

2021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. 以选拔优秀人员为目的的测评是

A. 配置性测评	B. 选拔性测评
C. 开发性测评	D. 诊断性测评
2. 利用适当的测评方式和测量工具, 甄别出被评价者之间的能力、素质和人格等各方面的个体差异, 衡量其各方面的优劣和水平高低, 这是人员素质测评的

A. 辨识功能	B. 反馈功能
C. 导向功能	D. 激励功能
3. 将人置于组织环境中, 考虑组织中员工之间的匹配和员工个人特点与组织特点的匹配, 这是

A. 黑箱理论	B. “人一岗匹配”理论
C. “人一组织匹配”理论	D. 人力资本理论
4. 卡特尔液态、晶态智力模型认为, 信息加工和问题解决过程中表现出来的能力是

A. 液态能力	B. 晶体能力
C. 一般能力	D. 特殊能力
5. 瑞文标准推理测评是一种

A. 纯粹的文字智力测评	B. 纯粹的非文字智力测评
C. 纯粹的文字能力测评	D. 纯粹的非文字能力测评

6. 测评者首先评估个体的现有能力, 再给予个体平等的学习机会, 由测评者提供标准化的干预, 再进行复测, 以考察被测评者经过学习后的能力改变, 这种测评方法属于

A. 静态测评方法	B. 动态测评方法
C. 纵向测评方法	D. 横向测评方法
7. 明尼苏达空间关系测试属于

A. 文书能力测试	B. 机械能力测试
C. 创造能力测试	D. 思维能力测试
8. 根据某种理论或推理选择测试题目, 这是自陈量表编制的

A. 逻辑法	B. 经验法
C. 同质法	D. 综合法
9. 对投射测验法分类, 要求被测评者根据所看到的编造或创造一些东西, 如故事、图画等, 这是

A. 联想法	B. 构造法
C. 完成法	D. 表露法
10. 罗夏墨迹测验中, 如果被测试者定位得分为Dd分, 表示被测试者

A. 有高度组织能力	B. 有抽象思维能力
C. 有具体的少创见性的心理能力	D. 有特殊的知觉
11. 无领导小组讨论中, 强调被测评者的正面接触和竞争, 这是

A. 讨论参与的平等性	B. 讨论过程的“赛马效应”
C. 活动的模拟仿真性	D. 评价结果的公平性
12. 让被测评者就一个开放式的问题展开讨论, 阐述自己的观点, 并试图说服他人, 最终达成统一意见的测评方法属于

A. 无情境性的无领导小组讨论	B. 竞争性的无领导小组讨论
C. 合作性的无领导小组讨论	D. 定角色的无领导小组讨论
13. 文件筐实验测试

A. 被测评者的写作能力
B. 被测评者的综合分析能力
C. 被测评者的团队合作能力
D. 被测评者的组织、分析、协调、计划、决策、分派任务等能力
14. 一般要求对文件进行轻重缓急的分类, 按正常的程序执行, 属于常规正常的文件, 这类文件归属于

A. 完善类文件	B. 批阅类文件
C. 决策类文件	D. 无效类文件
15. 角色扮演法可分为两类: 一类是角色安排十分清晰的, 另一类是角色安排比较模糊。其分类依据是

A. 被测人数的多少	B. 情景主题的不同
C. 任务类型的不同	D. 角色安排的不同

16. 在角色扮演法中, 要求被测评者对给定的案例进行必要的分析和处理, 提出解决方案和措施, 属于
- A. 案例分析型 B. 问题解决型
C. 技能考核型 D. 沟通型
17. 管理游戏充满趣味性和启发性, 往往会有一些突发的事件的安排, 可以测评被测评者的
- A. 沟通能力 B. 情绪稳定性
C. 应变能力和抗压能力 D. 管理和组织能力
18. 着眼于提高会议效率的管理游戏称为
- A. 会议游戏 B. 破冰游戏
C. 压力缓解游戏 D. 激励游戏
19. 根据行业关键成功因素开发胜任力的建模方法是
- A. 战略导向法 B. 行为访谈法
C. 标杆研究法 D. 问卷调查法
20. 在非结构化面试中, 主要是通过应试者对问题的回答来考察其能力要素的情况, 因此能客观地选拔出适当的应聘者, 其关键是
- A. 能力特征细化 B. 面试官的专业训练
C. 制定具体的评分准则 D. 把各种能力分解为若干要素

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. 下列选项中, 不属于特殊人群智力测评的有
- A. 对婴幼儿测评 B. 对言语障碍者测评
C. 平面图判断 D. 形状匹配测试
E. 名词比较测试
22. 一般较通用的投射测验法有
- A. 联想法 B. 构造法
C. 选择或排列法 D. 完成法
E. 表露法
23. 文件筐实验的优点包括
- A. 测评情境具有高仿真性 B. 测试效度良好而明显
C. 测评方式灵活和简单 D. 开放性明显
E. 成本低、过程简单
24. 角色扮演法的缺点包括
- A. 是学习性较弱的方法 B. 测试主题和场景难于把握
C. 测试题目的安全性难以保证 D. 被测评者的表演质量参差不齐
E. 对主考官及合作者要求较高

25. 管理游戏的主要测评要素包括
- A. 沟通能力 B. 模仿能力
C. 团队合作能力 D. 创造性思维能力
E. 应变能力

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. 配置性测评是以_____合理配置为目的的测评。
27. 韦克斯勒智力测评计算人的_____, 其公式是 $IQ=100+15Z=\frac{100+15(X-M)}{S}$ 。
28. 把无领导小组讨论划分为无情境的无领导小组讨论和情境性的无领导小组讨论的标准是_____。
29. 无领导小组讨论结果评定的原则包括_____、过程优先原则和客观公正原则。
30. 文件筐的开放性特点, 保证被测评者参与的_____。
31. 文件筐实验中, 所需要处理的文件有三类: 完善类、_____和批阅类。
32. 在构成角色情境的因素中, 一般通过构建处理人物互动关系的模型作为角色情境, 而这种关系一般是_____。
33. 角色扮演法情境设计原则是自然真切、_____和具体而适中。
34. 为实现“如何打破僵局, 使一个团体增强了解和信任, 以尽快的速度彼此熟悉, 增强团队意识, 实现更好的沟通和合作”而设计的管理游戏称为_____。
35. 管理游戏题目设计的原则包括_____、仿真性原则和趣味性原则。

四、名词解释题: 本大题共 5 小题, 每小题 3 分, 共 15 分。

36. 素质
37. 信度
38. 智力测评
39. 一般能力
40. 人格

五、简答题: 本大题共 5 小题, 每小题 5 分, 共 25 分。

41. 简述影响信度的因素。
42. 简述常见的能力测评工具。
43. 简述人格测验时应注意的问题。
44. 与自陈量表法相比, 投射测验法的优点。
45. 无领导小组讨论的题目形式主要有哪些类型?

六、论述题: 本大题共 2 小题, 每小题 10 分, 共 20 分。

46. 论述胜任力模型在未来的发展趋向。
47. 论述面试的误区。