

# 創擬學校之教育理念與實踐案例

郭雄軍 新北市雲海國民小學校長

蔡淑玲 嘉義縣社團國民小學校長

## 壹、前言

2008年聯經出版公司發行「在地遊學－臺灣生活文化全體驗」一書，選擇13個休閒生活場域，包含農村、海洋、森林、茶園、牧場、漁村、部落、有機農場等，當作「創造性模擬學校」來進行學習。所謂創擬學校（creative simulation school）就是一種「可創造教育價值、可產出學習意義、可表達臺灣生活文化、可操作體驗的模擬學校」。

行政院農委會之休閒農業政策，以農林知識經濟積極推動「校外教學」、「生態教育」、「體驗學習」等教育服務活動。林務局大力建構「森林學堂」之自然學習中心。交通部觀光局推動「臺灣觀光年－遊客倍增」，極力爭取國際人士或海外學校來臺遊學。各國家風景區結合在地學校發展風景區遊學圈。2007年教育部開始推動「在地遊學－Discover Formosa」全國100條遊學路線，涵蓋臺灣各角落歷史文化、環境生態、風土民情及特色產業、社教文化場館等。希望能提供給各級學校師生、家長和社會民眾利用這100條遊學路線，進行深度學習之旅。各校發展在地特色課程，舉辦特色遊學活動，全面帶動「旅遊新概念；學習新主張」，臺灣遊學已經形成一種創意教育風潮。

將知識農業、運動休閒、自然體驗等要素，融入學生之創意遊學系統，結合教育與休閒遊憩資源，共同規劃設計課程與活動內容，並為不同年齡層的學生實施「客製化」之學習遊程。從相關理論與實證研究發現：包含認知、技能、情意之學習，都必須透過有系統安排的情境與互動引導來轉換，如此才能豐富孩子的生活經驗和情感。

## 貳、理念學校與創擬學校

### 一、理念學校的平臺

國家教育研究院自2009年開始啟動「理念學校論述建構與實踐」的社群互動平臺，融入各種類別系統的學校人士，自然包含「創擬學校」的倡導和經營者，因為他們也懷抱著所謂的「教育理念和思維」。理念學校的創新作法及對現有教育改革的催化作用，缺少系統連結、研究與發展。例如：「目前教育部推動的九年一貫課程精神，許多都是各理念學校已經做出來的東西，並不抽象，只是它們的經驗沒有被重視及推廣」（馮朝霖，2006）。

臺灣每個角落都蘊藏著豐富的故事，在地的每個生命都躍動著動人的音符。爲了倡導品味在地豐富的文化風采，激勵身體力行的互動式學習，教育部曾提出「在地遊學·發現臺灣－Discover Formosa」的想法，集結各縣市規劃出100條路線，展現臺灣各個角落所提供的寬廣舞臺，以大自然爲學習教室與走動學習的方式，讓孩子們透過不同的體驗，深刻認識臺灣的歷史文化、環境生態、風土民情及特色產業（郭雄軍，2007）。

所謂「理念學校」是一種教育思維的面向和行動的方式，整合既有的學校型態和創造性的非學校的場域，略指三端：

（一）體制外之另類學校，自從1994年民間發動教改以來，基於不同的教育思維和哲學觀點，開創別樹一格的課程運作模式，臺灣各地發展諸多另類教育之體制外學校。例如：森林小學、華德福中小學、人文中小學、種籽學苑、全人中學、道禾中小學、臺南翠亨心、司馬庫斯實驗分班等中小學。

（二）體制內之國中小特色學校：教育部自96年起，每年評選補助100所國中小特色學校，融入各校之環境資源和特色人文等素材，規劃本位特色課程，營造特色遊學等型態，也建構出體制內的理念學校。例如：新北市雲海國小和嘉義縣社團國小之雲端跨境聯盟、基隆港都六校聯盟、南投縣日月潭五校遊學聯盟、宜蘭縣香格里拉五校遊學聯盟、新竹縣山海連線五校聯盟、彰化縣八卦山五校聯盟、苗栗縣南通湖遊六校遊學聯盟等。

（三）無體制之創擬學校：乃是一種主題式短期學習之創造性模擬學校，運用休閒遊憩資源，進行場域知識之體驗教育活動。在場域內進行有規劃性的課程、有系統性的教學，誘發國中小學生觀察實作之學習動機，可創造教育價值和學習意義，亦可操作和評量的模擬學校。例如：鶯歌臺華陶瓷窯場、陶瓷博物館、宜蘭縣香格里拉農場、苗栗縣飛牛牧場、屏東縣恆春生態農場、臺中市老樹根木工場、日月潭國家風景區、壘山國家風景區、各地森林遊樂區自然中心等。

### 二、創擬學校思維

管理學大師杜拉克：「成長的停止，就是死亡的開始。」很多特色學校或民間休閒農場、觀光工廠已經改變模式，企圖航向寬廣的藍海，尋找教育更多的可能，創造更多的魅力和感動，讓學生擁有優質的「知識和體驗」，除了博覽群籍，也可以徜徉山林、溪流、步道、農場、田園、海邊，閱讀大地學知識，學習人群和自然的互動、懂得社會的人情關懷和自我的生活能力。因此，創擬學校（Creative simulation school）就是從理念思維、實施策略與行動層次發展成一種「可創造教育價值、可產出學習意義、可表達臺灣生活文化、可操作體驗知識」的模擬學校（蔡淑玲、郭雄軍，2008）。

有一種說法：「特色學校是體制內的另類學校，另類學校是體制外的特

色學校，創擬學校是無體制的藍海學校。」目前推動創擬學校的發展，相當程度顛覆了對傳統學校教育的認識與想像，開啓另一個學習之窗，成爲另一種理念學校，也爲文化、觀光、休閒、遊憩等產業，引入另一種教育經營模式的思維。

## 參、創擬學校與校外學習場域

### 一、校外教學

#### (一) 校外教學之定義

國內外學者對校外教學的定義眾說紛紜，茲整理略述於後。王靜如（1991）認爲校外教學是教師運用社會上相關的教學資源，彌補教學的不足。王佩蓮（1998）則認爲校外教學著重於自然環境中學習，利用相關活動與學科的結合，擴展教學空間，提升學習意願和教學效果。校外教學也可以說是由學生、教師和參與工作的校外教學資源人物共同發展的課程，是一種有目標、有規劃的綜合性教學活動（李晶、林儷蓉，2001）。紀正德（2006）則指出，校外教學的範圍是以校外各地爲實施教學的地點，著重的是落實「教育即生活」的理念，運用校外的教學活動與學科的結合，提升學習意願。綜而言之，校外教學可以增進學生的學習經驗、提升學習興趣、補充教室教學之不足。

#### (二) 校外教學與戶外教學

近年來常爲教育學界引用之戶外教學亦可視爲校外教學的一種形式（李晶，2001）。李崑山（1994）曾將戶外教學分爲校園戶外教學與校外之戶外教學二類。目前國民小學辦理校外教學活動，大多將戶外教學合併在每學年舉辦一次的學生旅遊或遠足活動（胡安慶、蔣憲國、張惠真，1997）。這也是當前校外教學的主流形式，一般而言，除了畢業旅遊外，校外教學大多以一日遊爲主。

教育部（1998）「國民教育階段九年一貫課程總綱綱要」明訂三項課程目標：人與自己、人與自然、人與社會。七大學習領域包括語文、健康與體育，社會、藝術與人文、數學、自然與科技、綜合活動。重視學生經驗之統整及身心的發展；課程的彈性與連續，有彈性自主的空間。戶外教學無疑是達成新課程理念的利器（紀承維，劉惠元，2004）。

#### (三) 校外教學活動之類別與目的

王順美（1993）將戶外教學活動歸納整理出目前符合校外教學活動的類別：

- 1.以欣賞爲主的活動：走出校外、聆聽流水潺潺描繪聲音的地圖，目的是親近大自然。
- 2.以探訪歷史古跡爲主的活動：從歷史角度看人類歷史文明，環境變遷，

目的是給一些省思，什麼是好的，什麼需要長期保存。

- 3.以參觀現有的設施運作過程為主的活動：到自來水廠、焚化廠、資源回收廠，觀看實際操作，可了解現實社會對環境資源的利用與保護。
- 4.以在社教機構學習為主的活動：到動物園、博物館、國家公園的展示館去學習有系統主題式的展示，或動手操作一些設施讓學生在課本所學具體化，以加深概念、建立態度。（彭文珊、周玉秀，2005）。
- 5.目前校外教學更強調體驗學習，重視DIY（Do It Yourself）活動。

#### （四）校外教學之目的

王鑫（1992）指出，校外教學的目的在於配合學校教學及彌補學校教學的不足。臺灣省各級學校校外教學參考手冊明訂「校外教學的目的在於以生活教育與品德教育為中心，培育德智體群美五育均衡發展之學童」，並指出校外教學的四大目的為「配合學校課程，從直接體驗來學習相關知識」、「啟發不同的興趣」、「學習生活中的各種行為，以達成技能領域之教學」以及「增進人與人之間的關係」（李晶，2001）。李雅菁（2001）文中提到反對玩玩就算了的校外教學，不然家長自己都可以做到的事，何必勞師動眾。由此可見，校外教學有其課程與教學上的特有目的，與平常家長帶孩子出外旅遊不同。

#### （五）教師對校外教學目的地之期望

李晶（2001）曾進行休閒農場提供資源實施校外教學活動之研究，她以國小教師觀點，發現「輔助教學目標的達成」、「活動安全的協助」、「課程設計的配合」是影響教師是否願意再度安排農場實施校外教學活動的主要因素。該研究之調查題項略述於下：

- 1.「輔助教學目標的達成」層面：生產資源（包括農畜產品的生產場所、農畜產品的加工場所、農畜產品的銷售場所）；生活資源（包括農家文物展示、對農家生活體驗）；生態資源（包括農場動植物及其他生物、農場實質環境、農場生態體系）。
- 2.「安全協助」層面：提供協助做好事前勘查的工作、提供當地相關急難救助單位的資料、提供修築良好的聯外與區內道路、在聯外交通時間過長的中途提供或建議——安全的休息站、能配合或協助依既定的時間進行教學活動、提供的教學活動能吸引全體同學共同參與，避免學童單獨行動。
- 3.「課程設計」層面：事前主動提供有關當地特性，如自然、人文等資料；事前主動提供有關農場內部的資料；可提供有助於校外教學課程編排的相關資料；可提供依當地特性配合國小課程設計的校外教學活動（紀正德，2006）。

## 二、經驗學習

經驗學習圈（Experiential Learning Cycles）的哲學基本是從杜威的學說而來，基於於杜威的主張，經驗學習圈強調教育與訓練最重要與最基本的概念就是：經驗的本質（nature of experience）。經驗學習圈是將經驗學習歷程劃分為許多階段的一些理論模式，一般是指由kolb在1984年提出的四階段經驗處理模式，主要包括具體的經驗、對經驗的反應、經驗的抽象化與抽象化經驗的運用等四個階段（圖1），其進程如下列說明（李義男，2003）：

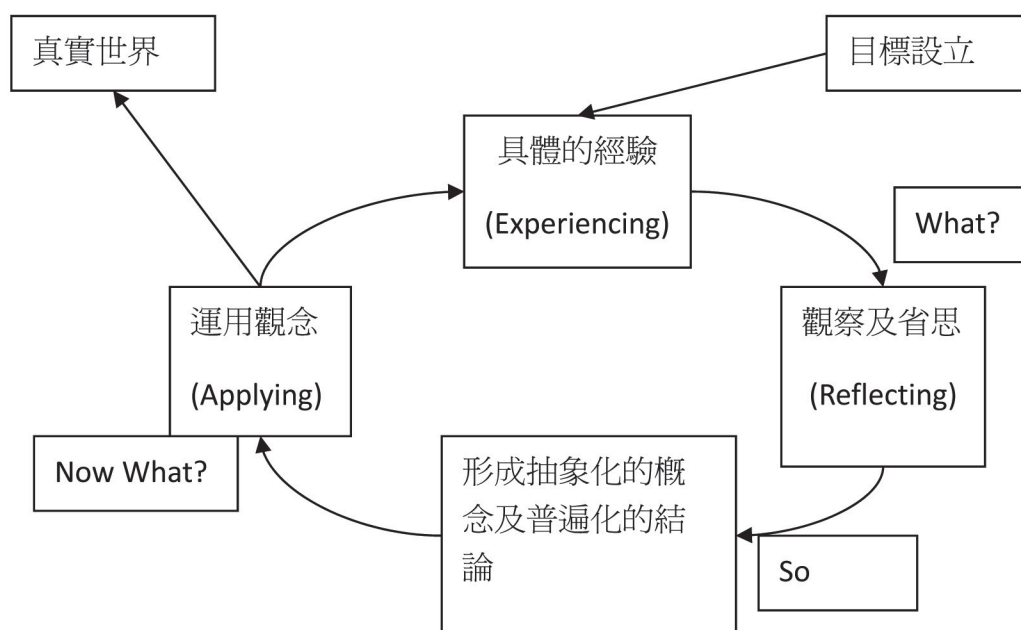


圖1 經驗學習圈

（一）具體經驗：個人積極參與當前的活動。依靠直覺和感情去反應情況；此時注重廣泛的參與，有能力吸取各種新的經驗；這是多元化的學習過程；具體經驗屬於體能感官的經驗，多方面體驗的知識。

（二）反應觀察：個人要對學習情況作一暫時和公正的感想。有能力從各種角度去觀察和反映所學的經驗；這是轉化的學習過程；反應經驗是內向化的吸收，做智力上的判斷的經驗。

（三）抽象觀念：應用合理的思考和評鑑所學的經驗。有能力整合各種觀察和反應事物的原理，又有系統的歸納出理論觀念；這是擬集的學習過程；抽象觀念是歸納新的學習，而領會變化的經驗。

（四）實驗活動：強調將所學到的經驗去參與活動，和冒險去學習運用原理於新的情況。這是調適的過程；活動實驗是掌握改善的新經驗應用於其他情

況。

將活動經由經驗學習圈的設計之後，可使參與學員在學習新知的同時也能在舊有已知的經驗上做更進一步的反思和內化的動作，使所學的內容能應用到日後的生活中，因此特別重視活動最後的分享回饋階段。此階段通常使用「What?」、「So What?」、「Now What?」三種基本問題來促使團體討論其經驗，與「經驗學習圈」觀念結合：

- 1.What?：問成員們在活動中「發生了什麼『事實』？」討論團體互動的實況和個人發生的問題。
- 2.So What?：「有沒有造成任何改變？」鼓勵成員將此種經驗抽象化和普遍化。並要求成員根據個人和團體的目標來評估表現結果以及給予其他團員回饋。
- 3.Now What?：成員決定應如何將他們所學的應用到下一個活動和真實生活中，以希望能有較好的改善以及期待活動中所得的經驗或技巧對日後有所助益作為活動結束。

### 三、遊程教學轉換模式 (Transformation Model for Teaching and Learning by Traveling)

高俊雄(2009)表示，教學(teaching and learning)是針對學員的特質，採取適當的教材與教法，以有效轉換(transform)教導者和學習者對於特定主題領域的認知、技能和情意。在資訊普及與可及性高的環境下，教導者和學習者雖然可以很容易接觸到並取得特定主題領域的資訊，但是他們不一定會主動、積極、自主、持續的去提升教與學的效果。也因此，現代的教學應該同時加強「如何教」和「教什麼」。這也是教育部最近五年鼓勵學校嘗試創新的教學形式，例如：針對中小學的「特色理念學校計畫」；大專校院的「特色領域」或「教學卓越計畫」。

教學的目的主要在轉換教師和學生的認知、情意、態度和技能；教材和教法則是教學的手段。遊程教學(teaching and learning by traveling, TLT)簡稱遊學，是最近引起大家注意的一種教法，其概念與作法是：將學生帶出傳統的教室，以旅遊的形式進行有計畫、有主題、有內涵，經由實地體驗、團隊互動、分享、討論等過程，有效提升教師和學生對於特定主題的認知、情意、態度和技能。

遊程教學轉換模式(Transformation model for TLT)，期能確保遊程教學的品質、達成教學的目標。

#### (一) 體驗知識與套裝知識並重

從嘗試回答【孩子爲了什麼去學校?】探討教學的本質、目標與形式，黃武雄(2007)的結論是：學校教學的目的是爲孩子【打開經驗世界與發展抽象

能力，以便與世界真正連結】。協助孩子除了具備維生的能力外，還能夠透過和社會互動連結，而產生創作的動機與成果。因此，各級學校應該協助學生兼備體驗知識與套裝知識。

## （二）體驗學習

Kolb（1986）主張體驗學習（experience learning）是正式教育、工作以及個人成長重要的連結因素，在學習過程中積極參與對於學習者的認知具有明顯的省思與內化效果。經驗學習有六種特徵：

1. 過程和結果都是學習重要的一部分。
2. 學習是基於實地經驗持續的過程。
3. 學習過程需要對理想和現實社會之間的衝突進行調適。
4. 學習也是調適融入社會全面性的過程。
5. 學習包括個人和環境之間的交換。
6. 學習是創造知識的過程。

在休閒管理高等教育普遍設有實務課程，由教師帶領學生到校外親自參與實務服務工作。高俊雄（2005）針對實務教學對於學生在運動賽會管理能力的影響研究發現：透過教師和學生有計畫的安排、準備與諮詢、支援，學生在實習過程中，能夠具體扮演角色、執行任務，在人際互動、自我管理能力和自信心，學生都會呈現明顯的成長；對於專業領域抽象的邏輯與學理，學生則會因為實習過程具體接觸而增進理解與應用能力；如果學生累積充分的人際互動、自我管理、自信心以及專業知識，只要有機會擔任主管角色，在教師從旁諮詢協助下，其領導統馭的能力也會明顯成長。

## （三）休閒教育：休閒能力組合與學習階梯

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。而隨著社會變遷、工作時數縮減、自由時間增加，人們的生活重心逐漸從工作擴大到家庭和個人興趣，休閒本身也成為提升個人生活品質重要的來源。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之外，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，促進有意義的休閒參與體驗，Dattilo & Murphy（1991）稱之為休閒教育活動，如圖2。

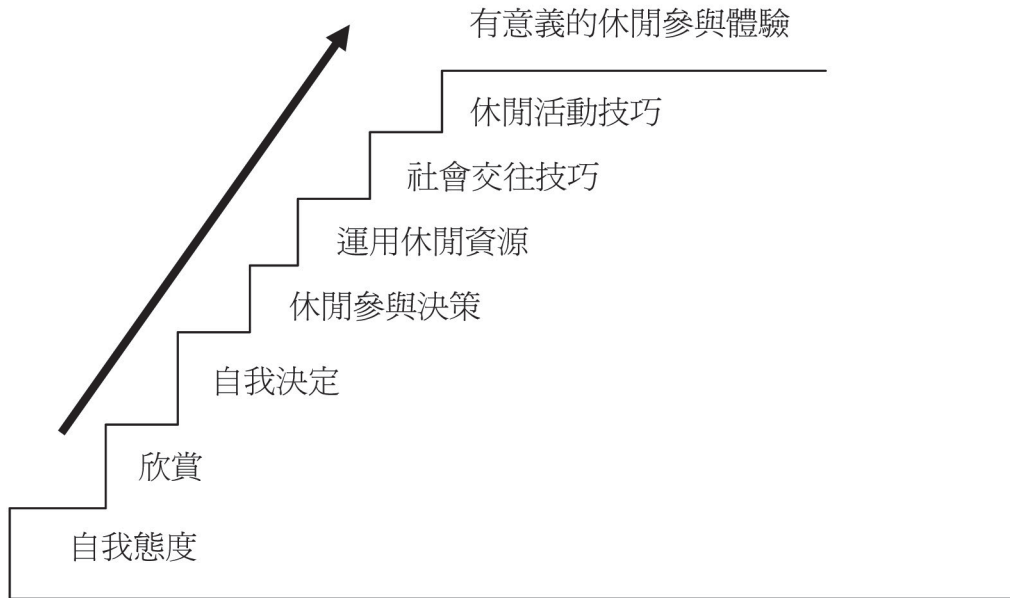


圖2 休閒能力養成階梯 (Dattilo & Murphy,1991)

- 1.自我態度：了解自己休閒偏好，自己過去、現在休閒參與情形，自己具備的休閒能力技巧，自己對休閒的評價、參與休閒的動機與行為，以及對於自己的休閒生活是否滿意。
- 2.欣賞：了解休閒概念、休閒生活形態、認同休閒是生活喜悅快樂的泉源，休閒不必需要特定的時間，可以促進休閒體驗的情境、環境與活動。
- 3.自我決定：包括自由選擇參與活動、內生動機、控制自己的行為，影響自己周遭臨場環境，減少人際間比較、增加自我逐步改善。
- 4.休閒決策：根據自己的價值與偏好選擇參與適當的休閒，依照自己的需要與目標決定休閒參與，運用問題分析解決技巧。
- 5.運用休閒資源：了解現存可用的資源、如何運用、必須具備的條件。
- 6.社會交往技巧：口語、非口語溝通能力，與人融洽相處的能力。
- 7.休閒活動技巧：可以從選擇參與的活動中獨立積極參與，並獲得享受與滿足。

#### (四) 認真休閒與遊憩專門化促進依戀

認真休閒 (serious leisure) 與遊憩專門化 (recreational specialization) 會促使個人對某一地點 (place) 或某項活動 (program) 產生依戀 (attachment)，強化其情意態度 (Scott、Cavin & Shafer, 2007)。旅遊是休



閒的一種形式，可以形塑教師和學生認真休閒；爲了達到教學目的，必須導入專業，提供教師和學生在特定主題領域的認知與練習技能。

(五) 教學轉換過程 (transformation of teaching and learning)

遊程教學主要有六類轉換，如圖3所示，分別說明如後。

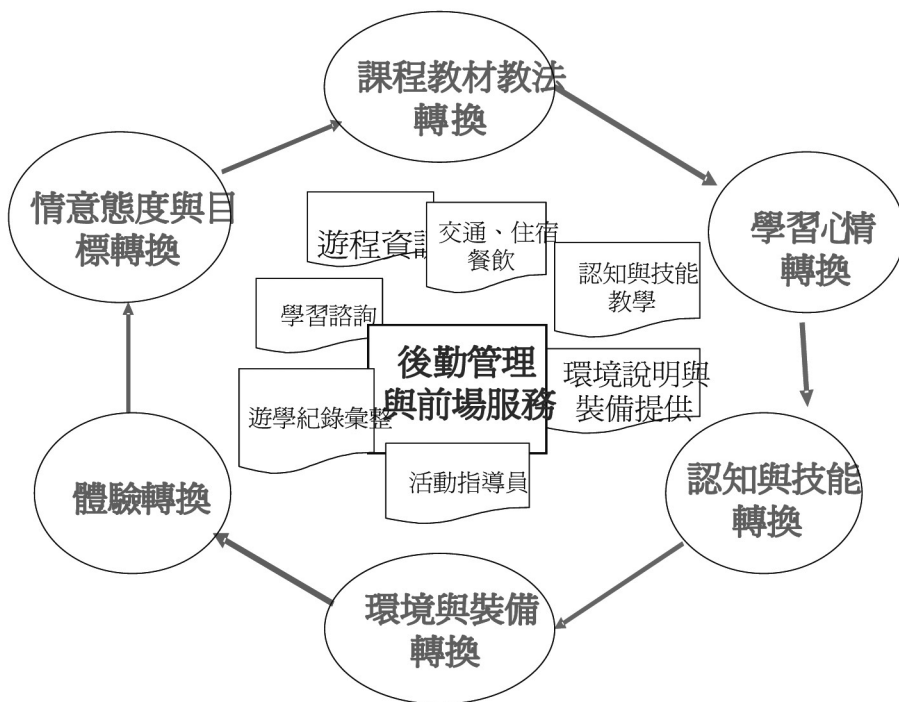


圖3 遊程教學轉換模式

1. 教材教法轉變：選擇創新的教材與教法是提高教學效果的第一步，課程教師是教材教法主要規劃與決定者，但應參考學生的教學意見反應，或者觀摩其他教師教學、經典特色教學案例，都可以有效轉變教材教法提升教學效果。
2. 學習心情轉變：透過創新的教材教法提高學生的學習動機、參與熱誠，讓課程學習成爲同學們在校園生活的話題、形塑追求卓越的校園教學文化。
3. 認知與技能轉變：經由教師的講解、學生閱讀教材資料、練習操作，促進同學對於課程主題內容知識的充分了解、可以應用到現實生活、進而懂得進行研究；或者熟練相關技術操作的能力。
4. 環境與裝備轉變：改變教學的情境，從傳統的教室走向戶外、山林、水

域、職場、社區、組織機構等，可以很快引起學員的注意與好奇，但是要促進學員有效學習，必須協助學員穿戴必要的裝備，所謂工欲善其事必先利其器，並賦予執行活動的任務，引導學員有專業化的認知、態度與行為。

5. 體驗轉變：遊學有較多的機會透過實地導覽解說和技能指導，讓學生親臨現場面對實際環境、感受刺激挑戰，並觀察或操作練習，立即獲得的體驗和學習成果的回饋。
6. 情意態度與目標轉變：經過前述的轉變，包括：教材教法、學習心情、教學環境與裝備、認知與技能、親身體驗等，會進而提升教師和學生對於課程主題的情意態度，經過持續認真參與以及專業化的過程，學員會對該主題領域產生認同（identity）以及依賴（dependence），進而自我設定目標、自主學習嘗試去達成。

### 肆、創擬學校與在地遊學

#### 一、在地知識

Sefa Dei et al. (2002) 指出「在地知識」（indigenous knowledge）是：「與一個特定的地方長期互動之下所孕育出的知識體。這種知識關聯於傳統規範以及社會價值，同時也跟引導、組織、規範人們的生活方式以及認知她們的世界的智慧建構有關。它是一個社群經驗與知識的總合，並且是面對熟悉或是陌生挑戰的決策基礎。…它是由該社群透過歷史與當前經驗所累積。透過學習舊知識的過程，新知識得以被找著；這正是使在地知識得以源源不絕而不停滯的主因。」

所以，「傳統生態知識」或許可以理解成將「傳統知識」，鎖定在對自然的理解以及自然資源的利用之上的知識。然而，即便清晰的定義如此，「傳統生態知識」仍是個不容易說明、且富涵政治意味的字詞。原因之一，它至少跟一整組意涵不見得相同的字詞密切關聯，這些包括「在地知識」（indigenous knowledge）、「在地技術知識」（indigenous technical knowledge）、「民俗生態學（ethnoecology）」、「在地知識」（local knowledge）、「民俗知識」（folkknowledge）、「傳統知識」（traditional knowledge）、「傳統環境知識」（traditional environmental knowledge）、「民眾科學」（people's science）、「鄉民知識」（rural knowledge）等。此外，「傳統生態知識」的特性也很多元，如在地的、口傳的，密切與日常生活實踐相關的、經驗性的、重複性的、動態的、持續改變的、類似科學的、片段化的、功能性的以及整體觀的。嚴格說來，這些特性也不見得完全相容，例如片段化的與整體觀的就有矛盾，實在很難找到一個兼容並蓄且一致的定義。因此，比較有意義的討論也

許是去明辨不同「傳統生態知識」論述背後的問題意識與脈絡，正如Agrawal（1995）對某些「傳統知識」的研究取向所指出一樣，他說：「假如在地知識（indigenous knowledge）的內在特性是散亂與地域性的，並且從深植於民眾生活中得到活力，那麼寄望本質化、隔離、檔案化與轉換這種知識僅能凸顯其矛盾。假如西方科學是爲了其不回應在地需求，從民眾的生活中割離，那麼集中儲存與管理的在地知識，不也一樣適用於相同的批判。」（林益仁、蕭惠中、褚縈瑩、賴粹涵，2004）。

民俗是一種集體行爲，它在行爲發生的文化場域和行爲人的實踐中會積累起共用的情感、意識和記憶，並作爲社會凝聚力的標記，呈現於某一文化習得群體的成員之中。對這種共同記憶的保存不能一味的回到過去而與現代對立，相反的，得經由與現代手段結合，一再地實踐與操演，才能讓記憶復活並獲得新生命。這樣的民俗記憶與文化蘊含著人與自然、人與人諧和共處的意識和情感，是寶貴的「地方知識」，也是當下在地區建構和諧社會的重要人文資源（宗喀·漾正岡布、劉鐵程，2009）。

學校本位課程的設計架構，目的在凸顯地方的本土性與地方性。符合在地知識的時空特徵爲：主體的在場（人）、日常生活途徑、地方性、本土性（陳墀吉、黃士哲、林俊男，2000）。課程的素材來自於對特定地區知識的整合，而後現代的空間經營，認爲空間的詮釋，必須在整個社區場域中來理解與建構（余安邦等，2002）。

綜上所述，所謂的創擬學校包含各地產業博物文化場館、觀光休閒場域就是將周邊環境文化之在地知識，透過真實場域和情境學習的理念，逐步實踐出來。

## 二、經驗世界與抽象能力

一般而言，孩子對於學校的印象就是讀書和考試的地方，尤其教科書裡的知識，就是學生的全部生命世界。但從教育積極的角度，也許「學校在窗外」、「學校在圍牆外」，以「遊學教育」的型態和方式，幫助孩子「打開經驗世界與發展抽象能力，以便與世界真正連結」；協助孩子除了具備維生的能力外，還能夠透過和社會互動連結，進而產生創作的動機與成果才是學校永續經營的關鍵，學生到學校最主要的事便是學會與世界真正連結。所謂「真正連結」，不是浮淺的人際關係，而是要把孩子的主體經驗與不同時空下的人們探索世界所留下來的創造經驗相連結，讓孩子透過生活與思維使他原有的經驗網路不斷往外延伸。在學校，孩子必須發展抽象能力。發展抽象能力是爲了在連結別人的創造經驗之時，能洞悉並掌握這些經驗的普遍性，從而回歸特殊世界。這才稱得上與世界真正連結（黃武雄，2007）。

所謂知識，不單是書本或其他資訊所記載的文字與符號，而是人認識世界

的過程，與他所看到、所了解、所感悟的世界的樣態。如果把人所認識的世界的整體樣態，經大幅篩選，抽掉個人的特殊經驗，留下那些較被公認的基礎材料，再經分門化、客觀化、抽象化、系統化，甚至標準化的細密處理，編製而成的知識體系，便是所謂的套裝知識。

「經驗知識」不是所謂的通俗知識。相對於靜態的套裝知識，經驗知識是動態的。經驗知識是以學習者為主體，不斷與學習者的經驗起了共鳴或衝突而發生的那些別人的經驗精華。譬如，人生產知識、創造知識的活動紀錄，或以問題為中心，讓學習者一步步去參與知識建構的探索歷程，這些都是經驗知識（黃武雄，2007）。

所以，創擬學校的遊學教育，跨越了學校和社區之間的鴻溝；融合了制式教育和在地文化；活絡了家長、教師和學生之間的互動；體驗教育活化了填鴨學生已久的套裝知識；改變教師慣性想法與制約教法。真正落實教育的本質因材施教、有教無類、適才適所、自主學習。這些圖像浮現於孩子和老師互動的眼神。當每一位教師，改變慣性的教學思維理念與教材教法，不放棄任何一個孩子的學習機會，這些收穫，就不會是偶然與意外。尤其，諸多偏遠地區的國中生，早已放棄書本的結構知識，形成學科的低成就和學習弱勢；反觀，若干都會區的傑出學生，也許在基本能力測驗獲得極佳的表現，但其經驗知識和生活能力是薄弱的，特色課程和遊學型態，應該為這些孩子找到最佳利基（蔡淑玲，郭雄軍，2009）。

### 伍、創擬學校之實務案例

臺灣的觀光工廠和休閒農場，已逐漸轉型成創意文化和教育產業，在臺中市老樹根木工坊、宜蘭縣香格里拉農場和頭城農場、苗栗縣飛牛牧場，皆積極與鄰近學校進行異業結盟，進行在地的特色遊學，在一定的真實場域平臺規劃一系列的學習課程，算是臺灣創擬學校的代表作。一一舉例分述如下：

#### 一、臺中老樹根木工魔法學校

##### （一）故事的緣起

1979年，老樹根女老闆擔任幼教老師，為了製作教案所需的幼兒教具，找遍臺中市，終於在偏僻的巷道內找到一家幼教讀本出版社，完成了教具製作。心想一定還有其他老師常遇類似問題。此刻，已嗅到了新的商機，開始了一段與「幼兒教育」的不解之緣。經過一段時間的醞釀與累積，花些微資金購買若干貨品，撿回數十個裝油漆的木箱，釘成架子，就在客廳裡經營起幼教用品，取名為「幼苗幼教社」。

1980年，臺灣經濟起飛，各行各業多以代工生產及外銷為主，幼苗幼教社也在穩定中發展。為了提升產品品質與建立品牌，購入機器，聘請專業木師

傳製作教具，並赴國外參觀玩具展，觀摩最新的木製玩具設計及產品開發，再加以改良後，終於製造出獨創的教具和玩具。

1990年起，很多臺灣玩具廠因成本考量而遷廠大陸，甚至回銷臺灣，價格便宜數十倍，幼苗幼教社的教具經營於是逐漸萎縮。為永續經營與發展，將「幼苗幼教社」轉型為「老樹根」，專門生產原木遊具、涼亭、花架與景觀木器，因為所在地就叫做「樹仔腳」(臺中市南區的樹義里)，有趣的是老闆的爺爺名字就叫做「江老根」。於是，一個在地化、人親土親的「老樹根」，於焉誕生了！

### (二) 堅持夢想實現

2000年，老闆擔任臺中市某國小家長會長。有一天，一位家長委員興奮的分享他的孩子到彰化地區一間木工廠進行戶外教學，孩子們學得很快樂！所以，他起心動念讓自己的「木工廠」成為孩子的「築夢工廠」。

經過時間的累積，慢慢建構出「木頭夢工廠」的藍圖。融合工廠的天然環境，轉化為一個充滿神奇教具與遊具的夢想發源地，使它成為一個探索木頭、體驗木工文化的「魔法遊學園」，一個充滿教育氛圍的魔法樂園，一間培養孩子創造力與軟能力的創擬學校！

「老樹根魔法木工坊」是一個快樂遊學的好所在，場域包含：DIY手動館、魯班益智館、木工操作坊、土角厝三合院、獨角仙小棧、木頭鳥咖啡館、草皮遊戲區、阿嬤蔬菜園等八個部分，每一個場域各有不同的特色及內涵。此外，園區的一切，皆以「木頭」為核心，並在創意、美學、環境及活動上持續加值，打造出屬於老樹根自創特色與教育價值，打造出一所充滿創意魔法的創擬學校。

2005年，「老樹根」再次變革，從一間製造遊具教具的木工廠，轉型為政府輔導補助的「觀光工廠」。在經營過程中，深覺老樹根並非只是一個觀光休閒景點，更應該是一個「文教特區」，它的核心價值在於滿足孩子們的「操作體驗」，乃至於「戶外遊學體驗」。讓學校師生、家庭親子帶著小朋友，來這裡享受學習的樂趣，進行親子互動。老樹根轉型為兼具觀光休閒、創造學習與文化體驗的「魔法學校」。老樹根歷經多次轉化，即將蛻變為一個充滿「創意、歡樂、文化氛圍與教育體驗」的文化創意園區，為臺灣的文化教育，盡一份棉薄之力！

### (三) 深耕遊學課程

老樹根的經營以「教具研發」、「教育遊學」及「文化體驗」為核心價值，以百年樹人的精神，帶動起體制內學校不易達成的「歡樂與創意」的學習。老樹根也列入教育部「在地遊學，發現臺灣」遊學路線景點。打造獨特的遊學內涵，完全以「木頭」為元素，發展出科學性、藝術性、音樂性、健康

性、創意性與趣味性木頭創作，透過「動手體驗」與「實地操作」，讓知識走出課本，在快樂遊學中培養學生帶的走的能力，打造一座充滿夢想與可能的遊學城堡。

「老樹根木工魔法－創擬學校」曾獲得「全國創意遊學經營獎」休閒產業組的特優。未來，老樹根還計劃將觸角延伸至日月潭周邊的策略聯盟中小學、臺中市、彰化縣、南投縣國中小遊學，打造「遊學鄉里、創意學習」的遊學規劃。

除了「遊學規劃」之外，老樹根更以教育學者Gardner所提「多元智能」(multiple intelligence)理論為基礎，開發一系列增進兒童多元智能發展之遊具與教案，研發具有多元智能之課程教材，並結合在地元素，諸如創意木器、音樂素材、木偶戲劇、木器繪畫與故事論述等，建構出創意學習課程，融入在國小學童之生活與各項領域教學中，使得兒童能夠從日常生活環境中體驗並發揮創意，培養小學生之肢體動能、音樂、語文與人際互動及藝術繪畫等領域能力，並配合國小教育九年一貫七大領域之教育目標，為創意教學注入新生命，藉以提升學童對於在地文化的認同與創造思考能力。由此可知，老樹根的發展從「木藝遊學樂園」進行知識教育體驗學習，結合教育理論與教學實務的創意魔法園地。

### (四) 打造創意學習城堡

老樹根整合學術界與產業界，共創產學合作之雙贏平臺，包括臺中市文昌國小、和平國小、國光國小、樹義國小等學校聯盟，成立創意教室及探索教學園地，讓各校學生透過教外遊學，體驗老樹根木頭工藝。與明道中學簽訂產學合作聯盟，提供學生木頭實作材料，合辦生肖創意節活動。將產學合作之範疇，延伸至高等教育，包括與國立臺中教育大學美術系所合作，臺中技術學院商業設計系成立產學合作暨實習工廠，讓學生可將美術設計之概念實際應用在木藝創作上。又與修平技術學院、朝陽科技大學、亞洲大學等簽訂產學合作契約，該校學生可至老樹根進行實務教學活動及企業實習等，讓學生學以致用。此外，老樹根與中臺科技大學幼保系簽訂產學策略聯盟，由老樹根提供木頭教具，並由該系師生構思及撰寫教案，以發展並建置木頭多元智能之教學課程。

老樹根逐步走出屬於自己的一片天空。從最傳統木工廠，轉型為旅遊觀光工廠，更蛻變以體驗遊學為主的「木工魔法學校」。顯示老樹根不斷思考產業的創新與升級，透過創意魔法的經營，建造一座充滿創意與歡樂的城堡和木偶文化館，以蒐集世界各地之文化木偶及木製遊具教具，成立「木工產業」為創意布袋偶演出團隊，建構「多元智能教學課程」，以行動木工坊方式，將木工文化體驗遊學推廣各地國民中小學。

## 二、宜蘭香格里拉農場學校

### (一) 遊學課文

在「香格里拉遊學課文」裡，看到孩子的描述農場的主人——「滿身泥土的張爺爺」：

『這天，我們來到位於冬山河親水公園旁的香格里拉渡假飯店。剛下車，就看到一座歐洲城堡矗立在眼前，城堡的主人——張清來爺爺站在門口親切的歡迎我們，並帶我們到飯店裡充滿古董家具的大廳，張爺爺和我們聊了他的創業奮鬥史與理想。

張爺爺小時候住在偏僻的冬山鄉大進村，家境清寒，一年四季都需在田裡幫忙家人種田；為了生活家計，甚至小學沒唸完就被迫輟學去做工賺錢，他說：「困仔時，實在是『勁』艱苦」！

只有17歲的張爺爺想著：如果要脫離這樣的生活，只有靠考試了。於是，他開始苦讀，除了白天工作，晚上也要唸書到三更半夜；24歲那年，終於通過了金融特考，達成了他的夢想——當公務員。

不過，當了十幾天的公務員後，張爺爺發現自己的興趣還是家鄉裡的農村工作，於是他辭去公務員的工作，回到宜蘭家鄉來，從事果園經營的事業。

剛開始，他利用身上僅有的5萬元積蓄，買農地種水果，一棵棵金棗、楊桃、柳丁、土芭樂、桶柑、蓮霧的幼苗在山坡上開始茁壯。經過了幾年的努力，張爺爺在民國77年打造了臺灣第一座的觀光果園，除了本地的遊客不斷的來此採果外，張爺爺更積極吸引外國的觀光客，到他的農場體驗道地的宜蘭農村文化與景色。後來，張爺爺在冬山河親水公園旁打造了這座白牆紅瓦、還帶有大風車的歐式觀光渡假飯店，擴展了他的休閒農園事業版圖。

張爺爺希望我們將來長大，能為家鄉的農村盡一分心力，他說：「農村漂亮了，臺灣就漂亮」；因此，張爺爺相信：只要我們大家都有這樣的使命感，學習正確的做人做事態度與觀念，尊重別人、瞭解別人的需要，我們一定會更有影響力，在國際的舞臺上，臺灣的美麗農村一定會發光發熱。

### (二) 經營者的理念思維

原來，香格里拉農場主人是自小玩泥土長大的，他認為每個生命的成長就像果樹作物一樣，雖然是一樣的品種，卻會因不同的土壤、陽光和澆灌照顧，而結出不同的果實。對教育的觀點則認為必須培養孩子的自信表現和差異性的能力，這樣才能發揮個人的潛能和利基，趕上國際化的潮流。

1988年，香格里拉開始經營觀光果園和營休閒產業，並思索創新研發教

育產業的新價值，以體驗學習的元素才能得到重視；農村是世界上最漂亮的文化，據說大部分世界級的偉人都有農村生活經驗，懂得對土地的敬重和自然的崇拜。但這必須有三項條件，第一要凝聚教育社群的力量，第二要有教育專業的論述，第三要有相關法令奠基。

香格里拉農場提供的生活化的區塊，讓孩子認識體驗文化的內涵，例如迎媽祖、打陀螺、搓湯圓等活動。通常校外教學一窩蜂前往「三六九小月」，爲了讓學生的校外遊學更具教育意義，像劍湖山標下嘉義農場，就是希望能與遊學教育接軌。

### (三) 農場主人的未來期許

農場主人非常深切期許教育界的尖兵，能夠體認這種「創造性模擬學校」的體驗知識與體驗經濟。連續幾年來，國家教育研究院的國中小校長主任儲訓班，選擇到香格里拉住宿參訪，其經營理念是社會企業模式，不專以營利爲目的，希望藉由產業的力量帶動在地周邊人文自然資源及社區遊學的教育意義。

畢竟孩子的教育要適應差異化，傳統的教育是灌輸的，創擬學校能讓孩子自由發展，培養跟生活貼近，跟大自然貼近，跟社會貼近，這樣才能養成孩子個別化的思考，否則孩子沒有競爭力，要推動理念學校就是尊重孩子的發展，養成社會責任感，這樣才會成功的教育。

香格里拉農場曾經研發編印「香格里拉遊學課本和手札」，同時發行中、英、日文版本，將在地本土轉化成全球國際遊學。

## 三、頭城農村體驗學校

### (一) 背景與動人故事

頭城農場的創辦人自幼即嚮往農村生活，夢想有朝一日能打造專屬於自己的農村生活天地。在因緣際會下來到宜蘭頭城，由於眷戀這塊依山傍水風光明媚的好風景，便放棄國小教職，毅然決然到鄉村地方從事農產工作，將整片山頭種滿了果樹，造就了頭城農場早期的樣貌。八〇年起由傳統農業生產經營轉型爲休閒農場，除保留生產業務及自然生態環境外，更加入了豐富多元化的農村生活。在卓媽媽的引領下，強調以「四生」爲經營目標，除重視「生產、生活、生態」之外，農場內各項主題活動皆以觸動「生命」的感動爲宗旨。

### (二) 環境特色與教育理念

頭城農場位於東北角海岸線上，面向太平洋、遠眺龜山島，循自然工法、逐山坡而立，可享受大自然的悠閒自在，體驗道地農村生活。基於對土地的感恩與愛護，農場內保有最原始的生態環境，可漫步於原始森林探訪及觀察各項動植物。環境生態池與斑碟和螢火蟲復育區，富含各項動植物展現完整生態系，可謂一本豐富的活教材；踩踏天然野溪享受片刻清幽，豐富水陸自然資源讓人重回自然的懷抱。頭城農場轉型爲休閒農場後，成爲農村旅遊與休閒遊憩



場所，兼具休閒、教育、文化、觀光等功能。透過用心的設計和規劃，將自然生態和農村情境巧妙結合，讓參與體驗的學童或遊客學習系統化的知識，「體驗真實、真實體驗」，實現「向大地學知識、與萬物交朋友」的教育目標。

### （三）教育服務營運

每年約有30,000餘人次參與體驗課程，其中以學校團體為大宗，其中又以學童為最多；而海外遊學人數約2000人次。農場配合節令生產農作，結合遊客的休閒體驗活動，提供遊客截然不同的感受，啟發遊客創意與思維；除了保留農村文化外，更達到傳承先人智慧、多元生活學習的目標。農場內各項資源皆可作為教學題材或場域，都受到入園民眾的喜愛。例如：(1)自然資源：夜間昆蟲電影院、蝴蝶復育區、螢火蟲復育區、野溪探索、農村動物及水稻田等。(2)景觀資源：野溪、桂竹林區、生態池、老樹、群山觀日臺等。(3)人文資源：土墘厝、茅草屋、古農具、焗窯場、葉拓及農村運動場等。(4)產業資源：季節水果和蔬菜、時令醃漬農特產、農村小吃和甜點等。

### （四）套裝課程與學生圖像

農場體驗學校擁有豐富的自然資源，園內設有自然生態教育學習中心、農特產品生活體驗學習中心，是一座大自然學習教室，可供遊客學習多元化的知識與技能。為了推廣農村體驗活動，頭城農場願意與政府或相關單位合作，可將頭城農場設立為正式的戶外學習中心，提供學校多元的教學環境，提升學童觀察、思考及創新的能力，並對自然生態及生活倫理有正確的認知與思維。最佳的自然學習，應該是在「好山好水的自然環境裡，學習生命的感動」。學童可於平日時間到園遊學，參與農場小小農夫體驗活動；假日時可與家長共同參與，親子同樂與互動。頭城農場秉持的理念，就是讓孩子從做中學，透過親身感受去學習，使學習成為快樂輕鬆的事，讓知識走出書本，讓能力走入生活。

頭城農場舉辦過非常多體驗營隊活動，也接待過許多國內外學生團體，帶給小朋友難忘的經驗與回憶。綜觀農場各項資源，規劃出十六項主題活動、四大課程系列，包含農村生態課程、體驗活動課程、作物栽培課程及農場踏查課程等，並可依參與學習團體所需，進行客製化安排活動課表與行程，達到最佳學習效果。未來期望能與相關單位合作，提升農場各項設備及人力素質，以提供國內外遊客更好的服務品質。

## 四、苗栗飛牛牧場自然學校

### （一）背景與動人故事：

飛牛牧場是一個調和農業科技、藝術與文化的園地。1973年，為了推廣國人喝鮮奶的習慣，政府徵選了一批年輕人，分批前往美國及紐西蘭接受酪農專業訓練。當時牧場主人與其它學員共十七名前往美國受訓。1975年學成回國後，在山地農牧局的輔導協助下，選擇了苗栗通霄南和地區，每人以三甲地、

十二頭牛及新臺幣數十萬元的貸款，正式成立「中部青年酪農村」，開始經營酪農事業，這就是飛牛牧場的前身。之後將「中部青年酪農村」轉型成「休閒牧場」，並專程前往日本的休閒農牧場取經學習，確立了「景觀」與「生態」並重的自然農場發展方向，開始進行一連串「綠色生態景觀營造」工程。終於在1995年，正式以「飛牛牧場」的名稱開始對外營運。牧場內利用自然以厚生、尊重生命循環，使宇宙萬物平衡有序地成長。強調人與自然和諧共生，視大自然為人類學習的場域；人類依賴大自然而生存，進而向大自然學習。

### (二) 環境特色與教育理念

飛牛牧場早期是一片原生樹林，自然生態豐富，流經牧場的野溪形成一處山凹，稱為「九層窩」，是一塊不可多得的寶地。1975年「中部青年酪農村」成立後，將原有相思樹及茅草開闢成牧場，加強水土保持工作，實現了土地資源保育及酪農經營美麗共生的理想，更創造了「九層窩」的傳奇故事。「向大自然學習」是飛牛牧場經營休閒農業的基本理念，盼能引領孩童們將在學校獲得的知識進一步延伸到日常生活，並能夠整合所學知識創造出新的知識。二十一世紀的教育目標，強調發現問題、解決問題，以及與他人合作的能力，這些都要從孩童時代開始培育與學習。飛牛牧場希望孕育一個想像力豐富的世界，讓孩童藉由手、腦、身、心四健並用的實作體驗與學習，滿足對世界的熱情與好奇心。

### (三) 教育服務營運

飛牛牧場每年約有20000人次的師生前來校外教學，也有來自香港、新加坡的學生約1000多人來飛牛遊學；至於家庭親子旅遊大多是以一日遊或住宿度假為主。飛牛牧場內有餐廳、會議室、教室及住宿設施，是一個成熟的自然學校；未來也將陸續規劃童話小劇場，開放式農業博物館，配合本土教育文化解說教育，豐富飛牛教學設施及資源。飛牛牧場採用自然生態工法，遍植樹木，並設有廢水處理及回收利用的設施，是節能減碳及環境教育的活教材。

### (四) 套裝課程與學生圖像

飛牛牧場自然學校擁有寬闊的草原讓孩子盡情奔跑，親近大地土地的芳香；也有飼養乳牛、生產系列乳製品，還有乳酪冰淇淋DIY主題課程，讓孩子認識家畜的生長，並了解乳製品的製作過程。園內有蝴蝶翩翩飛舞、鳥兒歌唱、魚兒水中游、兔寶寶躲藏、小羊兒登高，這些都讓遊客們流連忘返，廣受歡迎。豐富的生態環境，有知性有感性，是家庭親子同遊的最佳選擇。未來的經營發展可將國外之自然學習中心、冒險體驗學校等教育活動引進臺灣，並結國內環境教育伙伴，打造符合臺灣市場需求的自然學校，扮演另類教育、創擬學校的開路先鋒。牧場也曾於2008年聘請教育專業顧問規劃「藝術人文的對話」系列課程，以「文化與教育結合—培養美感種子」為教育目標，免費提供

社區國小學童進行戶外學習課程，讓學童每週至少有一天和大自然接觸，透過專業多元課程的設計與操作，獲得不同的學習經驗。目前主要是提供幼稚園與國民小學戶外教學套裝行程，規劃各項動物農莊與DIY體驗課程。

希望每一位來到飛牛牧場的孩子，都能透過園內精心規劃的課程，認識大自然的奧妙，學習到豐富多樣的生活知識；並能在綠意盎然的草原上盡情奔跑，綻放笑顏、流連忘返！自1995年以來，飛牛牧場開始用感恩、謙卑的心情，來善待、守護這塊土地，將以前因為開墾牧場而砍掉的林木一一種回來，讓大地恢復往日的綠意生機；此外，園內所有的工程及建設，也都以永續生態理念為前提。如今在飛牛這塊土地上，可以看到豐富多樣性的生態，包括蝴蝶、鳥類、各種小動物；遊客可以在綠葉成蔭的大樹下乘涼，在寬闊的草地上恣意奔跑，在生意盎然的環境下學習自然、親近自然。營造一個「生產、生活、生態」三生和諧的優質環境，就是飛牛的永續生態夢。飛牛牧場提供探索性體驗活動，以牧場經營為主體，配合優質及豐富的环境條件，讓孩子在自然的空間學習成長，也讓休閒、運動及教育產業化。期盼讓自然與生命的元素，融入孩子們的歡樂體驗中，凝聚對環保議題與生命關懷的素養與情懷，並找到屬於自己的核心價值與優勢。

## 五、十三位創擬學校經營者的話

學校	校長	一句話
01農場體驗學校	頭城農場－卓陳明創辦人	用外婆家的熱情，讓遊客回味臺灣農村的滋味。
02海洋奇石學校	海洋世界－錢建龍館長 地質公園－劉淑慧董事長	豐富的海洋生態奧秘和世界級的奇石景觀是記憶的重要資產。
03水岸茶園學校	文山農場－連文恭主任	看到野鳥飛過魯冰花，茶香溢滿水岸風情。
04陶瓷藝術學校	臺華陶瓷－呂兆炘董事長	每個人都是藝術大師，都可以和陶瓷對話。
05牧場自然學校	飛牛牧場－ 施尙斌、吳敦瑤董事長	一片綠草、翩翩彩蝶、牛群起舞讓人們的夢想成真。
06木工創意學校	老樹根木工坊－ 江明偉執行長	當木頭和巧手相遇，擦出戀愛的火花，變成創意大師。
07湖濱文化學校	日月潭風景管理處－ 曾國基處長	有如世界名畫，日月潭盡現絕美的山水風光、人文風采、浪漫傳說。
08山城童趣學校	童年渡假村－ 陳明賢董事長	住進最多星星的旅店，帶給童年不一樣的歡樂假期。

09鐵道森林學校	阿里山風景管理處－ 鐘福松處長	滿載人文歷史與櫻花記憶的小火車，帶您穿梭霧林間，享受大自然的洗禮。
10漁村濕地學校	溪南春渡假村－ 吳仲常董事長	七股三寶美食盡在溪南春，可以遇見黑面琵鷺與妳共舞!
11府城港都學校	臺南市億載國小－ 吳文賢校長	最經典的府城古都文化、最具代表性的港都愛河風情。
12族群特色學校	屏東縣三地國小－ 陳再興校長	讓全世界都知道臺灣文化資產，就是客家與原民的典故。
13有機生態學校	恆春生態農場－ 張國興場長	30年的堅持與信念，締造臺灣第一座有機生態的教育渡假農場。

(出自蔡淑玲，2008)

## 陸、創擬學校之未來趨勢

### 一、逐漸創造教育內涵

「創擬學校」的教育目的在提升孩子的內在動機和興趣，發揮潛能學習的動力，強化系統知識的領悟，深化人文與自然的素養，讓知識能力更貼近生活。透過觀察、操作、討論、互動、遊戲等真實情境體驗方式，累積成生活文化的體認與學習。

這種類型學校結合農漁、牧場或森林的創擬學習空間，創造出教育價值的模擬學校，它不一定具有校園形式，但卻具備教育價值。也就是模擬學校概念來經營學習活動，不拘泥於書本、教室等形式，讓一條溪流變身為一間自然教室，讓學生的學習更為活潑、並以系統性的知識架構，必定能創造學生有意義的學習價值。

「創擬學校」的場域不侷限在制式的教室空間，可能在山上，可能在海邊，可能是在一座農場或博物館。這是一種對「學校」概念的解構，學習不在只侷限在校園中，任何值得孩子學習的場域，都可以稱為學校。有別於體制下的學校形態，可能是任種具有教育意義及學習探索的空間，以彌補學校場域之不足。透過走讀、遊學、體驗…等學習形態，可以印證教科書上的知識，其功能往往超越書本的學習。

「創擬遊學」的理念發展，可以遞衍出當前學校教育突破與轉化的關鍵要素，由「遊」的創發，開展教育事業的多元吸納、合作、消化與整合。換言之，遊學課程將可以喚起發自人內心深處對生活品質的熱切渴望，以致於引發對教育的關切與期盼，進而結合其他產業、文化工作者投入，共同創造「學校教育」的另類利基。Schooling的概念可以是學校個別的，也可以是策略聯盟

的；更可以是與產業結合為異業聯盟模式。而「創擬學校」的理念是以開放的思維來看待學校的內涵。

## 二、創擬學校的型態與趨勢

(一) 臺灣之農漁牧等休閒場域，將是很優質豐富的課程基地，導入教育專業的系統知識、在地知識，以多元豐富的體驗學習方式，可以彌補網路虛擬世界的迷失，也讓孩子擁有更寬廣的舞臺，處處都是「可創造教育價值、可產出學習意義、可表達臺灣生活文化、可操作體驗」的模擬學校。

(二) 將知識農業、運動休閒、自然體驗等要素，融入學生之創意遊學系統，結合教育與休閒遊憩資源，共同規劃設計課程與活動內容，並為不同年齡層和年級的學生實施「客製化」之學習遊程，種適合的知識農業、農業體驗或文史及生態教育之旅等活動，使戶外教學等創意遊學的品質、內涵和成效能更為提升，並讓國內休閒產業能更蓬勃發展，使優質休閒產業之園區與場域成為孩子們健康成長、終身難忘、寓教於樂的良好學習場所。

(三) 從教育和休閒相關理念與研究實證發現，教學效果可以從認知、技能和情意，多面向的轉換匯總累積而成。而認知、情意與技能則需要透過有系統安排的塑造情境與互動引導來轉換。教師和學生在「教和學」的準備和進行過程中透過互動，會彼此促進成長；教師不僅在教也在學，學生不僅在學也可以教，教學相輔相成，教師學生共同成長。

(四) 世界各國推動真實情境之場域型學習態樣包含：創意遊學（Tour Study）、教育旅行（Travel Learning）、戶外教育（Outdoor Education）、閱讀河流（River Reading）、外展教育（Outward Bound）自然學校（Nature School）等。知識經濟是全球經濟發展之趨勢，其致力發展知識密集服務業，並鼓勵產業創新和人才培育，期能提高產品的附加價值，並強化其全球競爭力。在知識經濟時代中，各種產業都需要知識型服務業之協助，尤其將遊憩觀光和運動休閒等產業，注入教育學習的新價值。創擬學校乃結合運動、遊憩、文史、生態、休閒、觀光等資源，利用豐富的地理環境與生物多樣性，體育設施和技巧活動，進行現場解說、教育體驗及參與式的教學設計，實施戶外遊學方式，讓學生可以直接使用感官，從事觀察並發現事實。經過細心規劃、精心設計之戶外感官經驗，最能在孩子心中留下深刻的記憶，終身地影響他的態度和行爲。

## 三、創擬學校之教育價值和實踐

### (一) 對於創擬學校理念和價值的認同

創擬學校之經營有一認同共識，確認遊學教育之必要性與價值性。將學校的概念擴大、把學習的場所拉到戶外，利用觀光工廠和休閒農場的特色環境或場域發展出不同的學習課程，讓知識不再侷限於書本上，而是利用真實的生活

經驗，讓小朋友能透過親身的嘗試與探索，而有不同的體悟與感受，這將是休閒觀光部門和教育單位共同的理念價值。

### (二) 積極研發創擬學校之遊學教育實踐

對於各公家部門，如國家風景區管理處或森林遊樂區；抑或民間業界的觀光工廠和休閒農場，均有其利基考量，必須維持一定的平衡。創擬學校提供遊學教育對於休閒觀光單位而言，就是一種觀光紮根的工作，也是一種深度旅遊的價值，可以改變觀光的型態；這項希望工程必須依賴學校之專業教學操作，才能彰顯其效益。

而創擬學校之遊學教育則運用在地觀光資源平臺，發展出本位課程意義之遊學系統，讓「領域學科知識」和「場域課程遊學」密切結合，既整合空間資源，也活化課程和教學，讓學校單位同蒙其利基。

### (三) 創造休閒資源與教育專業的連結性

觀光休閒資源與特色遊學教育之連結，其關鍵因素在專業論述、人力支應和技術能力，至盼教育單位介入輔導和協助。因應遊學之時勢氛圍，創造更多教育的可能，轉化既定的教學與旅遊模式，鼓勵走讀創擬學校進行有意義的探索學習，期盼建構出學生的文化學習與表達能力，開拓其眼界與胸襟，培養對多元社會的理解與關懷。這是一項觀光資源和教育專業的緊密連結，其操作層面必須靠教育學術的研究和行政部門的倡導。

### (四) 兼顧特色經營與消費全贏行銷亮點

對於創擬學校與體制學校之整合與行銷策略，已經燃起共同亮點，惟各自應強化主體性，才能永續性經營。雖然堅持本業之立場，卻不能過度強調本位主義，必須尋找相互為用、互蒙其利之關鍵點。所謂創擬學校乃結合園區的特色資源和條件，包含當地文化遺產、自然景觀、生態環境、運動設施等，規劃系統性課程設計與有趣教學活動。培訓遊學教師的專業能力，考量各項安全措施，並珍視環境永續教育和異業結盟運作，注重品牌形象與績效概念，建構服務品牌和遊學行銷策略。

### (五) 持續創擬學校之課程研發運作

越來越多的遊學產業研擬套裝課程產品，並且出版遊學專書和學習手札專輯，再配合觀光休閒之行銷策略，將客源屬性分流進行，並透過教育部門的鼓勵，尤其在地學校單位的加持推動，提供教育學習的可能性，將成為臺灣創擬學校的典範。甚至，未來招徠大陸來訪的遊學團或海外國際來臺遊學生，都是最佳在地知識的賣點和特色文化的行銷。換言之，產品研發量產之後的推廣行銷，搶佔市場則是更重要的課題。

### (六) 關注創擬學校之整合行銷與營運

未來的創擬學校主動出擊，結合各地的特色學校，其硬體設施和軟體規劃

都圍繞著遊學的場域和課程的主軸，扣緊教育的特色議題和核心價值，如能維持這種基調和風貌，並且成立整合行銷的聯合營運模式，將是一項藍海市場。將傳統學校鎖定為唯一知識傳遞的場所，書本的知識才是正規的課程學習，將窄化了學校的定義和功能。創擬學校有「移地學習」的效應，積極打造創造性的遊學夢園，讓九年一貫課程綱要學科領域的知識，可以在觀光休閒場域的遊憩平臺，進行真實情境的體驗學習。創擬學校的教育功能將顛覆學校的傳統思維，用概念論述和實踐經驗來詮釋在地遊學的新價值，追求教育的新玩法和賣點，讓休閒遊憩和教育學習，找新的觀察視窗和未來發展的契機。

## 參考文獻

- 李崑山（1994）。國民小學戶外教學理論與實務初探。國立臺灣師範大學環境教育中心，*環境教育期刊*，（29），62-69。
- 胡安慶、蔣憲國、張惠真（1997）。影響國小教師辦理學童農園教學活動意願之因素研究。*農業經營管理學刊*，（3），1-38。
- 王順美（1993）。*環境教育教學活動設計-在環境中教學的方法*。臺北市：教育部環境保護。
- 彭文珊、周玉秀（2005）。戶外教學的文獻探討。*國民教育*，45（4），38-44。
- 王鑫（1992）。自然中心戶外環境教學之意義與初步構想。*環境教育季刊*，（15），36-41。
- 李雅菁（2001）。走出教室。*教育研究月刊*，（81、82），78-83。
- 余安邦（2003）。*社區有教室：學校課程與社區總體營造的遭逢與對話*。臺北：遠流。
- 馮朝霖（2006）。另類教育與二十一世紀改革的趨勢。*研習資訊*，23(3)，5-12。
- 郭雄軍（2006）。*經營特色學校*。臺北縣：漁光國小。
- 郭雄軍（2007）。*藍海學校經與特色遊學*。*臺灣教育月刊*。
- 蔡淑玲（2008）。*在地遊學－臺灣生活與文化全體驗*。臺北市：聯經出版。
- 蔡淑玲（2008）。古道飛瀑龍山遊學。*Travel Learning 2008全國創意遊學經營獎專輯*。臺灣創意遊學協會。
- 郭雄軍（2008）。環境永續與遊學教育。*北縣教育*，65。
- 郭雄軍（2007）。*藍海學校經與特色遊學*。*臺灣教育月刊*，641。
- 黃武雄（2007）。*學校在窗外*。臺北：左岸文化。

- 蔡淑玲、郭雄軍(2009)。日月掠影—日月潭遊學課本。日月潭國家風區管理處。
- 蔡淑玲、郭雄軍(2009)。明潭遊學—聯盟遊學手札。日月潭國家風區管理處。
- 蔡淑玲、郭雄軍(2010)。臺灣特色學校之發展策略與經驗-以漁光國小和龍山國小為例。國家教育研究院研習資訊, 27(3), 13-22。
- 蔡淑玲、郭雄軍(2010)。經營特色學校與遊學教育之利基思維。教育研究月刊, 198, 63-74。
- 李義男(2003)。探索教育與諮商治療。臺北: 水牛圖書出版事業公司。
- 王靜如(1991)。高屏地區國小戶外教學現況困難之調查分析。初等教育研究, (3), 363-396。
- 王佩蓮(1998)。知性兼具休閒的自然體驗活動。臺北市: 教師天地, (93), 28-34。
- 李晶(2001)。國小教師對休閒農場提供資源實施校外教學活動之評估研究。臺北師大學報, 46(1), 93-110。
- 李晶、林麗蓉(2001)。休閒農場對國小校外教學資源之研究。教育與社會研究, (6), 155-180。
- 紀承維、劉惠元(2004)。臺中縣市國小學童家長對學校實施戶外教學之調查研究。慈濟大學人文社會科學學刊, 93(3), 33-70。
- Dattilo, John & Murphy, William D., (1991). *Leisure Education Program Planning—A systematic Approach*. State College, PA: Venture.
- Driver, B.L., P.J. Brown, & Peterson, G.L. (1991). *Benefits of Leisure*. State College.
- Scott, D., Cavin, D. A. & Shafer, C. S., (2007). Toward a new understanding of recreational specialization. *休閒與遊憩研究 1 (2)*, pp. 1-23.
- Crompton, J.(1979). Motivations for pleasure vacation. *Annals of Tourism Research*, (6), 408-424.
- Gibson, H. (1998). Leisure Lifelong Learning-The educational tourist. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 69(4), 32-34.
- Sefa, G. J., Hall, B. L., and Rosenberg, D. G. (2002). *Indigenous Knowledge in Global Context*. Toronto UTP.