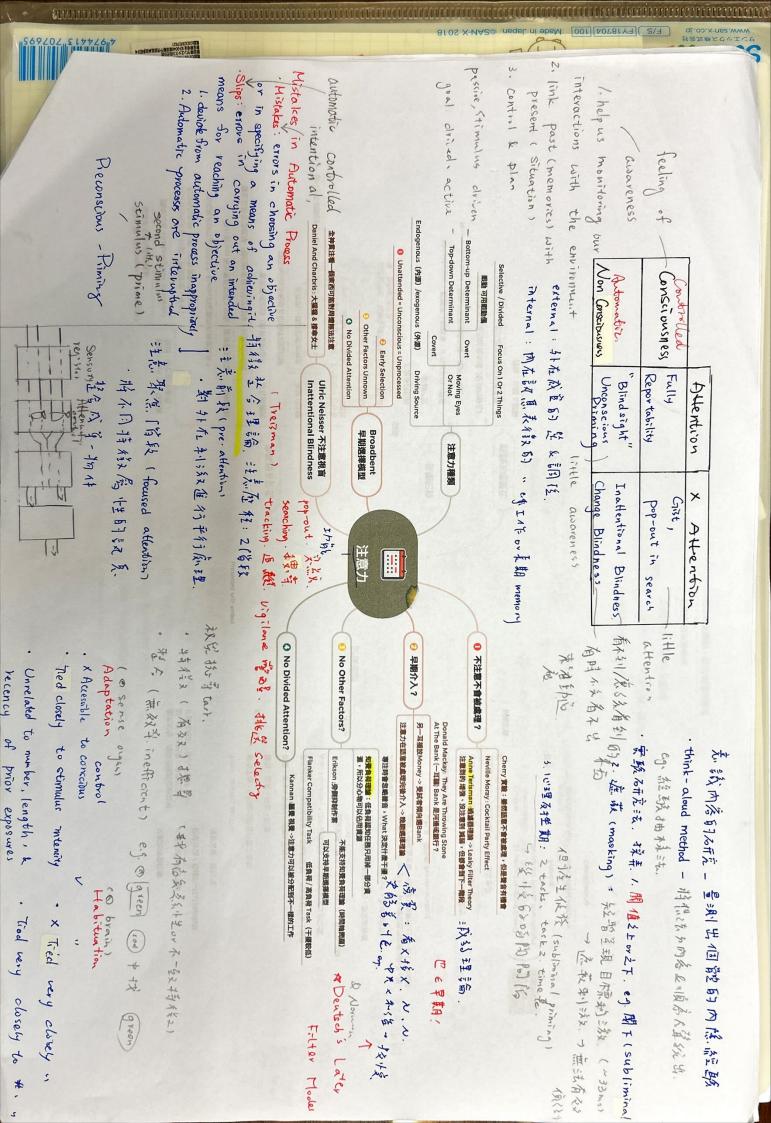


Incorrectly Assmi. small samples are represente **Decision Making** ツ、/6 支寸寺 何269 歸納推理:小ッ大、演繹推理:大ッ小(一般性原則推到特定例子) ev~~/ Reasoning 歸納推理 演繹推理 Deductive Reasoning Inductive Heuristics 可得性捷思 特色 Heuristics 代表性捷思 Representative Availability Categorical Syllogism (類別三段論) Cambler's Fallacy:會因為連續出現的事件而預測接下來的事件(但是是獨立的) Expected Utility Theory預期效用理論:好用但常常忽略,例:賭博時知道莊家容易贏遠是要賭 Conditional Syllogism (條件三段論) 現狀偏誤:不知道怎麼辦時,常常傾向於停在原階段 面對複雜資訊傾向於不選擇 情緒:焦慮會Risk Avoidance、開心的人會忽略負面資訊 影響代表性: 正確機率大,但不一定正確 通常用過去推未來 常以特定觀察、泛化來進行推理 容易錯,但利大於弊,所以被保留 較容易思考的叫容易想到 E.g R開頭的單字還是第三個字母是r比較多 Making J Without Considering The e.g. 全民有事務 員 Making Judgement Based On Resemblance & 忽略機率 判斷東西是否屬於類別時,會根據事物是否具有這個類別最典型的特徵 取樣多->正確性高 證據代表性? 代表性強->歸納出的正確性高 Falsification Principle 要檢驗規則要找反例! 生活中的實例比較簡單好想,可喚醒基模 前提的正確性也要考慮 第一個前提是條件句 Belief Bias: 人們很容易因為結果為真,就覺得他是有效的,但是其實是獨立的! 兩個前提十一個結論 」 監付了 心見

決策

Framing Effect



 Basic Properties Of Concepts (Behavior/Theoretical Approach) 解釋 Graceful Degradation, Generalization Of Learning Units:包含輸入、輸出、隱藏字元、connection Weight 2, Network Models Of Categorization (Network Approach) Reference: Categories Of Objects, Events, Abstracts 3. Neural Representations Of Categories In The Brain (Physiological Approach) If 錯-> 減少權重,不斷修正->剩下正確的遵結 Action: Rules For Sorting Things Into Categories Semantic Category Approach:每個概念有對應的腦區 概念的動態意義:辨識、分類、推論、理解世界,概念快速、自動且無所不在!研究概念出錯時發生的事 b物容易出現資訊擁擠(Crowding) 所以不能用粗略的二分法,因 為可能錯過之間的某些類別 以不同特徵分類世界上的事物 透過不斷的修改連結中的網絡而習得 The Embodied Approach 體化/體現認知 不建立結構模型->設立簡單的原則&框架就的 Sense:複合代表的重素の重素後 one specific instance to @ can vary in degree の可包含其1也 schema Pop Models shrema & scripts 什麼是概念 生理學方式 如何研究? 遊紗 0477167 schema @ order in which things VAM: Varying abstraction model occur occur combination of Feature & Expemplar 定義式理論 & 原型理論 語意網絡模型 Cognitive Economy (認知節約) :低階共同的特徵被移到高階node 節點(概念)+向外四射的筋頭(概念間怎麼連接) 概念較近誘發較快,較遠時誘發較慢、判斷特徵會更遠(符合人類受測者結果) 増層:General Concepts @Top, Specific Concepts @ Bottom Illan Collins & Ross Quillan Examplar Theory Young Children 文表 图 Characters tie Seator

The Approach: 中台教育的定義。就

ENSEMBLE #1 有些下層概念沒有以較節約的方式儲存到上層 X解釋 Typicality Effect (判斷金綠雀Y/n島比判斷蛇島快) 缺陷为解決:有人認為Link要有權重或允許特例 Family Resemblance, Typicality, Naming, Priming Results: 越接近Prototype 的,越容易、快速地被分到該區 Prediction; Typicality Correlates With Family Resemblance 因為很多Bug -> Family Resemblance 有共同 的但有些懷差異 Eleanor Rosch: 每個物體都有Prototype 週到 時和心中的Prototype 比較~ 原型理論 很難用數量斷定,而且東西在哪層可能有個體差異 Global -> Basic -> Specific,越下層提出的特徵越多 分數可能只是熟悉度、2 判斷廣省比較烏快只是因為比較常看到3. 記得比較清楚4.促發後印象強烈 可能沒有Prototype 只有抽象概念 Classian (& tue on. fund to es or Concepts define

Presented with ximund

洞見:因為心智表徵改變而導致瞬間理解

Insight

Insight Vs. Non-insight Problems

Why 犯錯? 固著&定勢

固著(Fixation)-功能固著:火柴盒、蠟燭實驗 定勢(Mental Set):不斷以自己熟識知的方法去解決問題

Initial State Vs. Goal State

Approach Information-based 資訊處理取徑

Problem Space:所有可能、Operators:運算 子e.g.移動環

一樣的題目可能因為敘述方法造成難易差別

完形心理學:表徵跟Restructing 有用

類比解題 **Analogies**

完形心理學:重視人們的表徵方法以及表徵改變之後對解題的影響

Ducker's Radiation Problem:放射線腫瘤&堡壘問題

三步驟:1.發現相似性、2.比對匹配,找到關聯、3.將另一情境解法套到此情境

思考方式

Convergent Thinking 集中式思維 Non-insight / Analytically-based

Divergent Thinking 發散式思維 Insight / Analogy-related Problem

顳頁前端:連結、整合資訊成我們習慣的狀態 If 抑制它可以跳脫框架嗎?

創意&大腦

器回

分析: 枕頁活躍、洞見: 額頁活躍

和創意最相關:Default Mode Network

Process More Knowledge: Chunky (切塊) 可以讓們記住更多資訊,E.g.西洋棋專家

專家如何解 決問題

Organized Differently With Novices:物理學家&同學分類題目

Only Advantage In The Expert's Speciality

As Disadvantage? 有時可能排斥新觀點

· rentry

colmentra could in

1.4 2