

101 年公務人員高等考試三級考試試題

類 科：教育行政

科 目：教育心理學

一、解釋名詞

- (一)順攝抑制(proactive inhibition)
- (二)智能三元論(triarchic theory of intelligence)
- (三)情境式學習(situated learning)
- (四)變動時距增強(variable interval reinforcement)
- (五)後設認知(metacognition)

【擬答】：

- (一)順攝抑制(proactive inhibition)

指舊經驗干擾對新經驗回憶的現象。順攝抑制即是構成遺忘的原因之一。如：時序已進入次年，而書寫日期時，往往仍誤寫去年的年分；但是舊經驗未必完全不利於新學習。

- (二)智能三元論(triarchic theory of intelligence)

屬解釋人類智力的理論之一。智力三元論是以美國心理學家斯騰伯格以認知心理學中訊息處理論為理論基礎，在 1985 年提出的一種智力理論。此一理論的要義是，人類智力之內涵係由三種智力所構成：

1. 組合性智力(componential intelligence)，指面對問題時，個體能對問題情境中相關因素認知、比較，從而獲得答案的分析能力(analytical ability)。
2. 經驗性智力(experiential intelligence)，指個體於運用經驗，對問題性質重新思維，重新分析研判相關因素，從而獲得新答案的創造能力(creative ability)。
3. 肆應性智力(contextual intelligence)，指個體與環境互動時，其所表現在改變環境適合自己，或改變自己適應一的實踐能力(practical ability)。

智力三元論是對智力結構的分析解釋，人類用智力解決問題時，實際上是將智力中的分析創造、實踐三種能力連續運用的。故而斯騰伯格稱其理論為連續性智力(successful intelligence)。智力三元論是突破傳統智力測驗觀念的創新構想，傳統智力測驗所測到的 IQ，只能算是智力三元論中的第一類分析能力，不能測出受試者的創造力與實踐能力。

- (三)情境式學習(situated learning)

屬於認知學派的一種學習理論，主張學習應發生在與真實世界相仿的脈絡情境當中，故學習的內容須與生活經驗息息相關。學習是處於(Situated)它所被建構的情境脈絡(Context)和社會文化的活動才得以發展，情境學習特點：

1. 著重學習環境：強調學習活動的真實性，包括認知真實性(專家思考歷程的呈現)和物理真實性(人工智慧、光碟科技、互動軟體、電腦模擬技術及虛擬實境)；採用真實評量。
2. 可培養學習者問題解決的能力。
3. 可引發學習者之互動參與：漸進式周邊參與(legitimate peripheral participation)的設計。

- (四)變動時距增強(variable interval reinforcement)

有時可得到增強，有時不能得到增強，但並不知道何時行為可以得到增強之行為塑造型式；屬不定時間間隔之增強方式。然，凡變動性增強之型式，皆比固定之增強之方式，建立個體之新行為效果為較佳。

- (五)後設認知(metacognition)

是最早由美國心理學家 Flavell 所提出的理論。

1. 定義：後設認知(Metacognition；反省認知、原認知)

(1) Mayer(1987)：是指個人對自己認知歷程的知識和覺察，以及能調節、評價和監控自己思考的能力。

(2) Flavell(1976)：後設認知是指一個人對自己認知的歷程、產品或任何與此歷程、產品有關事物的知識。

公職王歷屆試題 (101 高普考)

(3)張春興(1991)：認為後設認知是對認知之認知，對思考之思考，即比原來所認知者高出一層的認知。

2.後設認知的分類(Flavell,1976)：

(1)後設認知知識(Metacognitive Knowledge)：知人、知事、知術。

(2)後設認知技能(Metacognitive Skill):指隨時機需要的求新求變能力，以及為適應未來的預測與設計能力。

(3)後設認知經驗(Metacognitive Experience):即心得或教訓，是對認知和情意的有意識經驗。

二、試述 E. Erikson 的社會心理發展 8 階段理論中，第 3 階和第 4 階的內容重點和對教養工作的啟示。

【擬答】：

為心理社會論學者 Erikson 所提出，其以自我的發展做為中心思想，其認為個體出生後與社會環境接觸互動而成長，在每個階段皆有其發展的任務及發展危機，發展任務完成即會進入下一發展階段，而發展危機亦是發展轉機，個體的自我可藉此得到充分的發展。

(一)Erikson 心理社會論之基本要義：

1.0-1 歲，發展任務及危機為：信任與不信任。

2.1-3 歲，發展任務及危機為：自主與羞愧。

3.3-6 歲，發展任務及危機為：積極進取與罪惡感。

4.6-12 歲，發展任務及危機為：勤勉與自卑。

5.12-22 歲，發展任務及危機為：自我統合與角色混淆。

6.22-45 歲，發展任務及危機為：建立親密關係與孤離。

7.45-65 歲，發展任務及危機為：經驗傳遞與停滯。

8.65 歲以上，發展任務及危機為：整合與絕望。

(二)依題意就第三階和第四階內容重點和對教養工作的啟示，分述如下：

1. 第三階段為 3-6 歲：

發展任務--自動自發(尤其發展主動性)；發展危機--退縮愧疚(initiative v.s. guilt)：

(1)語言發展已相當成熟，與人溝通時喜歡說也喜歡問。

(2)喜歡在別人面前表現自己。

(3)有性別的意識，認識到男女的角色不同。因此在自我觀念上已開始向所喜歡的人去模仿認同。

(4)在行為表現上常常是有目的的討好父母，希望藉此得到對方的支持。

(5)愛好團體遊戲，艾里克森稱此一時期為遊戲年齡(play age)。兒童在團體遊戲中可以學到團體規範，也可以學到各種角色所負的責任。

(6)從心理社會發展理論的觀點而言，幼稚教育在實施上應以遊戲為主。從遊戲中發展兒童的感官，激發兒童自動自發的活動機會，他才會養成自動自發的性格。反之，將兒童提前置於不成功便失敗的壓力下，其後果不僅「揠苗助長」無濟於事，甚至在人格發展上，養成他以後遇事退縮與事後愧疚的個性。

2. 第四階段為 6-12 歲：

發展任務--勤勉進取(尤其發展勝任感)；發展危機--自貶自卑(industry v.s. inferiority)

(1)在生活上受到團體規範的約束。

(2)在知識學習上受到及格標準的限制。

(3)在精神上受到成功與失敗感的壓力。

(4)在團體中個體之間有了勝負之爭。

(5)按艾里克森的解釋，如果小學兒童在求學過程中，所經驗到的是成功多於失敗，他將因而養成勤奮進取的性格，敢於面對困難情境的挑戰，以後繼續追求成功。反之，如果求學過程中所經驗到的是失敗多於成功，甚至於只有失敗沒有成功，則將養成自貶

自卑的性格，不敢面對困難。

三、進行問題解決時，可採用捷思法思考(heuristics thinking)或算則法思考(algorithms thinking)來促進解題，試述這兩種解題思考的定義、特色，及如何善用。

【擬答】：

捷思法思考(heuristics thinking)或算則法思考(algorithms thinking)二者皆屬問題解決之策略，以下茲就題意分述此二種方式之定義、特色及善用方式：

(一)捷思法思考(heuristics thinking)又稱為捷徑式思考：

1. 定義：遵循經驗法則(rule of thumb)，乃運用問題中的訊息以找出正確或較可能的途徑，也就是利用從過去經驗獲得的一些技巧或規則，將之套用於當前的問題；亦為一種非正式的、直覺的、推測的策略。

2. 特性：可分為以下三種思維型式

(1)可得性啟示法(availability heuristic)：係指人們估計事件可能性的經驗法則，乃根據某個事物與一個典型事物的相似程度而對它進行歸類。在對訊息的正確性與效率之間作抉擇時，往往不會採取 amount 而會用 easy rule，傾向於將判斷奠基於容易獲得的資訊之上。

(2)代表性啟示法(representativeness heuristic)：

①當估計某事件的可能性時，個人可能受到衡量它與母群體之基本特性的相似度所影響，產生以「相似度」取代「可能性」之思考謬誤現象。

②誤用原型或忽略基本率(base rate)。

(3)定錨捷思法(anchoring heuristic)：

又稱定錨偏誤(anchoring bias)，是指當判斷一些事件或結果的機率值時，個人根據初始的數值所做的調整(不論是向上或向下調整)往往不充分，以至於產生了偏誤。

3. 善用方式：可用於快速提取知識，有時可以有效的解決問題，但因採直覺思維而影響認知之正確性，有時卻無法達成問題解決之目的。

(二)算則法思考(algorithms thinking)：

1. 定義：又稱定程式思考、程式思考；乃按部就班之思考方式，適合有組織、有答案的問題。

2. 特性：根據問題性質，按照一定程序逐步進行，最後一定可以得到正確答案的一種方法。

3. 善用方式：只要明確了解問題的性質與目的，按圖索驥依照固定程序進行，最後保證求出答案。可用於一般學業成就測驗。

(三)結語：

捷思法思考縱可迅速直觀推論，但採用此一方法解決問題時，無一定程序可循，故而其結果也不能保證得到正確答案。然而，算則法思考則採取一步一步有系統的程序來解決問題，而最終一定會找到解答；但此法費時又費神。因此，學習者若具有分析判斷之技能，適當靈活運用此兩種思考方式，即可達成既迅速有效率而有可獲得正確答案之最終目的。

四、試比較自我效能感(sense of self-efficacy)與自信(self-confidence)的不同，並說明 Bandura(1977, 1986)主張的正確自我效能評估的四個訊息來源及其應用。

【擬答】：

Bandura 的社會學習論中 Bandura 認為人類的學習是個人與社會環境不斷交互作用(reciprocal interaction)的歷程，強調人不僅能看(sight)，亦能洞察(insight)、能有先見之明(foresight)、能於事後獲得瞭解(hindsight)。其理論可分為二部份：

1. 觀察學習(observational learning)，包括注意、保存、付諸行動、動機與增強等四個基本歷程。

2. 行為的自我調適(self-regulation of behavior)，包括自我觀察、自我評估和自我增強等三個過程。

然就題意闡述如下：

公職王歷屆試題 (101 高普考)

(一)自我效能感(sense of self-efficacy)

1.自我效能(self-efficacy)的意義:係指個體對自己的能力及表現的一種主觀評價,影響自我效能的因素有:直接經驗、間接經驗、書本知識或他人經驗及自己身心狀態的評估。

2.自我效能表現在三方面:從事挑戰性的工作、高品質的個體表現及困難任務的持續力。

3.自我效能可分為:

(1)結果期望(outcome expectations):指個體對特定行為是否導致特定結果的預測判斷。

(2)效能期望(efficacy expectations):指在特定情境要求下,個體對自己是否有能力執行特定行為的信心。

(二)自信(self-confidence):

指個人對自己良的信任;對自己所知者與所能者具有的信心;對自己所做的事或所下的判斷不存有疑慮。

(三)自我效能與自信之相異之處:

自我效能與自信之不同處在於自我效能乃用於個體面對具挑戰性之工作時個體是否能產生全力以赴(動機)及面對挫折時是否具有堅持程度。而『自信』則無此具意義。

(四)根據班杜拉研究發現,個人的正確自我評估,得自以下四方面的訊息來源及經驗:

1.直接經驗:指得自以往實際從事同類工作的成敗經驗。

2.間接經驗:指藉由觀察學習間接學得別人的經驗。

3.書本知識或別人的意見:指經由閱讀或跟別人交往獲得的經驗。

4.身心狀況:指參與工作之前個人對自己身心的評估。

公職王