

## 一、前言

如果說：「野外活動是童子軍運動的白天」（張忠仁，1979），那麼，「露營就是童軍運動的命脈」（Interamerican Scout Office, 2002），在所有的童軍戶外活動中，「露營」才是吸引青少年參加童軍活動主要因素，它是一個童軍團是否得以成功的關鍵，也是推展童軍運動不可或缺之重要元素，而露營活動是否可以順利推動，則有賴於義務服務員的參與（World Scout Bureau, 1997）。因此，為了提供一個良好的童軍露營活動環境，參與露營活動的服務員們在活動開始舉辦前經常需要多次聚會以掌握彼此間的狀況，也需要絞盡腦汁地為露營期間所實施的各項活動進行準備，以帶給露營參與者一個美好的經驗，並促成活動目標的實現。然而，曾經參與過露營活動籌備與實施的童軍服務員們應該都可以深刻體認露營活動辦理過程之繁雜與耗時費力，也往往因而限縮了不少服務員的參與熱情，進而影響了露營活動辦理的質與量，而這也成了推展童軍運動的隱憂。

幸而，隨著資訊時代的腳步越走越快，網路科技的發展也日益蓬勃，如何善用網路科技的特性，以協助改善組織效能，已成為許多人關注的焦點。Haeckel和Nolan（1993）認為一個可以使訊息自由流通與分享的整合式環境，可以改變組織內收集資訊、管理資訊與使用資訊的方式，並進一步提升組織的效能，以掌握致勝先機，而電子績效支援系統（Electronic Performance Support System，以下簡稱EPSS）則可以協助組織達成這個目標。

EPSS的概念自從1991年在美國被推行以來，已有許多應用於企業界的實例，而隨著應用範圍的日益擴大，近年來在教育界中的應用也日益普及，其成效亦獲得諸多肯定。因此，若能在辦理露營活動的過程中，藉由網路技術的協助提供一個整合式的環境，使服務員們可以在其中快速地取得各項所需的資源，並改善工作流程及組織間資訊流通方式，同時，童軍服務員們也可以藉由這個環境進行學習，那麼勢必可以減少為籌備露營活動所需花費的時間，也可以進一步提升服務員們的工作信心（Nguyen & Hanzel, 2007）。因此，本文擬從探討電子績效支援系統的意義與構成元件出發，並藉由分析童軍露營活動的組織特性，並藉由討論EPSS的實際應用案例，從中找尋可供童軍露營活動做為參考的範例，進一步架構「童軍露營活動網路行政管理系統」的雛形，以做為後續發展之參考。

## 二、電子績效支援系統的定義與分類方式

電子績效系統的概念源自於1980年代末期，然而EPSS這個名詞則是由Gery在