

<<组织行为学简明教程>>

图书基本信息

书名：<<组织行为学简明教程>>

13位ISBN编号：9787302235200

10位ISBN编号：7302235201

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：陈国海

页数：297

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<组织行为学简明教程>>

### 前言

我编写的《组织行为学》（清华大学出版社出版）教材自2003年第1版到2009年第3版，受到许多高校教师、学生和社会读者的喜爱。

第3版教材内容翔实、篇幅较长、价格稍高，因此本简明教材是在此基础上所做的精简版，适合我国全日制普通院校和职业院校经济、管理专业本科专业课程教学、选修课教学和企业员工自学。

其语言通畅、条理清晰、结构完整、内容充实、例证丰富、体例活泼、方便教学。

每章节的正文内容除了做到少而精外，还在正文之后增加了自测题、心理测试、管理游戏以及案例分析的内容，以使课堂教学形式多样化，更好地增强了师生互动性。

在编写过程中，笔者力求在以下五个方面做出特色：第一，内容简明扼要 本教材对每章正文的理论阐述尽量做到“少而精”。

正文后面的小资料、案例、心理测试、管理游戏等内容都经过精心挑选，严格控制数量和质量。

除简明扼要外，本书还注意内容的科学严谨性，仔细推敲每部分内容的科学性以及逻辑顺序的合理性。

每章末附有相应的参考文献。

第二，例证说明 作者在编写本教材各章节时尽量寻找小资料来说明相应的概念、原理和方法，限于篇幅，每章控制在8~12个左右。

通过阅读相应的小资料，学生易于理解和接受教材所阐述的概念、原理和方法。

本书注重收集具有中国本土特色的小例子。

传统的教科书提供的例子多是关于大型公司或者跨国公司的，而本书适当提供了一些具有本土特色的中小企业的例子，更具实用性。

第三，心理测试 本教材在各章末提供了心理测试，供学生自测。

这些心理测试内容比较新颖，经过作者测试和修订，具有较好的信度和效度。

例如，AB型性格问卷、管理风格调查表、幽默应对量表，这些量表比较简洁，可操作性很强，测试结果比较令人信服。

第四，管理游戏 体验教学是管理科学教学的一种重要方法。

在教师的引导下，通过游戏、情景模拟、角色扮演、户外拓展等多种形式的身心互动，有利于学生体悟组织行为学的一些基本原理和规律。

本书在每章末提供了与本章内容相关的管理游戏，教师可根据场地、器材和时间，认真阅读游戏规则，课前精心准备并试做。

## <<组织行为学简明教程>>

### 内容概要

本书语言通畅、条理清晰、结构严谨、例证风趣、体例活泼，既方便教师教学、增加课堂教学气氛、提高教学效果，也方便学生自学，十分适合作为经管类专业课的本科教材、通选课教材或者企业员工的自学读物，也可作为MBA、EMBA和经管类研究生组织行为学或管理心理学的教材或辅助教材。

组织行为学是现代管理科学的一门核心课程。

《组织行为学简明教程》共分为12章，详细论述并分析了组织中的各种现象，其内容包括：组织行为学概述、知觉与归因理论、个性与心理测验、价值观与态度、激励理论及其应用、群体心理与行为、管理沟通、权力与政治、领导理论、组织文化、组织变革与发展、健康与安全。

## &lt;&lt;组织行为学简明教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 组织行为学概述 第一节 组织行为学的发展 第二节 组织行为学的基本概念 自测题：名词解释 自测题：是非判断题 管理游戏：我的期望 案例分析：如何有效地防止和杜绝工人抽烟 参考文献 第二章 知觉与归因理论 第一节 知觉与社会知觉 第二节 归因理论 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：归因方式测验 管理游戏：九点问题 案例分析：游客拍桌子的原因 参考文献 第三章 个性与心理测验 第一节 个性与个性理论 第二节 个性与职业的匹配 第三节 心理测验 自测题：名词解释 自测题：是非判断题 心理测试：你是A型人格吗 案例分析：宝洁公司的“破坏者” 参考文献 第四章 价值观与态度 第一节 价值观 第二节 态度及其改变 第三节 工作满意度 第四节 组织承诺 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：价值观调查 管理游戏：价值观大拍卖 案例分析：中年人的失落 参考文献 第五章 激励理论及其应用 第一节 内容型激励理论 第二节 过程型激励理论 第三节 激励理论的应用 自测题：名词解释 管理游戏：糖豆 案例分析：两个厂长，两种做法 参考文献 第六章 群体心理与行为 第一节 群体的基本概念 第二节 群体动力 第三节 团队建设 自测题：名词解释 自测题：是非判断题 管理游戏：解手链 案例分析：团队是微软的心脏 参考文献 第七章 管理沟通 第一节 组织沟通原理 第二节 群体决策 第三节 改善管理沟通 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：PAC分析 管理游戏：阅读能力测试 案例分析：AC航班坠落 参考文献 第八章 权力与政治 第一节 权力 第二节 政治 第三节 性骚扰 自测题：名词解释 自测题：多项选择题 心理测试：公司权力阶梯游戏 案例分析：三星的家族式管理 参考文献 第九章 领导理论 第一节 领导概述 第二节 领导特质理论 第三节 领导行为理论 第四节 领导权变理论 第五节 领导理论的新进展和应用 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：管理风格调查表 管理游戏：打造领袖 案例分析：杰出的领导艺术家：杰克·韦尔奇 参考文献 第十章 组织文化 第一节 组织文化概述 第二节 组织文化的作用 第三节 塑造完善的组织文化 第四节 组织公民行为 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：组织文化调查表 案例分析：建造“大家庭” 参考文献 第十一章 组织变革与发展 第一节 组织变革与发展概述 第二节 组织变革的力场分析 第三节 组织变革方式与组织发展干预技术 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 案例分析：韦尔奇的企业再造 参考文献 第十二章 健康与安全 第一节 员工的心理健康与维护 第二节 员工帮助计划 第三节 员工安全心理 自测题：名词解释 自测题：单项选择题 心理测试：应对幽默量表 管理游戏：把紧张吹跑 案例分析：台积电员工帮助计划 参考文献 参考答案

## <<组织行为学简明教程>>

### 章节摘录

第一章组织行为学概述 学习目标 了解组织行为学的发展背景 了解霍桑实验对组织行为学发展的影响 掌握组织行为学的基本概念 掌握组织行为学的研究方法和模型 引例

郭总最近终于深刻体会到了了解员工心理需求的重要性。

起因是他所管理的部门中最得力的三个助手都纷纷离职了。

首先是秦高。

他很年轻，毕业没几年，肯钻研、有干劲、悟性好，就是有点“狂”，自尊心太强。

在试用期内郭总对他的能力很欣赏。

试用结束后，郭总直接安排了一个重要项目给他做。

虽然秦高很努力，但还是没有出色地完成项目。

郭总觉得等项目完了，再好好培养一下他，毕竟自己很欣赏他的能力和作风。

但没等项目结束，郭总就收到了秦高的辞职信。

理由是他认为自己的能力很强，但不被公司认可，所以想另谋出路。

然后是老田。

他是部门的元老了。

在公司里工作了五年，不管什么技术难题在老田那儿都成了小儿科。

部门上下对他都很尊重。

前天老田要求调到其他部门。

老田说起调部门的原因是在一个部门做同样的事情，简单重复，缺乏挑战性。

最后是新来的赵力。

他工作踏实，有研究生学历，在公司的半年里业绩突出，公司已经把他列为重点培养对象。

郭总没想到正准备提拔他的时候他却要离开公司，他的理由是希望到其他企业得到更好的发展。

三个人的突然离职让郭总在工作上很被动，更让他不能理解的是，为什么这些他欣赏的员工都要离他而去呢？

经过几天的冥思苦想，郭总终于有一点理解他们了。

郭总认为是因为三个人的需求不一样，并且公司目前没有满足他们的需求：秦高最大的需求是自己的能力被公司认可，而现实的业绩严重打击了他的自尊心；老田作为老员工，在物质上面已经没有想法，他看重的是如何使自己的能力和技术得到提升；赵力是一名研究生，对自己的期望很高，他的梦想是进外企，而不是在这个小公司踏踏实实地干一辈子。

想到这，郭总似乎明白了一些，作为组织中的一名管理者应该多想想员工的“心”。

## <<组织行为学简明教程>>

### 编辑推荐

简明扼要——理论阐述少而精，小资料、案例、心理测试、管理游戏等经过精心挑选。

例证说明——注重收集具有中国特色的中小企业的案例。

心理测试——提供量表简洁、可操作性强且具有较好信度和效度的心理测试。

管理游戏——通过游戏、情景模拟、角色扮演、户外拓展等实现体验教学。

配套服务——为教师提供免费的教学资源和电子课件，教学

<<组织行为学简明教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>