

2022年10月高等教育自学考试全国统一考试

人员素质测评理论与方法

(课程代码 06090)

注意事项:

1. 本试卷分为两部分, 第一部分为选择题, 第二部分为非选择题。
2. 应考者必须按试题顺序在答题卡(纸)指定位置上作答, 答在试卷上无效。
3. 涂写部分、画图部分必须使用2B铅笔, 书写部分必须使用黑色字迹签字笔。

第一部分 选择题

一、单项选择题: 本大题共20小题, 每小题1分, 共20分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的, 请将其选出。

1. _____是一种以选拔优秀人员为目的的测评
A. 选拔性测评 B. 配置性测评
C. 开发性测评 D. 诊断性测评
2. _____建立世界上第一个心理实验室
A. 威廉·冯特 B. 阿弗莱德·比奈
C. 西蒙 D. 斯特朗
3. 在标准化的智力和人格测验中, 信度系数应以_____左右为宜
A. 0.6 B. 0.7
C. 0.8 D. 0.9
4. 项目分辨力的值不小于_____表示项目质量为优秀
A. 0.19 B. 0.2
C. 0.3 D. 0.4
5. 鲁利亚的大脑功能模型将人的大脑分为唤醒、编码加工和计划监控能力, 它们分别处于这三个层次上的规律是
A. 从低级到高级 B. 从高级到低级
C. 无规律 D. 平行的
6. 卡特尔16种人格因素测验可以在_____分钟内测量出16种主要人格特征
A. 15 B. 30
C. 45 D. 60

7. 艾森克提出的决定人格的基本因素不包括
A. 内外向性 B. 神经质
C. 精神质 D. 效用质
8. 罗夏墨迹测验中, 罗夏设计了_____张墨迹图片组成测验
A. 2 B. 3
C. 5 D. 10
9. 无领导小组讨论根据_____可以分无情境性的和情境性的无领导小组讨论
A. 讨论的主题及背景的情境性 B. 是否给被测评者分配角色的角度
C. 在讨论中产生和存在的相互关系 D. 与工作情景的关系
10. 无领导小组讨论结构的评定, 如采用十分制法则_____分表示缺乏大局观
A. 1~3 B. 4~7
C. 8~10 D. 0
11. 文件筐实验从时间成本上看, 题目编制一般要求
A. 7天 B. 一个月以上
C. 15天 D. 10天
12. 文件筐实验的实施阶段不包括
A. 宣读指导语 B. 公布结果
C. 评价阶段 D. 实验实施过程
13. 角色扮演法按_____不同可以分为案例分析型, 问题解决型、技能考察型、沟通型
A. 任务性质和类型 B. 被测人数
C. 角色安排 D. 目的
14. 角色扮演法评价标准的确定如采用十分制, _____分表示个人主义很强
A. 0~3 B. 4~6
C. 7~9 D. 10
15. 管理游戏的题目设计的原则不包括
A. 针对性 B. 仿真性
C. 趣味性 D. 易操作
16. 管理游戏评定结果的评定原则不包括
A. 公正性 B. 客观性
C. 普遍性 D. 灵活性
17. 冰山模型描述了5种类型胜任力特征, 其中属于水上部分表层特征的是
A. 社会角色 B. 自我形象
C. 知识 D. 特质
18. 胜任力模型的结构中, _____是在确定了某职位的胜任力特征维度后, 对每一个大的胜任力特征维度用几个方面的行为来描述
A. 层级式胜任力模型 B. 簇型胜任力模型
C. 盒型胜任力模型 D. 锚型胜任力模型

19. 结构化面试的效度范围是
- A. 0.12-0.33 B. 0.14-0.33
C. 0.33-0.65 D. 0.35-0.62
20. 通过询问并获取被面试者一系列关于其过去职位信息进行的面试是
- A. 情景化面试 B. 职位追溯面试
C. 行为面试 D. 资格面试

二、多项选择题：本大题共 5 小题，每小题 2 分，共 10 分。在每小题列出的备选项中至少有两项是符合题目要求的，请将其选出，错选、多选或少选均无分。

21. 金兹伯格和萨帕提出的影响个人职业选择的因素包括
- A. 现实因素 B. 教育因素
C. 情感和个性因素 D. 价值因素
E. 生理因素
22. 加德纳的智力多元论认为人类应该拥有的智力形式包括
- A. 语言 B. 数学逻辑
C. 空间 D. 音乐
E. 运算
23. 以下属于创造力倾向测试的有
- A. 加利福尼亚大学分散思维测评 B. 托兰斯创造思维测评
C. 芝加哥大学创造力测验 D. 明尼苏达空间关系测试
E. 计算机能力测试
24. 自陈量表的特点有
- A. 测量工具一般是调查表（多为客观测验的形式）
B. 题目编制的数目多
C. 多个分测验（分量表）
D. 纸笔形式
E. 易受反应定势和反映形式影响，采取措施识别和控制这种影响
25. 小组讨论的题目设计包括
- A. 工作分析 B. 明确测试维度
C. 明确测试对象 D. 材料收集与整理
E. 编制讨论题

第二部分 非选择题

三、填空题：本大题共 10 小题，每小题 1 分，共 10 分。

26. 人员素质测评的核心思想是：“人一岗匹配”或“_____匹配”。
27. 人员素质测评的_____功能是通过测评结果的及时反馈，能够使信息接收者了解测评对象的整体或某一方面的信息。
28. 所谓_____测验就是能以相同程度测量某一心理特质的测验，又称等价测验。
29. 斯皮尔曼认为一般的能力和一组_____的能力构成智力。
30. _____倾向成套测评是美国劳工部从 1934 年开始用 10 多年时间制订的。
31. 麦尔斯-布瑞格斯类型指标是一种_____型、自我报告式的人格评估工具。
32. _____测验一般是由图画组成。画中有两人，其中一人说足以引起另一人生气或陷入挫折情境的话，要求被测评者体会后者当时的感受，写下后者要回答的内容。
33. 文件筐实验的测试材料，一般包括_____和各种用来测试的文件。
34. 角色扮演法的情境设计的主要原则是_____、典型性、具体而适中。
35. 管理游戏是通过_____的方式来模拟真实情境的评价中心测评方式。

四、名词解释题：本大题共 5 小题，每小题 3 分，共 15 分。

36. 人力资源
37. 特殊能力测试
38. 投射法
39. 无领导小组讨论
40. 角色扮演

五、简答题：本大题共 5 小题，每小题 5 分，共 25 分。

41. 简述常用的信度估算方法。
42. 简述投射测验的缺点。
43. 简述无领导小组讨论的优点。
44. 简述文件筐实验的优点。
45. 简述胜任力建模的原则。

六、论述题：本大题共 2 小题，每小题 10 分，共 20 分。

46. 论述管理游戏的特点。
47. 论述面试的主要内容。