

南投縣國小高年級學生休閒態度與休閒參與行為之研究

王俊明¹、林佩姝²

¹南開科技大學 休閒事業管理系

²南開科技大學 休閒事業管理系碩士班(研究生)

通訊作者：王俊明

聯絡地址：542 南投縣草屯鎮中正路 568 號

電子郵件：jmw@nkut.edu.tw

投稿日期：2016 年 4 月

接受日期：2016 年 6 月

摘 要

本研究之研究目的：一、了解國小高年級學生背景變項、休閒態度和休閒參與類型；二、比較不同個人背景變項(性別、年級、家庭社經水準)之國小高年級學生其休閒態度之差異；三、探討不同個人背景變項(性別、年級、家庭社經水準)之國小高年級學生與休閒參與類型之關聯性。本研究以南投縣 13 所公立國民小學五、六年級學生為研究對象，共有 607 名學生接受「學生休閒活動問卷」施測，回收有效問卷為 600 份(有效回收率為 98.85%)。所得資料以描述統計、t 檢定、單因子變異數分析、列聯相關進行統計分析。所得重要結果如下：一、國小學童在休閒態度各層面之得分結果由高至低分別為休閒認知、休閒情感、休閒行為意向。二、不同個人背景變項(年級、家庭社經水準)之國小高年級學生其休閒態度有差異。三、不同個人背景變項(性別、家庭社經水準)之國小高年級學生與休閒參與類型有關聯性。本研究之結論為：國小學生之休閒態度傾向於正面積極、其個人背景變項對其休閒態度有所影響。

關鍵詞：休閒活動、休閒認知、休閒情感、休閒行為意向

壹、緒論

一、研究動機

近年來，由於國內的經濟快速成長，國民之所得顯著提高，以及個人可以支配的自由時間增加，因此對於休閒活動的參與日漸頻繁，而且對休閒設施的需求亦更加殷切。

從近數十年來的社會發展趨勢：如工時減少、週休二日，以及遊憩、休閒和觀光事業的成長等現象中，我們不難發現休閒時代已經來臨了(連婷治, 1998)。然而，隨著工業的發達、及科技的進步，導致人們生活之型態產生急遽的變化，

由高工時低收入的勞動社會，逐漸轉型為低工時高收入的休閒社會(劉子利, 2001)。但是工業化與都市化雖然帶給人們便利和富裕，卻也帶來機械化、無生命、單調枯燥、冷酷無情與孤單寂寞的生活。因此，人們渴望在休閒活動中尋找心靈的慰藉及存在的目標，但卻礙於本身休閒態度錯誤或休閒能力的不足，休閒往往成為另一場金錢遊戲的追逐與另一個精神的囚牢。是故，正確休閒態度的養成以及休閒能力的培養實屬重要。

政府自民國八十七年開始實施隔週週休二日，為我國開創新的休閒生活型態。並自民國九十年起，隨著全體公教人員全面週休二日，全國各級學校也於同年二月份起全面實施



週休二日，這對學生來說，無異是一段「空白時間」、「彈性時間」、「自由時間」。而中小學學生週休二日的作息安排亦引發各界不同的反應。劉維公（2001）指出，有48%的青少年週休二日後增加自身的休閒活動，但同時也有41%的青少年未增加休閒活動，而是溫習功課、睡覺、補習、打工等。在台灣的青少年由於升學主義掛帥，時間與課業壓力成為參與休閒的主要阻礙因素（胡信吉，2003）。因此青少年往往察覺在生活各方面上充滿壓力，有些人處理壓力的方法可能選擇往正面的健康方向發展，反之，則去參與高風險的偏差行為（Hutchinson, Baldwin, and Oh (2006)）。尤其當青少年想要擁有自主權，選擇自己想參與的休閒活動，又不願意接受家長的指導或控制時（Sarah and Linda (2006)），如果沒有養成正確的休閒觀念，就會在學校功課、補習、及家長要求唸書等多重壓力與錯誤觀念之下，衍生出其不當的休閒價值觀，除了多重的壓力和錯誤之價值觀引發青少年的犯罪問題之外，「自殺」似乎也成為青少年在逃避壓力和對社會表達不滿時的極端手段。

根據行政院研究發展考核委員會（2013）的調查，在2010-2013年間，台灣12歲以上民眾行動設備之上網率，已經從以筆記型電腦為主，轉變為以智慧型手機為主，且2013年行動上網比率達到58.5%。在行動裝置技術突飛猛進的趨勢下，智慧型手機的發展逐漸佔據現代人愈來愈多的休閒時間，尤其是智慧型手機的即時通訊功能與遊戲的開發，使得智慧型手機的休閒功能嵌入現代人的零碎時間中（引自劉照金，2014）。去年北捷案重創社會，大學生鄭捷犯下4死24傷的殺人事件，他被捕後的供詞曾說：「不敢自殺，所以希望用殺人方式尋求法律的制裁，要借他人之手結束生命。」他這種厭世、及找不到生活目標之狀態，可能也反映了部分青少年的身心狀況。甚至有些青少年因為網路成癮，而出現拒學行為、人際關係不佳、學習成就低落、找不到人生與生活的目標等。

國小學童雖然沒有像青少年有沈重的升學壓力，不過，長久以來，我國社會常有「萬般皆下品，唯有讀書高」的價值觀念，父母也經常以「望子成龍，望女成鳳」的心態來教育子女成長。現在的社會普遍都是雙薪家庭，國小學生每日除了在學校上課外，還必須到才藝班學習樂器、繪畫等、或是在補習班、安親班加強課業輔導，在各種壓力之下度過。學童在這樣的環境中，容易缺乏正確的休閒意識，造成其大部分的時間不是在家看電視、看漫畫、就是上網玩網路遊戲或是玩電動，學生的休閒似乎太偏重靜態方面，不夠多元。而如果休閒活動被誤導，則可能造成身心之腐敗、潛能被壓抑、甚至自我放縱，導致犯罪的後果，帶給個人、家人及社會的遺憾與災禍（王梅香，2003）。故建立國小學童良好的

休閒觀就顯得相當重要。有鑑於國小兒童時期的休閒經驗是影響其未來休閒態度與休閒行為發展的重要關鍵，因此，對於目前國小學童的休閒參與過程，實有進一步了解的需要。陳進豐（2002）指出兒童期是全人教育的基礎，是準備進入青少年狂飆期的階段，也是生命週期中的基礎期；而個人休閒社會化更是起始於兒童期，休閒態度在此時期逐步發展形成。由此可知，國小學童休閒態度對其未來休閒品質具有舉足輕重的影響，當然也有其探究的必要性，此為研究者進行本研究之研究動機之一。

研究者身為教育人員，一方面慶幸莘莘學子因休閒時間的增加，或許可以稍微減緩升學考試的課業壓力；不過另一方面又擔心學生不懂得利用休閒時光，反而有更多機會出入不良場所，沾染萎靡浮華之氣。實施週休二日，使得休閒的時間增加，是否因而帶動休閒活動的內容和品質的提昇？青少年是否因政府政策的美意，提供更多的休閒時間，進而真正的享受到休閒活動所帶來的好處？還是更沉溺於五光十色的社會環境中因而誤入歧途？這些問題與顧慮更凸顯了學校休閒教育的重要性。因此，研究者想先瞭解學生的休閒態度以及休閒參與之現況，藉此安排適當的休閒教育課程，此為研究者進行本研究之研究動機之二。

依據謝敏靜（1995）在「台灣休閒生活的現況」一文中提出的報告中，可以清楚了解到國人的休閒困境包括：1.一般民眾對休閒觀念認識薄弱，有時間而無休閒，花很多錢卻達不到休閒調劑的效果；2.因生活及交通品質不佳，使國人運動量不足，情緒不易發洩；3.一般學生缺乏正確的休閒觀念，不知該如何安排、規劃空閒與時間，故心靈空虛，常覺得無所事事，而與他人成群結隊飆車夜遊，影響社會治安；4.欠缺選擇適當的休閒知能，且不善於規劃時間；5.社會仍存在一味追求工作、物質享受及金錢的心態。莊慧秋（1994）指出現代社會最缺乏的不是休閒活動，也不是休閒場所，而是正確的休閒態度與觀念。

Kelly（1972）曾探討休閒社會化時指出：成人所從事的休閒活動，有49%是由兒童時期就已經開始的。蔡素琴（1998）的研究發現國小時期的兒童，是人生學習歷程的開端，因此對於養成積極的休閒態度和行為，是一個重要的基礎階段。它往往影響一個人日後的休閒生活偏好。Kelly（1977）的研究中顯示，家庭是學習的重要場所，這種學習在整個家庭生命週期都會持續進行。Iso-Ahola（1980）亦認為家庭是休閒社會化最重要的場所。有學者更指出，父母的價值觀和喜好，會傳遞給子女，家庭的影響，不僅在兒童時期具有影響力，任何年紀的成人，都可以在家庭的環境中得到滿足。因此家庭對個體休閒活動的影響不可忽視。大致來說，個體之個人因素、家庭因素與週遭居住的生活環境因素等，對於其休閒



態度與休閒參與行為具有深遠影響。

因此，本研究嘗試以發展觀點作為基礎，選擇國小高年級學童作為發展階段的代表對象，藉此探究國小時期兒童，從個體之個人因素、家庭因素，與其居住地區之生活環境因素等，對於其休閒態度與休閒參與之影響情形，進行調查研究，以作為日後教育工作者規劃兒童休閒活動的參考，此為研究者研究動機之三。

二、研究目的

基於上述之研究動機，本研究主要研究目的如下：

- 一、探討本研究國小高年級學生不同背景變項的人數及百分比。
- 二、比較不同背景變項的國小高年級學生其休閒態度的差異。
- 三、探討國小高年級學生不同背景變項與休閒參與類型之關聯性。
- 四、本研究各項統計考驗的顯著水準均訂為 $\alpha=0.05$ 。

貳、方法

一、研究對象

本研究是以南投縣公立國民小學五、六年級學生為研究對象，為使研究對象具有代表性，以分層叢抽樣方式，進行研究對象之抽樣。而其中取樣範圍依按南投縣學校所屬行政區域分布於市區、鄉鎮及偏遠之情況，每類別分別抽取 7 所、4 所、及 2 所學校，共計 13 所公立國民小學為本研究之樣本學校。之後，每所學校再隨機抽取五、六年級各一班做為問卷研究對象，共發放 607 份問卷，回收問卷 607 份，剔除資料填答不全者，合計有效樣本為 600 份，回收率為 98.85%。

二、研究工具

本研究所使用之調查工具為研究者自編之「國小學生休閒活動問卷」，其中包括四個部分：一、學生基本資料；二、家庭社經水準問卷（學生個人資料與學生家庭資料）；三、國小學生休閒態度量表；四、國小學生休閒參與類型。

（一）學生基本資料：學生性別、年級、父親最高學歷、母親最高學歷、父親職業、母親職業。

（二）家庭社經水準問卷

本研究是使用自編之問卷為工具，用以蒐集所需之資料。首先是進行相關文獻之閱讀，透過南開科技大學圖書館網際網路蒐集有關研究資訊，並蒐集相關之博碩士論文，進行概念統整，形成研究之假設，且依據研究假設蒐集適當的問卷內容，進行問卷之編製。接著，根據文獻理論探討後據以編撰適合的問卷題目初稿，經研究者整理後，以徵詢專家

與學者之意見，作為量表修正的依據。本問卷經過彙整所有修正之意見，並與指導教授共同討論進行題目之評析、增添與文字上之潤飾，就認知相異和語意不妥之題目加以修正，並經指導教授審核後，製成正式問卷。問卷修訂完稿後，採用立意取樣方式抽取施測對象，進行正式施測及統計分析。

問卷填答與計分方式，此部分共分為：1. 學生個人資料，此部份之目的在蒐集學生的基本資料，其包括下列幾項：(1) 學校所在地：依據學校所在鄉鎮填寫，共計 13 個鄉鎮。並依據鄉鎮分布區域，作為判定學生居住於市區、鄉鎮、或偏遠地區之依據。(2) 性別：分為男、女。(3) 年級：分為五、六年級。2. 學生家庭資料部分：此部份之目的在蒐集學生家長的基本資料，包括家長之教育程度，共分為五個等級：第一級：研究所（含）以上；第二級：大學（專）；第三級：國中、高中（職）；第四級：小學、識字（未曾就學）；第五級：不識字。家長之職業共分為五個等級：第一級：高級專業人員和高級行政人員，如大學校長、大學教師、醫師、大法官、科學家、董事長、總經理、將級軍官、特任或簡任公務員、立委、監委、國大代表；第二級：專業人員和中級行政人員，如會計師、法官、推事、律師、院轄市議員或省議員、經理、副理、襄理、協理、校級軍官、中小學校長、中小學教師、薦任級公務員、建築師、工程師、作家、畫家、音樂家；第三級：半專業人員和一般性公務人員，如警察、消防隊員、尉級軍官、委任級公務員、科員、行員、查帳員、技術員、縣市議員或鄉鎮代表、護士、代書、秘書、演員、船員、出納員、代理商、批發商；第四級：技術性工人，如自耕農、技工、領班、郵差、司機、裁縫師、廚師、美容師、士官、士兵、打字員、店員、小店主、零售商、推銷員；第五級：半技術、非技術工人，如工廠工人或作業員、學徒、攤販、清潔工、工友、女傭、服務生、建築物看管人員、佃農、漁夫、家庭管理或無職業。

本研究引用林生傳（2000）改編自 Hollingshead 在 1957 年所設計的兩因素社會地位指數（Two Factor Index of Social Position）區分法，將父母的「教育程度」及「職業等級」皆分成 5 個等級，計算：教育程度指數 $\times 4 +$ 職業程度指數 $\times 7$ 的得分，稱為家庭社經地位指數，如表一家庭社經地位等級表所示。指數得分在 11-29 分者為低社經地位，30-40 分者為中社經地位，41-55 分者為高社經地位。另外，在本研究中，當父母親的社經地位指數不同時，則選用兩者中等級較高者。

（三）國小學生休閒態度量表

1. 量表編製過程：本量表以 Ragheb and Bread (1982) 兩人所編製的「休閒態度量表」作為藍本，且參考國內學者所編擬的休閒態度量表，以休閒認知、休閒情感、及休閒行為意向三個層面為基礎來編擬量表內容。並請指導教授、學



者專家、國小教師、研究所同學、與國小學童等逐題來檢閱，提供其寶貴意見，一方面可使量表內容更符合研究之主旨，另一方面亦能使文句的敘述更讓兒童易於瞭解。

2. 量表內容：此分量表包含休閒認知、休閒情感、及休閒行為意向三個層面，共 16 題，各層面之題目數如下：(1) 休閒認知：包含的題目有第 1 至第 6 題，共 6 題。(2) 休閒情感：包含的題目有第 7 至第 10 題，共 4 題。(3) 休閒行為意向：包含的題目有第 11 至第 16 題，共 6 題。
3. 量表填答及計分方式：本研究之量表題型設計採 Likert 五點量尺，凡答「非常同意」者給 5 分、「同意」者給 4 分、「無意見」者給 3 分、「不同意」者給 2 分、「非常不同意」者給 1 分。其中第 7、8、9、10 題等 4 題為反向題，以作為檢驗填答者之填答反應情形。填答得高分者，表示受試者對休閒抱持著正向、積極的態度，反之是負向、消極的。量表填答及計分方式：計分方式乃採 Likert 五點量表，由「經常參加」、「較常參加」、「有時參加」、「很少參加」、「不曾參加」等五個選項，分別給予 5、4、3、2、1 分，填答得高分者，表示其參與該項休閒活動的

頻率較高，反之較低。

由於本量表有經過研究者增修，因此必須重新驗證是否有三個因素。本研究是以探索性因素分析中的主成份分析萃取因素，以最大變異法進行轉軸。由於第一次因素分析的結果發現有一些題目有跨因素的情形（因素負荷量在兩個因素均達 0.4），因此將這些題目予以刪除，再重新進行因素分析，所得結果如表二（休閒態度量表因素分析結果）所示。第一個因素（休閒認知）共有 5 題，第二個因素（休閒意向行為）共有 4 題，第三個因素（休閒情感）共有 4 題。三個因素累積解釋的變異量為 50.91%，由項結果得知本量表具有可以接受的效度。其次，三個分量表的信度是以內部一致性進行考驗，三個因素所得的 Cronbach's α 係數分別為：0.71、0.69、0.70。由上述結果得知，本量表具有可接受的信度與效度。

（四）國小學生休閒參與類型問卷，此問卷是由研究者依據文獻之探討並參考國內相關的資料，同時擬徵詢指導教授、各專家學者、現職國小教師、碩士班研究生，與國小學生之意見，選出適當數量之國小學生比較常參與的休閒活動項目，最後經與指導教授討論後，依

表一 家庭社經地位等級表

職業等級	職業指數加權值	教育程度	教育指數加權值	社經地位指數	社經地位等級
I	5 × 7	I	5 × 4	5 × 7 + 5 × 4 = 55	高 (55-52)
II	4 × 7	II	4 × 4	4 × 7 + 4 × 4 = 44	高 (51-41)
III	3 × 7	III	3 × 4	3 × 7 + 3 × 4 = 33	中 (40-30)
IV	2 × 7	IV	2 × 4	2 × 7 + 2 × 4 = 22	低 (29-19)
V	1 × 7	V	1 × 4	1 × 7 + 1 × 4 = 11	低 (18-11)

資料來源：林生傳（2000）

表二 休閒態度量表因素分析結果

題目	因素一	因素二	因素三
4.我認為休閒活動可以消除疲勞。	0.64		
3.我認為參加休閒活動可以交到許多朋友。	0.59		
2.我認為自己可以自行決定做何種休閒活動。	0.57		
6.休閒可以提昇我的精神生活。	0.45		
5.從事休閒能滿足我的好奇心。	0.42		
11.我認為參加休閒活動可以增廣見聞。		0.64	
13.休閒活動可以使我的生活多一點變化。		0.62	
12.我認為做休閒活動時，時間過得特別快。		0.59	
16.我希望我家附近有更多的休閒活動場所。		0.57	
7.我不喜歡我的休閒活動。			0.64
10.我認為做休閒活動完全是浪費時間。			0.63
9.我認為做休閒活動有時候是被迫的。			0.59
8.我認為做休閒活動不會增加個人快樂。			0.53
特徵值	5.34	1.72	1.09
解釋變異量	33.37%	10.76%	6.78%
累積解釋變異量	50.91%		



據運動性休閒活動、藝文性休閒活動、實用性休閒活動、社交性休閒活動、消遣性休閒活動等六個休閒參與類別，作為問卷編擬之基礎。

問卷內容共 56 題，各類型題目數如下：1.運動性：包含的題目 14 題。2.藝文性：包含的題目有第 11 題。3.實用性：包含的題目有 9 題。4.社交性：包含的題目有 13 題。5.消遣性：包含的題目有 9 題。

三、資料處理

- (一) 以次數分配及百分比來呈現研究目的的一的問題。
- (二) 以獨立樣本 t 考驗及單因子變異數分析來考驗研究目的二的問題。
- (三) 以列聯係數來考驗研究目的三的問題。
- (四) 本研究各項統計考驗的顯著水準均訂為 $\alpha=.05$ 。

參、結果

一、研究參與者之背景變項分析

本研究係調查國小高年級學童之個人背景，包括性別、年級及家庭社經水準（父母親之教育程度、父母親之職業）等變項，利用次數分配及百分比呈現各背景變項的資料。經統計分析結果如下：

- (一) 性別：在有效樣本中，男生 305 人，佔 50.8%，女生 295 人，佔 49.2%。
- (二) 年級：在有效樣本中，五年級學童 308 人，佔 51.3%，六年級學童 292 人，佔 48.67%。
- (三) 家庭社經水準：在有效樣本中，以來自高家庭社經水準的學童最多，共有 412 人，佔 68.7%；其次是來自中家庭社經水準的學童有 131 人，佔 21.8%；而來自低家庭社經地位的學童有 57 人，僅佔 9.5%。

二、不同背景變項的國小高年級學生其休閒態度之差異

(一) 不同性別之國小高年級學生其休閒態度之差異比較

表三是不同性別的國小高年級學生在休閒態度的變異數分析摘要表，由其結果得知，男、女生在休閒認知、休閒情感及休閒行為意向均無差異存在。此研究結果與游家政（1987）、陳麗華（1991）、蘇美玲、林晏州（1999）、羅明訓（1999）、張文禎（2002）之研究結果不相同。探究此現象，可能是隨著社會風氣逐漸開放，而使得兩性對於休閒的感受，漸趨一致，加上媒體傳播迅速、網際網路發達，對於各種休閒資訊的提供，多半強調兩性共同參與，進而慢慢模糊兩性之間在休閒態度上的差異。

(二) 不同年級之國小年級學生其休閒態度之差異比較

表四是不同年級的國小高年級學生在休閒態度之差異比較表，由其結果得知，在休閒認知及休閒行為意向兩個變項，六年級的得分均高於五年級。此研究結果與王建堯（1998）、陳俊豪（2001）、張文禎（2002）之研究結果相同。

一般來說，年級（或年齡）愈低，因為其受到父母的呵護或關注較多，所以休閒態度可能會比較傾向依賴性、個性性、簡單性、探索性、與知識性，而當年齡漸長，父母給予較多的自主空間，加上同儕互動增加，因此休閒態度會逐漸傾向社交性、集體性、複雜性、固定性、與逸樂性。這或許是因為較高年級的兒童，其父母較能提供子女參與多樣化休閒活動的機會，利於其擴展休閒生活的內容，使其對於休閒能有較積極的態度。

不同年級之國小學生，除了在休閒情感層面沒有顯著差異之外，在休閒認知、休閒行為意向層面均達到顯著差異。這顯示不同之年級在大部分的休閒態度層面，都具有差異性，只有在休閒情感態度之層面，沒有差異性。而造成大部分有差異之原因，可能在不同年級具有不同的身心成熟度，休閒活動參與之自由度，以及零用錢之支配度等。不過，若從沒有差異性的休閒情感態度層面來看，似乎又顯示不管六年級抑或五年級，對於參與休閒活動，情感層面的投入，並不會因年級而有所差異。由此可見，即使外在環境有所限制，兒童心中對於休閒活動參與之熱忱應是不分年級的。

表三 不同性別的國小高年級學生在休閒態度之差異比較表

變項	組別	人數	平均數	標準差	t值	p值
休閒認知	男	305	19.11	4.35	-0.63	.526
	女	295	19.32	3.49		
休閒情感	男	305	15.92	3.54	-0.97	.333
	女	295	16.18	2.89		
休閒行為意向	男	305	15.89	3.22	0.37	.709
	女	295	15.80	3.02		



(三) 不同社經水準之國小高年級學生其休閒態度之差異比較

表五是不同社經水準的國小高年級學生其休閒態度之差異比較表，由表五的結果得知，休閒認知及休閒行為意向這兩個變項均有差異存在。進一步以薛費法做事後比較，結果顯示在休閒認知方面，並無任何兩組之間有差異存在。但是在休閒行為意向方面，即顯示高水準的學生其得分高於低水準的學生。

三、學生個人背景變項與休閒參與類型的關聯性

在本研究中，學生個人背景變項分為：性別（男、女）；年級（五年級、六年級）；家長社經水準（高水準、中水準、低水準）。而休閒參與類型則分為五類：一、運動性（跑步、游泳、跳繩、打球、武術、遊戲、放風箏、騎腳踏車、釣魚、踢毽子、跳舞、爬山、民俗運動、其他等 14 項）；二、藝文性（學樂器、音樂欣賞、參觀書畫展覽、閱讀書報、繪畫、寫作、學書法、舞蹈表演、做手工藝品、雕刻雕塑、其他等共 11 項）；三、實用性（學習珠心算、學習操作電腦、學習美語、植栽園藝、協助種摘農作物、協助父母做生意、照顧弟妹、烹飪、其他等共 9 項）；四、社交性（聊天(含

上網)、至遊樂區玩、下棋、玩牌、看電影、KTV 唱歌、逛街、露營、至親朋家玩、郊遊野餐、宗教活動、社區活動、其他等共 13 項)；五、消遣性（養寵物、聽流行歌曲、看漫畫、看電視、玩玩具模型、玩電動、網路遊戲、蒐集小東西、其他等共 9 項)。以下就分別分析學生個人背景變項與休閒參與類型的關聯性。

(一) 學生性別與休閒參與類型的關聯性

1. 學生性別與運動性的關聯：由表七的結果得知，在打球和跳舞這兩項，性別的影響較大。如在打球此項，其列聯相關已達 0.31。男生經常參加打球的人佔總人數的 21.5%，而女生經常參加的才 8.2%。另外很少參加打球的男生有 6.5%，而女生則達 13.7%。其次，在跳舞方面，其列聯相關達 0.35。男生不會參加的佔 31.7%，女生則只有 15.8%。偶爾參加的男生佔 4.3%，而女生則有 10.3%。很明顯有些運動的確會受到性別的影響。
2. 學生性別與藝文性的關聯：在藝文性的休閒活動方面，也是會受到性別的影響。以學樂器來說，男生不會參加的佔 23.2%，而女生是 11.5%。其次，在閱讀書報方面，男生不會參加的佔 16.2%，女生只有 7.0%。在繪畫方面，男

表四 不同年級的國小高年級學生在休閒態度之差異比較表

變 項	組 別	人數	平均數	標準差	t值	p值
休閒認知	五年級	307	18.74	4.42	-2.97*	.003
	六年級	293	19.69	3.36		
休閒情感	五年級	307	15.89	3.28	-1.04	.300
	六年級	293	16.17	3.22		
休閒行為意向	五年級	307	15.51	3.31	-2.76*	.006
	六年級	293	16.21	2.87		

* $p < .05$

表五 不同社經水準的國小高年級學生其休閒態度之差異比較表

變 項	組 別	人數	平均數	標準差	F值	t值
休閒認知	高水準	343	19.01	3.83	4.97*	.007
	中水準	183	19.91	3.79		
	低水準	74	18.39	4.63		
休閒情感	高水準	343	16.11	3.20	0.28	.754
	中水準	183	16.03	3.31		
	低水準	74	15.80	3.24		
休閒行為意向	高水準	343	16.11	2.88	11.84*	.001
	中水準	183	16.01	2.97		
	低水準	74	14.23	4.01		

* $p < .05$



生不會參加的有 13.7%，女生是 6.5%；而偶爾會參加的，男生有 10.0%，女生有 15.2%。在舞蹈表演方面，男生不會參加的有 37.2%，女生有 19.5%，偶爾參加的，男生有 3.8%，女生有 10.2%。從這幾個項目來看，男生對於藝文性的休閒活動比較不感興趣，而女生則比男生較能接受這些活動。

3. 學生性別與實用性的關聯：在實用性的活動方面，性別和活動項目相關比較高的只有照顧弟妹、烹飪這兩項，其餘的列聯相關都偏低。男生不想照顧弟妹的有 22%，女生有 14.3%。而經常照顧弟妹的男生有 10.2%，女生有 18.5%。也許男生比較喜歡往外活動，不喜歡待在家裡。在烹飪方

面，男生有 21.2%不會參加，女生有 11.2%不會參加，其他則相差不大。

4. 學生性別與社交性的關聯：在社交性的活動方面，可能是國小的學童比較不會有什麼社交活動，因此性別對社交性的活動影響較少。
5. 學生性別與消遣性的關聯：在消遣性的活動裡，以玩玩具模型和打電動的列聯相關為最高，都達到 0.3。以玩玩具模型而言，女生是偏向不參加的居多，而男生剛好相反。再以打電動而言，男生偏向參加的人高達 40%以上，比女生多出很多。

表六 學生性別與休閒參與類型的關聯性

一、運動性 (列聯係數 / p值)						
跑步	游泳	跳繩	打球	武術	遊戲	放風箏
0.13 .042	0.06 .717	0.15 .009	0.31 .001	0.17 .002	0.19 .001	0.10 .241
騎腳踏車	釣魚;	踢毽子	跳舞	爬山	民俗運動	其他
0.13 .043	0.20 .001	0.03 .980	0.35 .001	0.11 .125	0.07 .551	0.15 .011
二、藝文性 (列聯係數 / p值)						
學樂器	音樂欣賞	參觀書畫展覽	閱讀書報	繪畫	寫作	學書法
0.24 .001	0.22 .001	0.22 .001	0.23 .001	0.23 .001	0.17 .002	0.12 .080
舞蹈表演	做手工藝品	雕刻雕塑	其他			
0.34 .001	0.21 .001	0.09 .316	0.14 .189			
三、實用性 (列聯係數 / p值)						
學習珠心算	學習操作電腦	學習美語	植栽園藝	協助種摘農作物		
0.11 .128	0.16 .004	0.06 .672	0.15 .007	0.08 .376		
協助父母做生意	照顧弟妹	烹飪	其他			
0.08 .465	0.20 .001	0.22 .001	0.19 .001			
四、社交性 (列聯係數 / p值)						
聊天(含上網)	至遊樂區玩	下棋	玩牌	看電影	KTV唱歌	逛街
0.08 .425	0.13 .036	0.22 .001	0.15 .011	0.13 .030	0.17 .002	0.19 .001
露營	至親朋家玩	郊遊野餐	宗教活動	社區活動	其他	
0.14 .021	0.14 .023	0.10 .215	0.11 .104	0.15 .012	0.19 .001	
五、消遣性 (列聯係數 / p值)						
養寵物	聽流行歌曲	看漫畫	看電視	玩玩具模型		
0.13 .044	0.29 .001	0.14 .013	0.08 .368	0.30 .001		
玩電動	網路遊戲	蒐集小東西	其他			
0.33 .001	0.18 .001	0.23 .001	0.21 .001			



四、學生年級與休閒參與類型的關聯性

- (一) 學生年級與運動性的關聯：由表七可知，年級與各項運動性的活動其列聯係數均屬低相關。其中五、六年級學童經常參加的類型依序為遊戲、騎腳踏車、打球、跑步；而五、六年級較不曾參加的類型依序為：武術、踢毬子、民俗運動、釣魚，前三項若學校社團活動未加以推廣，學童們很少會主動去參與。
- (二) 學生年級與藝文性的關聯：在藝文性的休閒活動中受年級的影響亦不大，年級與藝文性的活動也都是屬低相關。唯在學樂器方面經常參加的五年級學有 10.3%

略高於六年級的 6.8%，這有可能與六年級課業較五年級繁重，較無暇去參與有關。不管是五年級或六年級學童，對於藝文性的休閒活動，不曾參加與很少參加的比例皆高於偶爾參加或經常參加的比例，這顯示出：五、六年級學童在藝文性休閒活動的參與上略顯不足，家長或學校老師可鼓勵學童多參與該類型休閒活動，培養更多元的休閒觀念。

- (三) 學生年級與實用性的關聯：在實用性的休閒活動中，年級與實用性的列聯係數也都是低相關，亦即年級對實用性的休閒活動沒有太大影響力。五、六年級經常參加的為學習美語，五年級有 23.2%，六年級有 20.0%

表七 學生年級與休閒參與類型的關聯性

一、運動性 (列聯係數 / p值)						
跑步	游泳	跳繩	打球	武術	遊戲	放風箏
0.17 .023	0.11 .540	0.14 .166	0.16 .043	0.12 .350	0.11 .569	0.13 .293
騎腳踏車	釣魚;	踢毬子	跳舞	爬山	民俗運動	其他
0.10 .595	0.10 .591	0.12 .355	0.13 .273	0.09 .736	0.07 .912	0.12 .338
二、藝文性 (列聯係數 / p值)						
學樂器	音樂欣賞	參觀書畫展覽	閱讀書報	繪畫	寫作	學書法
0.13 .266	0.16 .062	0.09 .798	0.11 .521	0.10 .594	0.12 .384	0.10 .640
舞蹈表演	做手工藝品	雕刻雕塑	其他			
0.12 .338	0.09 .774	0.07 .913	0.07 .913			
三、實用性 (列聯係數 / p值)						
學習珠心算	學習操作電腦	學習美語	植栽園藝	協助種摘農作物		
0.05 .997	0.09 .724	0.12 .395	0.07 .951	0.11 .489		
協助父母做生意	照顧弟妹	烹飪	其他			
0.09 .769	0.14 .184	0.14 .181	0.13 .252			
四、社交性 (列聯係數 / p值)						
聊天(含上網)	至遊樂區玩	下棋	玩牌	看電影	KTV唱歌	逛街
0.19 .005	0.12 .322	0.15 .094	0.18 .014	0.14 .128	0.14 .185	0.11 .495
露營	至親朋家玩	郊遊野餐	宗教活動	社區活動	其他	
0.10 .584	0.18 .012	0.11 .532	0.18 .008	0.14 .190	0.16 .034	
五、消遣性 (列聯係數 / p值)						
養寵物	聽流行歌曲	看漫畫	看電視	玩玩具模型		
0.11 .496	0.19 .005	0.10 .633	0.13 .261	0.15 .109		
玩電動	網路遊戲	蒐集小東西			其他	
0.10 .713	0.13 .292	0.18 .010			0.15 .107	



％，這與英語為當今重要的外國語言且與英語往下紮根，讓學童提早學習有關係。

(四) 學生年級與社交性的關聯：在社交性的休閒活動中，年級和社交性的休閒活動其列聯係數也都不高，都屬於低相關。其中，比較值得一提的是五、六年級學童經常參加的為聊天(含上網)，五年級有 19.8%、六年級有 22.5%。從現今的社會現象中我們不難發現：由於網際網路與智慧型裝置的發達，學童在休閒時間使用電腦、手機的時間變多。

(五) 學生年級與消遣性的關聯：在消遣性休閒活動中，年級和消遣性的休閒活動都是低相關。五、六年級經常

參加的依序皆為看電視、聽流行歌、電腦網路遊戲、玩電動，由此可知，學童的參與消遣性休閒活動仍以簡單易參與的靜態活動為主。

三、家長社經水準與休閒參與類型的關聯性

(一) 家長社經水準與運動性的關聯：由表八可知，家長社經水準對運動性休閒活動影響不大。不過在跑步、打球、遊戲、騎腳踏車等方面，高社經水準的學童經常參加的比例，遠高於中社經水準和低社經水準的學童。

表八 家長社經水準與休閒參與類型的關聯性

一、運動性(列聯係數 / p值)						
跑步	游泳	跳繩	打球	武術	遊戲	放風箏
0.12	0.23	0.12	0.14	0.18	0.09	0.19
.342	.001	.343	.151	.011	.778	.003
騎腳踏車	釣魚	踢毽子	跳舞	爬山	民俗運動	其他
0.13	0.14	0.15	0.08	0.22	0.17	0.26
.287	.152	.105	.845	.001	.024	.001
二、藝文性(列聯係數 / p值)						
學樂器	音樂欣賞	參觀書畫展覽	閱讀書報	繪畫	寫作	學書法
0.28	0.21	0.20	0.25	0.21	0.24	0.14
.001	.001	.001	.001	.001	.001	.121
舞蹈表演	做手工藝品	雕刻雕塑	其他			
0.09	0.16	0.17	0.21			
.064	.064	.019	.001			
三、實用性(列聯係數 / p值)						
學習珠心算	學習操作電腦	學習美語	植栽園藝	協助種摘農作物		
0.15	0.16	0.27	0.09	0.12		
.088	.040	.001	.746	.420		
協助父母做生意	照顧弟妹	烹飪	其他			
0.24	0.09	0.11	0.22			
.001	.820	.543	.001			
四、社交性(列聯係數 / p值)						
聊天(含上網)	至遊樂區玩	下棋	玩牌	看電影	KTV唱歌	逛街
0.13	0.13	0.20	0.15	0.22	0.09	0.17
.261	.290	.001	.080	.001	.759	.020
露營	至親朋家玩	郊遊野餐	宗教活動	社區活動	其他	
0.18	0.15	0.17	0.12	0.05	0.23	
.010	.092	.017	.308	.993	.001	
五、消遣性(列聯係數 / p值)						
養寵物	聽流行歌曲	看漫畫	看電視	玩玩具模型		
0.12	0.12	0.19	0.08	0.21		
.342	.361	.004	.864	.001		
玩電動	網路遊戲	蒐集小東西	其他			
0.14	0.18	0.22	0.17			
.135	.009	.001	.022			



- (二)家長社經水準與藝文性的關聯：在藝文性休閒活動中，家長社經水準和活動項目的相關比較高的有學樂器、音樂欣賞、參觀書畫展覽、閱讀書報、繪畫、寫作等，而高社經水準的學童，其較常參加和經常參加的比例較其他兩個社經水準的學童高。這或許是因為高社經水準的家長，其較有空閒時間及機會帶孩子去參與音樂欣賞、參觀書畫展覽等活動。
- (三)家長社經水準與實用性的關聯：在實用性的休閒活動中，學習美語和協助父母做生意這兩項活動與家長社經水準有較高的相關。在學習美語方面，高社經水準的學童經常參加的有 24.3%，中社經水準有 11.3%，而低社經水準則只有 7.5%，這表示高社經水準的學童較重視此休閒活動。
- (四)家長社經水準與社交性的關聯：在社交性休閒活動中，家長高社經水準之學童較常參加及經常參加的比例高於中社經水準及低社經水準甚多之活動有：聊天（含上網）、至遊樂區玩、玩牌、看電影、至親朋家玩。中、低社經水準的家長，平時忙於工作賺錢，無法帶孩子至遊樂區玩、看電影、或是至親朋家玩，故其參與的比例相較之下稍微偏低。
- (五)家長社經水準與消遣性的關聯：在消遣性的休閒活動中，高社經水準的學童經常參加的有聽流行歌曲佔 32.8%、看電視有 39.7%、網路遊戲則有 29.2%，這顯示出家長高社經水準的學童在消遣性的休閒活動選擇偏重靜態之活動。

肆、結論

一、結論

根據研究結果，歸納出本研究之結論如下：

(一) 國小學生之休閒態度傾向於正面積極

依據本研究結果之發現：國小學生的休閒態度多傾向正面積極。在「休閒認知」上，多數比例的國小學生認為：自己可以自行決定做何種休閒活動，亦認為參與休閒活動時，不僅能夠交到許多朋友，滿足好奇心，也可以提昇其精神生活。因此其同意「人們在有生之年，應盡量參與休閒活動」這個想法。在「休閒情感」上，多數比例的國小學生認為：喜歡自己所參與的休閒活動，不認同參與休閒活動是浪費時間，且認為休閒能夠增加個人快樂，因此其反對參與休閒活動是被迫的說法。從「休閒行為意向」上，多數比例的國小學生認為：參與休閒活動不僅可以增廣見聞，使我自己的生活多一點變化，也可以消除焦慮，因此希望其住家附近能有

更多的休閒活動場所。

(二) 國小學生的個人背景對國小學生的休閒態度有所影響

依據研究結果發現：就休閒認知態度、休閒行為意向態度、及整體休閒態度的差異性而言，不同性別與年級所造成的差異最為明顯，不同家庭社經地位則沒有顯著差異；至於就休閒情感態度的差異性而言，不同性別、年級與家庭社經地位的國小學生則均沒有顯著差異。

(三) 國小學生的背景變項與休閒參與類型有關聯

依據研究結果得知：就國小學生的背景變項與休閒參與類型而言，有關聯的背景變項為性別、家庭社經水準，至於年級這一變項，由於五、六年級年紀較接近，因此年級與休閒參與類型較無相關。

二、研究結果應用的建議

本研究經過統計分析及研究結果發現，擬對於家長、學校及教育行政機關與未來研究方向提出下列之建議與省思，以供相關人員及單位參考。

(一) 對家長之建議

1. 家長能夠多鼓勵子女嘗試參與具備有技能性、鑑賞性或是知識性的休閒活動，以擴展其休閒參與領域。從本研究可得知，國小之學生參與休閒活動時，易受到家庭或個人因素之限制，以至於其對休閒活動的參與往往僅限於傳統的休閒活動項目，對於要採取鑑賞、運用技巧、抑是知識之休閒活動，其參與的情形普遍不甚理想，因此無法擴展其休閒參與的領域。因此，本研究建議學校及家長，能夠鼓勵學生嘗試參與一些具備技能性、鑑賞性或是知識性的休閒活動，以擴展其休閒參與領域。
2. 家長應培育子女之積極休閒態度。根據本研究之發現，休閒態度愈佳的學生，其休閒活動參與之情形也會愈為良好。因此家長宜培育子女養成積極的休閒態度，讓其較能具備健康良好的休閒參與。
3. 家長要多關心子女參與休閒活動之情形，以導引其參與正當休閒活動。根據本研究的發現，不同社經地位之國小學生，其休閒參與大都具有顯著差異，這無異顯示出家庭對於子女參與休閒活動之影響力。是故，家長在平日要多關心子女休閒活動參與的情形，以導引其參與正當休閒活動。
4. 家長可以鼓勵小孩自己製作有趣的童玩，達到親子同樂之效果。根據本研究之發現，國小學生參與頻率最高的休閒



活動仍然以傳統性之休閒活動為主，亦偏向簡易性與經濟性。建議家長可以鼓勵小孩自己動手製作童玩，一方面可以重拾傳統童玩之樂趣，另一方面亦可獲得親子一同歡樂的教育效果。

(二) 對學校及教育行政機關之建議

1. 學校可針對不同性別、年級之學生設計休閒課程，以建立學生正確且積極的休閒態度。由本研究得知，國小學生的休閒態度與休閒參與具有顯著相關性，因此，為了培養學生正面又積極之休閒態度，可以針對不同性別、年級之學生設計相關之課程，一方面考量到學生個別差異之情形，另一方面亦能顧及到學生身心發展狀況，藉以提昇學生之休閒認知概念，建立學生休閒情感的基礎，且指引學生之休閒行為意向。
2. 學校及教育行政機關可針對不同背景之國小學生，依照其休閒參與之情形，提供其適當的休閒活動設施，以均衡國小學生對於休閒活動之參與。根據本研究所得知，不同背景之國小學生，對於某一些休閒活動，有參與不足情形。是故，本研究建議：可針對各種不同背景的國小學生，依其休閒參與之情形，由政府或民間妥善的規劃、投資，及提供設置適當之休閒活動設施，致使各個不同背景之學生，都可以依其需求，獲得所需要參與的休閒活動，以提供國小學生多元且均衡的休閒活動參與。
3. 教育行政機關應充實鄉鎮地區休閒資源，以提昇國小學生休閒參與態度。從本研究得知，國小學生之休閒態度，在居住地區方面，鄉鎮地區國小學生的休閒態度普遍較市區、山地偏遠學生為差。其原因有可能是鄉鎮地區休閒設施較為缺乏，而你又沒有山地偏遠的自然環境。建議政府可優先在鄉鎮地區規劃各種之休閒設施，以利充分提供鄉鎮地區國學生休閒場所，相信這對提昇鄉鎮地區國小學生休閒態度有所助益。
4. 學校在進行休閒教育時，應重視輔導學童觀看優良的電視節目及使用優質的網際網路資源。目前的電視節目的種類繁多，為了搶自家的收視率，有些節目加入情色、血腥暴力、驚悚、低級娛樂等，其並不適合學童觀看，再者，目前網際網路發達，電腦、智慧型手機、平板電腦普及，學童上網機會大增。因此，學校在進行休閒教育時，應重視輔導學童觀看優良的電視節目及使用優質的網際網路資源，有益於學童正向學習行為的養成與情緒之陶冶，免得看了不宜的電視節目或使用不適宜的網際網路資源徒然消耗時間，甚至產生惡性模仿的現象。
5. 學校宜推廣益智性與技巧性休閒活動，以擴大國小學生休閒領域。根據本研究發現，國小學生的休閒參與多半偏向

簡易性與經濟性，而對於益智性與技巧性的休閒活動參與情形則不甚理想，建議教育機關宜針對此現象研究推廣改善，使學生能擴大其休閒領域。

三、未來研究的建議

本研究以南投縣之公立國民小學高年級學童作為研究母群。其後續研究的建議如下：

- (一) 研究對象方面：研究樣本所選擇之對象，研究者限於時間、經費與人力，以及考量學生的填答能力，僅限於南投縣公立國小高年級之學童，未來應可建議在各縣市進行此類之研究，以了解各縣市學童休閒參與的情形。
- (二) 研究方法方面：本研究由於採用問卷調查法，故對於填答者的意向較無法深入了解。因此，研究者建議未來在研究此類問題時，可加上個別訪談，以了解學童心中真正的想法，以做為學校、家長在輔導學童休閒參與時的參考。
- (三) 研究變項之調整：依據文獻探討，影響兒童休閒活動的變項甚多，限於人力、物力的不足，無法全部予以含括。本研究依據發展理論與社會心理學等為基礎，以個人背景變項，包括個人因素（以性別、年級為代表因素）、家庭因素（以家庭社經水準為代表因素）、及居住地區因素（以學生就讀學校地區為代表因素）等項目為自變項，分別探討其對休閒參與、休閒態度等變項之影響。其他因素如：學校的休閒活動設施、學校社團的經營、父母陪同參與的情形...等也可納入做為研究的變項。

參考文獻

- 王梅香（2003）。**臺北市青少年休閒參與型態與偏差行為之研究**。未出版之碩士論文，台北市，台北市立體育學院運動科學研究所。
- 王建堯（1998）。**影響國中生休閒活動的因素之研究—以高雄縣為例**。未出版之碩士論文，台東縣，國立台東師範學院教育研究所。
- 林生傳（2000）。**教育社會學**。台北市：巨流圖書公司。
- 胡信吉（2003）。**花蓮地區青少年休閒活動現況與休閒阻礙因素之研究**。未出版之碩士論文，台北市，國立臺灣師範大學體育學系碩士班。
- 莊慧秋（1994）。**樂在工作之外-上班族的休閒生活**。台北市：張老師出版社。
- 連婷治（1998）。**台北縣國小教師休閒態度與休閒參與之相關研究**。未出版之碩士論文，新竹市，國立新竹師範學



- 院國民教育研究所。
- 張文禎（2002）。**國小學生休閒態度與休閒參與之研究—以屏東縣為例**。未出版之碩士論文，屏東縣，國立屏東師範學院國民教育研究所。
- 陳進豐（2002）。**國小學童決策、運用資源及社會交往能力對休閒無聊感影響之研究**。未出版之碩士論文，桃園縣，國立體育學院體育研究所。
- 陳俊豪（2001）。**南投縣國小學童休閒態度及其教育需求之研究**。未出版之碩士論文，台中市，國立臺灣體育學院體育研究所。
- 陳麗華（1991）。**台北市大學女生休閒運動態度與參與狀況之研究**。未出版之碩士論文，桃園縣，國立體育學院體育研究所。
- 游家政（1987）。**台北縣市國民小學中高年級兒童在學期間校外休閒活動之研究**。未出版之碩士論文，台北市，國立台灣師範大學教育學系碩士班。
- 劉子利（2001）。休閒教育的意義、內涵、功能及其實施。**戶外遊憩研究**，14卷1期，33-53頁。
- 劉照金（2014）。**休閒社會學**。台中市：華格那出版社。
- 劉維公（2001）。當代消費文化社會理論的分析架構：文化經濟學、生活風格、與生活美學。**東吳社會學報**，11期，113-136頁。
- 蔡素琴（1998）。**兒童休閒態度及其相關因素之研究**。未出版之碩士論文，高雄市，國立高雄師範大學教育學系碩士班。
- 謝敏靜（1995）。加強休閒教育的途徑。**諮商與輔導**，116期，6-8頁。
- 羅明訓（1999）。**桃園縣國小六年級學生休閒活動之調查研究**。未出版之碩士論文，台中市，國立台中師範學院國民教育研究所。
- 蘇美玲、林晏州（1999）。都市公園使用者休閒態度之研究—以台北市大安森林公園為例。**戶外遊憩研究**，12卷1期，61-86頁。
- Huntchinson, S. L., Baldwin, C. K., & Oh, S. S. (2006). Adolescent coping: Exploring adolescents' leisure-based responses to stress. *Leisure Sciences*, 28, 115-131.
- Iso-Ahola, S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, IA: William C. Brown.
- Kelly, J. R. (1972). Work and leisure: A simplified paradigm. *Journal of Leisure Research*, 4, 50-62.
- Ragheb, M. G. & Beard, J. G. (1982). Measuring leisure attitude. *Journal of Leisure Research*, 14(2), 155-167.
- Sarah, S. S., & Linda, C. L. (2006). Factors related to physically active leisure among college students. *Leisure Sciences*, 28, 73-89.



A Study of Leisure Attitude and Leisure Participation Type for the Elementary School Senior Grade Students in Nantou County

Junn-Ming Wang¹, Pei-Su Lin²

¹Department of Leisure Business Management, Nan Kai University of Technology

²Department of Leisure Business Management (master program), Nan Kai University of Technology (graduate student)

Abstract

The purposes of this study were: 1. to understand the background variables, leisure attitude, and leisure participation type of the students in elementary school senior grades, 2. to compare the differences of the individual background variables (gender, grade, social and economic status) in leisure attitude for elementary school senior grade students, and 3. to explore the relationship between the individual background variables (gender, grade, social and economic status) in leisure participation type for elementary school senior grade students. The fifth and sixth grade students of 13 public elementary schools in Nantou County were drawn as the participants of this study. There were 607 students were administered with questionnaire and 600 valid samples were obtained (The valid questionnaire was 98.85%). The collected data were analyzed by descriptive statistics, t- test, one-way ANOVA and contingency coefficient. The important results were as the following: 1. the scores of all dimensions of leisure attitude from high to low were leisure cognition, leisure emotion, and leisure behavioral intentions. 2. There were differences among individual background variables (grade, social and economic status) in leisure attitude 3. There was relationship between the individual background variables (gender, social and economic status) in leisure participation type for elementary school students. The conclusions were the leisure attitude of elementary school students tended to positive and the students' individual background variables could affect their leisure attitudes.

Keywords: leisure activity, leisure cognition, leisure emotion, leisure behavioral intentions

