

【附件三】之2 教育部教學實踐研究計畫成果報告格式 (系統端上傳 PDF 檔)

教育部教學實踐研究計畫成果報告(封面)

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program (Cover Page)

計畫編號/Project Number：PBM1090498

學門專案分類/Division：商業及管理

執行期間/Funding Period：2020-08-01～ 2021-07-31

融入體驗教育思惟於管理學課程之行動研究

The study of mobile learning in the course of management: Involving the concepts of experiential education

配合課程：管理學 (Management)

計畫主持人(Principal Investigator)：張秀樺

共同主持人(Co-Principal Investigator)：

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：逢甲大學企業管理系

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：中華民國一一〇年八月十日

融入體驗教育思惟於管理學課程之行動研究

一. 報告內文(Content)(至少 3 頁)

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

(1) 教學實踐研究計畫動機

管理學是一門商管教育的重要基礎學門，可以讓學生初步了解企業營運狀況與管理上所需技能，管理學也是一套貼近生活的實踐，規劃、組織、領導、控制等的知識與技能皆可以運用在個人與團體範疇內，透過有效的管理機制，方能以最有效率的方式來提高效能以達到目的，此學科實為多元化、實用與應用化的課程，因此，更需創新式與體驗式的教學模式，才得讓學子從貼近生活、活潑動態並富有專業知識的創新教學中，進行反思、互動與學習，使教學與學習成效倍增。

目前大專院校在管理學的教學規劃與設計上，無論是透過面對面教學或線上教學等模式，多以理論介紹的單方面講授，或輔以企業案例為解釋說明理論應用，但管理學為商管學院學生必須學習的基礎學門，是各系所專業課程的前導課程，如此的基礎課程學習也多安排在大學一、二年級，學生往往對於管理相關理論與企業營運實例較為陌生而無法產生共鳴，易導致學生因無法理解體會而顯枯燥乏味，學習熱忱與效果亦因此減低。有感於此，本創新教案在設計上，以更貼近年輕學子生活、創意、動態娛樂之活動進行設計，並應用「體驗教育」精神與方法，透過好玩有趣的相關教具結合管理學各單元專業知識來進行創新教學教案的規劃與執行，讓學子可以透過行動上的學習來親身參與及體驗管理學所要傳遞的專業知識，以達課程學習目的。再者，課程規劃中，也加入體驗教育中重要的反思過程於教學過程中，透過教師的協助與引導來讓學生針對各單元中重要學習目標進行反思、討論等互動，並鼓勵學生提出自我觀點與理論應用的探討，以開放空間(Open space)的思維，將學習到的知識納入學生本身的日常生活經驗中，提升學生對於管理學知識的認知、了解與應用，讓學習不受限於教學單向給予，轉以學生自主參與學習意願為主，進行教與學的互動與直接體驗(direct experience)來產生學習與行為上的改變，以達到活潑化教學兼具學習成效之學習。

基於上述，本研究期透過教學行動研究之架構進行之，以透過問題的發掘、定義等進行教案的設計與執行，並在執行過程中透過反思、檢討、再規劃與執行等循環迭代過程，以有效連結教學設計與執行真實經驗與後續之規劃設計與實踐，發展出有系統的教案與教學實踐計畫。

2. 文獻探討(Literature Review)

體驗教育(experience education)是一種可以讓學習者從直接經驗來建構出知識與技能的程序(Association of Experiential Education, AEE, 1995)，有別於一般活動的參與，體驗教育著重在「做中學、學中做」(尚憶薇，2009)，學習者從活動中的參與、體會與觀感等經驗，來進行反思、評論並彙整綜合而成經驗學習，這樣的經驗學習才能再經由學習的累積、建構並內化到個人知識系統內，因此，體驗教育中體驗與反思兩個元素必定併行方才不會失去體驗教育的意義(AEE, 1995)。其中，反思是重要的環節，是學習者從體驗活動中將所作的行動投射於內心並轉化為體會與看法的過程(林志朋，黃榮貴，詹雲雅與謝弘哲，2012)，引導者必須鼓勵學習者將活動中所看到、聽到與所做的事物進行深層的沉澱，以形成一套自我對活動的看法與觀點(陳品蓁，2018)，產生學習上的意義，如此一來才能讓經驗與學習連成一線。

體驗教育有別於傳統單一由教師直接傳授知識之教學方式，期望可以讓學生擁有自主性學習的控制權，透過親自實際參與具有意義的活動，來鼓起學生參與的好奇心，以將透過活動中所習得的知識與技能應用於實際情境中，並經過不斷地反思、修正而內化為自我內在價值的知識(林志朋，黃榮貴，詹雲雅與謝弘哲，2012)，誠如 Ongena (1982)認為體驗教與能讓學生在自我與社會發展中獲得深度的啟發。再者，體驗教育強調在教學的過程中應用實際生活環境與生活經驗的結合，讓學習者在潛移默化中體認其中知識的重要性與應用層面，讓真

實的感受成為體驗學習重要的一環(謝智謀,吳崇旗與謝宜蓉,2007),誠如學者 Kraft and Sakofs (1985)認為體驗教育應讓學習者在學習過程中扮演參與者角色而非旁觀者,並能透過體驗活動與教案的設計引發學習者的動機、參與和責任,而且在以自然的方式引導學習者進入學習活動中,試圖引發學習者反思的關鍵學習過程,讓學習過程是具有意義的。因此,多數學者認為,體驗教育得有效讓學習者從中學習到如何與團隊成員合作、關懷他人,並獲得自我肯定、自信心、成就感(謝智謀,吳崇旗與謝宜蓉,2007)。

再者,有感於設計思考的內涵與體驗教育中反思的意義極為雷同,也因管理學此一學門主要是要讓學習者透過相關理論的認知與了解來習得企業管理上應具備的知能,以及企業遇到困難瓶頸時的解決能力,因此,此創新教案中,融入設計思考的工具,來讓學習者的反思、團體討論與互動的過程更為流暢。設計思考強調的是以人的角度來進行思考以構思出問題解決的方法,並認為同理心、團隊合作與討論、整合性思考是思考過程中重要的元素(林偉文,2011),目前設計思考也發展出了許多思考工具來協助個人或團隊進行觀察、發覺、觀點與概念的形成、原型發展與測試等流程,期望能有效地幫助學習者針對特定事物進行自主性學習並內化為專業知識與技能。基於此,本研究採用體驗教育之核心概念為主,以設計思考的內涵為輔,來進行管理學創新教學的課程設計與規劃。

3.研究問題(Research Question)

綜合前述背景動機與文獻探討,本計畫主要研究問題:

- (1)探討體驗教育之學習歷程與方法是否有助於學習成效。
- (2)探討並分析學生學習成效與自我解決問題能力。
- (3)依據行動研究,探討課程學習與體驗歷程之模型整合可行方式。

4.研究設計與方法(Research Methodology)

(1)研究設計

A.教學目標

管理學是一門兼具科學與藝術的統整性學科,其最終目的是在培養學生成為具備國際觀、前瞻性和競爭力的經理人,課程內容重視管理知識的傳授和管理能力的培養,從核心概念的建立,逐步導入國內外企業管理實務,強調整合性思考和實務應用。本課程學生得以在每周透過動態體驗與小組討論、模擬企業應用等過程來了解管理學領域的重要理論。

B.學習程序設計

各教學主題在學習程序設計部分,約略分為四個步驟進行規劃,分述如下:

「**第一步驟—活動體驗/教具操作**」:依據每單元教學主題所配合的活動,由授課老師先行說明與帶領學生進行操作,讓學生能以輕鬆的態度來參與教學活動,學生可依不同單元所設計的內容與實作過程來進行個人體驗與思考。

「**第二步驟—反思討論**」:透過各單元的特定體驗活動與設計思考工具的參與,鼓勵學生們先行在小組中分享在活動中所產生的看法、觀點、問題點與解決方案的提出等,並透過團討來將想法聚焦,授課教師亦鼓勵小組推派 1-2 位代表該組上台來分享該組的構思與想法,以進行跨組間的學習分享,達到知識共享之目的。

「**第三步驟—管理知識的融入**」:此階段將第一、二步驟中所涉及到的該教學主題相關管理學理論進行講述,並與學生分享該單元所進行的教學活動與特定管理學理論之間的關聯性,希望透過活動的進行與體驗讓學生得以了解的管理學特定單元之內涵、元素、重要性與應用方式等,且在授課教師講述過程中也邀請同學們主動地進行管理學相關理論的連結與分享,持續教與學的互動模式。

「**第四步驟—相關案例延伸**」:此階段注重上述理論的應用討論,使學生們在進行上述一至三步驟而對管理學特定單元理論模型有所了解與體認後,由授課教師再導入相關企業案例、個案分析等的討論,或讓學生自行尋找與該教學單元中管理學理論具有高度相關的企業

案例，並透過團討、報告與教師回饋等方式讓學生得以再次充分了解管理學理論如何進行企業管理上的應用，學生與教師也可以於此步驟再次確認學習效率與效果，有助於教師依據學生學習狀況彈性給予教學上的輔導與補強。



圖 1 學習程序模型

C.課程內容設計：

在課程規劃設計上，以管理學的五大主軸-規劃、組織、領導、控制、企業社會責任，進行教學主題規劃，並將各個體驗活動的主題特質與各教學主題的主要知識理論融入體驗活動中進行規劃設計，課程規劃與主要體驗活動設計如表 1。

表 1 融入體驗教育/設計思考之管理學課程規劃與設計

管理學領域	理論學習重點	主要體驗教育之遊戲教案名稱	使用教具
規劃	規劃企業目標與決策、企業管理矩陣	決策不是你想的那樣	海報紙、麥克筆、黑板、粉筆
規劃	古典決策模式、行政決策模式、資訊不對稱	決策資訊從哪來?如何做?	海報紙、麥克筆、同理心地圖
規劃、企業倫理與社會責任	企業四大社會責任	取之於社會,用之於社會	撲克牌
規劃、企業倫理與社會責任	道德觀點	你是誰?你的道德決策是?	倫流說理桌遊
規劃、企業倫理與社會責任	企業倫理與社會責任、循環經濟	回收玻璃的綠金產業	案例分析教案、參訪
組織	組織基本元件、組織結構與配置	設計一下你的組織	海報紙、便利貼、麥克筆、黑板、粉筆
組織	團隊建立、合作、組織成長與變革	如何撐起一片天?	釘盒、同心圓地圖
領導	領導風格、權力來源、費德勒權變理論	棉花糖高塔	棉花糖、義大利麵、膠帶、剪刀、黏土
領導	溝通程序、選擇性認知	你聽到的是對的嗎?	妙語說書人 Dixit
領導、控制	溝通程序、控制流程	撕紙好好玩	A4 紙張數量為參與人數的 3-4 倍

(2)研究步驟說明

A. 研究架構/意識

本研究依據 Lewin 的行動研究螺旋式模式，透過迭代規劃、行動、觀察與省思等反省式螺旋迭代循環，進行教學實踐研究架構之規劃，透過教學現場中的行動、觀察與省思等的回顧與反思(Caro-Bruce, 2000, p40)，並將上一循環之結果作為次教學單元迭代循環重新規劃、行動、觀察、與省思之基礎，以持續進行教學教材與教學現場互動狀況之修正，直到此教學

實踐研究完成為止。因此，本研究以行動研究「發現問題」、「診斷問題」、「擬定與實施行動計畫」、「選擇方法與分析資料」、「結論與省思」等五個階段進行整體研究架構之設計基礎，並採用蔡清田(2007)課程行動研究實踐之道，將研究架構分為課程前、中、後等三部分的循環，以發展並完成多迴圈之行動研究步驟。

B.研究範圍

本研究範圍依據上述教學行動研究架構，分為課程前、中、後等三部分進行之，首先在課程前會針對近年管理學教學現場所發現之問題與學生學習動機等進行問題點之聚焦，並透過教學目的與研究問題之確認後，進行融入體驗教育核心思想之教案設計與規劃；再者，在課程中則會依據不同教學單元目的融入適切之教案規劃、教具操作、場域觀察、實作與反思等學習步驟，進行教學實踐與研究，過程中則融入行動、觀察與省思等的回顧與反思以將上一教學單元之教學與學習成效作為次教學單元迭代循環重新規劃、行動、觀察、與省思之基礎；最後，在課程後則依據研究設計進行學習成效之資料分析並形成結論，以供後續相關課程設計參考而累積創新教學之學習經驗成長。

本研究以大學部之管理學課程為主要教學實踐範疇，主要教學主題包括一般管理、規劃、組織、領導與控制等議題，並運用體驗教育之室內與室外工具教材之操作進行。在教材方面期透過此次研究計畫進行全面性與完整性的開發，並在開發過程中參考國內外管理學教材書籍中專業知識的理論精隨進行活潑化操作教具之開發，並於期中與期末進行學習與教學評量，以利後續研究資料的分析。

C.研究對象與場域

本研究以大學課程教室為主要場域，大學部管理學課程之授課學生為主要對象，唯以取得學生參與同意書之對象為研究對象。

D.研究方法與工具

本研究採用多元方式進行教學實踐之成效評估，以了解學生的學習歷程，如表 2。第一，透過管理學四大領域專有名詞知曉程度之期初與期末之差異分析來初步了解學生在授課前與授課後對於專業領域的初步知曉程度。第二，為依據教學進度進行專業知識學習的衡量，透過期中考與期末考試測驗來進行探討學生分別對規劃、組織、領導、控制與一班管理之專業知識的了解與應用程度。第三，以問題解決評估量表分析，由授課老師針對學生在期末總和性個案分析報告的表現來進行學生個別的整體性學習評估。再者，學期中透過非正式訪談來進行行動研究之反省式螺旋循環作法與分析，以持續進行教學教材與教學現場互動狀況之修正。

表 2 學習成果與歷程分析項目總攬

分析項目	分析資料來源
管理學四大領域專有名詞知曉程度- 期初期末之差異分析	期初期末學習調查問卷分析
規劃、組織之學習成效分析	期中考卷答題狀況分析
領導、控制之學習成效分析	期末考卷答題狀況分析
問題解決評估量表分析	期末個案分析報告
行動研究之反省式螺旋循環分析	學期中非正式訪談

5.教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1)教學過程與成果

A.樣本描繪

本研究計畫繳交同意書之受測學生共計 21 位，因計畫搭配課程-管理學開設於大一，故受測學生以一年級為居多，佔 81%(17 人)，其餘 4 位則屬轉學或轉系之隨班補修學生。性別方面則以女性為主，佔 71% (15 人)，男性為 28.6%(6 人)。國籍則分別為本國生 76.2% (16

人)與境外生 23.8% (5 人)。另外，在受測學生學習成績方面，平時成績為 81.63 分、期中考 83.29 分、期名考 88 分、期末報告 88.75 分、總成績 87.55 分，詳細人數分配與平均成績如表 3。

表 3 樣本學生特徵分析

項目	類型	人數	所佔比率
性別	男	6	28.6%
	女	15	71.4%
年級別	一年級	17	81.0%
	二年級	3	14.3%
	三年級	1	4.8%
修課狀況	原班生	17	81.0%
	隨班修	4	19.0%
國籍	本國生	16	76.2%
	境外生	5	23.8%
成績表現		人數	平均成績
平均成績	平時成績	21	81.63
	期中考		83.29
	期末考		88.00
	期末報告		88.75
	總成績		87.55

B.管理學四大領域專有名詞知曉程度-期初期末之差異分析

為了解學生在管理領域中的知曉程度，本研究試圖透過期初課程開始前的前測與期末課程結束後的後測，來分析學生對於規劃、組織、領導、控制等四大領域中的重要專有名詞在認識上的差異，以初步了解受測學生之學習歷程上的表現。

量表題目與衡量方式：採用問卷調查，以複選題為答題方式，施測題目如附錄 1。

評量時間：前測：2021 年 3 月 3 日；後測 2021 年 6 月 2 日

分析結果：

凡是屬於規劃領域之專有名詞，受測學生在期初的知曉程度相對較高，此乃是因為受測學生皆已經學習過企業概論此課程，而此課程中已經授予這些名詞的基礎概念，但對於這些名詞的深入了解仍需要透過管理學課程進行進階學習。再者，如表 4，在組織、領導、控制部分，則屬於學生在初期較無接觸的範疇，故於期初的知曉程度較低，但是在整學期的學習後，皆可以有效提升受測學生對專有名詞的認識程度。最後，如表 5，以四大領域別來看，組織、領導、控制等領域在學習後對專業名詞的知曉有大幅提升，皆可以提升至 84.20% 以上的比率，此也初步顯示出學生在學習上有顯著的成效。

表 4 管理學重要專有名詞知曉程度之人次分配 (單位:人次)

管理領域	專有名詞	知曉人數 (期初)	知曉比例 (期初)	知曉人數 (期末)	知曉比例 (期末)	提升幅度
規劃	SWOT 分析	20	100.0%	20	100.0%	0.0%
規劃	外部環境分析	20	100.0%	20	100.0%	0.0%
規劃	公司的三種競爭策略	19	95.0%	19	95.0%	0.0%
規劃	策略擬定方式	11	55.0%	20	100.0%	45.0%
規劃	社會責任	15	75.0%	18	90.0%	15.0%
規劃	企業倫理	16	80.0%	19	95.0%	15.0%
規劃	社會企業	15	75.0%	18	90.0%	15.0%
組織	企業管理矩陣	16	80.0%	19	95.0%	15.0%
組織	企業的組織結構	18	90.0%	18	90.0%	0.0%
組織	組織變革	0	0.0%	17	85.0%	85.0%
領導	領導策略	8	40.0%	20	100.0%	60.0%
領導	溝通程序	10	50.0%	18	90.0%	40.0%
控制	績效評估	4	20.0%	19	95.0%	75.0%
控制	控制程序	0	0.0%	17	85.0%	85.0%

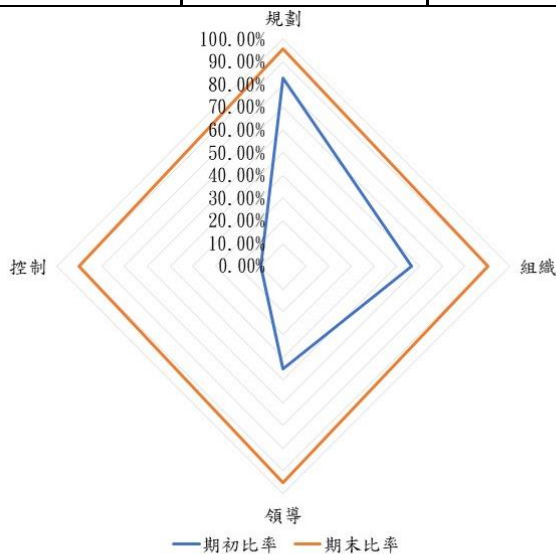


圖2 管理學各領域專有名詞之知曉程度前後測差異程度分布圖

表5 管理學各領域重要專有名詞之知曉程度次數分配 (單位:次數)

管理領域	知曉人數(期初)/ 總次數	知曉人數(期末)/ 總次數	期初比率	期末比率	提升幅度
規劃	116/140	134/140	82.86%	95.71%	12.9%
組織	34/60	54/60	56.67%	90.00%	33.3%
領導	18/40	38/40	45.00%	95.00%	50.0%
控制	4/40	36/40	10.00%	90.00%	80.0%
總填答人數	20	20	-	-	-

C. 規劃、組織之學習成效分析

為瞭解學習成效，試圖透過期中測驗來分析學生在一般管理、規劃與組織等領域的學習成效，以瞭解學生的學習狀況與學習歷程上的表現。

量表題目與衡量方式：採用紙本測驗的方式，以配合題、選擇題和簡答題為主，施測題目如附錄 2。

評量時間：2021 年 4 月 14 日。

分析結果：根據期中考成績分(表 6)得知有六名受測學生在期中考取得 90 分以上，也有九名受測學生取得 80-89 分的成績，這代表在規劃、組織與一般等三大領域的學習成效良好，除此之外如何提升其他學生的學習成效，也須在下半學期進行教學與學習模式上的調整。再者，根據期中考平均得分率分布(表 7)可以看出，平均期中測驗總分得分率為 84%，學期表現應屬中高層度的表現，故透過體驗教育與設計思考模式進行授課方式應有助於學生的學習。另外，在各領域的得分率狀況分析中得知，學生們對於一般領域的學習成效較佳(平均得分率達 96%)，組織領域次之(平均得分率達 84%)，規劃領域的學習成效較低(平均得分率達 78%)。

表 6 期中測驗成績分布狀況

期中考成績	人數	比率
100-90 分	6	28.57%
89-80 分	9	42.86%
79-70 分	4	19.08%
69-60 分	2	9.52%
小計	21	100%

表 7 管理學期中測驗之成績得分描述性統計

	一般管理領域 (總分:24 分)		規劃領域 (總分:52 分)		組織領域 (總分:24 分)		個人期中測驗總分 (總分:100 分)	
	得分	得分率	得分	得分率	得分	得分率	得分	得分率
平均數	23.05	96%	40.38	78%	20.19	84%	83.62	84%
標準差	1.86	8%	8.15	16%	3.68	15%	8.99	9%
最大值	24.00	100%	52.00	100%	24.00	100%	96.00	96%
最小值	18.00	75%	20.00	38%	8.00	33%	64.00	64%
中位數	24.00	100%	42.00	81%	20.00	83%	85.00	85%

D. 領導、控制之學習成效分析

為瞭解學生學習成效，透過期末測驗來分析學生在領導與控制領域的學習成效，以瞭解學生的學習狀況與學習歷程上的表現。

量表題目與衡量方式：採用紙本測驗，皆以問答題題型進行之，施測題目如附錄 3

評量時間：2021 年 6 月 16 日

分析結果：根據期末考總成績分布，有 8 位學生總成績介於 95-100 分，其回答描述相當具體和詳細，且所舉例子也與內容相符；其餘受試學生總成績差距不大，且屬於中高分區間。由此可知此 20 位受試學生具備高度管理學領域之學習成效。根據期末測驗平均得分率分布表(表 8)可以看出，平均期末測驗總分得分率為 89%，學期表現應屬中高層度的表現，故透過體驗教育與設計思考模式進行授課方式應有助於學生的學習。另外，在各題的得分率狀況分析中得知，學生們無論是對管理四領域、棉花糖高塔遊戲、撕紙遊戲的專業知識說明皆表現良好，平均得分率皆達到 83%-94%。

表 8 管理學期末測驗之成績得分描述性統計

	第一題 管理四領域 (總分:40分)		第二題 棉花糖高塔 (總分:20分)		第三題 撕紙遊戲 (總分:20分)		個人期末測驗總分 (總分:100分)	
	得分	得分率	得分	得分率	得分	得分率	得分	得分率
平均數	35.00	88%	16.50	83%	18.75	94%	88.75	89%
標準差	5.62	14%	5.40	27%	3.19	16%	9.72	10%
最大值	40.00	100%	20.00	100%	20.00	100%	100.00	100%
最小值	25.00	63%	5.00	25%	10.00	50%	70.00	70%
中位數	37.50	94%	20.00	100%	20.00	100%	90.00	90%

表 9 管理四大領域之關鍵詞提及次數與比率

管理領域	關鍵詞	名詞提及次數	名詞提及比率	管理領域	關鍵詞	名詞提及次數	名詞提及比率
規畫	目標設定	17	39.50%	領導	激勵	16	38.10%
	資源分配與運用	5	11.60%		溝通與協調	4	9.50%
	籌劃與決策	4	9.30%		領導	4	9.50%
	資料分析	4	9.30%		關懷與輔導	4	9.50%
	SWOT 分析	3	7.00%		具影響力	2	4.80%
	方案評估	3	7.00%		人際關係	2	4.80%
	PEST 分析	2	4.70%		具向心力	2	4.80%
	波特五力分析	2	4.70%		個人魅力	2	4.80%
	目標管理	2	4.70%		增強理論	2	4.80%
	BCG 矩陣	1	2.30%		三大中心理論	1	2.40%
次數小計	43	100.00%	雙因子理論	1	2.40%		
組織	專業分工	17	50.00%	需求理論	1	2.40%	
	部門劃分	9	26.50%	洞察與應變	1	2.40%	
	權責劃分	4	11.80%	次數小計	42	100.00%	
	管理幅度	2	5.90%	控制	調整與修正	17	43.60%
	關係建立	1	2.90%		績效衡量	7	17.90%
	次數小計	34	100.00%		監督	7	17.90%
			三種控制取向		3	7.70%	
			設立標準		3	7.70%	
			獎罰制度		1	2.60%	
			自我控制	1	2.60%		
			次數小計	39	100.00%		

期末測驗中第一題乃是針對學生對於管理學之規畫、組織、領導和控制四領域的學習狀況進行總合性測驗，透過學生的開放式回答中，我們可以瞭解受試學生分別在四領域的專業知識領域學習是否適切，故本計畫透過內容分析法進行關鍵詞的萃取、編碼、歸納與次數分

析，結果如表 9。第一，在規劃方面，大部分受試者皆了解，也多可舉出目標設定、資源分配與應用、籌畫與決策、資料分析及相關名詞與解釋。第二，在組織部分，多數受測學生多以專業分工與部門劃分等進行組織領域涉及範疇之舉例說明，另亦有提及權責劃分、管理幅度等的舉例說明。第三，領導部分，則以激勵相關知識範疇與舉例說明被提及的次數居多，溝通與協調、人際關係、個人魅力和洞察與應變等也有出現在受測學生的回答中，另外，領導與溝通相關理論，如增強理論、三大中心理論、雙因子理論和需求理論等亦有在回答中舉例說明。第四，控制部分，受測學生回答中多提及關監督、調整與修正、檢討和績效衡量等相關專業知識的內容與舉例，故學生應可確實明白其含意。另外，此計畫透過分析也發現部分少數學生仍會對規劃、組織、領導、控制領域的意涵有些模糊不清，例如將一些規劃範疇的專業知識與用詞誤應用在解釋組織或領導範疇的意涵，例如將規畫範疇內的 BCG 矩陣分析、資源分配與決策等解釋與舉例用於解釋組織或領導功能的範疇(如表 10)。

表 10 管理四大領域之錯誤名詞提及次數

管理領域	提及名詞	正確領域歸屬	名詞提及次數
規劃	專業分工	組織	3
組織	溝通與協調	領導	3
組織	BCG 矩陣	規劃	1
組織	執行任務	領導	1
組織	資源分配與運用	規劃	1
領導	籌劃與決策	規劃	2
領導	權責劃分	組織	2
領導	獎罰制度	控制	1

期末測驗中第二題乃是想了解在進行體驗遊戲-棉花糖高塔之後，學生是否能有效學習到所預設的領導風格、權力來源和費德勒權變理論等知識。結果顯示，受測學生認為棉花談高塔遊戲能讓他們了解的管理意涵以領導領域所佔的關鍵詞提及比率最高(67.4%，31 次)，規劃與組織領域佔比相差不大，規劃領域佔 19.6%(9 次)，組織領域佔 13%(6 次)，此一結果證實了學生得以了解體驗遊戲背後所要表達與學習的管理的意涵，除了溝通與協調外，也提及了一些領導風格與專業知識的名詞，例如意見提供者、參與型領導、社會學習理論、支援型領導、團隊型領導、人際關係能力、管理方格理論等。再者，受試學生也認為過程中可透過與組員溝通，互相協調，或是觀察其他組如何操作，來學習並尋找屬於自己組別的方式，規劃如何建立高塔來完成此項任務，因此，亦有提及規劃與組織範疇的相關詞彙，例如目標管理、團隊分工與合作，此也顯示了一項任務中的執行中，確實很難將高度相關的管理知識分開教導與學習，受測學生能有這樣的回饋，仍感欣慰。

期末測驗中第三題乃是想了解在進行體驗遊戲撕紙遊戲之後，學生是否能有效學習到所預設的溝通程序與控制程序等知識。從分析中我們可以了解，以領導領域佔比最高(87.2%，41 次)，其次是控制領域(10.6%，5 次)，以此可知，受試學生對於此項遊戲之回應得以實證此體驗活動的學習成效。再者，在關鍵詞提及部分多數都與「溝通」有關，例如溝通與協調、溝通程序、溝通障礙、雙向溝通、訊息傳遞、資訊不完整等，亦有提及與控制程序有關的專業知識，例如調整與修正，因此，本計畫證明撕紙遊戲能使學生結合管理學所學，運用其中的詞彙來解釋說明過程中或過程後引發的反思，確實能使學生更加明白課程內容，也能達到本課程所設定之教學目標。

表 11 棉花糖高塔之關鍵詞提及次數與比例

管理領域	關鍵詞	名詞提及次數	名詞提及比率
領導	溝通與協調	12	26.1%
	領導	4	8.7%
	激勵	3	6.5%
	意見提供者	2	4.3%
	參與型領導	2	4.3%
	社會學習理論	1	2.2%
	支援型領導	1	2.2%
	團隊型領導	1	2.2%
	人際關係能力	1	2.2%
	管理方格理論	1	2.2%
	鄉村俱樂部管理	1	2.2%
	任務管理風格	1	2.2%
	期望理論	1	2.2%
	領導次數小計	31	67.4%
	規劃	觀察與學習	4
目標管理		2	4.3%
行政人決策模式		1	2.2%
反向思考		1	2.2%
規劃		1	2.2%
規劃次數小計		9	19.6%
組織	團隊分工與合作	6	13.0%
	組織次數小計	6	13.0%
	總次數	46	100.0%

表 12 撕紙遊戲之關鍵詞提及次數與比例

管理領域	關鍵詞	名詞提及次數	名詞提及比率	
領導	溝通與協調	8	17.0%	
	溝程序	7	14.9%	
	潛在障礙	6	12.8%	
	溝通障礙	5	10.6%	
	領導	4	8.5%	
	有效溝通	3	6.4%	
	雙向溝通	2	4.3%	
	訊息傳遞	2	4.3%	
	激勵	1	2.1%	
	資訊不完整	1	2.1%	
	增強理論	1	2.1%	
	溝通媒介	1	2.1%	
	領導次數小計	41	87.2%	
	控制	調整與修正	3	6.4%
		獎罰制度	1	2.1%
威嚇權		1	2.1%	
控制次數小計		5	10.6%	
規劃	目標管理	1	2.1%	
	規劃次數小計	1	2.1%	
	總次數	47	100.0%	

E.問題解決評估量表分析

因本教學實踐計畫是期望能透過體驗活動讓學生從中了解理論的知識並引發其反思與應用於實際案例之目的，依據「期末個案分析報告」透過 Rubrics 量表進行施測，以試圖了解受測學生在自我解決問題能力之形成性評量。預計有 70%以上的學生達到最佳(4)與佳(3)的表現。

量表題目與衡量方式：Rubrics 問題解決評估量表，以四點尺度衡量之，1 為基本，4 為最佳，衡量指標如附錄 4。

評量時間：2021 年 06 月 23 日

評量目標：本門課預期 90%受測學生達成 Fair 以上之標準

分析結果：從表 13 可以看出，全體受測學生在指標 1、2 與 3 皆達到優良(good)以上的標準，且其中有 71%以上的受測者達到績優(excellent)的表現。再者，在指標 4、5 方面，除了有極少數 1-2 位學生的表現落在普通(fair)上外，其餘皆達績優(excellent)與優良(good)的標

準。受測學生無論在衡量指標 1、2、3、4、5 上皆達普通(Fair)以上。因此，整體而言，共有 21 位受測學生之學習成效達到普通(Fair)以上之標準，其中達到績優(excellent)表現的受測學生佔總人數的 76%，達到優良(good)的受測學生佔總人數的 24%，故共有 100%受測學生達到學習目標。

表 13 問題解決評估量表之結果

評量指標								
	N	%	N	%	N	%	N	%
Level 1 定義問題	16	76%	5	24%	0	0%	0	0%
Level 2 提出解決方案/假設	16	76%	5	24%	0	0%	0	0%
Level 3 評估可能的解決方式或解決方式的可行性	15	71%	6	29%	0	0%	0	0%
落實解決方案	5	24%	14	67%	2	10%	0	0%
整體性評估	5	24%	14	67%	1	5%	0	0%
達到學習目標的人數與百分比	16	76%	5	24%	0	0%	0	0%
達到學習目標的標準：普通(Fair)或以上								

(2)教師教學反思-行動研究之反省式螺旋循環作法與分析

為了在學期中可以了解學生學習過程中的成效或困難，本計畫採用行動研究中的反省式螺旋循環方式進行滾動式修正，透過教學現場中的行動、觀察與省思等的回顧與反思(Caro-Bruce, 2000, p40)，並將上一循環之結果作為次教學單元迭代循環重新規劃、行動、觀察、與省思之基礎，持續進行教學教材與教學現場互動狀況之修正，以逐步提高教學品質與學習成效。

執行方式：非正式小組訪談，採自由意願參與方式進行之。每次邀集 8 位受測學生並分成兩場次進行小組訪談，過程中以匿名方式進行記錄，並委由課程助教進行訪談與訪談結果的撰寫與分析。

執行時間與次數：期中考前後各一次，共計 2 次四場次，訪談日期分為 110/04/19、110/5/14，訪談時間約每場次 20-30 分鐘。

非正式訪談題目：

- 對於小組討論、過程與互動，有甚麼看法、心得，或遇到的困難？
- 在整體性的課堂活動的互動、老師的授課、自我學習上，有甚麼看法、心得，或遇到的困難？
- 你覺得課程上如果可以怎樣，可以提升你的學習成效？針對課程內容、老師授課方式、考試方式、小組報告等等都可以說。
- 有沒有其他想要表達的？

訪談結果與教學修正方向:如表 14

表 14 反省式螺旋循環分析結果

訪談主要發現	
第一次訪談重要摘錄	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組間的討論熱絡度不夠，有些小組無法全體成員都投入討論中的互動。 2. 進行策略擬定與決策模式這兩個議題的討論時間太短，成員間的意見難以聚焦，缺乏共識。 3. 不知道討論後提出的想法是對的還是不對的？ 4. 議題有點難，不知道該如何下手討論。 5. 各章節的專有名詞好多，學習上有難度 6. 小組討論與互動很好，希望可以多多有這樣的學習方式 7. 透過思考企業真實議題，對於管理理論的學習與應用真的有幫助。
第一次教學修正方向	<ol style="list-style-type: none"> 1. 由老師及助教在小組討論時，主動親近各組關懷討論狀況，並適時提供一些指導與解說。 2. 給予小組討論、參與活動的激勵，例如過程中熱絡的組別給予加分，或由老師及時給予公開式表揚與讚賞。 3. 增加小組討論、活動進行的時間，讓學生可以充分討論與互動。 4. 由老師進行針對各組的討論結果與意見進行回饋。 5. 試圖增加互動性教案，並埋入該週學習之專有名詞與理論，讓學生可以在體驗活動中提高對知識理論的體會與了解。 甲、於反思與理論學習程序中，增加企業應用案例說明。
第二次訪談重要摘錄	<ol style="list-style-type: none"> 1. 期中考卷應該可以考一些企業應用的實例或讓大家舉例說明。 2. 活動很好玩，但希望老師可以多講解一些，不要因為時間上的受限而快速帶過。 3. 小組報告後，希望老師可以針對報告內容多點評論，讓我們可以知道甚麼很好又甚麼需要改進。 4. 循環經濟好難，雖課堂有舉例，但希望可以多講解一些。 5. 遊戲活動很好玩，老師也帶了理論，印象很深刻。 6. 遊戲後的反思時間可以多一些，且同學雖然不主動發言，但應要想辦法鼓勵同學發言，才可以引起共鳴。
第二次教學修正方向	<ol style="list-style-type: none"> 1. 期末考試題目納入開放題，讓同學們舉例說明所學習到的專業知識。 2. 時間上的管控需要再加強。 3. 主要學習知識理論的強化討論、互動與解說，斷捨離一些內容，減少包山包海的授課解說。 4. 授課章節安排的順序可以再調整一下，提升學習上的邏輯順序與成效。 5. 授課時間有限下，可試圖透過書面給予學生回饋。 6. 老師與助教於討論中與討論後可以利用課餘時間與各組分享自我見解。 7. 鼓勵同學說出自我想法，無關對錯。

(3) 學生學習回饋

A. 總結性評量分析

B. 期末學習回饋分析

為了解學生於管理學課程的學習心得與建議，本研究於課程結束後採取問卷調查的方式，試圖讓學生從授課老師、授課內容、教學方式、個人學習等面向進行開放性問答，以了解學生之回饋與建議。題目如為你對這門課有甚麼心得、感想、收穫或建議？(無論好或壞、對授課老師、授課內容、教學方式、個人學習等都可)。

評量時間：2021年6月2日

分析結果：在專業知識學習部分，從受測學生心得中能夠看出學生學習管理學課程的知識吸收情形，受測學生 A10 與 A21 表示於課程結束後能夠擅用課程所學的分析工具來思考問題，也對於原先不懂或是沒有接觸過的領域有進一步的了解；課程中的個案探討與企業參訪等教學方式也啟發受測學生 A16 開始思考企業對於社會之重要性與影響程度。

表 15 學生回饋-專業學習之舉例

受測學生	受測學生心得舉例	提及之專有名詞
A10	我覺得管理學是一門很實用的科目，從中可以獲得很多以前沒接觸過的、較專業的知識，其中我覺得最好用的無非是 PEST、SWOT 跟波特五力，幫助我可以從各個角度去思考事情。	<ul style="list-style-type: none">● PEST 分析● SWOT 分析● 波特五力分析
A16	可透過老師提供的個案去了解課程主題，實際參訪企業可以讓我們更了解該公司的運作方式，覺得推廣企業社會責任的公司蠻值得關注的，除了進行商業模式之外，也要思考說是否能達到永續以及可以帶給社會哪些正面影響力。	<ul style="list-style-type: none">● 企業社會責任● 商業模式● 永續
A21	知道了一些不知道的企業與原本不清楚或了解的知識像是循環經濟、企業倫理...。	<ul style="list-style-type: none">● 循環經濟● 企業倫理

在學習心得與建議方面，約略可將所回收的心得與意見區分為學生自我學習與教師教學方式兩大部分。在學生自我學習部分，在提升管理知識學習成效與提升學習行動力的正向回饋居多，其中多數受測學生認為課程所學習的管理知識、分析工具、商業模式、企業倫理等課程內容豐富，收穫良多，誠如受測同學 A01 與 A03 也表示當理解知識內容後，能有助於提升參與課程的動力與增加嘗試新事物的意願，因此學生在提升管理知識成效的同時部分學生也隨之增加自身的學習行動力。另外，在教師教學方式，多數受測學生認為相較於傳統單向授課，對於體驗教育所進行之教學更能加深其課程印象，例如受測學生 A01、A14、A17 皆表示對於團體討論、實際操作與體驗活動等授課方式感到有趣，活潑化的教學有效提升了學生課堂參與度及對課程的印象。第二，以團隊方式進行課程有助於學生與同儕間互相合作、討論，學習自主思考並彼此溝通想法，誠如受測同學 A09、A14、A20 認為團體合作能增加學習動力且明瞭自身在團隊中所扮演之角色，也間接讓受測同學 A01 認為如果可以更強化小組間成員的主動參與程度，應能減少同儕間搭便車行為，並提升學習成效。第三，在 A09、A12、A16 受測同學的回饋中發現，在課程學習中搭配企業案例探討與解析下，可以讓學生對所教知識內容理解更加透徹，了解企業不同的策略營運與作法有助於其思考與應用；另外，企業參訪也能在讓學生有機會與企業直接接觸下，更深刻體驗到企業的營運模式與管理學應用之情形，此皆有助於啟發學生思考企業對社會的影響力。最後，受測學生也對授課老師教學認真給予正向的肯定，除了充實的上課內容外，也能適時給予學生回饋，有助於使學生積極參與課程；但是，亦有學生認為因課程內容較多，教師授課時間太緊湊而導致授課速度過快，易造成學習成效下降的可能性，也希望在課堂上老師應該盡可能顧及每一位同學的反應與疑問。

表 16 學生課程回饋分析

課程回饋	關鍵詞	出現次數	出現比例
學生自我學習	提升管理知識學習成效	17	32.69%
	提升學習行動力	9	17.31%
	團隊合作	2	3.85%
	自主思考	1	1.92%
	人生哲學的學習	1	1.92%
教師教學方式	活潑有趣	4	7.69%
	團體討論	4	7.69%
	實際操作與體驗活動	4	7.69%
	企業案例探討	3	5.77%
	教學認真	2	3.85%
	企業參訪	1	1.92%
	給予學生及時回饋	1	1.92%
	整體都很好	1	1.92%
	授課速度太快	1	1.92%
	無法個別回覆學生問題	1	1.92%
總計		52	100.00%

6.建議與省思(Recommendations and Reflections)

管理學為商管領域中的基礎學科，亦是日後深耕各專業領域學科學習之根基，學生若能從管理學的學習中透過參與、觀察與反思來體會與學習規劃、領導、組織、控制與企業社會責任等的專業知識，將能有效開啟學生在商管領域的學習動機，並成為日後各專業領域知識與能力培養的重要基礎，更能進一步培養學生自我問題解決能力。

此門課期以跳脫了以往傳統的授課模式，將融入體驗教育之精隨來設計出一系列輕鬆活潑的教學活動。除了上述學習評量檢測結果顯示實有助於提升學習成效外，在執行計畫的過程中也發現一些執行上的困難，例如：在大班教學上如何掌握全班的學習情緒與進度、教學活動帶領技巧的揉捻應更有助於過程中的引導、活動設計如何更能連結主要理論的學習重點....等，此皆需要再持續性並深入地進行調整、修正與改善。然而，課程中的與學生的互動和學生回饋確實得以達到教學相長之益處。

7.參考文獻(References)

- 尚憶薇 (2009)。探索體驗教育融入體育課程之效益。大專體育，103，30-33。
- 林志朋，黃榮貴，詹雲雅，謝弘哲 (2012)。探索教育課程對提昇高中職學生生活效能之評估。體驗教育學報，6，82-107。
- 林佩璇 (2002)。行動研究在課程發展中的理念與實踐。課程與教學季刊，5(2)，81-96。
- 林偉文 (2011)。創意教學與創造力的培育-以 [設計思考] 為例。教育資料與研究雙月刊，100，53-57。
- 張德銳 (2014)。教學行動研究：實用手冊與理論介紹(第二版)。台北：高等教育出版社。
- 陳品蓁 (2018)。臺灣體驗教育引導員專業職能基準之建構。體驗教育學報，11，45-70。
- 蔡清田 (2007)。課程行動研究的實踐之道。課程與教學季刊，10(3)，75-90。
- 謝智謀，吳崇旗，謝宜蓉 (2007)。體驗學習融入休閒教育課程之實施成效研究。運動休閒餐旅研究，2(4)，39-50。
- Association for Experiential Education (AEE) (1995). AEE definition of experiential education. The AEE Horizen, 15(1), 21.

- Caro-Bruce, C. (2000). Action research: Facilitator's handbook. Oxford, OH: National Staff Development Council.
- Kraft, R. J., & Sakofs, M. (1985). The theory of experiential education. Boulder, CO: Association for Experiential Education.
- Ongena, J. (1982). Adventure education: An opportunity to teach youth self-confidence, respect. National Association of Secondary Schools Principals Bulletin, 66(454), 71-78

二. 附件(Appendix)(與本研究計畫相關之研究成果資料,可補充於附件,如學生評量工具、訪談問題等等。)

附錄 1 管理學重要專有名詞之知曉程度問卷調查

題目	選項
<p>在未開學這學期管理學的學習前,你聽過或知道下列哪些專有名詞?(複選)</p>	<p>(1) SWOT 分析 (2) 外部環境分析 (PEST、五力分析) (3) 領導策略 (4) 策略擬定方式 (SWOT 矩陣、目標設立及具體方案行動) (5) 公司的三種競爭策略 (差異化策略、集中化策略、成本領導策略) (6) 企業管理矩陣 (7) 社會責任 (8) 績效評估 (9) 企業的組織結構 (10) 企業倫理 (11) 社會企業 (12) 溝通程序</p>
<p>在這學期管理學的學習中,你有聽過或知道下列哪些專有名詞?(複選)</p>	<p>(1) SWOT 分析 (2) 外部環境分析 (PEST、五力分析) (3) 領導策略 (4) 策略擬定方式 (SWOT 矩陣、目標設立及具體方案行動) (5) 公司的三種競爭策略 (差異化策略、集中化策略、成本 領導策略) (6) 企業管理矩陣 (7) 社會責任 (8) 績效評估 (9) 企業的組織結構 (10) 企業倫理 (11) 社會企業 (12) 溝通程序 (13) 組織變革 (14) 控制程序</p>

附錄 2 管理學期中測驗卷題目

管理學期中測驗卷之一般管理領域

題型	分數 計算	題目	選項
配合題	每題 2 分，共計 20 分	<ol style="list-style-type: none"> 「連鎖飲料便利商店及速食業之現場調製飲料標示規定」，要求業者須標示現場調製飲料的糖量及熱量。 2015 年第一季台灣食品業產值約 1447 億元台幣，較去年同期微幅成長 0.66%。 御宅族是指熱衷於次文化，或是對其有極深入瞭解的人們。他們往往喜歡一個人靜靜地待著或者和朋友一起討論和分享自己喜歡的次文化。 美容、美妝，造型服務選擇性多，各家提供服務同質性高。 對泡麵市場來說，除麵體主原料小麥隨市場價格波動外，調味粉包、醬包內容物，均屬萃取物或添加劑，較不受市場影響。 工業市場中因所需的商品具有高度客製化程度，所以購買者議價能力極低。 市場上競爭激烈的主因是能替代提供的商品越來越多。 網路資訊與科技發達，造就消費習慣與商業模式的改變。 消費者在美容保養上忠誠度較高。 現有市場的專利技術皆由三家廠商獨佔，市場無法吸引新投資者。 	<ol style="list-style-type: none"> (1)政策法律面分析 (2)經濟面分析 (3)社會文化面分析 (4)科資訊技面分析 (5)產業內競爭分析 (6)供應商分析 (7)購買者分析 (8)潛在競爭者分析 (9)替代品分析
選擇題	共計 4 分，每題 2 分	<ol style="list-style-type: none"> 通常用來分析潛在競爭能力的指標為?(1)公司在企業的競爭能力。(2)產業的進入障礙。(3)原物料的來源多寡。(4)替代性能源的開發能力。 企業的四大組成要素為何?(1)由個人或群體組成。(2)進行生產要素的取得與運用。(3)滿足消費者需求。(4)以追求利潤為目的。(5)以上皆是。 	
一般管理領域總計 24 分			

管理學期中測驗卷之規劃領域

題型	分數計算	題目
選擇題	每題2分，共計20分	<ol style="list-style-type: none"> 下列哪一個描述是錯的?(1)行政人決策模型強調在資訊有限下，人們亦需要找出所有的替代方案再來進行決策。(2)有限理性的概念是行政人決策的主張。(3)從眾多方案中找出一個最佳的解決方案是古典決策模型的看法。(4)行政決策模式可以解釋決策本身就是一個充滿風險與不確定的過程。 領導者必須進行長期目標的設定，並展開組成願景，以及規劃如何落實目標的程序，是哪一個管理功能?(1)規劃。(2)組織。(3)領導。(4)控制。 西南航空採用省油客機並避開大機場以降低人事與作業成本，此做法是屬於事業部層級策略中哪一個競爭策略?(1)差異化策略。(2)成本領導策略。(3)集中策略。(4)利基市場策略。 請問 BCG 矩陣是哪一個目標/計畫層級在進行企業決策與規劃時可以使用的分析工具?(1)策略目標/計畫層級。(2)戰略目標/計畫層級。(3)作業目標/計畫層級。(4)使命層級。 下列哪一項管理技能，比起高層或基層管理者而言，對中階層管理者更重要?(1)決策性能力。(2)技術性技能。(3)概念性技能。(4)人際關係技能。 如何說明管理者充分利用資源且又達成目標?(1)低效率/低效果。(2)高效率/高效果。(3)低效率/高效果。(4)高效率/低效果。 下列何者屬於管理功能中的規劃功能?(1)某鋼鐵廠決定明年要開發中國大陸的市場。(2)某餐廳發現今年展店速度太快品質無法掌控，決定調整明年度的計畫。(3)某便利商店總公司決定要縮小組織規模，將部分單位進行合併，減少中階管理層級。(4)企劃部主管發現公司傳出裁員的謠言，主管決定發揮領導功能並激勵員工士氣。 波士頓顧問公司提出的 BCG 矩陣中，落於哪一個事業單位的是處於低成本的產業中，但有相當高的相對市場占有率?(1) 明星事業(star)。(2)金牛事業(cash cows)。(3)問題事業(question marks)。(4)落水狗事業(dogs)。 波士頓顧問公司提出的 BCG 矩陣中，能對應到產品生命週期中成長期的事業為?(1)明星事業(star)。(2)金牛事業(cash cows)。(3)問題事業(question marks)。(4)落水狗事業(dogs)。 有關目標管理(MBO)的敘述，何者有誤?(1)雙向溝通的參與模式。(2)由目標的達成來考核。(3)目標具有強特性，由高層次逐級往下分配。(4)強調目標體系的建立。
簡答題	計 每題16分，共32分	<ol style="list-style-type: none"> 請寫出目標管理在操作上應該具備的四大要素。 請以圖示畫出古典決策模式的四個步驟。
規劃領域總計 52 分		

管理學期中測驗卷之組織領域

題型	分數計算	題目
選擇題	每題 2 分，共計 16 分	<ol style="list-style-type: none"> 1. 任務的指派、任務的部門化、資源的分派等是哪一個管理功能?(1)規劃。(2)組織。(3)領導。(4)控制。 2. 關於組織中的職責的描述，下列哪一個是對的?(1)員工被指派特定任務而必須承擔的責任。(2)員工為了達成目標所擁有的權利。(3)職權必須大於職責。(4)越低層級的員工負擔越多的職責。 3. 超高瘦型組織架構，其管理幅度應該?(1)較小，因為層級較少。(2)較小，因為層級較多。(3)較大，因為層級較少。(4)較大，因為層級較多。 4. 當組織面臨競爭對手眾多、競爭激烈、商品價格波動大時，組織結構應該往哪一種類型發展?(1)分權式組織管理。(2)機械化組織。(3)高瘦型組織。(4)以上皆可。 5. 大量生產技術下的生產模式通常在製造過程具備標準化、專業分工明確，則組織結構應該往哪一種類型發展?(1)有機化。(2)機械化組織。(3)分權式管理。(4)以上皆可。 6. 醫院類型的特質，其組織結構中的六個元件，哪一個元件顯得較為重要?(1)中線主管。(2)支援幕僚。(3)策略層峰。(4)意識形態。 7. 下列哪一個組織結構具有簡單、非正式、有彈性、少許幕僚層級的特徵?(1)機械型組織。(2)事業部組織。(3)創業型組織。(4)創新型組織。 8. 下列何者屬於管理功能中的組織功能?(1)某鋼鐵廠決定明年要開發中國大陸的市場。(2)某餐廳發現今年展店速度太快品質無法掌控，決定調整明年度的計畫。(3)某便利商店總公司決定要縮小組織規模，將部分單位進行合併，減少中階管理層級。(4)企劃部主管發現公司傳出裁員的謠言，主管決定發揮領導功能並激勵員工士氣。
簡答題	共計 8 分，每題 8 分	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請詳細說明企業為何好好規範職權和職責的兩個原因。
組織領域總計 24 分		

附錄 3 管理學期末測驗卷題目

題型	分數 計算	題目
問答 題	40 分	1. 請寫出管理學的四個功能，並一一舉例說明各個功能的所涉及的專業知識有哪些。
	20 分	2. 你認為棉花糖高塔遊戲過程中或過程後所引發的反思，可以用管理學課本中哪一個專業名詞或理論模型來解釋？請具體說明之。
	20 分	3. 你認為撕紙遊戲過程中或過程後所引發的反思，可以用管理學課本中哪一個專業名詞或理論模型來解釋？請具體說明之。
領導與控制領域總計 80 分		

註：期末測驗總分為 100 分，其中 20 分為期末報告小組執行狀況與回饋之學生評估，故不計入此部分之分析。

附錄4 問題解決評估量表

評量指標 Level Criteria	4 Excellent	3 Good	2 Fair	1 Below standard
Level 1 定義問題	能綜觀證據和所有相關情境因素，並具深度洞察力、清楚地定義問題的能力。	能綜觀證據和所有相關情境因素，並能清楚地定義問題的能力。	開始能運用大部分的證據和所有相關情境因素，但僅能粗淺地定義問題。	無法辨別相關情境因素、定義問題。
Level 2 提出解決方案/假設	能深度理解問題提出一個或多個解決方案/假設，並全盤考慮問題的脈絡、審視邏輯性、檢察解決方法可行性、衡量解決方法的影響力/後果。	能理解問題並提出一個或多個解決方案/假設，其解決方法有多方面審慎考慮：道德層面、邏輯性、文化層面。	僅能提出一個現成的解決方案/假設，而並非針對問題本身量身訂造解決方案。	提出的解決方法不明確，而難以衡量，且無法直接顯示問題癥結點。
Level 3 評估可能的解決方式或解決方式的可行性	能透徹地深度全盤評估解決方法(如：詳盡的內容、精闢的解釋)	能全盤評估解決方法(如：完整解說方案的內容)	能概要評估解決方法(如：較缺乏深度解釋)	能粗淺評估解決方法(如：粗略的內容、解釋)
落實解決方案	能針對問題，執行解決方法的方式能滿足、符合不同	能針對問題，執行解決方法的方式僅能符合問題表面因素。	能針對問題，執行解決方法的方式僅能符合問題本身，而無考量其他面相因素。	執行解決方法的方式無法直接對應問題需求。
整體性評估	針對與問題相關的執行結果全盤性地檢討，並能審慎考量，明確提出未來改善的需要及建議。	針對與問題相關的執行結果檢討，並能提出一些未來改善的需要及建議。	針對與問題相關的執行結果檢討，並能少許未來改善的需要及建議。	僅能針對與問題相關的執行結果檢討，未能提出未來改善的需要及建議。

註：4 為最佳 1 為基本

撕紙好好玩 管理功能範疇：領導、控制

執行方式：

執行時間：90分鐘

使用工具：海報紙、麥克筆、倫流說理教具



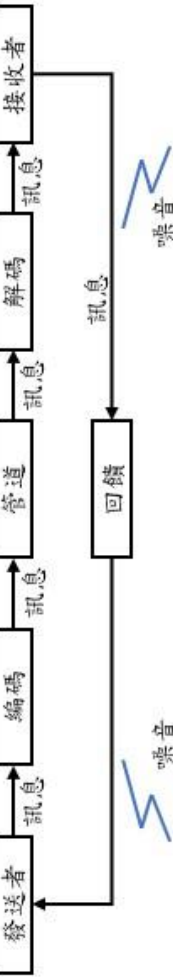
理論學習目標：溝通程序、控制流程

- 學生一人準備一張，聽從授課老師的口令動作。任務目標是全班撕紙後的紙張形狀一致。由授課老師帶領，全員依照口令操作撕紙程序。口令：「把紙對折，開口朝下，再把紙對折，開口朝下，最後再一次把紙對折，開口朝下。」
- 主持人帶領全班檢討為何達不到第一次任務目標的原因，並做為第二次操作撕紙的修正依據。依據上述檢討原因，重新在進行一次撕紙活動。
- 此教學是配合溝通程序與控制流程進行設計，在溝通過程中會產生很多雜訊，且因編碼與解碼者的特質不同，故很難一時之間就達成目標，所以也要透過控制檢核的程序，明確訂定目標，成效在與所設定的標準相比，檢討原因並進行校正。

學生參與過程



線上教學-撕紙成果檢驗



控制流程圖



參與同學撕紙成果

