

臺灣綜合大學系統 109 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	心理學概論	類組代碼	A17
		科目碼	A1701
※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。		本科試題共計	9 頁

4. Bandura 為觀察學習的機制提出說明，以下何者為非？
- (A) 藉由古典制約形成
 - (B) 替代性的增強歷程
 - (C) 需要仰賴注意力與記憶力
 - (D) 與動機有關

命中講義第二冊 p.80 Bandura 社會學習理論

社會學習理論 (Social learning theory)

W. Bandura (1977) 認為多數的學習都在社會情境中模仿他人行為時獲得，而決定模仿他人行為，是不需要實質的酬賞，例如：人類的面部表情就有強烈的酬賞與懲罰意味。

他原本是行為主義的信徒，但是以小孩為研究對象時，行為主義有很多無法解釋的現象，因此他慢慢重視認知因素在人類學習所扮演的角色。因此，Bandura 提出了社會學習，所指的社會就是他人，同時也是一種模仿的結果。

Bandura 也發現越引起注意的人越容易被模仿（學識、外貌、權力、地位引起注意的要素），他的理論修正極端行為主義，提倡觀察模仿學習，說明了「以身作則」的重要性。

Bandura 認為在社會環境中，「環境因素」、「個人對環境的認知」、「個人行為」三者交互影響，才能確定學習行為。他認為人類學習有幾個途徑：觀察學習 (observational learning)：個體以旁觀者的角色，觀察他人的行為表現，即可獲得行為改變；替代學習 (vicarious learning)：不需要親身經歷他人行為的結果，我們可以感同身受的瞭解，假若我歷經他人行為結果，我會有何感受；模仿 (modeling)：個體在觀察學習時，重複他人行為的歷程，若觀察經驗更多，我們會將相關的行為原則歸納出來，之後遇到相類似情況，我們就可以表現出來，他稱之為「仿效」。

他所提及的模仿方式有四種：直接模仿，跟著他人做的模仿學習方式；綜合模仿，經模仿歷程而學得的行為，未必得自一個人，而是綜合多次所見而形成自己的行為，例如：看過工人踩高凳修理，又見母親踩高凳取物，而會踩高凳取物；象徵模仿，模仿其性格或行為所代表的意義，例如：睿智、忠心的諸葛亮；抽象模仿：模仿其抽象原則，例如：從解考古題的經驗，學會面對考試題目。

觀察學習需經歷四階段：注意，注意楷模；保持，將觀察轉換成表徵，保持在記憶中；再生，將楷模行為以自己的行動表現出來；動機，適當時機表現所學得的行為。

7. Jean Piaget 認為自我中心觀是哪個階段孩子的認知特徵？
- (A) 感覺動作期 (sensorimotor)
 - (B) 前運思期 (preoperational)
 - (C) 具體運思期 (concrete operational)
 - (D) 形式運思期 (formal operational)

命中講義第三冊 p.74~75 Piaget 認知發展理論

b.前運思期 (Pre-operational Stage) ~2 至 7 歲

運思內容只限感官感覺得到的，operation 意指用抽象性符號代表外界的知識去進行運作，已經可以依賴一些大腦的運作活動，來幫他做運思。可以略分為二階段：

(a)前概念階段~2 至 4 歲

➤ 語言 (Language) ~符號式思考的出現

運用簡單符號從事運思考活動，這是非常重要的轉變，因為有了語言的基本功能，他就有辦法溝通、儲存、分類一些抽象的知識，所以認知功能大幅提升可以表現較佳的語言能力。

➤ 假扮遊戲 (making-believe play)

Piaget 認為透過假裝，兒童可以練習並強化新習得的表徵基模。比較 18 個月大和 2、3 歲兒童的假裝情況，可以發現學前兒童的象徵支配能力有所成長，共有三個重要進步：隨時間過去，遊戲逐漸與現實生活及相關的狀況脫離；遊戲漸漸比較沒有那麼自我中心；遊戲逐漸包含更複雜的基模組合。

兒童會跟社會戲劇遊戲 (sociodramatic play) 中的同儕一起組合假裝基模。

➤ 泛靈論 (Animism)

常將會無生命的物體視為有生命的物體且具有栩栩如生的特質，例如：動機與意圖；像是太陽是活的，晚上沒有太陽只是它累了。當二件事情同時發生時，兒童會假設是其中一件事誘發另一件事，例如：有睡午覺習慣的兒童會認為他若沒有睡午覺是因為現在不是下午。

De Uries (1969) 透過改變動物外表來瞭解兒童是否能區分表象與實在，結果發現 3 歲的

小朋友會誤以為外表改變的貓是一隻狗。為何小朋友區分不出來？Flavell 等人 (1986) 認為是因為他們不熟使用雙重表徵 (同時使用多於一種的方式去表徵物體~DeLoache (1987))。

➤ 以自我為中心 (Egocentrism)

即只能以自己的觀點看世界，沒有相對性觀點，運思的內容只限感覺經驗所能察覺，因為小朋友腦內的想像，一定是看的見、聽的到的東西，比較難想像看不到、聽不到的。

例如：Piaget 設計了「三山問題」的實驗說明「自我中心」，內容為研究者提供一個放有三座不同高度山丘模型的桌子讓兒童可以在四週走動，接著要求兒童站在桌子的一邊而將一個娃娃隨意擺放在桌面的各個角落 (其山丘可擁有與該兒童不同的視角)。而此時請兒童選出一張娃娃所看到的山丘圖片，大多數的兒童會選擇他們自己所見的山丘圖片。

9. 心理物理學 (psychophysics) 經常探討下列何者？

- (A) 感覺和知覺的關聯
- (B) 大腦接收刺激時的神經電生理
- (C) 感覺和外刺激刺激關聯
- (D) 人體能承受物理刺激的最大閾值

命中講義第二冊 p.30 心理物理學

肆、研究取向

一、心理物理學

為了要得知個體對於物理刺激強度與感覺強度間的關係，心理物理學家利用數學函數來表達二者間的關係。

11. 以下何者通常不算是情緒的組成成分？

- (A) 認知評估
- (B) 思考-行動傾向
- (C) 對情緒的反應
- (D) 個體與環境的關係

命中講義第一冊 p.91 情緒的定義

1. 情緒的定義：

情緒是當個體受到外在或內在刺激時，所造成自覺的心理失衡狀態，在此狀態下個體除了有主觀的感受外，也將伴隨著生理變化及情緒反應。當個體對情境賦予不同意義時，其情緒的

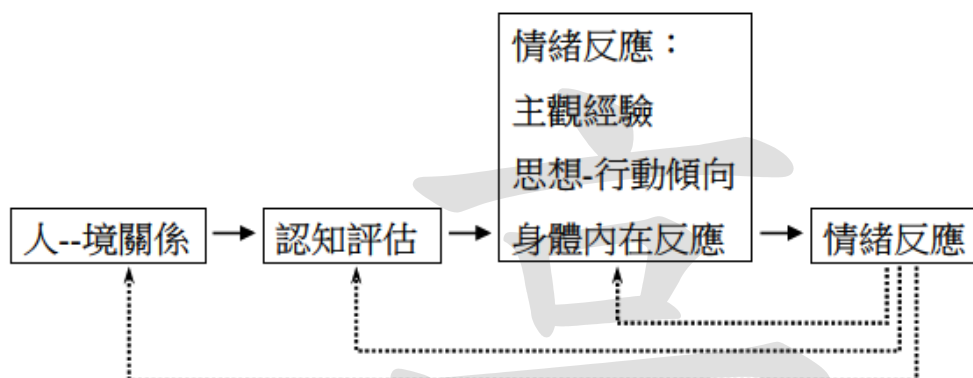
表達也有所不同。例如：同學稱讚你的髮型很好看，當你對此稱讚的解讀是認為同學在諷刺你，則你可能會做出不善意的回應；或是你認為同學是真心稱讚你，則你可能會做出微笑善意的回應。

情緒本身包含了不同成分及複雜的運作，而這些成分沒有一項本身即是情緒，而是所有情緒的成分整合後，才會產生某一項特定的情緒，而且情緒成分是彼此間相互影響的。

情緒反應涉及的成份：包含認知評估 (Cognitive Appraisal)，指人們對當前情境狀態的個人意義的評估；主觀經驗 (Subjective Experience)，個體私下感受的情緒所帶來的情感狀態和感受；思想與行動傾向 (Thought And Action Tendencies)，個體以特定的方式行動或一種思想上的衝動；個體的生理反應，特別涉及了自主神經系統 (autonomic nervous system, ANS)；臉部表情，個體臉部特定肌肉以特定的活動方式來表達情緒；情緒反應 (Responses to Emotion)，指個體調節、反應或對因應本身的情緒或針對引發情緒所表現的反應。

上述的六個部分都跟人類最終的情緒感受及行為有關，因此情緒的定義並不容易界定，像是結構主義的 Wundt 曾經試圖利用內省法，對於人類情緒進行研究，卻發現所有人的情緒經驗都不盡相同，到最後不得不放棄，但是情緒對人行為影響深遠，直到近幾年，情緒研究的主題才有更多心理學家投入，其中有一些學者對於情緒定義爭論不休，也有一些研究者轉向特定情緒對行為影響，例如：一、Damasio (1994) 觀察到前額葉受傷的病人顯現出情緒與決策的困擾，因而提出情緒能幫助人們做理性選擇的看法，簡稱為 SMH (somatic marker hypothesis)。而前額葉受傷的病人在面臨之前經歷過的情境時，則因缺乏能回想過去經驗且快速反應行為後果的情緒機制，以致於當他們面臨衝突選項時，得花很長的時間做分析，還未必能做出最有利的選擇。

雖然從情緒定義界定不易，但是近年來的研究，也試圖將更多不同情緒狀態區分出來，例如：情緒和心情在許多方面是有差別的，兩者間並不完全相同。情緒會受到特定的人事物誘發，持續的時間比較短，涉及較多成分介入；而心情沒有特定誘發來源，持續時間較情緒來的長，大概是數小時或數日之久。



14. 佛洛伊德認為下列何者在意現實原則 (reality principle)?

- (A) 自我
- (B) 本我
- (C) 原慾
- (D) 超我

命中講義第一冊 p.9 心理分析取向

(二) 心理分析取向

以 Freud(1904)為主要代表人物，並將意識、知覺及記憶等認知概念及其本能想法結合。表示大多數的行為產生來自於潛意識（人們不自知，但卻可以影響其行為的思想，情感和慾望…等）。

1. 性本能 (Sexual Instinct)：

人為何會產生行為，是因為內在動力驅使，此內在動力是生物的性本能，其目的是個體存活、種族延續，而且此種動力產生行為是不需學習，稱之為本能。上述所談的行為表現皆由生之本能 (Eros) 驅動。相較於此，經歷過戰爭洗禮後，Freud 將另一種本能納入，稱為死之本能 (Thanatos)，用以解釋為何攻擊行為會發生。

2. 潛意識 (Unconsciousness)：

只潛藏在意識之下，不為個體所知覺的心理狀態，這些本能及原始衝動都是個體無法察覺到的。但是潛意識如何決定行為，主要是因為人的意識包含幾個不同的人格結構間互動所造成，分別是：

- (1) 本我 (Id) 遵循享樂原則，擁有慾力 (Libido) 的能量，以攻擊及性本能方式影響行為。這一些原始的衝動、需求、必須被立即滿足本我需求。
- (2) 自我 (Ego) 遵循現實原則，是可以察覺到的意識，並且要協調環境、本我與超我的衝突，只是自我功能很弱。
- (3) 超我 (Superego) 遵循道德原則，是一種內化規範，經父母學習來的、壓抑本我的快樂原則，要求個體性本能滿足必須遵守社會規範，所以本我跟超我常發生衝突。

15. Kohlberg 等人的研究如何評估道德發展？
- (A) 計算在道德困境中正確判斷的數量
 - (B) 評估在決策時能超脫個人利益考量的程度
 - (C) 比較在兩種道德情境實驗中的作業反應時間
 - (D) 探討在道德兩難情境中做決策的理由

命中講義第三回 p.98 Kohlberg 道德發展的研究方法

a. 研究方法

道德困境→故事→Moral Judge→Reasoning，並列舉判斷的理由。Kohlberg 提出一故事，藉著故事呈現道德上的兩個難題，來試圖界定道德判斷的發展是否具有普遍的階段，其故事內容為：有一個男人瀕臨死亡的妻子需要一種藥才能救她，但他負擔不起，於是便請求藥商以便宜一點的價格賣給他，但藥商不只拒絕，還特意提高價格，因此此人趁半夜去藥房偷藥，卻被自己朋友藥房伙計看到，隔天藥房伙計才告發。請問偷藥的人行為對嗎？藥商行為對嗎？藥房夥計對嗎？

Kohlberg 的研究重點在於收集二個訊息，一個是判斷結果；另一個是推論理由，透過此故事所獲得的答案來劃分出來的階段。例如：不同意此人偷要是因為「假若偷藥，會被抓進監獄」。而此者所歸結出的答案被歸入第 I 層級，或稱為前俗例期，因為是以結果的處罰作為衡量個人行為對錯的依據（Kohlberg 相信所有的孩子在 10 歲以前都屬於前俗例）。到了 10 歲以後，13 歲以前的孩子都處於俗例期的階段，因為他們開始以別人的動機來衡量行為。

例如：或是同意此人應該偷藥是因為「假若太太死掉，他會很傷心」。而他繼 Piaget 後認為只有獲得形式運思期的人，才有可能具備後俗例期所需具有的抽象思維，也就是其行為動機為道德原則來評估。

發展階段：

26. 下列何種效果會導致內在動機的降低？
- (A) 過度規則化 (overregulation)
 - (B) 過度辯證 (overjustification)
 - (C) 過度外推 (overextrapolation)
 - (D) 過度引申 (overextension)

命中講義第二回 p153 自我知覺理論：過度申辯效應

一般的歸因大多是指對他人行為的歸因，而自我知覺理論就是在探討由自己的行為，去歸因自我內在態度或動機，由於個體不知道自我內在的態度或動機只好去推論，但所得到的行為結果對自己不合理卻又必須去做時，就會產生過度申辯效應 (Overjustification Effect)。也就是說當行為結果不利於己或是報酬很少時我們就會做一內在歸因，使自己產生的行為合理化。

過度申辯效應 (Overjustification Effect) ~ 遊戲工作化

33. 以下何者並非 Alan Baddeley 提出工作記憶 (working memory) 的概念內涵？
- (A) Central executive
 - (B) Episodic buffer
 - (C) Visuospatial sketchpad
 - (D) Semantic loop

命中講義第二回 p.87 Baddeley 工作記憶理論

➤ 工作記憶 (Working memory)

Baddeley & Hitch (1974) 所提出的整合性理論，Baddeley 認

為工作記憶其實是延伸了 LOP 的看法，並且修正過去對短期記憶的一些不合的論點，因為 Atkinson 與 Shiffrin 的論點是認為記憶應該反應出保留多久與保留多少，所以在討論短期記憶的功能上，好像忽略了記憶最重要的功能～解決問題。

所以 Baddeley 認為將代表著被動及靜態觀點的短期記憶，更改為工作記憶，並且重新界定工作記憶的機制。Baddeley 在 1974 年初步認為人類的工作記憶包含三個主要部位，分別是：視空間素描版 (visuospatial sketchpad)，主要會短暫保留一些視覺影像，保留時間長，會涉及頂葉與左額葉的激發，反之，保留時間短，會涉及枕葉與右額葉；咬音迴路 (phonological loop，聽覺緩衝器)，可以短暫保留語言理解與聽覺覆誦的內在訊息，我們所熟知的 7 ± 2 items，便是由此處負責，與雙側額葉及頂葉激發有關；中央執行 (central executive)，主要是協調與支配注意力運作，與額葉激發有關。

Baddeley(2000a)納入一個新的成分～事件緩衝器 (episodic buffer)，是容量有限的機制 (記憶廣度修改為 5 items，並由此處負責)，除了額葉與顳葉外，還有部分的海馬迴。這個成分與視空間素描版和咬音迴路，直接與長期記憶的對應內容連接在一起，像是咬音迴路與長期記憶的語言、視空間素描版與視覺和語意、事件緩衝器

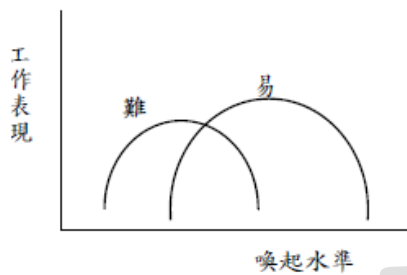
與情節記憶。整個長期記憶是固態系統，工作記憶是動態系統。

40. 何謂 Yerkes-Dodson law?
- (A) 個體處於高度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
 - (B) 個體處於中度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
 - (C) 個體處於低度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
 - (D) 個體的生理激發狀態與作業表現呈現對數關係

命中講義第一回 p.96 情緒與工作表現：葉杜二氏法則

3. 情緒的現象

情緒與工作表現



個體須在適度的情緒緊張狀況下，才能有最好的工作表現。由葉克斯（R.M.Yerkes）與杜德遜（J. D. Dodson），經實驗研究歸納出一項法則，用來解釋心理壓力、工作難易度以及工作表現三者間的關係，工作表現的優劣將會因工作性質的難易度與心理壓力高低而有所不同。在簡單易為的工作情境下，較高的心理壓力將產生較佳的工作績效；在複雜困難的工作情境下，較低的心理壓力將會產生較高的工作績效，此一法則稱為葉杜二氏法則（Yerkes-Dodson law）。例如：當我們在進行複雜困難的工作時，須擁有較多且充分的認知資源，當心理壓力過高時，會影響到個體的認知資源使用情形，此時思考若稍有疏失時，則難免會忙中出錯；簡易工作大都為重複性質，重複性質高的工作在長期下會轉變為自動化，至此則不須認知思考，若有心理壓力存在，不但不影響自動化功能，反而有可能做自動化的速度提升。

45. 以下何者不是 Big Five 裡描述的人格特質向度？

- (A) Trustworthy
- (B) Conscientious
- (C) Agreeable
- (D) Extrovert

命中講義第三冊 p.29~30 五大特質理論

D. Big five~五大特質理論

經過這麼多的研究，我們對於真正有幾個人格因素，仍沒有一致的看法，原因在於各個研究者所放入的特質內容各不相同或是放入分析的資料型態不同；使用分析方法不同；或是研究者的偏好不同，例如：偏好條理詳盡人格描述的研究者，會設定較抽象的效標而接受較多的因素。然而不管這些差異，許多特質研究者間出現了一致性，認為以下五個特質向度是為最好的組合，稱之為 Big Five，由 Norman（1963）整理前人研究所提出比較穩定的五個特質向度，而 Goldberg 將五大因素分別命名為 OCEAN：

(a) Openness

主動尋求且體會經驗的程度

開放性：好奇、興趣廣泛、創造性、獨創性、想像力、非傳統的

(b) Conscientiousness

個人組織性、持續性及目標取向行為之動機

嚴謹性：仔細、整齊、負責任的、審慎的

(c) Extraversion

人際互動與其強度

外向性：愛說話、坦白公開、冒險的、具社會性的

(d) Agreeableness

個人在思想、情緒、行動上從同情到反對的連續向度之人際取向

友善性：好脾氣、不忌妒、溫和、輕柔、善合作的

(e) Neuroticism

適應性 VS 情緒不穩定

神經質：多慮、緊張、不安、慮病、情緒化、自卑

高
黑點