

壹、計畫名稱

【導入角色扮演之創新教學法--以人文歷史素養結合管理理論與應用】

貳、實施課程

課程：管理學

授課教師：林鴻文

參、前言

「管理」是一門社會科學，常因不同的事件或情境會有不同的管理方法，尤其在全球社會環境快速的變遷中，身為管理者更應具備有多元的創新管理思維與應對能力，才能讓企業永續發展。而聯合國「世界環境與發展委員會」在 1987 年，也正式將永續的理念定義：「為能夠滿足當代的需要，且不致危害到未來世代滿足其需要的發展」。然而，在 WTO 世界貿易組織的成立與資訊科技的普及，不論是人力資本、金融交易、專業技術、產品研發，都無國界的流通與共享，同時也考驗了國際間企業管理。因此，如何在社會、人文、經濟利益中達到雙贏的結果，讓企業的經營模式能更以符合永續發展原則，是目前商管學生在學習管理學的重要課題。故傳統的教學方式必須再進行延伸或改變，學生不能只用同一套管理思維套用在企業管理上。

此外，教科文組織（2017）認為教育是提升永續發展能力的重要關鍵之一。若當代與後代子孫能將前人走過的歷史痕跡借鏡於企業管理與重視社會永續經營的方法，並能讓學生除了學習管理知識理論外，還能建立人文素養與價值。因此，本計畫期許透過導入角色扮演之創新教學法，借鏡於過去的人文歷史事件或代表人物作為經營管理者的反思或學習，並融入管理個案分析與理論的應用，讓學生不再是以單一的思考模式去學習「管理」，而是讓學生透過多元跨域的知識應用學習到發現問題、問題解決的能力，並提升學生的多元與創新思考模式，以及知識應用能力。

肆、計畫特色及具體內容

一、計畫特色

本研究的創新特點以「**角色扮演創新教學**」為課程的主軸，以「**人文歷史素養**」結合「**管理理論與應用**」，以此三大概念與特色建構一套主題式教學模組。本計畫導入角色扮演之創新教學法，結合人文歷史故事或歷史人物刻畫出不同的管理風格或決策模擬企業內部的真實狀況，讓學生透過模擬情境的設定換位思考，以達到學習「管理」的目的。藉此讓學生也學習到發現問題、問題解決的能力，並結合跨域的人文歷史素養，提升學生的多元思考、知識應用能力。以下將說明此三大概念與特色的內容。

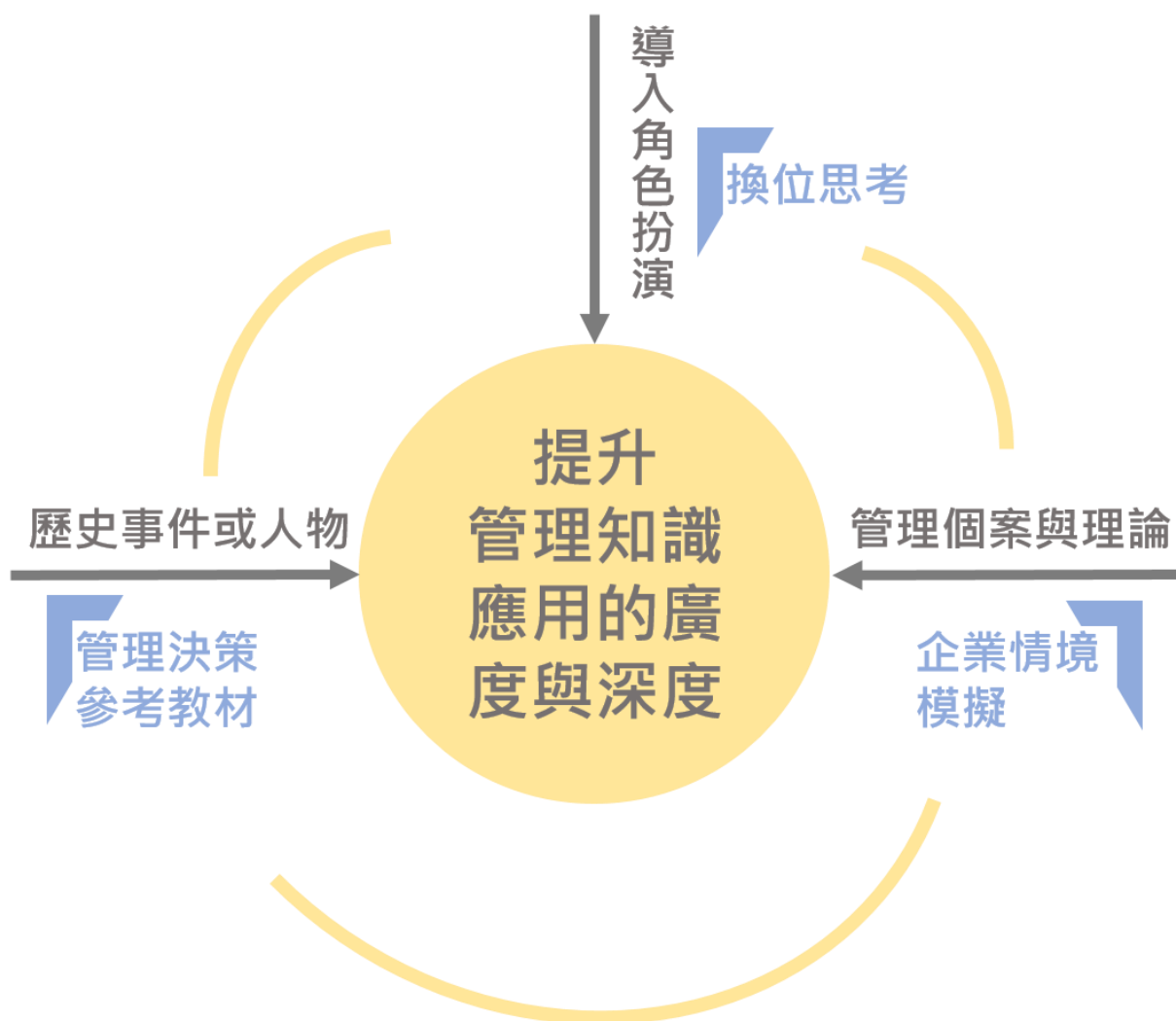


圖 1 計畫構想

1. 導入角色扮演教學法(Role playing)

角色扮演教學法是被用在企業培訓員工的常用方法之一，此法可透過情境模擬讓學習者在身歷其中，並可以直接將應變方式呈現出來，培訓者也能及時對學習者的行為作出有效的提點與建議。本計畫希望能透過角色扮演，讓學生能知道，當你是甚麼職位的員工或是管理者在何種情境中，所要考慮的層面應該有哪些？而你的決策可能會讓其他同學所扮演的角色會有甚麼樣的衝突產生。而當你在交換所扮演角色時，是否會跟擔任之前角色的想法會有所不同呢？

2. 人文歷史事件或代表性人物

由於本課程的修課年級為 1 年級，若無明確的系統化教學可能會讓學生不知從何學習，因此本計畫特別將人文歷史事件或代表性人物，融入於課程當中，引導學生從歷史事件或代表性人物的管理/領導風格進行思考，並且透過人文歷史的結合，可以引發學生的學習興趣，並強化學生的跨領域文化的素養。

3. 管理個案與理論

在教學管理學課程中，個案的研討與分析是不可或缺的，因為能讓學生了解理論在實務上的應用。而在管理個案與理論在本課程中所扮演的角色是模擬企業內部的情境。學生必須在上課前先預習個案的內容並提出看法與問題，等到上課時才能夠找尋適合的歷史事件或代表人物來討論個案，並以角色扮演的方式進行管理的實作練習。

二、 執行內容、方法

本計畫將三大主軸創新教學構想融入於「管理學」課程中，分別為角色扮演、管理個案的情境、人文歷史事件或代表性人物。首先，在每週上課時前半段會講述管理理論與個案內容，接著會同學準備一段歷史事件與事件中的關鍵人物與同學討論管理理論、個案、歷史事件的關聯性與可以應用的部分。接著課程後半部，會讓學生以分組的方式進行角色扮演與討論並完成教師設計的管理個案分析的學習單。以此，利用上理論課程、找尋個案討論與歷史事件的結合，設定並模擬社會、組織的各種情境，

讓同學進行角色扮演與換位思考。進而提升學生的問題解決、多元思考、管理知識應用能力、人文歷史素養。本課程規劃流程如圖 2 所示。



圖 2 創新教學課程規劃流程

- (1) **課前個案**：在前一週會先把下一週要討論的個案資料先發給同學，讓同學可以回家先預習。
- (2) **上課理論講解**：依照教科書內容的章節上管理基本知識與理論。
- (3) **個案研討**：各組準備一段歷史故事或代表人物結合個案資料進行研討，在各組討論當中，教師一一參與各組的討論內容並給予建議。
- (4) **角色扮演**：個案研討結束後，確認每一位同學都了解個案內容與問題時，由各組開始分配角色，進行角色扮演模擬企業討論的情境，並且完成教師所設計的個案分析學習單。

伍、 實施成效及影響（量化及質化）

一、 量化評估

本研究的創新特點以「角色扮演創新教學」為課程的主軸，以「人文歷史素養」結合「管理理論與應用」，以此三大概念與特色建構一套主題式教學模組。期許能提升學生的問題解決能力、學習興趣之能力。首先在評估量化成效時，規劃在創新教學活動前請學生填寫學習興趣、學習動機、問題解決能力之前測量表(如附件 4)。在創新教學活動結束後，也請學生填寫學習興趣、學習動機、問題解決能力，以及學習滿意度後測量表(如附件 5)，期許透過前後測問卷分析了解此次的創新教學活動是否能提高學生之學習興趣、學習動機及問題解決能力。

從前測問卷中發現學生的學習興趣的平均分數為 3.31 分、學習動機的平均分數為 3.11、問題解決能力 3.06。而在後測問卷中，學生的學習興趣的平均分數提升到 4.05 分、學習動機的平均分數也提升到 3.82、問題解決能力 3.84(如圖 3)。而學習滿意度 4.5。由此可知，透過此次的創新教學活動中發現「角色扮演創新教學」為課程的主軸，以「人文歷史素養」結合「管理理論與應用」創新教學法能有效的提升學習者的學習興趣、學習動機及問題解決能力，進而也提升學習滿意度。

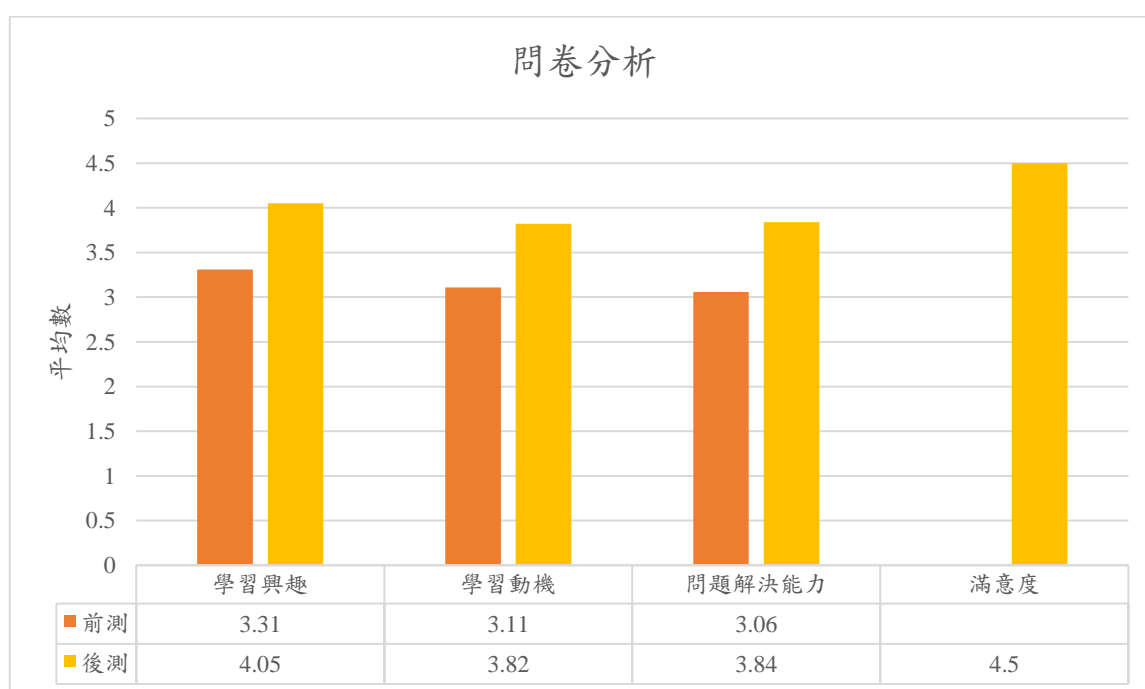


圖 3 問卷分析長條圖

二、質化評估

本計畫針對學習者成效採用質化評估。本計畫首先在每週上課時前半段會講述管理理論與個案內容，接著會由我或同學準備一段歷史事件與事件中的關鍵人物與同學討論管理理論、個案、歷史事件的關聯性與可以應用的部分。接著課程後半部，會讓學生以分組的方式進行角色扮演與討論並完成教師設計的管理個案分析的學習單。透過個案研討結合學習單的反思內容與個案分析撰寫，能讓學生站在不同觀點與面向進行思考，進而提升學生的學習動機與個案分析能力。此外，本計畫也搭配歷史事件或歷史人物的管理方式、風格教導學生了解決策的評估與需要承擔的風險，以作為管理決策的參考教材。此方式不但能引發學生的學習興趣，還能建構學生的長期記憶(Long-term memory)。另外，本計畫也融入遊戲化教學，利用 Slido 及心理測驗即時與學習者進行互動，以提升學習者對課程活動的參與度。

以下表 2 為本課程的成果指標檢核表，整體而言，在成果指標的評估上皆有達到原先的預期成果。此外，在活動進行當中學生的反應與上課態度良好，皆比平常的傳統上課方式有更多與教師和同學的互動與討論。

表 1 成果指標檢核表

執行成果指標		是否有達到
量化評估	學習興趣	V
	學習動機	V
	問題解決能力	V
質化評估	學習成效	V

陸、結論

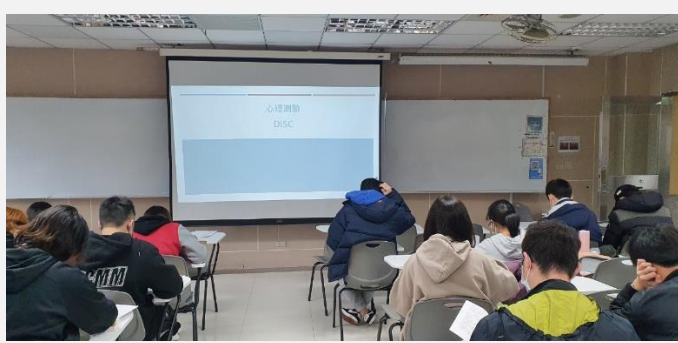
在一般管理學課程中，較著重於知識理論的教學。雖然在傳統教學上也可加入管理學個案輔助學生將管理理論結合於實務中，但無法訓練學生將知識應用於不同的情境中。「管理」是一門社會科學，常因不同的事件或情境會有不同的管理方式，尤其全球社會環境快速的變遷，學生不能只用同一套管理思維套用在企業管理上。因此，本計畫想導入角色扮演之創新教學法，結合人文歷史故事或歷史人物刻畫出不同的管理風格或決策模擬企業內部的真實狀況，讓學生透過模擬情境的設定換位思考，以達到學習「管理」的目的。藉此讓學生也學習到發現問題、問題解決的能力，並結合跨

域的人文歷史素養，提升學生的多元思考、知識應用能力。本計畫連結聯合國永續發展議題，將人文歷史素養融入管理學的教學中，以跨領域整合來討論企業、社會議題，並提升學習管理知識理論與實務應用的價值。

本計畫執行成果發現以「角色扮演創新教學」為課程的主軸，以「人文歷史素養」結合「管理理論與應用」，以此三大概念與特色建構一套主題式教學模組。本計畫利用上理論課程、找尋個案討論與歷史事件的結合，設定並模擬社會、組織的各種情境，讓同學進行角色扮演與換位思考。進而提升學生的問題解決、多元思考、管理知識應用能力、人文歷史素養。透過此次的創新教學計畫，不僅讓學生學習管理學相關理論外，也增強學生的跨域知識能力。這些皆能從學生的上課互動與學習單中看出成效。因此，此次的創新教學活動有達到良好的執行成效。

柒、執行計畫活動照片

上課照片、同學討論、寫學習單





利用 Slidod 互動

Settings

Live
All results

1. 楚漢相爭時，項羽曾圍困劉邦在滎陽，劉邦派使臣去講和，項羽也回派使臣。劉邦的臣子陳平特意問楚使，范增(項羽的第一謀士)最近好嗎?有沒有寫信給我?」楚使說沒有之後，陳平表現得很失落。如果你是項羽，使者回來告訴你這件事，你認為?

0 5 3

Results hidden Show results

范增是間諜 25%

范增不是間諜 75%

Slido code #857537 has expired. You can analyze collected data or change dates to reactivate Slido.

Go to Analytics

Settings

Live
All results

2. 戰國時期，魏國鄴縣有「河伯娶親」的習俗。當時鄴縣旁的漳水經常氾濫，當地女巫祝(能通鬼神的人)假稱是河伯憤怒，每年要送少女沈船，還以舉辦儀式為名，聯合長老與官吏向百姓搜刮金錢。你是新上任的縣令西門豹，你會怎麼做?

0 5 1

這麼殘忍的事，要趕快下令禁止 18%

先假意配合，再找機會改革 37%

先到現場看看 45%

Slido code #857537 has expired. You can analyze collected data or change dates to reactivate Slido.

Go to Analytics

Settings

Live
All results

4. 魏國王宮裡，魏王正在和自己同父異母弟弟信陵君魏無忌下棋。突然有人稟報，北方邊境的烽火燒了起來「趙寇至，且入境」。你是信陵君，你的情報來源已經告訴你，趙王今天會出門打獵，你會怎麼做?

0 5 0

Results hidden Show results

告訴魏王，趙王在打獵，不是要入侵 10%

建議魏王先觀察情況，再做判斷 90%

Slido code #878294 has expired. You can analyze collected data or change dates to reactivate Slido.

Go to Analytics

Settings

Live
All results

5. 宋代的文學家蘇軾個性十分倔強，他反對王安石變法，在詩文之中隱含諷刺，表達對國事的擔憂。朝中新貴擷取詩文中的隻字片語，說他誹謗朝廷，蘇軾因而入獄。如果你是蘇軾，被審訊的時候你會?

0 5 1

凜然不屈，寫下絕命詩 51%

忍辱負重，表現自省 49%

Slido code #878294 has expired. You can analyze collected data or change dates to reactivate Slido.

Go to Analytics

捌、附件

附件 1 學習單內容範例 1

110-1 管理學之創新教學 學習單 1

班級：_____ 學號：_____ 姓名：_____

一、從六個歷史決策題中，請問你對哪三道題目印象深刻？請寫下你的看法。

1. 楚漢相爭時，項羽曾圍困劉邦在滎陽，劉邦派使臣去講和，項羽也回派使臣。劉邦的臣子陳平特意問楚使，范增(項羽的第一謀士)最近好嗎?有沒有寫信給我?」楚使說沒有之後，陳平表現得很失落。如果你是項羽，使者回來告訴你這件事，你認為?
2. 戰國時期，魏國鄴縣有「河伯娶親」的習俗。當時鄴縣旁的漳水經常氾濫，當地女巫祝(能通鬼神的人)假稱是河伯憤怒，每年要送少女沈船，還以舉辦儀式為名，聯合長老與官吏向百姓搜刮金錢。你是新上任的縣令西門豹，你會怎麼做?
3. 明朝永樂 8 年，廣西布政司解縉進京述職。但當時永樂帝朱棣北征韃靼不在，朱高熾為太子監國。假如你是解縉，等了 3 個月漸漸失去耐心，你會怎麼做?
4. 魏國王宮裡，魏王正在和自己同父異母弟弟信陵君魏無忌下棋。突然有人稟報，北方邊境的烽火燒了起來「趙寇至，且入境」。你是信陵君，你的情報來源已經告訴你，趙王今天會出門打獵，你會怎麼做?
5. 宋代的文學家蘇軾個性十分倔強，他反對王安石變法，在詩文之中隱含諷刺，表達對國事的擔憂。朝中新貴擷取詩文中的隻字片語，說他誹謗朝廷，蘇軾因而入獄。如果你是蘇軾，被審訊的時候你會?
6. 齊國薛城很多農戶跟孟嘗君借錢，但某一年薛城收成不好，還不出錢。孟嘗派馮驩去收債，馮驩問要買甚麼東西回來嗎?孟嘗君說你看我家裡缺甚麼就買甚麼吧。如果你馮驩，發現很多農戶還不出錢，你會?

二、藍營推四項公投，但台中、新北市首長並不表態，而深藍一直呼籲黨中央要處分侯市長事件。

(1)這時身為黨主席的你，你會怎麼做？

(2)請分析就侯友宜市長與盧秀燕市長與藍營公投目標的矛盾點為何？

三、甚麼是公司派？甚麼是市場派？請了解大同公司的公司派與市場派的觀點？並寫出你比較支持哪一派的想法？

附件 2 學習單內容範例 2

110-1 管理學之創新教學 學習單 2

班級：_____ 學號：_____ 姓名：_____

一、你認為一位好的管理者應該要有哪些特質?盡可能找出特質說明之。

二、請舉出一位你欣賞的企業家，並說明欣賞的原因?

三、根據本週上課案例四的情境，如果你是主管，請問你會用甚麼樣的溝通方式去了解員工？

四、你曾經犯過甚麼錯誤是因為不夠細心或是應注意而未注意呢？以你生活中舉例說明，並提出如果再給你一次機會，你會如何改進？

附件 3 學習單內容範例 3

110-1 管理學之創新教學 學習單 3

班級：_____ 學號：_____ 姓名：_____

一、DISC 測驗：

從以下各題選項中選出與你最接近的答案，不用花太多時間思考，按感覺選出即可。

1. 當你和朋友一起用餐時，在選擇用餐或是吃什麼時，你常是：
 - (1)決定者：意見不同時，通常都是決定者。
 - (2)氣氛製造者：吃什麼，很能帶動情緒氣氛。
 - (3)附和者：隨便，沒意見。
 - (4)意見提供者：常去否定別人的提議，自己卻又沒意見，也不做任何決定。
 2. 當你買衣服時，你是：
 - (1)不易受售貨員影響，“心中自有定見”。
 - (2)售貨員的親切及好的感受，常會促進你的購買。
 - (3)找熟悉的店購買。
 - (4)品質與價錢是否成比例，價錢是否合理？
 3. 你的消費習慣是：
 - (1)找到要買的東西，付錢走人。
 - (2)很隨意的逛，不特定買什麼。
 - (3)有一定的消費習慣，不太喜歡變化。
 - (4)較注意東西好不好，較有成本觀念。
 4. 你的朋友，以一句話來形容你，他們會說：
 - (1)蠻“鴨霸”的。
 - (2)熱情洋溢。
 - (3)溫和斯文。
 - (4)要求完美。
 5. 你自認那一種形容，最能表現你的特色：
 - (1)果敢的，能接受挑戰。
 - (2)生動活潑，不拘小節。
 - (3)愛傾聽，喜歡穩定。
 - (4)處世謹慎小心，重數據分析。
 6. 你覺得做事的重點，應該是：
 - (1)what，做什麼？重結果。
 - (2)who，誰來做？重感受(過程)
 - (3)why，為何做？重品質。
 - (4)how，怎麼做？重執行。
-

7. 與同事有意見衝突(或不同)時，你是：
- (1)說服對方，聽從自己的意見。
 - (2)問其他同事或上司之意見，尋求支持。
 - (3)退讓，以和為貴。
 - (4)與衝突者協調，找尋最好的意見。
8. 什麼樣的工作環境，最能鼓舞你：
- (1)能讓你決定事情，具領導地位的。
 - (2)同事相處愉快，處處受歡迎。
 - (3)穩定中求發展。
 - (4)講品質，重效率的工作。
9. 以下的溝通方式，那一項最符合你：
- (1)直接了當，較權威式的。
 - (2)表情豐富，肢體語言較多。
 - (3)先聽聽別人意見，而後溫和的表達自己的意見。
 - (4)不露感情的，理多於情，愛分析，較冷靜。
10. 在每一次會議中或公司決議提案時，你所扮演的角色為何：
- (1)據理力爭者。
 - (2)協調者。
 - (3)贊同多數者。
 - (4)分析所有提案以供參考者。
11. 請選出適合你的敘述
- (1)我做事一向以具體，短期能達到目標；決定快速，立即得到結果。
 - (2)在本性上，我喜歡跟人交往，各式各樣的人都行，甚至陌生人也行。
 - (3)我不喜歡強出頭，寧可當後補。
 - (4)我是一個自我約束，很守紀律的人，凡事依既定目標行事。
12. 請選出適合你的敘述
- (1)我喜歡有變化，激烈且競爭的環境，是個可接受挑戰的人。
 - (2)我喜歡社交，也喜歡招待人。
 - (3)我喜歡成為小組的一份子，固守一般性程序。
 - (4)我會花很多時間去研究事與人。
13. 請選出適合你的敘述
- (1)我喜歡按自己的方法做事，不在乎別人對我的觀感，只要成功。
 - (2)有人跟我意見不一致時，我會很難過(困擾)。
 - (3)我知道做些改變是有必要的，但即使如此我還是覺得少冒險來的好。
 - (4)我對自己及他人的期望很高，這些都是為符合我的高標準。
-

14. 請選出適合你的敘述

- (1)我擅長於處理棘手的問題。
- (2)我是個很熱心的人，我喜歡跟別人一起工作。
- (3)我喜歡聽而不喜歡說話，我一開口都說得很委婉溫和。
- (4)處理事我較不動感情，是就是，不把感情牽扯進來，也較少與人閒聊。

15. 請選出適合你的敘述

- (1)我喜歡有競爭，有競爭才能把潛能完全發揮出來。
- (2)我較感性，與人相處或處事較不注意細節。
- (3)我是個理性的組員，順著群眾，具有高度的團體意識。
- (4)對事我喜歡去研究，講求證據與保證。

16. 請選出適合你的敘述

- (1)我喜歡能力與權威，這是我想要的。
- (2)我有時情緒化，一旦生氣常氣過頭。有時置身於有趣事務中，往往無法掌握時間。
- (3)我喜歡按部就班，穩紮穩打，慢慢地做事，而不喜歡破斧沈舟般的方式。
- (4)我很注意事務與人的細節。

17. 請選出適合你的敘述

- (1)對直接關係的環境，我有喜歡去掌握及支配他人的傾向。
- (2)在團體中我喜歡打成一片，活活潑潑有氣氛，有感情的相處。
- (3)我較遵守傳統的步驟做事，不喜歡有很大的變化。
- (4)在沒有掌握事實的真象與更多資料之前，我寧可保持現狀。

18. 請選出適合你的敘述

- (1)我在與人溝通時，直接了當的說，不喜歡兜圈子。
- (2)我喜歡幫助人，相親相愛。
- (3)我不喜歡多變化的環境，而要穩定安全的生活方式。
- (4)凡事我要求的是準確無誤，講求的是高品質，高標準的處事原則。

19. 請選出適合你的敘述

- (1)我不喜歡別人逗我開心，不喜歡太多話的人。
- (2)我喜歡參加團體活動，因為與很多人在一起感覺很好。
- (3)對事情我沒有太多要求與意見，喜歡靜靜的有耐心的做。
- (4)我做事要有一套經過計劃設計的標準作業程序，來引導作業方向。__

20. 請選出適合你的敘述

- (1)我討厭別人告訴我事情該如何做，因我自有定見，我不喜歡被別人支配。
- (2)我是個生氣勃勃外向的人，別人愛跟我一起工作，因為別人與我一起工作，就會激起他們的熱心，我就是有那能耐。
- (3)我喜歡獨處，若與人生活在一起，會注意儘量不去打擾他人的居家生活。
- (4)我很少加入別人的閒聊中，當話題有趣時，我會找更多的資料，小心的進行外交策略。

選 1：____ 個、選 2：____ 個、選 3：____ 個、選 4：____ 個

二、你是屬於哪一種類型的動物?覺得 DISC 測驗準嗎?為什麼?

我屬於_____

三、根據這篇商業個案，你認為

- (1) 林曉晴應該重新投資核心事業，還是聚焦在新事業?
- (2) 如果你是林曉晴，你如何跟葉炳輝進行溝通?

附件 4 前測問卷

第一部份 學習興趣

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	我覺得學習管理學是有意義的	5	4	3	2	1
02	我想了解更多管理學的學習內容	5	4	3	2	1
03	我覺得把管理學學好是值得的	5	4	3	2	1
04	我會主動搜尋更多與管理學相關的內容	5	4	3	2	1
05	我覺得對每個人來說學習管理學是重要的	5	4	3	2	1
06	在管理學課程中得到好成績，對我來說是最滿足的事情	5	4	3	2	1
07	在管理學課程中，我比較喜歡有挑戰性的教材，因為這樣可以學到新的事物	5	4	3	2	1
08	在管理學課程中，我比較喜歡能引起我好奇心的教材，即使困難也無所謂	5	4	3	2	1

第二部份 學習動機

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	我預期管理學的創新教學內容很有趣，能引起我的注意力。	5	4	3	2	1
02	我預期管理學的創新教學之教材看起來非常吸引人。	5	4	3	2	1
03	我預期管理學的創新教學內容，以致我無法保持注意力。	5	4	3	2	1
04	我預期管理學的創新教學之教材的呈現方式讓我覺得無趣。	5	4	3	2	1
05	我預期管理學的創新教學之上課方式能激發我的好奇心。	5	4	3	2	1
06	我預期管理學的創新教學內容一下子出現太多資訊，以致我無法掌握學習重點。	5	4	3	2	1
07	我預期管理學的創新教學上課方式可以讓我學到一些令人意外的內容。	5	4	3	2	1
09	我預期我很喜歡利用創新教學活動的方式進行學習。	5	4	3	2	1

10	我預期能將管理學的創新教學內容和我在生活中學過或是做過、想過的事物相互連結。	5	4	3	2	1
11	我預期透過管理學的創新教學內容對我來說很有幫助。	5	4	3	2	1
12	我預期管理學的創新教學內容對我而言很簡單。	5	4	3	2	1
13	我預期管理學的創新教學內容比我想像中的更難理解。	5	4	3	2	1

第三部份 問題解決能力

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	我能先界定問題的內容及解決方法。	5	4	3	2	1
02	我能根據要解決問題的目標選擇合適的合作策略。	5	4	3	2	1
03	當我意識到一個問題時，我會嘗試找出問題的關鍵所在。	5	4	3	2	1
04	我能了解自己的想法及能力。	5	4	3	2	1
05	我能檢核自己是否有做到角色與地位該做的事。	5	4	3	2	1
06	我能了解所要解決的問題，內容是什麼。	5	4	3	2	1
07	我能與團隊成員找出目前需要的資料，並分配任務。	5	4	3	2	1
09	對於團隊成員提出的意見，能夠給予建設性的回應。	5	4	3	2	1
10	我能和團隊成員討論誰的想法是可行的。	5	4	3	2	1
11	我無法與組員一起合作，制定解決問題的計畫。	5	4	3	2	1
12	我能提供團隊新的想法與計畫。	5	4	3	2	1
13	我會在約定時間內完成任務。	5	4	3	2	1
14	我能夠提供回饋及檢討的方法給成員。	5	4	3	2	1
15	我能提供較具合作性的方法，以促進任務上更佳的合作	5	4	3	2	1

附件 5 後測問卷

第一部份 學習興趣與自我效能

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	我覺得學習管理學是有意義的	5	4	3	2	1
02	我想了解更多管理學的學習內容	5	4	3	2	1
03	我覺得把管理學學好是值得的	5	4	3	2	1
04	我會主動搜尋更多與管理學相關的內容	5	4	3	2	1
05	我覺得對每個人來說學習管理是重要的	5	4	3	2	1
06	在管理學課程中得到好成績，對我來說是最滿足的事情	5	4	3	2	1
07	在管理學課程中，我比較喜歡有挑戰性的教材，因為這樣可以學到新的事物	5	4	3	2	1
08	在管理學課程中，我比較喜歡能引起我好奇心的教材，即使困難也無所謂	5	4	3	2	1

第二部份 學習動機

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	管理學的創新教學內容很有趣，能引起我的注意力。	5	4	3	2	1
02	管理學的創新教學之教材看起來非常吸引人。	5	4	3	2	1
03	管理學的創新教學內容，以致我無法保持注意力。	5	4	3	2	1
04	管理學的創新教學之教材的呈現方式讓我覺得無趣。	5	4	3	2	1
05	管理學的創新教學之上課方式能激發我的好奇心。	5	4	3	2	1
06	管理學的創新教學內容一下子出現太多資訊，以致我無法掌握學習重點。	5	4	3	2	1
07	管理學的創新教學上課方式可以讓我學到一些令人意外的內容。	5	4	3	2	1
08	我很喜歡利用創新教學活動的方式進行學習。	5	4	3	2	1
09	我能將管理學的創新教學內容和我在生活中學過或是做過、想過的事物相互連結。	5	4	3	2	1
10	透過管理學的創新教學內容對我來說很有幫助。	5	4	3	2	1

11	管理學的創新教學內容對我而言很簡單。	5	4	3	2	1
12	管理學的創新教學內容比我想像中的更難理解。	5	4	3	2	1
13	管理學的創新教學內容很有趣，能引起我的注意力。	5	4	3	2	1

第三部份 問題解決能力

以下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	我能先界定問題的內容及解決方法。	5	4	3	2	1
02	我能根據要解決問題的目標選擇合適的合作策略。	5	4	3	2	1
03	當我意識到一個問題時，我會嘗試找出問題的關鍵所在。	5	4	3	2	1
04	我能了解自己的想法及能力。	5	4	3	2	1
05	我能檢核自己是否有做到角色與地位該做的事。	5	4	3	2	1
06	我能了解所要解決的問題，內容是什麼。	5	4	3	2	1
07	我能與團隊成員找出目前需要的資料，並分配任務。	5	4	3	2	1
09	對於團隊成員提出的意見，能夠給予建設性的回應。	5	4	3	2	1
10	我能和團隊成員討論誰的想法是可行的。	5	4	3	2	1
11	我無法與組員一起合作，制定解決問題的計畫。	5	4	3	2	1
12	我能提供團隊新的想法與計畫。	5	4	3	2	1
13	我會在約定時間內完成任務。	5	4	3	2	1
14	我能夠提供回饋及檢討的方法給成員。	5	4	3	2	1
15	我能提供較具合作性的方法，以促進任務上更佳的合作	5	4	3	2	1

第四部份 學習滿意度

下問題請你針對實際情形回答，請圈選同意程度

題號	問題內容	非常同意	同意	無意見	不同意	非常不同意
01	管理學的創新教學活動內容對我來說很容易。	5	4	3	2	1
02	我覺得管理學的創新教學活動內容適合被用來學習行銷	5	4	3	2	1
03	我希望未來老師能多融入創新教學活動來進行教學	5	4	3	2	1
04	我覺得創新教學活動安排的場地安排適當	5	4	3	2	1
05	參與創新教學活動的過程中可以培養溝通與團隊合作的能力	5	4	3	2	1

06	參與創新教學活動的過程中可以提升我問題解決的能力	5	4	3	2	1
07	我喜歡班上一起參與創新教學活動時的上課氣氛	5	4	3	2	1
08	我滿意這次的學習成果	5	4	3	2	1

第五部份 回饋與建議

請同學針對這幾週次的活動給予一些回饋或建議。