

附件一：課堂互動遊戲簡介（領導風格）

科目：高中企業、會計與財務概論科

課題：管理學中三種常見的領導風格

學習目標：

1. 學生認識管理學的三種領導風格及其特徵。
2. 學生能在不同情況下指出企業領導層應採用的領導風格。

第一步：

將學生分為三組，分別為獨裁式領導組、參與式領導組及自由放任式領導組。

第二步：

確認平板電腦或智能手機已經登入 Google 帳戶，然後掃描以下二維碼進入雲端試算表。



第三步：認識場區（雲端試算表）

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

主場區域：

一共有 25(5X5)個格子，只
要把 3 張同類型卡連成一線
（橫直斜都可以），就可勝
出遊戲，即如過三關玩法。

出牌區域：

同樣有 25 個格子，每個
格子都是對應主場區
域，即 A1=主場區的
A1，如此類推。格內只
可輸入一個牌號，即可
以輸入 a 至 v。

第四步：遊戲勝利條件及技能

● 獨裁式領導組：

（遊戲勝利條件）把 3 張有關獨裁式領導的特徵卡連成一線；

（一次性技能，使用後該局即完結，不能再出卡牌）堵塞一個指定格子，往後不能放置任何卡牌。

● 參與式領導組：

（遊戲勝利條件）把 3 張有關參與式領導的特徵卡連成一線；

（一次性技能，使用後該局即完結，不能再出卡牌）指定一個著色的格子移動至任何一個空格。

● 自由放任式領導組：

（遊戲勝利條件）把 3 張有關自由放任式領導的特徵卡連成一線；

（一次性技能，使用後該局即完結，不能再出卡牌）觀看指定組別的手牌，並棄掉其中一張。

第五步：認識各類卡牌

a 工作投入感高	b 員工權力會受到限制	c 員工更積極工作	d 需要花時間開會	e 員工缺乏經驗時採用	f 員工願意承擔額外工作和職責
g 管理人員只會給予大方向	h 遇到危急關頭時十分有效	i 員工富經驗及能幹	j 繪畫和設計的工作很適合	k 在需要快速決策時十分有用	l 推行的決策會影響員工
m 收納更多意見，有助決策	n 被動的員工會感到無助	o 工作需要高度創造力	p 容易失去工作滿足感	q 員工可能掌握更多決策資訊	
r 員工投入度較低	s 讓員工參與決策	t 員工欠責任感時採用	u 員工不太主動時建議採用	v 需要員工積極及獨立	

- 印上牌號（細楷 a 至 v）的卡牌為特徵卡（合共 22 張），只需要在出牌區域填上牌號，卡牌就會顯示在主場區域。（版面主要是使用 EXCEL 中的 IF 函數來建構。）

	1	2	3	4	5
A					
B					
C	工作投入感高	員工更積極工作	管理人員只會給予大方向		
D					
E			員工缺乏經驗時採用		

	1	2	3	4	5
A					
B					
C	a	c	g		
D					
E			e		

（出牌示範）

- 炸彈牌（合共 2 張）可用作清空格子，出牌後只需在出牌區域刪除原有字母，就能將格子清空，變回空白格。
- 擺放卡牌後，卡牌會由教師負責在主場區域轉換顏色，以確認卡牌是屬於哪個領導風格，詳見如下：

獨裁式	參與式	自由放任式
-----	-----	-------

第六步：認識玩法

開局：每組會隨機獲發 8 張卡牌。

第一回合開始：每個回合都要按照以下順序出牌（並在出牌區域填寫字母）或發動技能（不可以選擇棄局，即不作出任何行動。）

(1) 獨裁式領導組 → (2) 參與式領導組 → (3) 自由放任式領導組

第二回合開始至完局：當行動組別返回獨裁式領導組時，就會來到第二回合，首先每組都需要按照逆時針方向隨機抽一張鄰近組別的手牌，往後的回合都需要做這個換牌動作。換牌完成後，可繼續按照出牌次序行動。