

PRACTICE TRAINING TEXTBOOK OF  
THE MANAGEMENT COURSE

# 管理学实训教程

潘月杰◎编著



经济管理出版社  
ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

CP3  
766

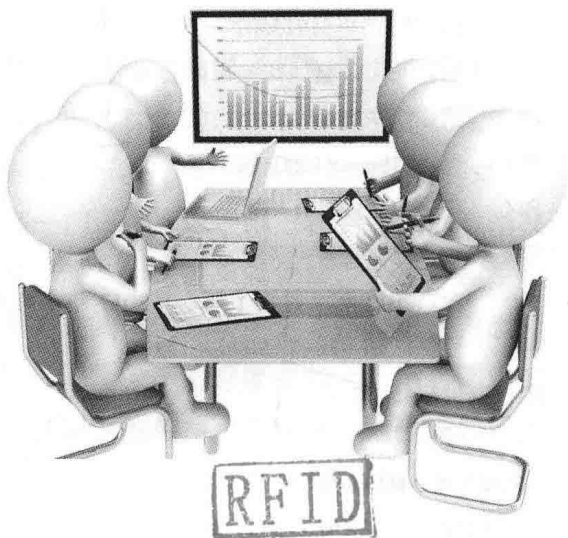
PRACT



TEXTBOOK OF  
NANT COURSE

# 管理学实训教程

潘月杰◎编著



经济管理出版社  
ECONOMY & MANAGEMENT PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

管理学实训教程/潘月杰编著. —北京: 经济管理出版社, 2017. 6

ISBN 978-7-5096-5183-4

I. ①管… II. ①潘… III. ①管理学—教材 IV. ①C93

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 135883 号

组稿编辑: 张永美

责任编辑: 张永美 范美琴

责任印制: 黄章平

责任校对: 雨 千

出版发行: 经济管理出版社

(北京市海淀区北蜂窝 8 号中雅大厦 A 座 11 层 100038)

网 址: [www. E-mp. com. cn](http://www.E-mp.com.cn)

电 话: (010) 51915602

印 刷: 三河市延风印装有限公司

经 销: 新华书店

开 本: 710mm×1000mm /16

印 张: 13.75

字 数: 217 千字

版 次: 2017 年 7 月第 1 版 2017 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5096-5183-4

定 价: 45.00 元

· 版权所有 翻印必究 ·

凡购本社图书, 如有印装错误, 由本社读者服务部负责调换。

联系地址: 北京阜外月坛北小街 2 号

电话: (010) 68022974 邮编: 100836

## 作者简介



潘月杰，1977年生，中国人民大学企业管理专业博士，北京联合大学商务学院讲师。主要研究方向为企业成长、企业文化、企业声誉。讲授课程有管理学、商务谈判、商务礼仪、管理心理学。

组稿编辑：张永美

责任编辑：张永美 范美琴

封面设计： 品牌设计·小威  
QQ:532505444

此为试读, 需要完整PDF请访问 [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

著名管理学大师彼得·德鲁克认为，管理不应只是一些理论和学术研究，还应该用来解决社会和企业所需要解决的问题，“管理是一种实践，其本质不在于知而在于行，其验证不在于逻辑而在于成果，其唯一就是成就。”<sup>①</sup>因此，管理学教学应该坚持理论性与实践性相结合，尤其要强调知识与技能的实践性和应用性。管理学作为经管类学生的专业基础课，如何增强它的实践性与应用性效果是课程设计的一个重要难题。

全新的教学环境对管理学的教学也提出了新的挑战。首先，“90后”学生是当前大学课堂学习的主体，“00后”的孩子很快也会进入大学的课堂。与他们的先辈相比，这批学生具有更强烈的自我意识、更鲜明的个性以及更高程度的参与性与表达性特征，喜欢变化和挑战，熟悉且习惯虚拟与游戏的环境，对传统知识讲授式的教学天然地不感兴趣，更喜欢体验式、参与式、游戏化的教学设计。其次，随着技术的发展，信息和资讯的获取变得越来越便捷和低价。随着公开课和MOOC资源的出现，任何一门课都可以在网上找到优质的教学视频。同时，随着移动互联网的快速发展，信息传递越来越便捷，通过一部手机就可以便捷地获取与管理学教学内容相关的知识信息与案例资料，这使得教师在信息不对称方面的优势减小甚至消失，课堂教学的难度在加大。翻转课堂的出现启示我们，课堂教学的重点不应再是知识的传授，应该更多地强调知识的运用、理论的实践，通过角色扮演、虚拟演练、互动交流强化体验，深化与升级认知。

---

<sup>①</sup> 彼得·德鲁克. 管理的实践 [M]. 齐若兰译. 北京: 机械工业出版社, 2006.



管理学内在的教学设计重点和当前的教学环境都要求我们对管理学重新进行设计,强化实践与运用。正是基于上述分析,笔者根据多年教学经验与教学改革成果,编写了本教材。本教材定位于一本教辅教材或实训教材,不是为了取代已有的经典的管理学教材,而是更好地对其进行补充,希望教师通过配合使用,提高教学的实践性,也可作为管理学实践环节的教材。

在整体结构上,本书以周三多老师的经典管理学教材为主要参考,同时借鉴其他老师的教材以及实际教学重点,全书共分为七章,分别是总论、决策、计划、组织、领导、控制和创新。每章又分为两个部分:第一部分是知识点练习,包括主题思维导图、能力测评、讨论案例、相关主题的寓言故事、影视片段分析以及管理游戏,这一部分可以作为平时课堂教学的活动设计,增加课堂教学的趣味性与实践性。第二部分是综合实训,通过虚拟的情景设计或实践活动设计,让学生对相关章节主题进行综合练习或演练。如果管理学的教学计划包括实训环节设计,第二部分亦可作为实训环节的教学设计。另外,本书中大量的案例、寓言、游戏等,也可作为对管理知识感兴趣的读者自学的参考读物。

只有更有趣,才会更有用。如何让管理学的课堂变得更多丰富多彩、生动有趣,是当前有效实现课程教学效果的关键。由于笔者水平有限,本书难免有错误和失误,恳请各位读者给予批评指正,以便将来修改和完善。

潘月杰

2017年4月

## 第一章 管理学总论 ..... 001

### 第一节 管理学总论知识点练习 / 003

- 一、管理学总论思维导图 / 003
- 二、管理学总论测验 / 004
- 三、管理学总论案例 / 007
- 四、寓言故事中的“管理” / 019
- 五、历史故事中的“管理” / 020
- 六、影视作品中的“管理” / 021
- 七、管理学总论小游戏——无声创意搭塔 / 022

### 第二节 管理学总论综合实训 / 023

- 一、管理学总论实训目的 / 023
- 二、实训任务及要求 / 024
- 三、实训成果 / 024
- 四、实训成果评价标准 / 025
- 五、实训场地 / 025

## 第二章 决策活动 ..... 027

### 第一节 决策活动知识点练习 / 029

- 一、决策活动思维导图 / 029

- 二、决策活动测试 / 030
- 三、决策活动案例 / 031
- 四、寓言故事中的“决策” / 037
- 五、历史故事中的“决策” / 038
- 六、影视作品中的“决策” / 040
- 七、决策小游戏 / 043

## 第二节 决策活动综合实训 / 047

- 一、决策活动实训目的 / 047
- 二、实训任务及要求 / 047
- 三、实训成果 / 048
- 四、实训成果评价标准 / 049
- 五、实训场地 / 049

## 第三章 计划职能 ..... 051

### 第一节 计划职能知识点练习 / 053

- 一、计划职能思维导图 / 053
- 二、计划职能测试 / 054
- 三、计划职能案例 / 056
- 四、寓言故事中的“计划” / 063
- 五、历史故事中的“计划” / 066
- 六、影视作品中的“计划” / 068
- 七、计划职能小游戏——啤酒游戏 / 070

### 第二节 计划职能综合实训 / 074

- 一、计划职能实训目的 / 074
- 二、实训任务及要求 / 074
- 三、实训成果 / 075
- 四、实训成果评价标准 / 076
- 五、实训场地 / 076

## 第四章 组织职能 ..... 077

### 第一节 组织职能知识点练习 / 079

- 一、组织职能思维导图 / 079
- 二、组织职能测试 / 080
- 三、组织职能案例 / 082
- 四、寓言故事中的“组织” / 092
- 五、历史故事中的“组织” / 094
- 六、影视作品中的“组织” / 095
- 七、组织职能小游戏——气球连接 / 097

### 第二节 组织职能综合实训 / 098

- 一、组织职能实训目的 / 098
- 二、实训任务及要求 / 099
- 三、实训成果 / 099
- 四、实训成果评价标准 / 100
- 五、实训场地 / 100

## 第五章 领导职能 ..... 101

### 第一节 领导职能知识点练习 / 103

- 一、领导职能思维导图 / 103
- 二、领导职能测试 / 104
- 三、领导职能案例 / 117
- 四、寓言故事中的“领导” / 129
- 五、历史故事中的“领导” / 132
- 六、影视作品中的“领导” / 135
- 七、领导职能小游戏 / 137

### 第二节 领导职能综合实训 / 140

- 一、领导职能实训目的 / 140
- 二、实训任务及要求 / 141
- 三、实训成果 / 144



四、实训成果评价标准 / 144

五、实训场地 / 144

## 第六章 控制职能 ..... 145

### 第一节 控制职能知识点练习 / 147

一、控制职能思维导图 / 147

二、控制职能测试 / 148

三、控制职能案例 / 148

四、寓言故事中的“控制” / 153

五、历史故事中的“控制” / 154

六、影视作品中的“控制” / 155

七、控制职能小游戏 / 157

### 第二节 控制职能综合实训 / 159

一、控制职能实训目的 / 159

二、实训任务及要求 / 159

三、实训成果 / 160

四、实训成果评价标准 / 160

五、实训场地 / 160

## 第七章 创新职能 ..... 161

### 第一节 创新职能知识点练习 / 163

一、创新职能思维导图 / 163

二、创新职能测试 / 164

三、创新职能案例 / 166

四、寓言故事中的“创新” / 171

五、历史故事中的“创新” / 172

六、影视作品中的“创新” / 174

七、创新职能小游戏——叫醒你的N种思维 / 175

### 第二节 创新职能综合实训 / 177

|                  |  |
|------------------|--|
| 一、创新职能实训目的 / 177 |  |
| 二、实训任务及要求 / 177  |  |
| 三、实训成果 / 178     |  |
| 四、实训成果评价标准 / 178 |  |
| 五、实训场地 / 178     |  |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 附录 管理测评问卷的统计规则及报告 ..... | 179 |
| 参考文献 .....              | 207 |

第一章

# 管理学总论



## 第一节 管理学总论知识点练习

## 一、管理学总论思维导图

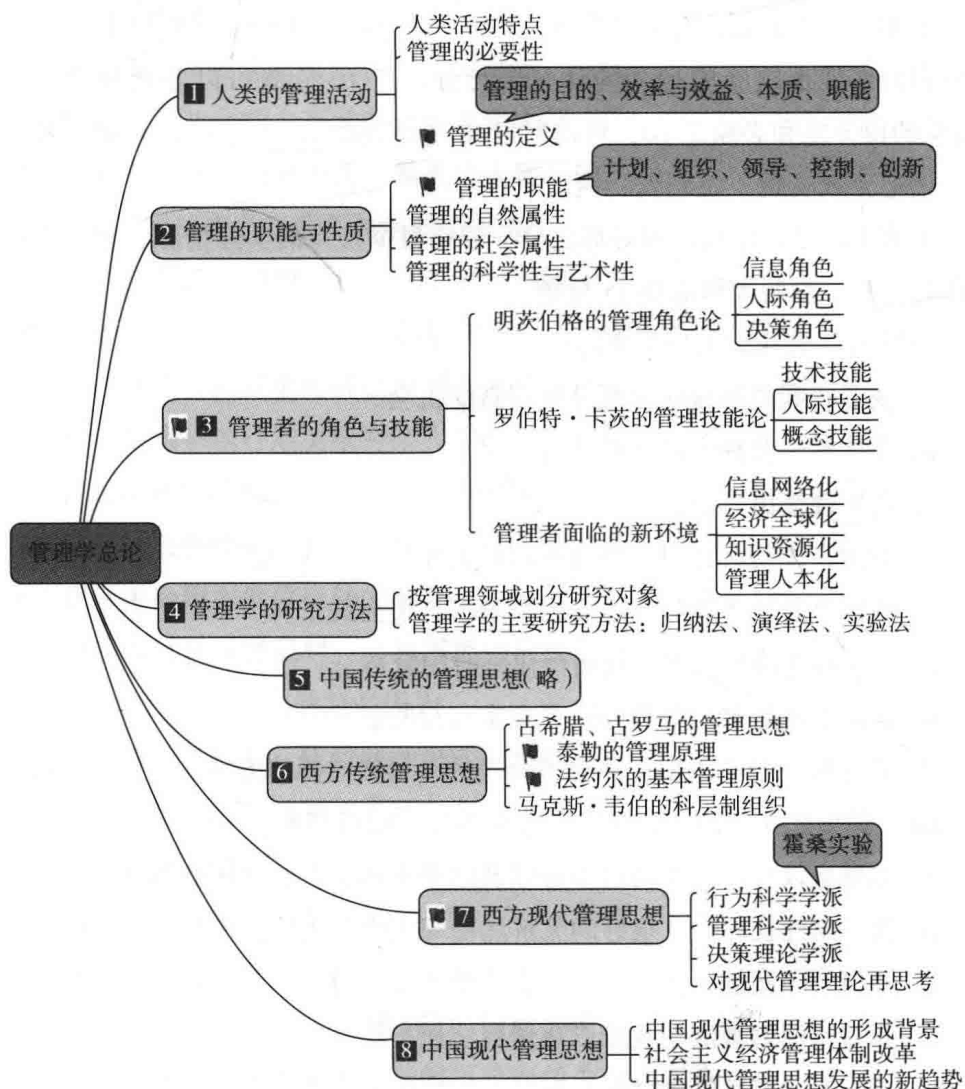


图 1-1 管理学总论思维导图

## 二、管理学总论测验

### 团队角色类型测试

您好！欢迎参加团队角色认知测验。

本测验共 7 道题，每道题有 A~H 八个计分项。在每一道题目中，请用 10 分分别给最能反映您的行为的计分项打分。这 10 分既可以分别打给某几项（各项的得分之和必须是 10，可以打以 0.5 结尾的分），也可以只加到某一项上。请把分数填到“答题表”内。

本测验的结果没有正误好坏之分，请您根据自身的实际情况，按照要求认真作答。整个测验大约需要 15 分钟。

(1) 我认为我能为一个集体做什么？

- A. 我觉得我能够很快发现并利用新的机会。
- B. 我能够与各种人融洽相处。
- C. 我生性爱出点子。
- D. 我擅长围绕集体目标甄选有用的人才。
- E. 我做事善始善终与我本人的高效率有很大关系。
- F. 只要最终能出成果，我耐得住一时的寂寞。
- G. 我通常能感觉出哪种办法是现实可行的。
- H. 我能够不带个人偏见地提出合理的、可供选择的方案。

(2) 假如我在与他人合作中有什么不足，很可能是：

- A. 如果会议安排、主持得不好以及结果不理想，我就感到不自在。
- B. 我一向迁就那些有很好的见解然而却无缘发表的人。
- C. 每当人们接触一些新观点，我总爱大侃一番。
- D. 我对目标的看法使我难以热情爽快地与同事合作。
- E. 当需要完成某件事情时，有时候我会表现出盛气凌人的样子。
- F. 要让我挑头做事很难，或许我过于在乎别人的态度了。
- G. 我容易陷入纷扰的思绪，以致不能专注于眼前的事情。

H. 同事们总认为我考虑问题太细，杞人忧天。

(3) 当参与一个项目时：

- A. 我有不用施加压力也能影响他人的本事。
- B. 我处事谨慎，马虎的错误不会重犯。
- C. 如果会议跑题、空耗时间，我不会坐视不管。
- D. 我能不负众望发表独到见解。
- E. 我随时都能出于公心支持好的建议。
- F. 我很关注新观念、新事物的发展动态。
- G. 我相信我的判断力有助于做出正确决策。
- H. 主要的工作由我来抓落实是能让人放心的。

(4) 参与集体事务，我所特有的方式是：

- A. 我个人保持一种加深对同事了解的兴趣。
- B. 我愿意对他人的看法表示质疑，即便处于少数地位也将保留自己的看法。
- C. 我通常能找到辩论的机会驳倒不成熟的建议。
- D. 我认为当一项计划要求付诸实施时，我有能使之操办起来的本事。
- E. 我通常别出心裁给大家一个惊喜。
- F. 凡是我亲手经办的事我总有点追求尽善尽美。
- G. 我乐于运用本单位以外的关系。
- H. 当我倾听各种意见时，一旦需要做出决定，我会马上拍板。

(5) 对一份工作感到满足是因为：

- A. 我喜欢分析形势，比较各种可能的选择。
- B. 我对能找到解决问题的实际方案有兴趣。
- C. 我希望我能建立良好的工作关系。
- D. 别人做决定会听我的意见。
- E. 我能接触到或许能提供新见解的人。
- F. 我能让别人同意一项必须实施的行动步骤。
- G. 我感到在自己所处的部门能够以全部精力投入工作。
- H. 我希望找到一片扩展想象力的天地。

(6) 如果突然领受一项艰巨的任务，时间有限，人员生疏：