

教案

| | |
|--------------------|---|
| 實驗名稱 | 壟斷 – 覓價 (香港高級程度會考) |
| 教學目標 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 找出利潤極大化之價格水平是否邊際收益等如邊際成本 ➤ 解釋為什麼當一間公司要使利潤極大化去到均衡點,邊際收益等如邊際成本 ➤ 說明完善競爭公司的受價與壟斷中覓價之分別 |
| 主要名詞 及 概念之闡明 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 壟斷 ➤ 覓價者 ➤ 邊際成本 ➤ 邊際收益 |
| 遊戲前準備 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 由於每一位同學都有屬於他們自己的成本表與答案,老師需要列印二十八份工作紙和答案給學生。如果數量超過二十八,老師可以列印數份,以作補充。 |
| 所需時間 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 二節課,共八十分鐘 |

| 活動項目 | 細節內容 | 所需時間 |
|-------|--|------|
| 活動之講解 | <ol style="list-style-type: none"> 1 老師：假設你剛剛開始做生意，你們會如何釐定商品或服務的價格呢？ 2 (如果課程範圍已經提及，老師或需要和學生重溫在不同之市場結構中覓價或受價之觀念)。 3 老師：今天我們要驗證一個壟斷者如果釐定價格。你們每一個人也是壟斷者及面對自己的成本表。由於你們對這行業不熟識，所以你們沒有需求的資料。故此你們嘗試決定供給量和價格以得到最高的利潤水平。 4 老師分派一份工作紙給每一位學生(可參考 Excel 檔案)。 5 老師：讓我們一起看看工作紙。你們可以看到紙上有你們的編號，因為你們都有自己的一套成本數據，所以這個編號將成為你們在這遊戲的身份。 6 老師：正如我先前所提及，你們只知道自己在這遊戲中的生產成本。這些成本已經在成本表中列出了。花數分鐘去計算剩餘的數據，因為這些數據，對這遊戲是十分有用的。 7 給學生五分鐘時間去計算數據，有需要時可提醒學生如何計算平均成本及邊際成本。 8 (五分鐘後)老師：請在底下的表中的「價格」及「需求量」兩列裡填上你將會出售的數量及價格，並把工作紙交給我。我會擔當市場研究員的角色，告訴你們該價格的需 | 十五分鐘 |

| | | |
|-----------|---|------------------------|
| | <p>求數量。你們應該把資料紀錄在「需求量」一列，並計算出「總收益」。</p> <p>9 老師：爲了能夠計出你們需求量水平的利潤，你需要從總成本中找出相應生產水平。這資料對你決定需求情況是非常重要的。然後，你們可以在需求估計及收益表中把需求情況記下。</p> <p>10 老師：在十期時間內，你們要找出可以使利潤極大化的價格水平和出售量。在第十期完結時，以有最多利潤者爲勝利者。</p> <p>11 老師：由於你並沒有顧客需求的資料，需要自行搜集，故第一至第五期乃試驗期，你在此期間所得的利潤或虧損並不會計算在你完成十期後的總利潤內。</p> <p>12 老師：請勿和同學分享你個人市場狀況，你決定的價格及數量，及你的利潤等資料。由於你們各人都有不同的市場，故分享資料是有潛在危險的。</p> <p>13 這遊戲的每一期是沒有特定的時間，老師可以在前面等候同學索取他們的需求量數據，直至各人都完成十期後，遊戲方可結束。</p> <p>14 討論：</p> <p>14.1 當你的利潤達至最大時，你留意到邊際成本及邊際收益有甚麼特別嗎？(當利潤達至最大時，邊際成本 = 邊際收益。邊際成本是多生產一個單位貨物所付出的額外成本，邊際收益是多售賣一個單位貨物所得到額外收益。如果生產最後一個單位貨物的邊際成本小於(大於)邊際收益，多售賣一個單位貨物所帶來的收益會比成本大(成本會比收益大)，所以利潤會上升(下跌))。</p> <p>14.2 解釋你們如何在試驗期找尋需求表。如果給你們再做一次，你們會否有不同的做法？</p> <p>15 獎勵由第六期至第十期得到最高利潤的人。</p> | <p>五分鐘</p> <p>十五分鐘</p> |
| <p>定義</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 壟斷 – 只有一個銷售者而且沒有一個近似的代用品可以跟他競爭的市場情況。(林, 1998: 71) ➤ 覓價者 – 一個有足夠市場能力去把價格調高(賣少些)或降低(賣多些)的銷售者。(林, 1998: 169) ➤ 邊際成本 – 生產率上升一個單位所增加的總成本。(林, 1998: 138) ➤ 邊際收益 – 多售賣一個單位貨物所引致的總收益轉 | |

| | | |
|-------|--|--|
| | 變。(林, 1998: 33) | |
| 工具 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 列印足夠的學生工作紙給學生 ➤ 勝利者的禮物 | |
| 老師的角色 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ 市場研究員 ➤ 協助活動的進行者 | |
| 參考書目 | <p>實驗來源:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Yandell, D. 2002. Using Experiments, Cases, And Activities in the Classroom 2nd ed. (New Jersey: Prentice Hall). <p>定義:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lam, P. L. 1998. Advanced Level Macroeconomics 3rd ed. (Hong Kong: Macmillan Publishers). | |

附錄 老師需求用品

一個 Excel 檔案內有多份學生工作紙與答案