員之休閒興趣；(2)住家環境附近之資源。 4.社區資源：(1)公私立機構單位所提供之休閒遊憩活動；(2)單一性或多樣性之私立俱樂部與興趣團體；(3)志願服務機會；(4)有關設施、服務及其他活動資訊之確認；(5)活動參與時可利用之交通工具為何。 5.國家資源：同社區資源，並瞭解其資源善用與確認。	(四)休閒資源： 1.活動機會（呈現於敘述性統計中）：(1)學校與家庭所提供之活動為何；(2)適合之活動為何；(3)潛在性的休閒參與活動；(4)確認自己偏好活動。 2.個人資源：(1)個人能力與資源足以影響休閒參與；(2)利用活動技能可發揮額外潛在性之活動技能。 3.家庭資源：(1)住家環境可提供足夠與適當之休閒資源；(2)瞭解家中智障子女之休閒興趣；(3)住家環境附近之資源。 4.學校資源：(1)學校提供適當與充足之休閒資源；(2)學校附近環境可提供足夠休閒資源；(3)瞭解學校智障學生之休閒興趣。
	(五)休閒教育效能： 1.休閒活動具有極大之益處。 2.相關休閒活動能恢復生、心理功能。 3.長期性休閒活動技能可使其恢復生、心理功能。 4.透過休閒活動參與，能使其加入團體與自我肯定技能。 5.透過廣泛性休閒活動技能，可使其恢復生、心理功能。 6.休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會找出其他可行性之休閒參與活動。 7.休閒資源與社區環境結合能促進其恢復生、心理功能。 8.休閒活動與休閒教育之指導，能使其學會自身參與休閒活動計劃能力。

資料來源：本研究匯整



本研究根據表2與表3之智能障礙青少年學生休閒生活與休閒教育之訪談內容與同意程度，其結論歸納如下：

- 1.關於休閒覺知之相關意涵，各學者專家一致認為休閒教育與休閒活動之落實，其對於智能障礙青少年學生仍可恢復既定之生心理效能；但部份指標亦顯示，智能障礙青少年學生對於休閒覺知之意識，仍需長期的學習與引導，故其效能之判定，應以長期性之教育與觀察，才能顯現效能之確立；此結果與部份學者所提出之論點亦相互應證（葉源鎰、張偉雄，民92）。
- 2.關於社交互動技能部份，專家學者認為透過休閒教育與休閒活動之實施，能使智能障礙青少年學生習得社交互動技能之運用，以達其未來社會適應性之效能。此結果與部份學者所提出之論點亦同（盧台華，民75；莊懷義等，民79；葉源鎰、張偉雄，民92）。
- 3.關於休閒活動技能，專家學者認為智能障礙青少年學生透過休閒教育與休閒活動之落實，即能達其休閒活動技能之成效，但須透過長期性教育、引導與觀察，其效果則會逐一顯現。此一論點與部份學者所提出之研究結果亦同（陳啓森、林曼蕙，民90；葉源鎰、張偉雄，民92）。
- 4.關於休閒資源，專家學者認為智能障礙青少年學生透過休閒教育與休閒活動之落實，即能達其個體善用其相關休閒資源；此外，其亦認同目前政府、學術單位、社區與家庭等，則提供足夠之休閒活動資源，以利於智能障礙青少年學生運用；此一論點與張偉雄（民91）所提出之研究結果相互應證。
- 5.關於休閒教育效能，本研究之專家學者一致認為智能障礙青少年學生透過相關之教育、學習與引導，即能達其相關休閒活動與休閒教育之效能，但其過程仍須藉由長期性之培養與觀察。

最後，本研究為建構智能障礙青少年學生休閒教育內涵模式之適切性指標，除將Peterson and Gunn於1984年所提出之“休閒教育內涵模式”為基石外，並佐以國內外相關文獻之學理，以使其本研究之構面指標與構念具內容效度(Content validity)；本文經由專家學者審視該架構並達其共識後，進而修正原始架構之構面測量指標以符合針對智能障礙青少年學生之休閒活動與休閒教育效能之探析條件（見表4）。綜合上述，可瞭解智障青少年學生休閒生活與休閒教育現況外，其本身休閒活動與休閒教育對於所謂之弱勢族群而言，其影響亦為正向之成效，並對其生、心理均有恢復之功能；然而箇中之落實並非僅是學校之職責，亦是家庭、社區與社會所應共同背負之責任。另外值得一提的是，從專家訪談內容分析中，可洞悉智障青少年學生之休閒生活與休閒教育，仍須有待努力之方向：

- 1.家庭與社區對於智障青少年學生休閒生活與休閒教育之倡導，更須強化。
- 2.政府與有關當局經費支持、實質性協助與法令落實之強化。
- 3.應給予學生對於所培養之技能有成果表現機會，並多予以鼓勵，增加自信與社會適應性。

## 二、建議

由上述研究結果發現，智能障礙青少年學生休閒活動與休閒教育內涵之建構，仍屬發展社會適應重要之因素，然而現今學校單位或家庭對於其休閒教育與休閒活動礙於環境、資源、經費、共識之協調與法令等限制，而無法倡導與發揮其既有之效能。鑑此，茲將本研究予以建議如下：

- 1.休閒覺知方面：



- (1)學校與家庭應相互配合，經常性觀察學生在校與家中所參與休閒活動之狀況，並將其作為每日教案紀錄。
- (2)改善個人肢體動作之能力，提昇自我信心，進而參與多元化之休閒活動及強化休閒概念。
- (3)評估與瞭解智能障礙青少年學生或子女的困難與阻礙，並能洞悉其休閒需求為何。
- (4)多帶智能障礙青少年學生或子女參與一班人所參加之戶外活動，並發展多元化休閒活動，以使其強化社會適應性。

#### 2.社交互動技能方面：

- (1)強化語言溝通能力，使其減少參與活動過程中溝通之障礙。
- (2)辦理親子活動、藝文活動、及鼓勵家長從事假日旅遊；或結合社區資源，安排效外交學善用各項社會休閒資源，以促進智能障礙青少年學生社交互動能力。

#### 3.休閒活動技能方面：

- (1)對於從未接觸之休閒活動，教師、相關專業人員與家長應作適當之導引，以培養多元之活動技能。
- (2)倘若智能障礙學生或子女對某些休閒活動技能有過去之學習經驗法則，則可利用其經驗基礎發展更深度之休閒活動。

#### 4.休閒資源方面：

- (1)利用專案設計，向有關當局申請足夠經費幾建設更具多樣化之休閒設施或設備；並以此發展適合學生或子女之休閒資源。
- (2)提倡並教育教師、智能障礙青少年學生或子女、與家長，有關休閒資源之運用及保存。

依據上述所列出之建議，倘若其間能相互整合，相互支援，定能將智能障礙青少年學生休閒教育與休閒活動完全落實，以增進休閒與自我覺知、促進社交技能，及發展多元化之休閒活動技能與資源，期能藉由相互運用與結合，以提昇休閒教育之效能。鑑此，本研究亦將其後續研究建議陳述如下：

- 1.來研究納入學生課後在家期間之觀察紀錄，能作一深入分析，並比較其間之相異點為何。
- 2.關社區資源與社會(國家)資源之於休閒教育之探討，未來能將其納入研究之構面與分析指標。
- 3.續研究能運用熵值(Entropy Index)研究法進行各構面與指標之權重分析與一致性檢定，期以建構完善之休閒教育內涵模式。
- 4.於與本文之相關研究相當有限，故擬以將其作為未來長期性之研究與分析，並針對休閒活動技能與休閒資源二構面之於休閒教育效能之相關性指標，容為後續予以修正，期以發展完善適用之休閒教育內涵模式。

## 參考文獻

1. 何福田、蔡培村，青少年的休閒教育，師友月刊，226，民國八十五年，頁2-3。
2. 林千惠，從社區統合觀點談重度殘障者休閒娛樂技能之教學，特教園丁，8(2)，民國八十一年，頁1-7。



3. 洪榮照，特殊學校、教養機構及障礙學生休閒活動之探討，臺中師院學報，9，民國八十四年，頁28-55。
4. 胡文婷，淺談智能障礙兒童的休閒生活，社教資料雜誌，193，民國八十三年，頁16-19。
5. 高俊雄，休閒教育之理念、規劃與實現，學生輔導雙月刊，60，民國八十八年，頁8-15。
6. 莊懷義、劉焜輝、曾端貞、張鐸嚴，青少年問題與輔導，國立空中大學，民國七十九年。
7. 張淑娟，成年智障社會生活技能訓練，特教園丁，10(4)，民國八十四年，頁15-16。
8. 張蓓莉、孫淑柔，特殊需求兒童職業手冊，臺灣師範大學特教中心，民國八十四年。
9. 張偉雄，智能障礙青少年學生休閒教育之研究—以高雄市立楠梓特殊學校為例，南華大學旅遊事業管理研究所碩士論文，2002。
10. 張玉鈴，大學生休閒內在動機、休閒阻礙與其休閒無聊感及自我統合之關係研究，國立高雄師範大學輔導研究所碩士論文，民國八十七年。
11. 陳啓森、林曼蕙，青少年階段智能障礙者休閒活動阻礙因素之探討。國立臺灣體育學院學報，8，民國九十年，頁123-136。
12. 葉源鎰、張偉雄，智能障礙青少年學生休閒活動與休閒教育之研究，旅遊管理研究，3(1)，民國九十二年，頁43-62。
13. 盧台華，如何輔導智能障礙學生之休閒生活。特殊教育季刊，9，民國八十五年，頁43-45。
14. Brannan, S. A., Chinn, K. B., & Verhoven, P. J., What is leisure education? a primer for persons working with handicapped children and youth, Washington, DC: Hawkins and Associates, 1981.
15. Dattilo, J., Murphy, & William D., Leisure education program planning—A systematic approach., State College, PA: Venture Publishing, 1991.
16. Dattilo, J. & Schleien, S. J., "Understanding leisure services for individuals with mental retardation", Mental Retardation, 32(1), 1994, pp.53-59.
17. Mundy, J., & L. Odum., Leisure education: theory and practice, NY: John Wiley & Sons., 1998a.
18. Mundy, J., A conceptualization and program design. In L. Neal (Ed.), Leisure today: selected readings (pp.17-19), Washington D. C.: Harper, 1976.
19. Mundy, J., & L. Odum, Leisure education: theory and practice, NY: John Wiley & Sons, 1979
20. Peterson, C. A., & Gunn, S., Therapeutic recreation program design : Principles and procedures. Englewood cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.
21. Reynolds, R. P., normalization: A guideline to leisure skills programming for handicapped individuals. IN P. Wehman & S. Schleien(Eds.), Leisure programs for handicapped persons ,pp.1-13. Baltimore: University Park Press, 1981.
22. Sheridan, S.G., & Springfield, H.L., Age appropriate games in the teaching of leisure to persons with mental retardation. Presenter at the annual meeting of the American Association on Mental Retardation. (pp.25-29), 1987.
23. Wehman, P. Renzaglia, a., & Bates, P., Designing and implementing leisure programs for individuals with severe handicaps. IN M. P. Brady & P. L. Gunter(Eds.). Integrating moderately and severely handicapped learners, (pp.214-237). Springfield, IL: Charles C. Thomas, 1985.

## ABSTRACT

# Delphi Method Review : A Study of Constructing Appropriate Criterions on The Leisure Education Content Model for Mentally Retarded Adolescent Students

Wei-Hsiung Hector Chang\*, Yuan-Iric Yeh\*\* and Juei-Shen Wang\*\*\*

\*Graduate Institute of Business Operation Management,  
Chang Jung Christian University,

\*\*Department of Tourism Management, Providence University,

\*\*\*Department of Hotel and Restaurant Management,  
Chia-Nan University of Pharmacy and Science,  
Tainan, Taiwan 71710, R.O.C.

## ABSTRACT

The study is namely aimed to construct the appropriate criterions of the leisure education content model for mentally retarded adolescent students through the perspectives of academic-institute and family-unit. Through the past reviews of studies, it has been found that the implementations and practices of leisure education could be gradually effective on handicapped individuals. According to above statement, firstly we ought to integrate related theories and literatures. Next, we are going to construct initial relevant dimensions and indicators through "Leisure Education Content Model", which proposed by Peterson and Gunn in 1984. Finally, the Delphi Method would be utilized to modify the initial relevant dimensions and indicators, and to identify the fitness to the leisure education content model. Nevertheless, for the post-study, it is suggested that we should hypothesize related consistency and indexes for the dimensions and indicators via Entropy Method. Furthermore, it would be anticipated to develop the appropriate and whole leisure education model.

**Key words:** Leisure, Leisure education, Special education

