

97 學年度教育研究所「心理學」

◎ 注意事項：

- 一、 本試題共有四大題，總分一百分。
- 二、 作答時請先標明題號，否則不予計分。

壹、說明下列各題兩個名詞相異之處，每題 6 分，共 30 分。

- 一、 同化 (assimilation) 與調適 (accommodation)
- 二、 認知 (cognition) 與後設認知 (metacognition)
- 三、 場地獨立 (field independence) 與場地依賴 (field dependence)
- 四、 批判思考技巧 (critical thinking skill) 與批判思考意向 (critical thinking disposition)
- 五、 認知失調 (cognitive dissonance) 與自我欺騙 (self-deception)

貳、美國耶魯大學心理學教授 Robert Sternberg 的「心智自我管理理論」將思考風格分為五個層面，十三種型態。以範圍 (scope) 層面而言，可分內在 (internal style) 及外在 (external style) 兩種型態，請解釋此兩種型態 (5 分)。試舉例說明教師教學時應如何活用學生的思考風格—內在及外在兩種型態，提升學習成效。(15 分)。

(下頁仍有題目，請繼續作答)

本試題是否可以使用計算機： 可使用， 不可使用（請命題老師勾選）

考試日期：0302，節次：2

參、先備條件（或稱為先備知能，prerequisites）常被視為是有效教學與學習之一重要影響因素，而描述課業（task description）以及課業內容分析（task analysis）則為評估先備能力歷程中常見的步驟。請試就以下各點，分別簡述（共 25 分）：

- 一、先備能力、描述課業以及課業內容分析的意涵（15 分）。
- 二、任選一特定教學目標，陳述先備能力分析之步驟，以及用以調整教學的原則與方法（10 分）。

肆、數位學習遊戲（digital game-based learning）的教育潛能與其對學習成效的影響已為一重要研究領域。請就以下兩點回應（共 25 分）：

- 一、試舉兩個動機理論，就數位學習遊戲整合於教育情境運用，得以吸引、維持學童學習動機之原理，簡要陳敘與分析之（15 分）。
- 二、以上述兩項動機理論為基礎，發展有利學習動機提昇的五項數位學習遊戲環境之設計原則（10 分）。