



香港政策研究所
Hong Kong Policy Research Institute



大教育平台
Big Education Platform

「體驗式學習」 活動成效研究

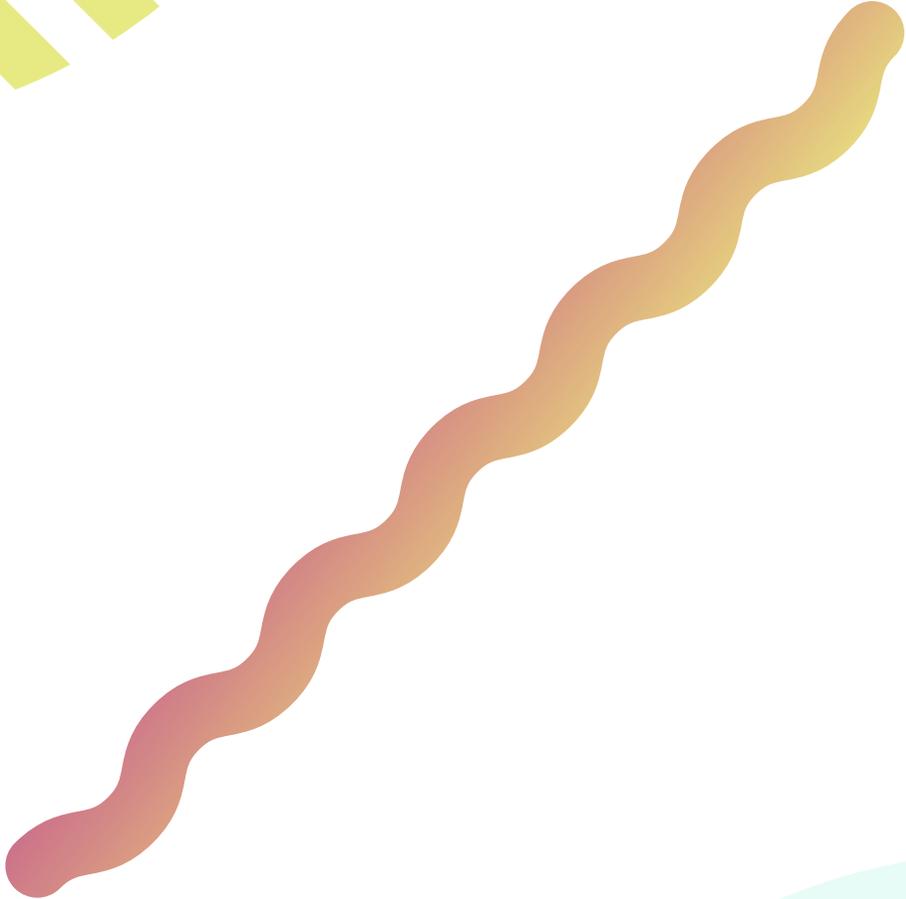
第一階段報告

首席研究員：葉蔭榮 博士

研究員：馮智政

研究助理：朱勉

2019年4月



「體驗式學習」活動成效研究



報告摘要

自 2000 年課程改革以來，教育局提倡幫助學生達至全人發展的目標和發展終身學習的能力，以「全方位學習」的概念，鼓勵把學習空間從課室拓展到其他環境，推展一系列的「體驗式學習」，「其他學習經歷」便是以此理念推行的一個高中課程組成部份，約佔總課時百分之十至十五。體驗式學習並不是新猷，是世界各地教育的主要教學模式之一。有別於正規課堂學習，體驗式學習着重利用多樣化的環境和社區資源，配合時、地、人各方面所組成的學習情境，達至一個「體驗式學習循環」，需包括具體體驗 (Concrete experience)、觀察及反省 (Observation & reflection)、總結體驗 (Forming abstract concepts) 及實踐應用 (Testing in new situations)。

由於體驗式學習需要不同的資源投入，校本情況不一。為使每一位學生尤其是基層學生得到公平的學習機會，「大教育平台」積極為中學提供體驗式學習活動並有意檢討體驗式學習在香港推行的成效。

香港政策研究所教育政策研究中心得到大教育平台資助，於 2017 年 7 月至 2018 年 9 月期間，邀請全港五間中學作一年的追蹤研究，研究分別以問卷調查及學生訪談形式進行。問卷調查利用教育局的情意及社交表現評估套件（第二版），加上企業精神、STEM 技能、人文價值組成的 APASO+ 問卷，及活動檢討問卷，分別於 2016/17 學年末及 2017/18 學年初收集，共收到 413 個有效回應，了解學生在情意及社交表現的變化。學生訪談以小組及個人形式進行，深入探討學生對「體驗式學習」的感受及意見。

主要研究發現

一、「體驗式學習」對學生情意及社交表現帶來正面影響

對比一年前後的追蹤研究數據，積極參與體驗式學習活動的受訪學生，在「人文價值」(HV)、「動機」(MO)及「人際關係」(IP)表現都有明顯增長，而且增長幅度比非積極參與 OLE 活動的受訪者為高。

相對於掌握知識和技術，體驗式學習對學生的個人素質 (Attributes) 有較大的影響，例如是培養基本思維技能、動機，自信和自我管理，這繼而幫助學生促進課堂學習，並轉移到學科學習之中。體驗式學習活動也影響學生不同價值觀的建立和轉變，例如包括關顧和尊重多元、堅持不懈、承諾、和平、正義等。如學生從活動中了解獨特文化、特色，誘發對不同文化的學習動機和好奇心。

量性研究發現與「學生訪談」質性研究結果非常吻合，並互為補足。

表一 · 量性研究發現與質性研究結果對照表：個人素養及社交情意發展

量性研究發現	質性研究結果 (一)	質性研究結果 (二)
人文素養	<p>對世界上發生的事物更敏感：體驗式學習活動與學校課程（如通識教育）一起幫助學生適應社會的發展，並將他人的意見融入到自己的立場中。此外學生亦可體驗獨特文化、特色，誘發對不同文化的學習動機和好奇心。</p>	<p>從不同學習情景中獲得跨學科、跨領域的知識：OLE 活動涵蓋知識領域廣闊，如 STEM 技能，遊戲設計，體育，美髮，環境研究，農業，歷史，文化，旅遊，企業精神，地理，中國，全球研究和教育。結果顯示這些活動具有累積效應，可以拓寬學生的視野、幫助人文素養發展。</p>
動機	<p>動機，自信和自我管理：活動使學生能夠在獨特的學習環境中了解自己，例如特殊人士分享他們自己的奮鬥和發展路向，提升積極面對及計劃前路、「正規」學習和個人發展的力量。從不同真實的情景獲取很多不同領域的知識，拓寬學生的視野。這些情景、人事和場所皆與終身學習的脈絡相近，令學生有更大誘因和動力持續發展和學習。</p>	<p>獲得新知識：訪談結果顯示，學生從活動中取得在日常課堂或教科書中無法獲到的知識。這些知識多為社會上最新的資訊，並建立誘因繼續追求新知識。</p>
人際關係	<p>改善人際關係的技巧和心態：活動有助學生在現實生活中提高他們的社交和溝通技巧。活動通常能提供強烈動力，誘發學生共同探索更好的思維模式 (mindsets)、策略 (strategies) 或技巧 (tactics)。</p> <p>建立尊重和同理心：透過不少活動的過程或內容，幫助學生建立對人的尊重和同理心。</p>	<p>拓寬社交網絡：活動在許多方面都幫助他們拓寬社會網絡，包括與同儕和專家的連繫。</p>

「體驗式學習」活動提升未來就業力 (Employability)

個別不同形式的「體驗式學習」活動，也提升學生在不同範疇的情意及社交表現發展（如學習素養、人生目標、企業精神、自我概念、人際關係等），視乎個別活動的性質和目標。值得一提的是，學生特別在「從別人身上學習解決問題方法」、「誠信」及「創業傾向」等發展上因着 OLE 活動參與有顯著的提升，其原因是一般「體驗式學習」活動的共通特徵就是讓「學生與校外世界接觸」，在活動中學生不但獲得不少「硬知識」，更能「有機地」融入不同人士和界別的解難「方法」、正面的「前路觀」和「價值觀」。這對未來規劃整全的 OLE 方面有一定的啟示。近年澳洲一份研究亦指出，在中學課程內設置「體驗式學習活動」，有助青年人增強「寰球技能」(global skills)（包括跨文化道德、管理變革及不確定 (uncertainty)、思考速度 (thinking agility)、建立社羣、調解能力、協商能力 (negotiating skills)，促進他們在環球世界內成為更有能力的工作團隊 (a more able workforce in a globalized world) (Nikou, 2011)。

二、「體驗式學習」活動對基層學生的影響

研究比較了基層學生與整體學生在體驗式學習活動上的得益，發現基層學生明顯在情意及社交表現的六個範疇有正面影響，受益範疇比整體學生的效果多一倍。主要在「學習素養」(LC)、「人生目標」(GL)、「企業精神」(ES)、「STEM 心態」(STEM)、「人文價值」和「動機」。

同時，教育機會大致公平：基層學生有因為家庭社經地位而失去參與體驗式學習活動的機會，而他們在訓練營、服務學習及香港境內考察上的參與度比整體高。

相比社經地位較高的學生，基層學生更能夠從 OLE 活動中獲取在社交情意發展上的裨益。他們從學校舉辦的活動（包括大教育平台的體驗式學習）中顯著地提升了六個發展範疇，包括學習素養、人生目標、企業精神、STEM 心態、人文價值和動機，比整體學生的覆蓋性 (coverage) 效果多出一倍。值得注意的是，體驗式學習特在學習 (studying) 和生涯規劃 (life and career planning) 兩個發展範疇，「聚焦地」幫助基層學生得到有效的支援；這種針對性的幫助是獨特和長遠的，一般以課室為本的課堂（包括

補課、補習班) 是難以取代。按著名社會學家 Bourdieu 所提倡的「文化資本」(cultural capital) 理論，我們可理解到社經地位較高學生更容易有教育上的成就，部份原因是基於家庭父母擁有比較豐裕的文化資本。而此研究可進一步提出合理假設，「體驗式學習」不但是幫助基層學生身心成長的重要活動，而且它能增強這些弱勢學生的文化資本，在求學時期逐漸累積成為在學業和生涯升學及就業等方面的正能量 (Sullivan, 2001)。未來研究可聚焦於 OLE 活動對社經地位較低的學生的影響，以及對「學生學習概覽」(Student Learning Profile) 的成效。

三、學生希望學習活動有更多有機的商校合作

數據顯示絕大部份 (95%) 學生認為活動內容有商業及社會機構的積極參與，確實能幫助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界。訪談中學生多次提到體驗式學習活動在許多方面都幫助他們拓寬社會網絡，包括與同儕及專家的連繫和接觸。而「讓學生與校外世界接觸」正是體驗式學習活動的特徵，在活動中學生更能「有機地」融入不同人士和界別的解難「方法」、正面的「前路觀」和「價值觀」。這「社會資本」或就業認知對社經地位較低背景的學生尤為重要。無疑，因着家庭背景的「文化資本」及「社會資本」偏低，社經地位較低 / 清貧的學生理應能從 OLE 活動獲取更大的裨益，而這些素養和廿一世紀技能 (21st Century Skills) 一樣更是學生將來生涯成就 (Life Success) 的要素，求學時期的「體驗式學習」活動就是邁向成功的有效工具。跟據英國教育部 2001 年發報的研究結果顯示¹，這些五花八門的體驗式學習活動（不論是校內學會、考察、技能訓練營、體藝活動等），皆對學生學科學習、對學校的態度、自我概念有正面影響，而當中對弱勢學童（如少數族裔）有特別顯著的效果 (MacBeath, et. al 2001)。美國亦有似的研究發現 (Mahoney, et. al, 2005)。我們需要就「OLE 活動對弱勢學生的影響」和「社會支援教育」作更深入的本地研究。

綜合數據分析，此等「有機的商校合作」模式並非單靠商界多方面的熱心支持，亦要有一些教育專業人士（如退休校長、老師）以「中介平台」(platform partnership) 的夥伴模式，在活動的設計、聯絡、統籌及執行活動方面，為學校與企業之間達成共同的動機、共同地實踐，讓兩者有機地磨合，推動體驗式學習。

學生又表示「主辦方能夠給予一個到世界知名 VR 公司的參觀機會，十分難得」、「可以到大公司參觀是個難得的機會，可更了解 VR 行業和進身這行業所需要執行的日常工作」。「主辦方邀請了嚴博士作分享，我從嚴博士學業和事業上的個人經歷中得到了啟發，了解多元出路。此外，我感受到網龍開發的軟件有所突破，和過去在學校試用時相比，其 VR 軟件的素材和功能有了嶄新的改變，我從而學到了很多。主辦方的時間安排不錯。」

建議

隨着政府增加全方位學習津貼的資助，研究團隊希望當局更完整協助學校推展體驗式學習，讓全人教育得到進一步的方向。就此，研究團隊有以下建議：

一、支援基層學生參與更多體驗式學習活動

基層學生普遍被認為因家庭背景的文化資本及社會資本偏低而輸在起跑線，因此，鼓勵政府及社會各界支援基層學生，增加資助，幫助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界。學校亦應優化校本政策，以鼓勵基層學生參加優質的體驗式學習活動。

二、以「平台夥伴」模式統籌及鼓勵商界參與有質素的體驗式學習活動

研究結果顯示：有商界參與的體驗式學習活動，並配以「平台夥伴」模式的專業統籌最能夠有效地助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界，培育廿一世紀需要的素質和社交情意發展。學生亦對這形式的商校合作學習活動更有興趣。建議政府支持這類「平台夥伴」模式，鼓勵商校合作。以專業統籌體驗式學習活動，支援學校推行優質的「全方位學習」。

「體驗式學習就是當一個人參與某活動時，回望及評價這經歷，並決定什麼是有用或重要，什麼需要緊記，然後在另一個活動運用這些資訊。」

約翰·杜威 (1859-1952)

「大教育平台可以發揮跨越項目功能… 研究和探索體驗式學習的基本要素，進而可以探索提升學生體驗式學習的方向和策略。」

(教育 2.1, 2018, p348)

Abstract

Since the curriculum reform in 2000, the Education Bureau has been advocating to help student achieve whole-person development and lifelong learning. The concept of Life-wide learning encourages the extension of learning from the classroom to social environment through a series of experiential learning, Other Learning Experience (OLE) in the senior secondary curriculum, which accounts for 10-15% of total class hours, is one of the examples. Experiential learning is not a recent term, but one of the major teaching models in the world. Apart from formal learning in the classroom, experiential learning emphasizes using diversified environment and community resources to reach an experiential learning circle, including concrete experience, observation and reflection, forming abstract concepts and practical application.

As experiential learning requires different resources input and school-based situations are varied, Big Education Platform, which actively provides experiential learning for secondary schools in Hong Kong, has the aim to review the effectiveness of these activities, on the participating students. Hong Kong Policy Research Institute was funded by Big Education Platform to conduct an impact study in five secondary schools, including a questionnaires survey and student focus group discussion, during the period of July 2017 to September 2018. To understand students' transformation in APASO, the questionnaire design makes reference to the APASO-II Form of the Education Bureau, with the APASO questionnaire including corporate spirit, STEM skills and humanistic values, plus an activity reflection questionnaire. Questionnaire results were collected in the 2016/17 and 2017/18 school year respectively. There is a total of 414 valid responses, while the student interviews were conducted in groups and person, so as to understand the students' feelings and opinions towards experiential learning.

Major Research Findings

1. Experiential learning brings positive impact to students' APASO

Comparing the data before and after the tracking research, students who actively participated in experiential learning show significant increase in Humanistic Values (HV), Motivation (MO) and Interpersonal (IP) performance, with the increase higher than those who did not.

Compared with mastering knowledge and technology, experiential learning has a greater impact on students' attributes, such as developing essential thinking skills, motivation, self-esteem and self-management. These thinking skills acquired from OLE/ activities are in principle transferrable to subject learning. Experiential learning activities also enable students to understand themselves in unique learning contexts, for example, care of others, respect for diversity, perseverance, commitment, peace and justice. This could stimulate their learning motivation and curiosity towards different cultures.

The quantitative research findings coincide and complement with the qualitative findings from the student interviews.

Table 1: Comparison of Findings in Quantitative and Qualitative research: Personal attributes and APASO

Quantitative research findings	Qualitative research findings	Qualitative research findings
Humanities Attributes	<p>More sensitive to what is happening worldwide: Experiential learning and formal education (such as Liberal Studies) could help student catch up with the development around the world, and would integrate others' opinions into their own standpoints. Furthermore, students' could experience unique cultures and stimulate their learning motivation and curiosity towards different culture.</p>	<p>Gaining cross discipline knowledge from different learning circumstances: The result shows that OLE activities cover a wide range of knowledge, such as STEM skills, game design, sports, hairdressing, agriculture, history, culture, travelling, tourism, entrepreneurship, geography, China, global studies and education. These could broaden students' horizons and help develop their humanities values.</p>
Motivation	<p>Motivation, confidence and self-management: activities enable students to understand themselves in unique learning context, such as sharing from people with disability could encourage students to face and plan their future.</p>	<p>Acquiring Knowledge: the interviews shows that student could gain knowledge that are not acquired in lessons or from textbooks. This knowledge is usually about the latest information of the society and would stimulate students to pursue more. Students could gain knowledge in different aspects from the real social context and widen their horizon. Those situations, persons and environments are similar with life-long learning and would motivate them to learn continuously.</p>
Inter-personal relationships	<p>Improving inter-personal relationships: activities could enhance students' interpersonal and communication skills. It could give them strong motivation to explore better mindsets, strategies or tactics to build good relationships.</p>	<p>Widening social network: Activities could help students broaden social network in many ways, including the connection with peer and community experts. Respect and Empathy: Establishing respect and empathy.</p>

Experiential learning activities enhance future employability

Experiential learning activities with various nature and aims could enhance students' interpersonal development, such as learning competency, life goals, entrepreneurial spirit and self-concept. It is worth mentioning that students' development on "learning problem solving skills from others", "credibility" and "entrepreneurship" are better after they participate in OLE activities, as the common feature of experiential learning activities is to let student connect with the outside world. In those activities, they not only gain "hard knowledge", but also assimilate into the problem-solving method of different people, as well as positive values. This could also inspire future planning of OLE. Recently, an Australian research points out that setting up experiential learning activities in secondary curriculum could enhance teenagers' global skills, including cross-cultural morality, transformation management and uncertainty, thinking agility, community establishment, mediation and negotiating skills, so they could become better workforce in a globalized world (Nikou, 2011).

2. Impact of experiential learning activities on students from the grassroots level

The research compares the impact of experiential learning activities on students from the lower class and on overall students. It is found that the former ones are apparently positively affected in the six modules, with the effectiveness twice higher than overall students, mainly in Learning Competency (LC), Goals of Life (GL), Entrepreneurial Spirit (ES), STEM Education (STEM), Humanistic Values (HV) and Motivation (MO).

In the meantime, education opportunities are generally fair: students from the grassroots level do not have less chance to participate in experiential learning activities because of their families' socioeconomic status, and their level of participation in training camps, service learning and field study in Hong Kong is also higher than overall students.

Compared with students who have a higher socioeconomic status, students from the grassroots level could get more benefit on social development in OLE activities. They have significantly improved in the six areas, LC, GL, ES, STEM, HV and MO, from schools' activities, including experiential learning activities hosted by Big Education Platform, and the effects double those on overall students. It is worth to mention that experiential learning could help grassroots students to get effective support especially in the two areas of studying and career planning. This targeted assistance is unique and enduring, which can hardly be replaced by classroom-based lessons, including tutorial. According to the "cultural capital" theory advocated by the famous sociologist Bourdieu, students with higher socioeconomic status are more likely to have better achievements on education, partly because their parents have more abundant cultural capital. Hence, this research may provide further assumption that experiential learning is not only important to the physical and mental growth of grassroots students, but also enhance their culture capital, accumulating positive energy on both study and career during schooling period (Sullivan, 2001). Future studies may focus on the impact of OLE activities on student with lower socioeconomic status, as well as impact on Student Learning Profile.

3. Student hope to have more business-school corporation in learning activities

The research data shows that 95% students believe that the active participation of the business sector and community organizations in such activities would enhance students' whole-person development and knowledge of the relevant work environment. The students repeatedly mentioned in the interviews that experiential learning activities could widen their social network with both peers and community experts. Enabling students to connect with the world is exactly the feature of experiential learning, when they could organically integrate their problem-solving skills and positive values with different people. This social capital or employment cognition appear to be more important to students from lower socioeconomic background.

Undoubtedly, because of the lower culture and social capital, students who are in lower socioeconomic status should gain more benefit in OLE activities, and those attributes and 21st Century skills are both keys to students' future life success. Experiential learning activities is the key to success. Acquired to the research published by the British Department for Education & Skills in 2001², these experiential learning activities, no matter school clubs, field trips, training camps, sports activities and so on, would bring positive influence to students' studies, attitudes to school and self-concepts, and are especially effective for relatively vulnerable students, such as ethnic minorities (MacBeath, et. al 2001). There is similar result in American research (Mahoney, et. al, 2005). More in-depth local research on the impact of OLE activities for relatively vulnerable students and social support education are needed.

The data analysis also shows that while business and school cooperation depend on the generous support from the business sector, education professionals such as teachers and retired principals also contribute a lot in the design, liaison, coordination and execution of experiential learning.

Recommendations

The HKSAR government has increased the grants for the All-round Learning Allowance. This research team hopes the authorities could provide full assistance for schools to promote experiential learning, so that whole-person education may be further enhanced. In this regard, the research team has the following recommendations:

1. The provision of more support to students from grassroots level to participate in experiential learning activities

Students from lower socio-economic status have less exposure to experiential learning in their daily lives. Hence, may the government and different social sectors should provide more support and funding to them, in order to enhance their whole- person development and broaden their horizon. The schools should also improve their school-based policy to stimulate students' participation in high quality experiential learning activities.

2. Co-ordinating and encouraging the business sector to participate in quality experiential learning activities under the “platform partnership” model

This research found that the involvement of the business sector, under the “platform partnership” model of professional coordination, could enhance students' whole-person development and knowledge of the world, as well as nurturing their attributes and social development as required by 21st Century Skills in the best way. Students are more interested in this kind of learning activities. It is suggested that the government should support this kind of “platform partnership” model and encourage business and school cooperation, so as to coordinate experiential learning activities professionally and to support schools to conduct quality all-round learning.

“Experiential learning takes place when a person involved in an activity looks back and evaluates it, determines what was useful or important to remember, and uses this information to perform another activity.”
John Dewey (1859-1952)

“The Platform could facilitate the sharing of experiences, enable effective communications, improve school-business matching, to form a coalition of various sectors in society, in order to provide systematic, meaningful and effective experiential learning.”
(Education 2.1, 2018, p348)

目錄

一、	背景	17
二、	研究方法	20
2.1	「大教育平台」活動檢討	20
2.2	追蹤研究及學生訪談	20
2.3	學生 OLE 參與程度	21
三、	研究發現	24
3.1	一：體驗式學習活動對學生情意及社交表現帶來正面影響	24
3.2	二：體驗式學習活動對基層學生更有幫助	33
3.3	三：體驗式學習活動需要更多有機的商校合作	41
3.4	缺乏質量的體驗式學習為學生帶來的影響	44
四、	總結	47
4.1	體驗式學習活動對基層學生更有幫助	47
4.2	學生希望學習活動有更多商校平台模式的夥伴合作	47
4.3	體驗式學習對學生情意及社交表現帶來正面影響	48
4.4	建議	48
4.5	研究對「體驗式學習」活動的前瞻	49
4.6	未來需要探討的研究方向及問題	51
附錄一、	參考文獻	52
附錄二、	「體驗式學習循環」(Experiential learning Cycle) 的理論	57
附錄三、	全方位學習圖示	58
附錄四、	參與各項 OLE 活動程度與情意及社交表現的正負關連	59

報告全文

第一章 背景

1.1. 2016年，香港商界及教育界資深人士組成「教育2.1」並提出《不一樣的教育》文件，建議設立「大教育平台」匯聚跨平台資源及投入，向學校及有需要學生提供體驗式學習機會，全面發展每一位學生 (Education 2.1, 2016, 2018)。及後，「大教育平台」回應「教育2.1」的倡議而成立，為中學提供體驗式學習 (Experiential Learning) 活動，讓學生獲得「充實的學識」、「全面的素養」、「健康的價值」三方面的素質發展。

1.2. 「體驗式學習」並不是新猷，現今它已在不少學校、大專和工作世界中被使用，亦被公認為有別於正規課堂學習的另類學習模式。從學術概念發展的角度看，它承接了杜威對「體驗」和「教育」的理念基礎，最後由高大衛 (David A. Kolb) 提出了著名「體驗式學習循環」 (Experiential learning Cycle) 的理論，主要包含四個元素：具體體驗 (Concrete experience)、觀察及反省 (Observation & reflection)、總結體驗 (Forming abstract concepts) 及實踐應用 (Testing in new situations) (見附錄二)。當中的「反思」環節，更被前線教育工作者公認為活動優劣的關鍵 (Tiessen, 2018; 香港小童群益會, 2011; 黃幹知、陳國邦、吳思朗, 2017)。

1.3. 在中國地，國家教育部早已將體驗式學習作為教育策略之一，並以「綜合實踐活動課」的形式推行，主要內容聚焦於「探究+制作+體驗」，促進學生全面發展 (李臣之, 2005)。就此，全國各省都設立了體驗式學習基地 (MOE, 2016a, 2017)，而體驗式學習也在2016年成為研學旅行的重要元素 (MOE, 2016b, 2016c)。此外，最近教育部及學者發佈的「中國學生發展核心素養」研究為全面發展作出學術性及教育性的詮釋，並具體指出，一個「全面發展的人」應具備「文化基礎、自主發展、社會參與三個方面」，以及「人文底蘊、科學精神、學會學習、健康生活、責任擔當、實踐創新等六大素養」 (國務院, 2016)。教育人員可依照素養框架在各學段進行課程改革，讓「學生具備適應終身發展和社會發展需要的必備品格和關鍵能力」。就此，我們可預見，體驗式學習將會在內地以「全面發展」為綱領的課程變革中，具有重要的定位。

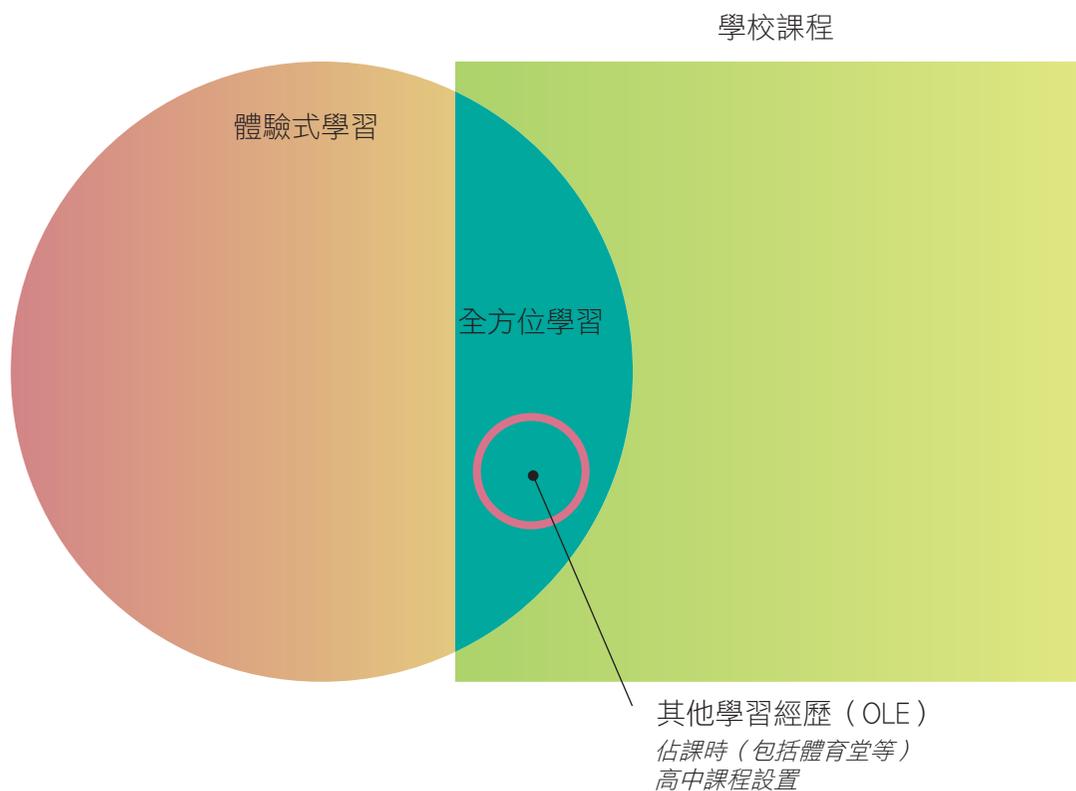
1.4. 自 2000 年起，香港課程改革強調「全方位學習」(陳德恆 2006；葉蔭榮 2006a)：即是把學習空間從課室拓展到其他環境的策略。此策略着重透過教師靈活地利用多樣化的環境和社區資源，配合時、地、人各方面所組成的學習情境，創造出多元化的切身體驗活動(見附錄三)。在 2009 年新學制改革中，學校更需要為學生提供佔課時 10-15% 的「其他學習經歷」(Other Learning Experiences, OLE) 課節及活動，達至全人發展。從高中課程設計的視角看，OLE 是「透過學校舉辦以全方位學習為主的各種活動及課堂所開展的，旨在協助學生學習核心和選修科目，並培養學生的全人發展及正面的價值觀」(課程發展議會，2017)。無論從課程文件的分析抑或從學校課程發展的角度來說，「全方位學習」就是「體驗式學習」在學校課程中展現的策略概念，目的是促進全人發展、終身學習(見圖一及附錄三)：

「全方位學習指學生在真實情境中的學習，以達至在課堂學習較難達到的學習目標。在體驗式學習的過程中，學生有機會從直接的親身經歷建構意義，透過全方位學習過程中的優質反思，把所獲得的知識、所掌握的技能及所培養的正面的價值觀和態度，靈活運用於全新的情境中，以完成任務及解決問題。這種真切的學習，有助學生實現全人發展的目標，並培養他們終身學習的能力，以面對不斷轉變的社會。」(CDC, 2017, p. 4)

1.5. 歐美國家亦在過去數十年有不少類似的經驗和示例，如在英國，政府教育部以「課堂時間以外的學習為中心」(Out-of-school hours learning) 此理念，推行不同內容的體驗式學習，更有效地組織地區平台與商界協作，推動優質全人教育(DfEE, 1997, 1998)。英國教育部及地方政府更就經驗式學習為主的策略，進行全國性及地區性評鑑研究，評鑑結果顯示該策略對學生發展和學習的影響非常正面(Yip, 1997; MacBeath et al, 2001)。此外，除了中、小學的大型例子，經驗式學習亦成為全球大學課程不可或缺的重要設置。

1.6. 然而，在全球及多界別的熱忱之下，體驗式學習在華人社會及學校課程的成效甚少被研究，一般只局限於個別活動檢討的層面，其結果亦少被公開。因此，大教育平台與香港政策研究所教育政策研究中心合作，在 2018/19 學年進行「體驗式學習成效研究」，主要從「大教育平台」舉辦的活動及學校提供的 OLE 活動，研究這類體驗式學習如何影響學生的情意及社交表現 (Affective and Social Outcomes) 及他們的學習。

圖一．香港學校課程內全方位學習策略：定位與定義



第二章 研究方法

2.1. 是次評鑑研究以體驗式學習三大方面為框架，其中包括：一)「大教育平台」活動檢討，透過問卷調查，評估學生是否達到不同體驗式學習活動的預期結果；二)追跡研究，研究員以問卷調查及資料蒐集的形式，在相隔 12 個月期間，對五間中學進行兩次調查，了解 2017/18 學年中五學生的在校資料，包括中文、英文及數學成績、OLE 的參與、情意及社交表現等，並比較前後數據以分析結果。三)學生訪談，上述五間中學為對象，抽樣以焦點小組及個人訪問形式，收集質性資料。

「大教育平台」活動檢討

2.2. 針對大教育平台於 2017/18 年暑假期間舉辦的一連串體驗式學習活動，團員從其中「新一頁小攝記培訓」、「騰訊「互聯網+」公益體驗營」、「網龍暑期學生 VR 體驗製作夏令營」及「新經緯暑期作業」收集到 155 份參加者活動檢討，就活動成效、設計方式、運作模式等進行分析。

追跡研究及學生訪談

2.3. 是次研究收集了兩次來自五間中五學生的資料，包括他們在 2016/17 年及 2017/18 年中文、英文及數學的學年終期試成績，以及兩次分別在 2017 年及 2018 年收集，以教育局的情意及社交表現評估套件 (第二版)，及企業精神、STEM 技能、人文價值的測量 (APASO+)。這部份收到來自五區的五間中學，共 413 個有效回應作追跡研究，及 28 名受訪者訪談內容。

2.4. 總括而言，這部份收集的資訊，包括三科主科成績的轉變，學習素養 (LC)、人生目標 (GL)、企業精神 (ES)、STEM 心態 (STEM)、人文價值 (HV)、動機 (MO)、合作能力 (CO)、自我概念 (SC)、人際關係 (IP) 的學生情意及社交表現。

³ 成績轉變為兩次終期考以一百分標準化的分數之相減

⁴ 情意及社交表現各項測量，為教育局評估套件中同範疇題目中的平均

2.5. 除此之外，追蹤研究亦會估計學生的家庭社會經濟地位，依據三類學生的劃分。「家庭社經地位較低」的為有獲取政府津貼、同時父母學歷皆是小學程度或以下；「家庭社經地位低」的為有獲取津貼、同時父母學歷中學程度或以上；「家庭社經地位較高」的為有獲取津貼、父母學歷皆是中學程度或以上的學生。

學生 OLE 參與程度

2.6. 基於學生未能準確判斷每個活動所屬的範疇，研究團隊採用其他學習經歷的形式分類，即講座 / 分享會 / 研討會 (Talk)、技能學習工作坊 (Workshop)、工作活動 / 實習 (Career)、訓練營 / 歷奇訓練 (Camp)、比賽 (Competition)、展覽 (Exhi)、義工 / 服務學習 (Service)、香港境內考察 (HK)、中國內地考察 (CN)、外地考察 (Overseas)，並統計受訪者在兩次資料蒐集之間，參與 OLE 的程度。此外，研究團隊亦會紀錄個別學生在大教育平台活動的參與。

圖二．學生成長與 OLE 參與



表二 . 學生於 2017/18 年的 OLE 活動參與程度 (N=413)

其他學習 經歷活動	有參與， 超過一次 (%)	有參與， 只有一次 (%)	沒有參與 (%)	沒有回答 (%)
講座 / 分享會 / 研討會	69	15	16	0
技能學習工作坊	40	24	35	1
工作活動 / 實習	22	26	51	1
訓練營 / 歷奇訓練	27	30	44	0
比賽	39	22	39	1
展覽	39	30	30	1
義工 / 服務學習	55	20	24	1
香港境內考察	24	21	53	1
中國內地考察	24	26	50	1
外地考察	9	14	77	0

2.7. 是次研究利用兩種方法去釐定該學生受訪者參與OLE活動的程度。一) 線性關聯分析，即是以學生參與各類OLE活動的平均值作測試分析，二) 聚類分析：即以一種聚類分析(Cluster Analysis)方法，根據學生參與不同體驗式學習活動的傾向和程度，歸納出以下三種聚類，展示學生參與體驗式學習活動的不同形態。

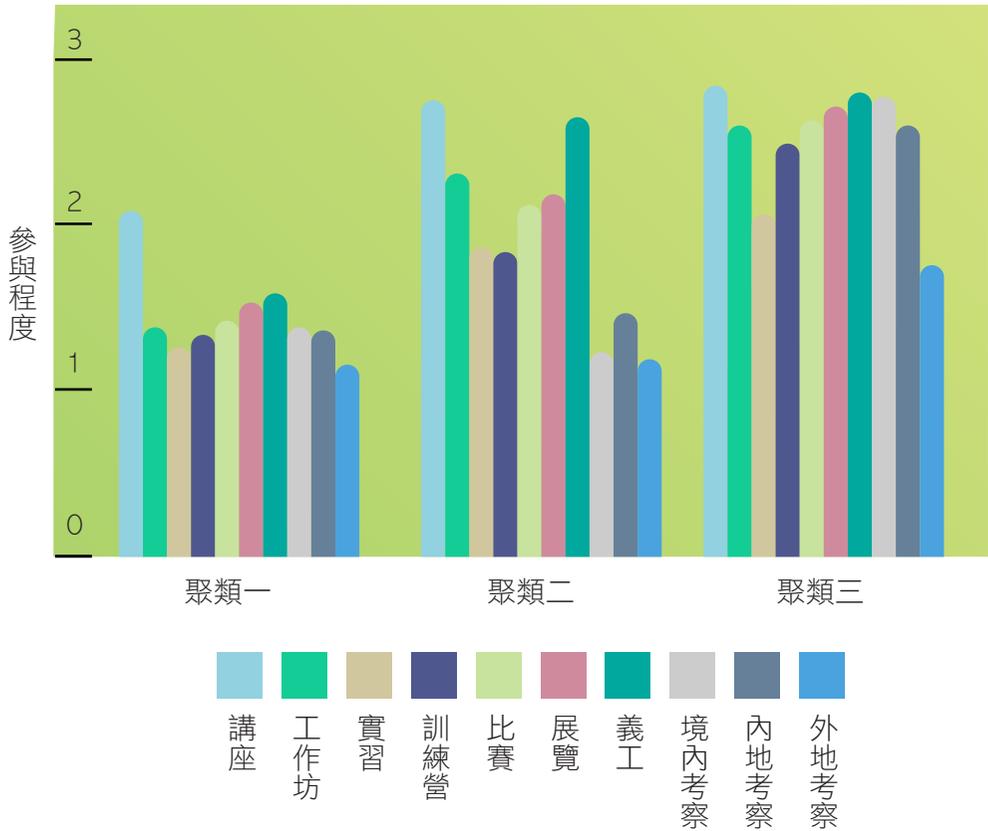
聚類一(Cluster 1) 是非積極參與OLE活動的學生

聚類二(Cluster 2) 是積極參與OLE活動的學生
(但所參與的活動類別並不廣泛)

聚類三(Cluster 3) 是廣泛及積極參與OLE活動的學生

2.8. 每類受訪人數分別是 Cluster 1 有 153 人，Cluster 2 有 151 人，Cluster 3 有 109 人

圖三． 聚類分析中三種聚類參與各項 OLE 活動的程度



第三章 研究發現

3.1. 針對兩個階段蒐集的數據和資料，研究有三個方向：(A) 體驗式學習活動對學生情意及社交表現的影響、(B) 體驗式學習活動對基層學生的影響、(C) 商校平台模式的需要。

一、體驗式學習活動對學生情意及社交表現帶來正面影響

體驗式學習活動能提升人文價值、動機及人際關係表現

3.2. 無論聚類分析，還是線性關聯分析都反映在過去一年積極參與體驗式學習活動的受訪學生，在「人文價值」(HV)、「動機」(MO)及「人際關係」(IP)表現都有顯著增長，而且增長幅度比非積極參與OLE活動的受訪者為高。參與「大教育平台」活動的受訪學生也有相似結果。

表三. 人文價值、動機及人際關係表現的聚類分析 (N=413)

聚類	HV	MO	IP
F 數值	5.01	3.56	3.10
關係顯著性 (Sig.)	.01	.03	.05
平均值 (非積極 OLE 活動)	-.06	-.03	.00
平均值 (積極參與 OLE 活動)	.03	-.13	-.06
平均值 (廣泛且積極參與 OLE 活動)	.25	.09	.16
整體平均值	.05	-0.03	.02

表四. 參與程度與人文價值、動機及人際關係表現的線性關聯分析 (N=413)

參與程度	HV	MO	IP
F 數值	15.56	6.35	5.12
關係顯著性 (Sig.)	.00	.01	.02
系數	.31	.16	.16

3.3. 從質性研究中，研究發現學生在人文價值、動機和人際關係上也明顯回應量化數據

人文價值

3.4. 有限的訪談數據不足以完全支持「體驗式學習 /OLE 活動」提供了良好的平台有效地讓學生培養不同的價值觀和態度」這說法。但是，我們可在訪談中觀察到部份學生在某些價值觀範疇上因着活動有一定的轉變。當然，這取決於個別學生所參加的活動，及其性質、形式以及所設定的學習目標。由於是次訪談研究的樣本量，限制了 OLE/ 體驗學習 / 活動的多樣性，學生並沒有明顯提及某些價值觀和態度，例如關顧和尊重多元、堅持不懈、承諾、和平、正義。以下是活動對部份學生對一些價值觀範疇的影響。

3.5. 對世界上正在發生的事情更敏感：體驗式學習活動與學校課程 (如通識教育科、選修科) 一起幫助學生適應社會的發展，並將他人的意見和角度融入到自己的立場思考中。此外學生亦可體驗獨特文化、特色，誘發對不同文化的學習動機和好奇心。

“... 對通識科也許最有幫助，例如自己本身不是經常閱報的人，但在聯校活動上，當別人在討論時事議題時，會使自己對該議題有更多認識，也會使自己在這些議題上有自己的想法，擴闊自己的常識，使議題在自己腦海上有更強的存在感；亦能聆聽別人在不同角度出發下對某些議題的意見，自己會替這些議題作總結，分類為由不同的持份者角度下的觀點，在通識科答題時也許會有幫助。” (學生J)

“可以體驗獨特文化、特色。” (學生X)

“參加更多交流團，尤其是內地的交流團，因能了解國情及內地教育制度，中港分野等。” (學生AC)

課外活動不會直接幫助學科學習，因兩者所要求的思維不一，但有間接幫助，如認識更多不同的人，擴闊自己在學科外的知識。(學生J)

“對活動式學習的想法：只從閱讀中學習，很快便會忘記，相比之下，我認為透過活動學習，對知識的印象會更加深刻。旅遊與款待：到大澳體驗旅遊和保育文化，可切身感受到文化價值和經濟利益之間的衝突。這教會了我從多角度思考，這種思考模式可應用在數學中：當想不到解答方法時，只要換個角度思考，便會茅塞頓開。生物：活動式教學令我對課堂知識的記憶更深刻，如到大嶼山校外教學，使我明白生態保育和生物多樣性的重要性。” (學生X)

3.6. 尊重和同情：透過不少活動的過程或內容，學生建立對人的尊重和同理心。

“學會如何設身處地在他人角度思考，如在活動中能明白長者的思想及需要”（學生 AB）

“老人探訪活動：機構職員會在服務前解釋老人家需要他們的關心，因為老人家不能經常離開老人院，致使生活苦悶，也因為年老而擔心自己的身後事，而參加學生以年輕人的角色去關心老人，開解老人的擔憂，也會傳達社會上仍然有人關心這群老人家的訊息，給予這群老人家愛與關懷，讓他們不會感到孤單及被社會忽視。”（學生 AB）

動機

3.7. 毅力：不少活動提供一個真實的場所去鍛練毅力，去認識自己，實驗不同自律或自管策略，去迎難而上；在自己的喜愛的興趣範疇中，不斷去砥勵自己，提升自強。根據著名心理學家 Csikszentmihalyi 的「暢態」(Flow) 理論，假若一個人慣常在這種「自我完善」的愉快經驗下，他會有效地形成一種「自我導向人格」(Autotelic personality)，進而轉化這種力量於其他生活範疇 (Csikszentmihalyi, et. Al 1993, p80; Csikszentmihalyi, 1997, p117)。

“自己在學校參加校隊，亦有參加（某活動）、（某活動）等計劃，都有參加交流團。參加課外活動不是浪費時間，例如某校隊可通過訓練而練習毅力，對學習有幫助。但有時練習時間太長，可能都會影響到學習。”（學生 Q）

“校內：校園電視做主播，從中學會專注，令自己很容易投入在學習的環境之中，不會讓自己分心及想其他事情；另外自己亦有做幕後音響及場務，這令自己學會要謙卑，有時候成績好不會驕傲，而會繼續努力，因為一次成績好不代表持續會好下去。參加課外活動對學業的影響視乎情況，若參加適量的課外活動是完全沒有問題的，因每一個課外活動都能使學生學會一些東西；但假如參加太多課外活動則會使學生過份專注於「玩」的一方面，忽略了學業，使時間表變得混亂，難以分配時間，自己有時候也會有這種感覺，故需學會在活動及學業之間取捨，若參加太多課外活動會使自己擔心學業。未來打算讀中醫及參加更多社區活動，希望透過參與這些活動彌補自己成績的不足，也為自己製造更多機會。”（學生 S）

3.8. 自信和自我管理：課外活動使學生能夠在獨特的學習環境中了解自己，例如特殊人士分享他們自己的奮鬥和發展路向。

“主辦方除了安排了親身製作 VR 遊戲的環節，還舉行了一些分享會。（某公司）代表向我們分享了其公司的產品對社會發展的貢獻，更分享了一些個人經歷，使我得到啟發，更了解自己。”（學生 D）

“我從博士的學業和事業上的個人經歷中得到了啟發，了解多元出路。”（學生 A）

⁶ 「自我導向人格」(Autotelic personality) 又叫「暢態人格」(Flow Personality)，指某人去幹一件事只是為了自己，因其目的就是單純地為了「去經歷」(‘to experience’)，而並不是為了達到某些外在目標；此人格的特徵是有能力地，而又「滿有享受」地在怎「嬉戲地」發掘挑戰和怎樣「實幹地」建立自己的技能之間找到巧妙平衡。

3.9. 許多學生發現體驗式學習活動 / 大教育平台活動提供了很多機會讓他們與人溝通，幫助他們增強自信心。一些學生表示這些活動十分實用，令他們對未來感到樂觀並提升他們的自信心，因為這些活動讓他們在文憑試後了解不同的出路。

“(某比賽)，能訓練英語及面對群眾演說技巧，提升自信”
(學生 Z)

“OLE 能令家境所限的她參與更多活動，擴闊自己的見識，讓自己能以其他角度思考；也能透過擔當司儀等活動令自己變得更外向，更有自信。” (學生 AC)

“參加 (某公司) 活動是獲電腦科老師推薦，而且覺得活動有趣。職業博覽講座：喜歡參與職業導向有關的活動，因為對將來感到迷惘，希望能理解不同行業的出路，令自己對未來更有信心和加強對不同職業的認知。” (學生 G)

3.10. 根據訪談數據，一些體驗式學習活動對參與者有「激勵」效應，因為他們從中觀察到其他學校優秀同齡學生的標準和素質。

“認清敵我差距，參加校外活動見識到其他學校優秀的學生，使我覺醒去努力。” (學生 F)

“出外活動能見識更多其他學校學生的實力，令自己的「世界」更大。知道更多長者的知識，能應用在如通識等科目上。” (學生 AB)

3.11. 除了一些專門教授參與者自我管理技能的活動外，大多數學生在平衡學科學習和活動參與方面進行了自我管理。

“參加課外活動有助放鬆自己，但不可參加太多，會犧牲學習時間，要懂得取平衡。” (學生 AA)

人際關係

3.12. 拓寬社交網絡：學生多次提到，這些活動在許多方面都幫助他們拓寬社會網絡，包括與同儕和專家的連繫和接觸。這「社會資本」對擁有社經地位較低背景的學生尤為重要。

“加深與朋友的感情、團體精神。” (學生 V)

“也能與來自不同學校的學生交流，認識更多朋友，擴闊自己社交圈子。” (學生 Z)

“(某運動)：擴闊人際網絡，接觸到不少大人，他們分享了許多運動心得和社會經驗給我。” (學生 E)

“在活動學會拍攝技巧，因在活動中需要拍片剪片，而事前亦有專業人士教授相關技巧。” (學生 AC)

3.13. 改善人際關係的技巧和心態：從訪談數據中，顯示體驗式學習活動有助學生在現實生活中提高他們的社交和溝通技巧。事實上，這些活動通常能提供強烈動力，誘發學生共同探索更好的思維模式 (mindsets)、策略 (strategies) 或技巧 (tactics)，與別人建立良好的人際關係。

“人際關係：之前人際上有不快經歷，透過參加各種活動擴大生活圈子，令更多人了解自己，消除別人對我的誤解。…而在訪問嘉賓的經驗中，我學會觀察別人的眉頭眼額和隨機應變。” (學生 J)

“(某校隊)，一個終生的技能，培養靈敏反應力和良好心理質素，學會如何和隊友溝通和解決意見分歧。(某社)：舞台表演知識。(某職務)：成為了重要領導角色而學會溝通技巧——如何尊重各位同學的意見。(某運動)：改善溝通技巧和人際關係，理解做義工要有熱誠而不求回報。” (學生 H)

“參與(某活動)學生表示活動不僅能學會求生技能、划艇技術及體驗大自然環境，且能增進溝通能力及強化團結精神，因食物安排、划艇路線等皆要學生自己籌劃，教練不會給予任何指示，只會要求參加者在晚黑前要上岸。學生亦享受在渺無人煙的野外環境生存，寧靜的環境使他們感受深刻。也能享受一班朋友一起探險的樂趣。”(學生P)

“最大的得著是開心，(某活動)有不同年級的同学一起參與，大家來自不同背景卻有共同目標，比起其他校外活動更具凝聚力。”(學生G)

體驗式學習活動能提升學生的解難能力、自我概念、誠信及未來創業的傾向

3.14. 在聚類及線性關聯分析中，學生的參與程度高低與三項「情意及社交表現」包括「學習素養」(LC)、「企業精神」(ES)及「自我概念」(SC)的關連未有得出一致的結果。故此，研究特意就「學習素養」(LC)、「企業精神」(ES)及「自我概念」(SC)的項目進行個別分析。結果得知在「學習素養」範疇中，受訪學生在「解難能力」方面有增長，而在「自我概念」範疇中，受訪學生的「心理質素」及「誠信」都有成長，同時受訪學生想在未來創業的傾向增加。參與「大教育平台」活動的受訪學生也有相似結果。

表五．學習素養、企業精神及自我概念之問題與參與程度的線性關聯分析 (N=413)

	F 數值	關係顯著性 (Sig.)	系數
LC01 我經常以有別於大多數人的方式去看事物	4.58	.33	.26
LC15 我會集中處理問題的核心，以解決困難	4.71	.03	.25
LC17 我會找出某個解難方法不成功的原因	3.79	.05	.21
LC19 我從別人身上學習解決問題的方法	12.10	.00	.34
LC23 我每天都能妥善分配作息時間	4.07	.04	.26
SC03 我不容易苦惱	4.35	.04	.29
SC06 我不是個神經緊張的人	4.59	.03	.27
SC07 我很少感到混亂和糊塗	4.03	.05	.26
SC08 我是個冷靜的人	6.31	.01	.30
SC12 我做事能如常人一般好	4.20	.04	.23
SC18 就算不被發現，我也認為作弊的行為是不容許的	6.03	.02	.30
SC19 誠實對我來說非常重要	8.25	.01	.32
SC31 我與父母相處融洽	4.05	.05	.23
SC45 英文科的習作對我來說是很簡單的事	4.07	.04	.29
ES01 我曾想過在未來創業	4.41	.04	.26

3.15. 研究人員從訪談中也發現學生在自我概念上回應了量化數據。

自我概念

3.16. 「非一般」的個人學習身份：有時其他學習經歷活動給予參與者特殊身份（如大使、服務員、競賽者、社工、社區變革者 Changer makers、參觀嘉賓等），令參與者產生更強的學習動機。這些身份角色就是將成年人的世界裡的責任及角色，放進學生的學習世界內。這些與體驗式學習相關的角色經常被學者稱為「有價值的角色」（Valued roles）（Bentley 2000）。

“(某活動)：這獨特的身份使我感到有自信。訓練即時反應——如何運用已有的知識和資料來有技巧地回應遊客的問題。(某活動)：導賞和講解經驗令語文能力有所進步，尤其英文，和各種國籍的旅客溝通使我學會不同語言的簡單用語。”（學生I）

二、體驗式學習活動對基層學生更有幫助

體驗式學習活動對基層學生十分重要

3.17. 統計基層學生，即家庭社經地位較低和家庭社經地位低的兩類受資助學生，他們參與體驗式學習活動的程度愈高，在學習素養、人生目標、企業精神、STEM 心態、人文價值和動機方面的情意及社交表現便愈正面。

3.18. 結果顯示參與體驗式學習活動對基層學生的個人成長有一定幫助，拓展他們的情意及社交表現。而比較基層學生與整體學生在體驗式學習活動上的得益，基層學生明顯在情意及社交表現的六個範疇有正面影響，比整體學生的三個範疇為廣，進一步證明確保基層學生的公平參與體驗式學習活動十分重要。

表六 . 基層學生參與程度與社交及情意表現的線性關聯分析 (N=202)

	△ LC	△ GL	△ ES	△ STEM	△ HV	△ MO	△ CO	△ SC	△ IP
系數	.19	.17	.30	.38	.35	.19	.26	.14	.12
關係顯著性 (sig.)	.02	.03	.01	.02	.00	.03	.06	.12	.17

表七 . 基層學生和整體學生參與程度與社交及情意表現的線性關聯分析 (N=413)

		△ LC	△ GL	△ ES	△ STEM	△ HV	△ MO	△ CO	△ SC	△ IP
基層學生 (社經地位較低和低)	系數	.17	.17	.30	.38	.35	.19			
	關係顯著性 (sig.)	.016	.031	.009	.015	.00	.03			
整體學生	系數					.31	.16			.16
	關係顯著性 (sig.)					.00	.01			.02

3.19. 在訪談也見到，基層學生對體驗式學習帶來的影響表示欣賞。

3.20. 商業 / 社會提供的學習機會：所有學生（包括經地位較低的學生）都欣賞不同公司和社會組織提供的免費機會。他們認為這是“特殊”和“寶貴”的機會，可以學習擴大視野並提升自己。

“主辦方能夠給予一個到世界知名 VR 公司的參觀機會，十分難得。”（學生 B）

“希望能深入了解資訊科技行業的工作環境，見（某公司）參觀仍有空缺，又受到老師的邀請，所以參加了是次交流團。是次活動費用獲得豁免。由老師口中得悉北京交流團活動，感到有興趣，便主動報名了。”（學生 C）

“出外活動能見識更多其他學校學生的實力，令自己的「世界」更大。”（學生 AB）

3.21. 社經地位較低的學生在學校及社會組織（如「大教育平台」）的工作下，從活動獲得的益處是多方面，包括參與度、知識增益、思維眼光的拓寬，以及自信心的增長等。

“OLE 能令家境所限的我參與更多活動，擴闊自己的見識，讓自己能以其他角度思考；也能透過擔當司儀等活動令自己變得更外向，更有自信。”（學生 AC）

體驗式學習活動的公平參與

3.22. 體驗式學習（或 OLE 活動）作為與常規課程並肩而行的另一個學習模式，相輔相成；其成效固然重要，但是，所有學生擁有參與體驗式學習活動的機會亦是重要，特別是家庭社經地位較低的學生。

3.23. 量化的數據反映，家庭社經地位較低的學生並未有因為自身背景原因失去參與機會。家庭社經地位較低的學生參與體驗式學習活動的程度未有比其他兩類學生少，下表（表八）顯示「積極參與 OLE 活動的學生」和「廣泛且積極參與 OLE 活動的學生」兩類的參與比例均較整體比例高。基層學生沒有因為家庭社經地位而失去參與體驗式學習活動機會

3.24. 從個別活動分析中，家庭社經地位較低的學生在訓練營、服務學習及香港境內考察上參與度比整體高，顯示學生有較平等的機會參與體驗式學習活動。但在其他 OLE 類別仍低於整體。

表八 . 不同家庭社經地位的學生的參與比例 (N=413)

	家庭社經地位較低	家庭社經地位低	家庭社經地位較高
非積極參與 OLE 活動的學生	7%	38%	55%
積極參與 OLE 活動的學生	8%	40%	52%
廣泛且積極參與 OLE 活動的學生	7%	48%	45%
整體	7%	41%	51%

表九. 不同家庭社經地位學生參與各項 OLE 活動的次數 (N=413)(1 為沒有, 2 為有, 只有一次, 3 為有, 超過一次)

其他學習經歷活動	家庭社經地位較低	家庭社經地位低	家庭社經地位較高	整體
講座 / 分享會 / 研討會	2.5	2.5	2.5	2.5
技能學習工作坊	1.8	2.2	2.0	2.0
工作活動 / 實習	1.4	1.8	1.7	1.7
訓練營 / 歷奇訓練	1.9	1.9	1.8	1.8
比賽	2.0	2.0	2.0	2.0
展覽	2	2.1	2.1	2.1
義工 / 服務學習	2.4	2.4	2.2	2.3
香港境內考察	1.9	1.7	1.6	1.7
中國內地考察	1.6	1.8	1.7	1.7
外地考察	1.3	1.3	1.3	1.3

3.25. 雖然基層學生未有明顯的不公平參與，但需要留意學生參與活動的程度通常決於其成績或情意及社交表現。

3.26. 學生的成績與其參與程度高低有明顯的因果關係。對比學生在 2017/18 學年參與體驗式學習活動的程度，以及他們在 2016/17 年的學年的終期考試成績。發現學生的中、英文科成績越高，參與體驗式學習活動的程度便越高。聚類分析也發現，受訪學者的 2017/18 學年的英文科終期考試成績，與他們 2018/19 會否積極參與 OLE 活動有關。兩類積極參與 OLE 活動的學生在過去一年英文成績較高。反映成績是決定學生能否參與體驗式學習活動的因素，或許也是學校和老師邀請學生參與活動時的考量。

表十．2018/19 年的參與程度與 2016/17 學術成績的關連 (N=413)

參與程度	中文科 (2016/17)	英文科 (2016/17)
F 數值	3.8	3.9
關係顯著性 (Sig.)	.05	.05

類聚分析	英文科 (2016/17)
F 數值	3.83
關係顯著性 (Sig.)	.03
(非積極參與 OLE 活動的學生	42.8
積極參與 OLE 活動的學生	46.2
廣泛且積極參與 OLE 活動的學生	48.6
整體	45.6

表十一．2016/17 年學術成績與各項 OLE 活動的參與程度的正負關連 (N=413)

2016/17	講座 / 分享會 / 研討會	技能學習工作坊	工作活動 / 實習	訓練營 / 歷奇訓練	比賽	展覽	義工 / 服務學習	香港境內考察	中國內地考察	外地考察
中文科成績									+	
英文科成績			+	+	+					
數學科成績	+	+								+

註：「+」代表有正面關連，下同

3.27. 同時，情意及社交表現也是學生參與體驗式學習活動的其中一個先決條件。對比學生在 2018/19 年度體驗式學習活動的參與度以及 2016/17 年學生在情意及社交表現的自我評分，發現學生在情意及社交表現的評分越高，其後就參與得越多的體驗式學習活動。

3.28. 從個別體驗式學習活動分析可引證，多數的情意及社交表現對學習活動有正面影響，學生本身的情意及社交表現發展，對他們往後參與什麼類型的體驗式學習活動也有關連。

表十二 . 參與程度與 2016/17 年情意及社交表現的關連 (N=413)

參與程度	LC	GL	ES	STEM	HV	MO	CO	SC	IP
(2016/17)									
F 數值	29.8	33.6	7.2	3.4	6.1	23.0	23.4	13.8	20.4
關係顯著性 (Sig.)	.00	.00	.01	.07	.01	.00	.00	.00	.00
系數	.23	.20	.08	.04	.07	.16	.11	.12	.14

表十三 . 2016/17 年情意及社交表現與各項 OLE 活動的參與程度的正負關連

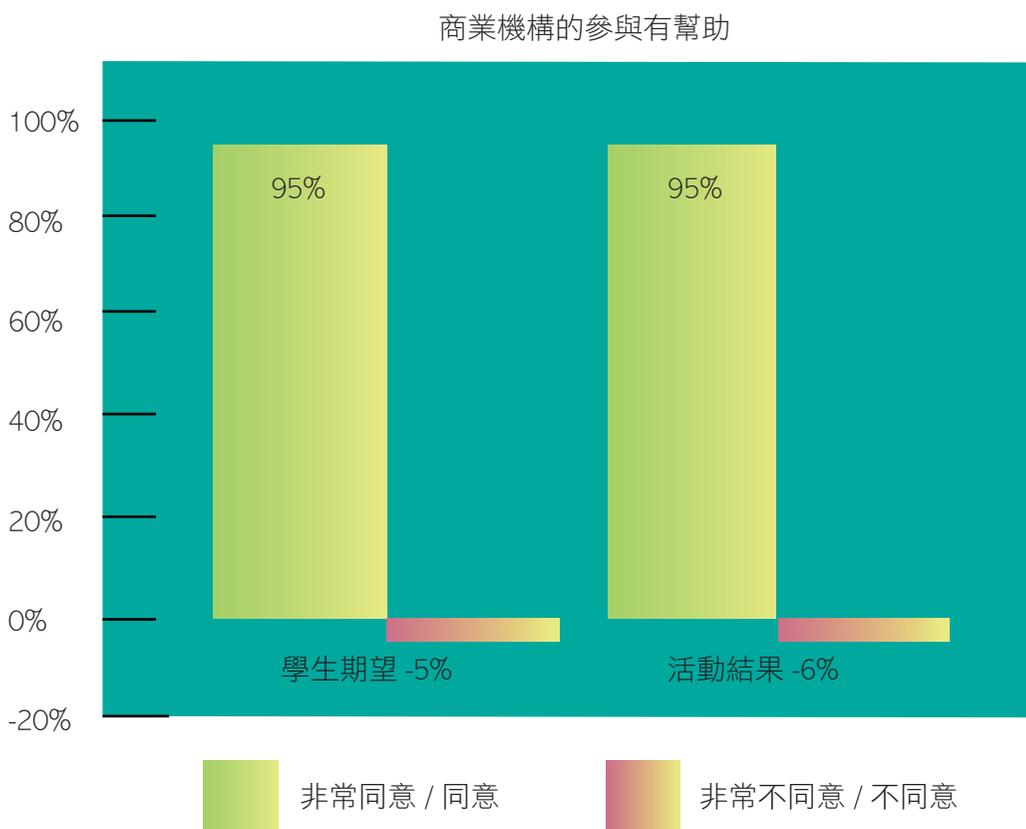
2016/ 17	講座 / 分享會 / 研討 會	技能 學習 工作坊	工作 活動 / 實習	訓練營 / 歷奇 訓練	比賽	展覽	義工 / 服務學 習	香港境 內考察	中國內 地考察	外地 考察
LC			-	+	+	+	+		+	+
GL		+			+	+	+		+	+
ES						+	+			
STEM									+	
HV					+	+				+
MO	+	+		+	+	+	+		+	+
CO	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+
SC				+	+	+	+	+	+	+
IP	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+

註：「-」代表有負面關連，下同

三、體驗式學習活動需要更多有機的商校合作

3.29. 數據顯示絕大部份 (95%) 學生認為活動內容有商業及社會機構的積極參與，確實能幫助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界。

圖四. 學生期望和認同商業機構的參與有幫助的百分比



3.30. 訪談中，學生也多次提到體驗式學習活動在許多方面都幫助他們拓寬社會網絡，包括與同儕及專家的連繫和接觸。包括：

3.31. 從不同情景獲取不同領域的知識：結果顯示，學生從體驗式學習活動或大教育平台舉行的活動中獲得了廣泛的知識，這些知識涵蓋多個領域，如 STEM、遊戲設計、體育、美髮、環境研究、農業、歷史、文化、旅遊、企業家精神、地理、中國、全球研究和教育。結果顯示這些活動具有累積效應，可以拓寬學生的視野。

“課外活動不會直接幫助學科學習，因兩者所要求的思維不一，但有間接幫助，如認識更多不同的人，擴闊自己在學科外的知識。”（學生 J）

“…此外，我感受到（某公司）開發的軟件有所突破，和過去在學校試用時相比，其 VR 軟件的素材和功能有了嶄新的改變，我從而學到了很多。主辦方的時間安排不錯。”（學生 A）

“見識多了，覺得自己的世界更大。”（學生 AA）

“參加課外活動是不浪費時間；這段時期同學都會對自己未來出路感到迷惘，透過參與各種活動，接觸不同的人事物，有助建立個人興趣，尋找出路。”（學生 Y）

“可以到大公司參觀是個難得的機會，可更了解 VR 行業和進身這行業所需要執行的日常工作。”（學生 C）

“在分享會時，開發者十分樂意聆聽學生的意見，更有拍攝和錄音作記錄，可見（某公司）認真對待、回應每一位使用者對他們軟件的看法。而我在討論當中學會怎樣改善一個軟件程式，獲益良多。”（學生 B）

3.32. 掌握技術：值得注意的是，掌握先進技術的知識被受訪者認為是參與體驗式學習的主要好處之一。這些知識通常是從體驗式學習活動或大教育平台舉行的活動中獲得的，如訪談數據所示。

“(某公司)VR 增廣見聞，親身體驗 VR 技術的先進。…學會程式編排上的知識和技巧。” (學生 E)

“…學懂如何製作 VR，有屬於自己的作品。” (學生 Y)

“如 VR 技術，要透過活動才可接觸相關的議題和實際試用工具。透過參與活動，我找到了自己的興趣，對未來事業發展方針有所啟發，我了解到自己喜歡親自落手落腳去完成一件作品，所以對成為(某公司)的技術工程師有興趣。此外，電腦科會考如何看和畫工程圖，可是課本的例子一成不變，無助學懂答題。相反，透過活動了解到工程圖如何在現實中運用，這比課本的例子更能教懂我如何答題。” (學生 B)

“課本很少能提及最新科技，如 VR 技術，透過到(某公司)參觀的交流團，我更深入了解到最新科技。” (學生 C)

3.33. 體驗式學習活動為學生帶到不同情境和學科以外的知識和技術，這往往需要商業機構的支持。而商業機構與學校之間運作存在距離，兩者對活動成效的期望、推行模式、檢討方法等未必相同。而商校合作最關鍵的一環，正是如何讓商業機構與學校在推行體驗式學習的願景上達成共同的動機，並共同去實踐，這需要一個具備學校行政經驗而又有商界網絡的共通媒介，推動有機的商校合作。

缺乏質量的體驗式學習為學生帶來的影響

「負面經歷」的影響

3.34. 缺乏具質量的經歷：一些學生在其他學習經歷中有一些負面經驗，如參與者缺乏創造力或動力，無聊的講座，缺乏有意義 / 深思熟慮的活動安排等。

“參觀 (某地方)，過程中講者沒有講解創作背後的意念及靈感，致使參加者對創作欠缺了解，過程較沉悶，且沒有得著。” (學生 AB)

“只有數人認真開會，不少人出席會議只是為了「呃時數」。” (學生 F)

“(某機構) 講座：邀請 (某人) 主講，但講座沉悶，只是不斷介紹及吹捧 (某機構) 職位的好處及收入；講座與 DSE 課程無關，令她覺得沒有得著。” (學生 AA)

“與 (某學校) 合辦的 BBQ 聯誼，過程中 (某學校) 的參加者不理會她的勸阻，堅持用報紙透爐，結果她只和同班同學透爐及 BBQ，失去聯校元素。” (學生 AC)

“教用 VR 軟件時人手不足，只有五至六個工作人員，而我們有若三十個學生。由於人手比例不太理想，不少同學都不太明白那 VR 軟件如何運作。” (學生 A)

“(某活動)：設計活動計劃幫助有需要人士，需要公眾投票，但很多投票者根本沒有讀過計劃書的內容，使投票結果不公。” (學生 H)

3.35. 缺乏與校本學科課程的更緊密的聯繫：究竟體驗式學習活動應在多大程度上與學校學科課程建立「聯繫」呢？跟據教育局的全方位學習框架，體驗式學習活動「延伸」(Extending)、「豐富」(Enriching)及「促進」(Enabling) 這三種功能去連繫各學習領域 (Key Learning Areas, KLA) 的學習 (葉蔭榮 b 2006; 見附錄三)，令學生從活動獲得的學習能與課堂經歷緊扣，這需要課程規劃上及活動設計上下一點功夫的，否則從活動的所學到的知識、技能和態度，未能對學科學習作出顯著又正面的影響。

“與其制參加任何一個制服團隊，又要練步操，不如放更多時間在學習上。” (學生 C)

“... 講座與 DSE 課程無關，令我覺得沒有得著。” (學生 AA)

“參與的社區活動只是與健社科目有少許關係，與其他科目無甚關係。” (學生 R)

“中五至中六：應專注學習。活動對學習幫助不大，參加交流團只是想體驗不同文化，和朋友一起玩樂，並不能增進學業相關的知識，但會有助考慮更多出路，我也是在參加 (某交流團) 後開始考慮到內地升學。” (學生 Y)

3.36. 就具體實踐而言，教師可以在簡報活動中植入“橋接”⁷元素 (Bridging) (Mentis et al 2009; Shayer & Adey 2002)。例如，學生剛學到的技能在關鍵學習領域可能用到，學生剛學到的內容亦可能與通識科相關，讓學生多作跨科、超越活動範圍的思想連結。

“關於地理的活動，因為有趣又可以免費學習更多與課程相關的知識。” (學生 AA)

“參加 (某學會)，除了能了解更多有關天文方面的知識外，也有助增進自己在物理科方面的知識，在 (某學會) 活動中能了解到例如行星名字、重量及距離等有關物理科的知識。另外自己也從參加 (某學會) 中了解到何謂有機種植及為何世界重新趨向有機種植，除了對化學有幫助外也對通識科有所幫助。” (學生 AC)

3.37. 缺乏“感覺特別”(Feeling Special)效果：世界正在迅速發展，我們學生的經驗和視野也越來越大；足不出戶，透過互聯網和不同媒體已可窺視不同的地方、文化知識和資訊。在某程度上，「感覺特別」是一個成功的活動的指標 / 特徵之一。這樣看來，體驗式學習並不是「萬應靈丹」，極需要學校和團體一起在時、地、人、事上的情景選取上有系統地收集學生和各持份者、社會夥伴的意見和需要。

“...沒有什麼特別。” (學生 X)

“學生表示活動沉悶，又不太學到新事物；且在暑假等酷熱天氣下考察，參加者感覺較辛苦。” (學生 M)

“如果學生自己能選擇... 也會選擇一些新穎又能謀生的活動，如調酒等。” (學生 R)

3.38. 從整體上看，「大教育平台」所舉辦的體驗式學習活動，大多能適切學生的不同學學習需要，提供「感覺特別」、擴闊視野的學習活動，此有賴「大教育平台」的角色，締造出「社會、學校、青年」三方的有效協作 (Effective Tripartite Partnership)。

“可以學習新科技和與當地交流。” (學生 Y)

“不同於其他交流團，是次活動十分特別，很少有機會可到一間公司參觀，了解其職場環境。” (學生 C)

“主辦方能夠給予一個到世界知名 VR 公司的參觀機會，十分難得。” (學生 B)

3.39. 最後，體驗式學習的策略需要進行專業規劃和檢查，以確保在「重質素而非數量」的原則下提供有價值的學習經歷。暫時，香港並沒有就體驗式學習的質量設有一個公認的自我檢視工具；在理念的層面上，學校可參考教育局「全方位學習經歷：優質架構」(亦見葉蔭榮 2006b)：
https://cd1.edb.hkedcity.net/cd/lwl/QF/O3_chi_frame04.html

⁷ “橋接”(Bridging) 由 Feuerstein 提倡，指教師或中介者 (mediator) 有意圖、有技巧地將所學或思考套用於其他情境、知識領域、學科及日常生活範疇。此類有系統的「轉化」(Transfer) 有深層和淺層之分 (Saloman & Perkins, 1989)，前者比較着重普遍性應用和個人改變；後者注重學習的內容細節和技巧。

第四章 總結

體驗式學習活動對基層學生更有幫助

4.1. 研究發現比較基層學生與整體學生在體驗式學習活動上的得益，基層學生明顯在情意及社交表現的六個範疇有正面影響，受益範疇比整體學生的效果多一倍。主要在學習素養、人生目標、企業精神、STEM 心態、人文價值和動機。

4.2. 同時，教育機會大致公平，基層學生有因為家庭社經地位而失去參與體驗式學習活動的機會，而他們在訓練營、服務學習及香港境內考察上的參與度比整體高。

學生希望學習活動有更多商校平台模式的夥伴合作

4.3. 數據顯示絕大部份 (95%) 學生認為活動內容有商業及社會機構的積極參與，確實能幫助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界。訪談中學生多次提到體驗式學習活動在許多方面都幫助他們拓寬社會網絡，包括與同儕及專家的連繫和接觸。而「讓學生與校外世界接觸」正是體驗式學習活動的特徵，在活動中學生更能「有機地」融入不同人士和界別的解難「方法」、正面的「前路觀」和「價值觀」。這「社會資本」或就業認知對社經地位較低背景的學生尤為重要。

4.4. 綜合數據分析，此等「商校平台式的夥伴合作」並非單靠商界多方面的熱心支持，亦要有一些教育專業人士（如退休校長、老師）在設計、聯絡、統籌及執行活動方面，以「中介平台」（platform partnership）的夥伴模式作出有效的配合和推動，加上學校的專業聯繫才有如此正面的評價。

4.5. 學生又表示「主辦方能夠給予一個到世界知名 VR 公司的參觀機會，十分難得」、「可以到大公司參觀是個難得的機會，可更了解 VR 行業和進身這行業所需要執行的日常工作」。「主辦方邀請了嚴博士作分享，我從嚴博士學業和事業上的個人經歷中得到了啟發，了解多元出路。此外，我感受到網龍開發的軟件有所突破，和過去在學校試用時相比，其 VR 軟件的素材和功能有了嶄新的改變，我從而學到了很多。主辦方的時間安排不錯。」

體驗式學習對學生情意及社交表現帶來正面影響

4.6. 對比一年前後的追蹤研究數據，積極參與體驗式學習活動的受訪學生，在「人文價值」、「動機」及「人際關係」表現都有明顯增長，而且增長幅度比非積極參與 OLE 活動的受訪者為高。

4.7. 相對於掌握知識和技術，體驗式學習對學生的個人素質 (Attributes) 有較大的影響。例如是培養基本思維技能、動機，自信和自我管理，這進而幫助學生促進課堂學習，並轉移到學科學習之中。體驗式學習活動也影響學生不同價值觀的建立和轉變，例如包括關顧和尊重多元、堅持不懈、承諾、和平、正義等。如學生從活動中了解獨特文化、特色，誘發對不同文化的學習動機和好奇心。

在發布會上，研究項目負責人香港教育大學葉蔭榮博士指出：「這類富有對焦性的體驗式學習令基層學生視野大開，對他們日後人生的成就和發展，起關鍵性作用。」大教育平台蔡崇機校長表示：「現在學校為同學提供了多元化的活動，但其中體驗式學習活動顯然對同學較有效。對於活動為何有效，是需要業界幫忙總結的。」香港政策研究所教育政策研究中心研究員馮智政指出，「一個有效的體驗式學習活動，學校與其他機構協作時不應外判教學責任，教師仍需要有講解和主導活動的角色。」出席學生也認為：「有機會參加網龍項目是非常精彩的經歷。不只認識到新科技；更改變對國內企業文化過去的印象；自己今後前途的選擇更實在。」

建議

4.8. 隨着政府增加全方位學習津貼的資助，研究團隊希望當局更完整協助學校推展體驗式學習，讓全人教育得到進一步的方向。就此，研究團隊有以下建議：

4.9. 支援基層學生參與更多體驗式學習活動

基層學生普遍被認為因家庭背景的文化資本及社會資本偏低而輸在起跑線，因此，鼓勵政府及社會各界支援基層學生，增加資助，幫助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界。學校亦應優化校本政策，以鼓勵基層學生參加優質的體驗式學習活動。

4.10. 以「平台夥伴」模式統籌及鼓勵商界參與有質素的體驗式學習活動

研究認為有商界參與的體驗式學習活動，並配以「平台夥伴」模式的專業統籌最能夠有效地助學生的全面發展和認識有關範疇的工作世界，培育廿一世紀需要的素質和社交情意發展。學生亦對這形式的商校合作學習活動更有興趣。建議政府支持這類「平台夥伴」模式，鼓勵商校合作。以專業統籌體驗式學習活動，支援學校推行優質的「全方位學習」。

研究對「體驗式學習」活動的前瞻

「體驗式學習」活動與學校 OLE 課程的規劃

4.11. 參與學校的 OLE 活動成效正面，頗能幫助學生培育社交及情意發展和廿一世紀的素養 (程介明, 2018)，確立 OLE 在全人發展為本的中學課程中不可或缺的地位；雖然這些活動內容性質各異，但各校的 OLE 活動共通成效 (general impact) 與整體研究樣本的結果相若。此外，研究顯示學校在 OLE 課程規劃和落實方面，有以下幾個提議：

- 學校可在活動設計 / 選取與全校性課程目標一併規劃，並加強活動與學科內容的聯繫性；
- 學校可設立常規機制辨知學生需要 (如人才興趣庫)，引入學生聲音；
- 學校善用社會資源，與不同機構締造以學生學習為中心的協作關係 (羅致光, 2018)；

- 少部份有需要的學生因為家庭背景，未有報名參加某些費用比較昂貴的 OLE 活動；亦有少部份學生因為名額限制，未能參加心儀活動；此外，研究亦顯示，成績比較良好的學生仍然比較容易「被」吸引參加 OLE 活動。雖然以上的現象屬於常見，並且兼屬小規模，但參與學校可因應校情優化活動的「招生」機制，平衡不同的考慮因素（如社經背景、多元才能學生資料、各活動「收生」目標），讓「體驗式學習」能發揮最大效果；
- 加強「學生學習概覽」內的培育學生自我反思的元素；
- 在學校的知識管理的層面上，參與教師可就「優質 OLE 活動的安排」作出專業同儕分享，鼓勵「系統思維」，建立學習型社群或專業學習社群 (community of practice)。

「體驗式學習」的素質

4.12. 從這次的研究發現，我們亦清楚不是一切的 OLE 或「體驗式學習」活動都能發揮其應有的果效，當中的關鍵在於活動的設計、執行、反思過程及評鑑設置等。雖然是次研究是以大教育平台的活動為核心，未有為研究學校的 OLE 素質作深入探討，所以未能就「體驗式學習」活動素質（包括學校 OLE）作出全面的研究及分析，但亦從學生訪談中發現一些 OLE 活動的設計和執行尚有優化的空間，這可能與現今相關政策、資源、師訓及學校領導取向有一定的關連，有待進一步研究。總括來說，「重質不重量」是 OLE 或「體驗式學習」是社會各持份者的共識，不論從現今政策上或是次的研究發現看，學生應經歷優質的 OLE 或「體驗式學習」的活動，讓他們在學業上和成長上獲得課堂難以獲取的知識、技能和素養。進一步探討這方面的概念，並將已知的知識，系統整理及更新成為一個「體驗式學習」的素質架構，以作專業培訓教師、學校領導相關社會人士之用，令他們可在學校課程持續更新的環境下，有系統地懂得設計、執行和評鑑「體驗式學習」活動，乃是重要之舉（葉蔭榮 2006b，課程發展議會 2017）。

未來需要探討的研究方向及問題

1. 優質的「體驗式學習」活動（包括學校 OLE）有什麼共通的特質，有別於一般課堂學習？
2. 這些特質和概念，如何幫助教師、學校領導相關社會人士設計、執行和評鑑「體驗式學習」活動，以發揮「體驗式學習」應有的果效？能否發展一些工具或架構，以輔助他們推行優質的「體驗式學習」活動？
3. 在現有的制度下，「體驗式學習」活動如何影響社經地位較低的學生？
4. 社會協作為本的「體驗式學習」活動（如大教育平台的活動）對學生的學習和發展如何發揮其獨特果效？
5. 在現有的制度下，OLE 或「體驗式學習」活動在學生的學習世界中扮演什麼角色？
6. 「體驗式學習」活動對年青人的終身學習和全人發展等方面有什麼短期和較長遠的果效？

附錄一 參考文獻 References

李臣之 (2005)。《高中校本課程開發與綜合實踐活動》。天津教育出版社。

李子健 (2017)。《21 世紀技能教學與學生核心素養：趨勢與展望》。河北師範大學學報 (教育科學版) 19 (3), p72-76。

香港小童群益會 (2011)。《服務學習資源冊》。香港：教育出版社。

國務院 (2016) 《中國學生發展核心素養》總 框架正式發布。2016-9-14。

陳德恆 (2006)。《全方位學習》載曾永康、洪楚英、朱惠玲 (合編)。《課外活動：探究與管理》(頁 27-36)。香港：中文大學香港教育研究所。

教育 2.1 (2016)。〈不一樣的教育〉。擷取自網頁
http://www.hkcnp.org.hk/fileadmin/user_upload/paper/Education_Group_2.1_report_chinese.pdf

教育局。〈優質全方位學習〉。擷取自網頁
<https://cd1.edb.hkedcity.net/cd/lwl/QF/index.html>

教育局。〈情意及社交表現評估套件 (第二版)〉。擷取自網頁
<https://www.edb.gov.hk/tc/sch-admin/sch-quality-assurance/performance-indicators/apaso2/index.html>

黃幹知、陳國邦、吳思朗 (2017)。《活用 APPS 帶討論：反思活動 40 個》。香港：香港小童群益會 / 策馬出版。

程介明 (2018)。〈社會體驗、與素養之本〉。載於教育 2.1，《香港教育改革與發展透析 1997-2017》(頁 235-239)。香港：三聯書店。

葉蔭榮 (2006)b。〈跑出課室：優質架構〉。載曾永康、洪楚英、朱惠玲 (合編)。《課外活動：探究與管理》(頁 105-113)。香港：中文大學香港教育研究所。

葉蔭榮 (2006)a。〈全方位學習：延伸，擴闊，促進〉。載曾永康、洪楚英、朱惠玲 (合編)。《課外活動：探究與管理》(頁 3-13)。香港：中文大學香港教育研究所。

課程發展議會 (2017)。《中學教育課程指引》。香港：香港特別行政區教育局。

羅致光 (2018)。〈香港教育的社校、商校合作模式〉。載於教育 2.1，《香港教育改革與發展透析 1997-2017》(頁 230-234)。香港：三聯書店。

趙婀娜、趙婷玉。《中國學生發展核心素養》。擷取自網頁
<http://www.scio.gov.cn/zhzc/8/4/document/1491185/1491185.htm>

Beard C. & Wilson J. (2002) *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Educators and Trainers*. Philadelphia: Kogan Page.

Bentley, T. (2000) *Learning Beyond the Classrooms*. *Educational Management & Administration* 0263-211X (200007) 28:3. P353-364.

CDC, C. D. C. (2017). *Secondary Education Curriculum Guide Booklet 7 Life-wide Learning and Experiential Learning*. Retrieved from
https://www.edb.gov.hk/attachment/en/curriculum-development/renewal/Guides/SECG_booklet_7_en_20180831.pdf

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow. The Psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.

Csikszentmihalyi, M., Rathunde, K., & Whalen, S. (1993). *Talented teenagers: A longitudinal study of their development*. New York: Cambridge University Press.

DfEE (1998). *Extending Opportunity: A National Framework for Study Support*. London: HMSO. ISBN 0 855 22 755 9.

Education 2.1. (2016). *Education for all. All for Education*. HK. Retrieved from https://www.edu2point1.hk/wp-content/uploads/2014/06/eng_report_160819.pdf

Kolb, D (1984). *Experiential Learning as the Science of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Nikou, V. (2011). *Experiential Learning for a Globalised Workforce: Responses by Secondary Schools*. RMIT University Research bank. <http://researchbank.rmit.edu.au/eserv/rmit:160174/Nikou.pdf>

MacBeath, J. et, al. QIE (1997). *Study Support: The Code of Practice*. London: The National Youth Agency. ISBN 1 85098 579 0

MacBeath, J. et, al. (2001). *The Impact of Study Support: A report of a longitudinal study into the impact of participation in out-of-school-hours learning on the academic attainment, attitudes and school attendance of secondary school students*. London: Department for Education and Skills. <http://dera.ioe.ac.uk/4624/1/RR273.pdf>

Mahoney, J. L., Larson, R. W., & Eccles, J. S. (Eds.). (2005). *Organized activities as contexts of development: Extracurricular activities, after-school and community programs*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Mentis, M., Dunn-Bernstein, M., Mentis, M. & ,Skuy, M. (2009) (eds.). *Bridging Learning: Unlocking Cognitive Potential In and Out of the Classroom*. London: Corwin.

MOE. (2016a). *Jiànshè jiàoyù qiáng shèng de jiāngsū shíjiàn* [Building a strong province of education in Jiangsu]. Retrieved from http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/s5147/201603/t20160323_234779.html

MOE. (2016b). Jiàoyù bù děng 11 bùmén guānyú tuījìn zhōng xiǎo xuéshēng yánxué lǚ xíng de yìjiàn [11 departments of the Ministry of Education and other opinions on promoting the excursion of primary and secondary school students]. Retrieved from

http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3325/201612/t20161219_292354.html

MOE. (2016b), December 19). Yánxué lǚ xíng zhùlì zhōng xiǎo xuéshēng quánmiàn fāzhǎn [Excursion helps primary and secondary school students develop in an all-round way]. Retrieved from

http://www.moe.gov.cn/jyb_xwfb/moe_2082/zl_2016n/2016_zl64_2147441639/201612/t20161219_292364.html

MOE. (2017). Guānyú zhèngxié shí'èr jiè quánguó wěiyuánhùi dì wǔ cì huìyì dì 0794 hào (B lèi 082 hào) tǎn dá fù de hán [Letter of Reply on Proposal No. 0794 (Class B No. 082) of the Fifth Session of the 12th National Committee of the Chinese People's Political Consultative Conference]. Retrieved from

http://www.moe.gov.cn/jyb_xxgk/xxgk_jyta/jyta_zcs/201802/t20180228_328161.html

Nonaka & Takeuchi (1995). *The knowledge-creating company. How Japanese companies create the dynamics of innovation.* Oxford: Oxford University Press.

Salomon, G. & Perkins, D. N. (1989). Rocky roads to transfer: Rethinking mechanisms of a neglected phenomenon. *Educational Psychologist*, 24, 113-142.

Sharp, C., Osgood, J., & Flanagan, N. (1999). *The benefits of study support: A review of opinion and research (DfEE Research Report 110).* London: DfEE.

Shayer, M. & Adey, P.S. (2002). (eds.). *Learning Intelligence: Cognitive Acceleration across the curriculum from 5 to 15 years.* Milton Keynes: Open University Press.

Sullivan, A. (2001) Cultural Capital and Education Attainment. *Sociology*. Vol.35. No. 4 (Nov, 2001), pp893-912.

Tiessen, R. (2018). Improving Student Reflection in Experiential Learning Reports in Post-Secondary Institutions. *Journal of Education and Learning*; Vol. 7, No. 3; 2018.

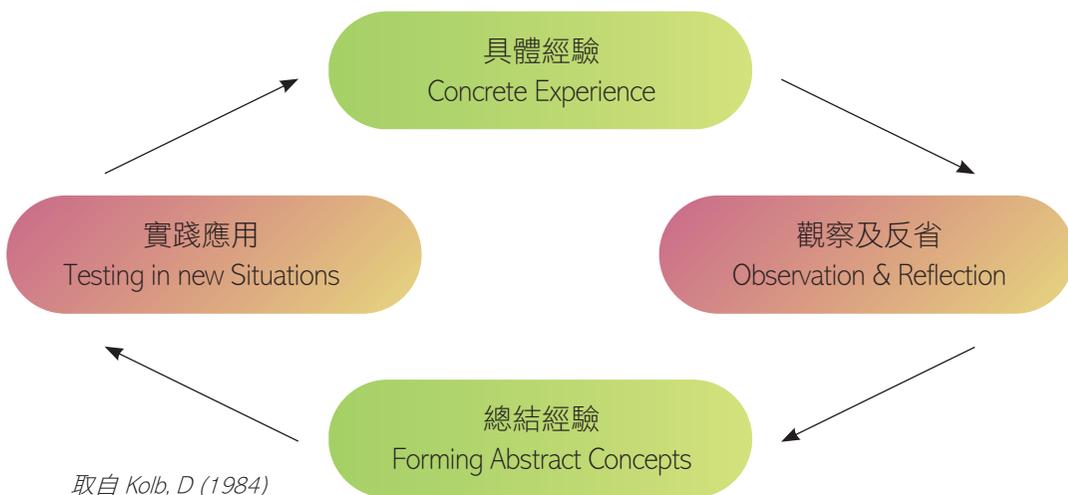
Wiske, M.S. (1998). *Teaching for Understanding: Linking Research with Practice*. San Francisco: Jossey Bass.

Yip, S. (1997). *Getting Results: Study Support in Tower Hamlets*. London: London Borough of Tower Hamlets.

Yip, S. Y.W. (2006). Life-wide Learning: Building Life-long Creativity. 載曾永康, 洪楚英, 朱惠玲 (合編)。《課外活動：探究與管理》(頁 115-126)。香港：中文大學香港教育研究所。

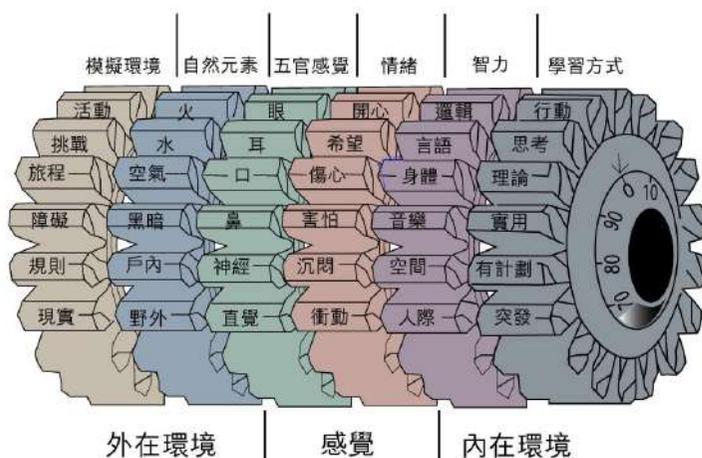
附錄二 「體驗式學習循環」 (Experiential learning Cycle) 的理論

Kolb 「體驗式學習循環」(Experiential learning Cycle) 理論



取自 Kolb, D (1984)

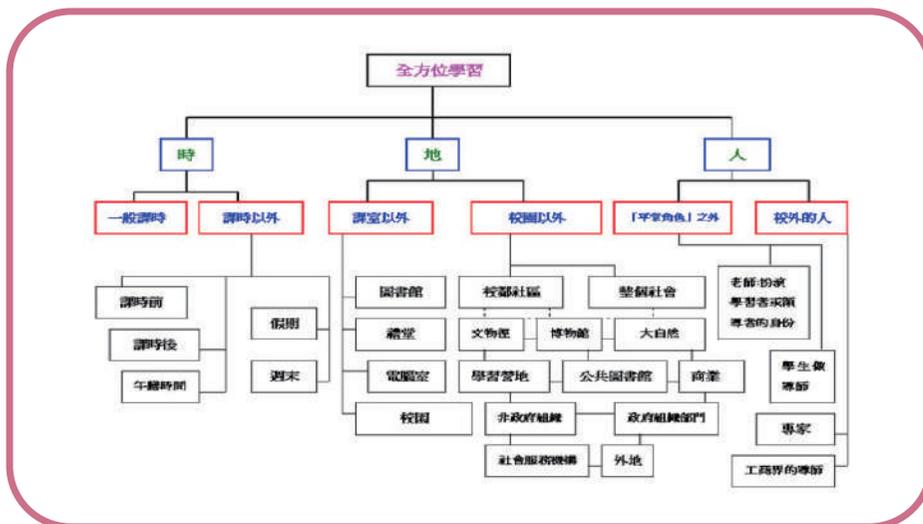
體驗式學習 -- 齒輪組合



取自 Colin & Wilson (2002)

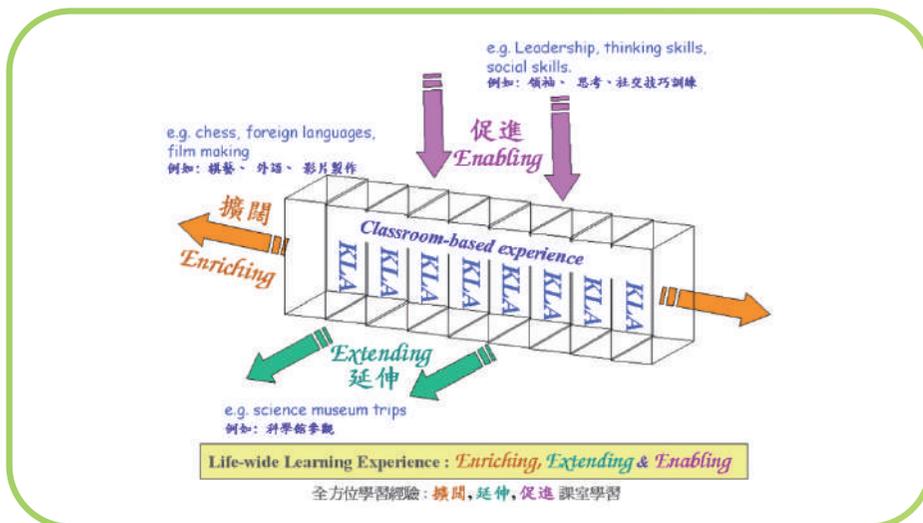
附錄三 全方位學習圖示

全方位學習的時、地、人脈絡



取自葉蔭榮 (2006)a，頁 8

全方位學習延伸、擴闊、促進 學校課程



取自葉蔭榮 (2006)a，頁 6; 課程發展議會 (2017)，頁 4

附錄四 參與各項 OLE 活動程度與情意及社交表現的正負關連 (N=413)

	△ LC	△ GL	△ ES	△ STEM	△ HV	△ MO	△ CO	△ SC	△ IP
講座 / 分享會 / 研討會	+								
技能學習工作坊									
工作活動 / 實習		+			+	+			
訓練營 / 歷奇訓練			+		+				
比賽									
展覽					+				
義工 / 服務學習									
香港境內考察		+			+	+			+
中國內地考察					+	+			
外地考察						+		+	+

* 這是初步結果，因為不同活動吸引不同程度的參與者，或因此反影不到個別項目的前後差別。

聲明 Disclaimer

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, Internet or otherwise, without the prior written permission of Hong Kong Policy Research Institute.

版權所有，翻印必究。

Any opinions, findings, conclusions or recommendations expressed in this material are solely those of the author(s). Every effort has been made to acknowledge the origin of all cited information with reference to copyright material, both illustrative and quoted. We apologise for any omissions in this respect and will be pleased to make the appropriate acknowledgements in any future printed and online edition.

本報告所表達的任何意見、研究成果、結論或建議，只反映作者的立場及觀點。如有遺漏或錯誤，歡迎聯絡香港政策研究所作出更正。

Although the authors and the Institute have made every effort to ensure that the information in this material was correct at press time, the author(s) and the Institute do not assume and hereby disclaim any liability to any party for any loss, damage, or disruption caused by errors or omissions, whether such errors or omissions result from negligence, accident, or any other cause.

刊物內容及資料只供參考，讀者需自行評估及承擔有可能的損失，作者及香港政策研究所概不負責。

In the case of any inconsistency or ambiguity in this disclaimer between the English version and the Chinese version, the English version shall prevail.

本聲明以英文版本為準。

團隊和研究所

Research Team and Institute

Researcher / Author: Stephen Yip Yam Wing, Jacky Fung Chi Ching

Research Assistant: Jamie Chu Min

Publisher: Education Policy Research Centre, Hong Kong Policy Research Institute Ltd.

Address: Unit Nos.1409-1413,14/F, Manhattan Centre,8 Kwai Cheong Road, Kwai Chung

Phone: (852) 3920 0688

Fax: (852) 2648 4303

Email: hkpri@hkpri.org.hk (Hong Kong Policy Research Institute)

研究員 / 作者：葉蔭榮、馮智政

研究助理：朱勉

《「體驗式學習」活動成效研究》

出版：香港政策研究所有限公司

地址：葵涌葵昌路 8 號萬泰中心 14 樓 1409-1413 室

電話：(852) 3920 0688

傳真：(852) 2648 4303

電郵：hkpri@hkpri.org.hk (香港政策研究所)

Publish Date: : April 2019

出版日期：2019 年 4 月

ISBN：978-962-8240-31-9

ISBN 978-962-8240-31-9



9 789628 240319

