

【 種・心理 例題1 】

スパーリング (Sperling, G.) が、感覚記憶の性質を明らかにするために初めて使用した部分報告法に関する記述として妥当なのはどれか。

1. ランダムな数字や文字の系列を読み上げ、それを順序どおりに再生させ、再生数をカウントする。
2. 複数の文を一つずつ提示し、それらを音読させながら、文中の下線部分の語句を記憶させる。音読後に、下線部分の語句を再生させ、再生語句数を算出する。
3. 文字配列を短時間提示し、直後に報告すべき文字列の位置を指示し、その再生率を算出する。
4. 40語程度の単語リストを提示し、提示順序と関係なく自由な順序で単語を再生させ、リスト内で提示された順序と再生成績の関連を検討する。
5. 無意味綴りのリストを完全に覚えさせた後で、一定の時間をおいて再び完全に覚えさせ、それに要した時間と最初に要した時間の比を算出する。

【 種・心理 例題 2 】

デイシ (Deci, E.L.) の認知的評価理論に関する次の文中のア～ウに入る語がいずれも正しいのはどれか。

デイシはパズルを用いた実験によって、内発的動機づけと報酬との関係について検討した。金銭的報酬と社会的報酬 (ほめる)、無報酬の3条件の内発的動機づけの高さを比較した結果、金銭的報酬を与えられた被験者は他の条件と比べて内発的動機づけが なることが示された。これを と呼ぶ。

デイシの認知的評価理論によれば、この現象は金銭的報酬によって の程度が低下することに原因があるとされている。

	ア	イ	ウ
1.	高く	アンダーマイニング効果	自己決定
2.	高く	アンダーマイニング効果	随伴性の認知
3.	高く	ピグマリオン効果	随伴性の認知
4.	低く	アンダーマイニング効果	自己決定
5.	低く	ピグマリオン効果	随伴性の認知

【 種・心理 例題3 】

テイラー（Taylor, F.W.）の科学的管理法に関する記述として妥当なのはどれか。

1. 生産性・効率性は、労働者の誇りなどの情緒的要素や人間関係などの社会的要素の影響を受けるとした。
2. 組織を権力闘争の場として捉え、組織の権力構造が、経営戦略の行方に重要な影響を及ぼすことは避けられないと考えた。
3. 組織を機械のイメージで捉え、生産効率の面から作業行動を分析し、労働者の賃金の支払い方や休憩時間の長さ、照明の明るさなどを設定することを提唱した。
4. 組織を社会や環境の変化に適応して発達する、一つのまとまりを持つ生命体のように捉え、環境に適応していかなければ組織の存続は難しいとした。
5. 組織を集合的情報処理を行うものとして脳のイメージで捉えようとし、外部からもたらされる情報を正確に処理して、的確な判断を下すことが大切であるとした。