

- () 9. 「借代」在文學創作與生活上運用頻繁。下列選項「」中詞語的借代含義，何者說明正確？

(甲)：功在「杏壇」；醫界 (乙)：「方寸」之間；內心 (丙)：「狼煙」四起；戰爭 (丁)：妙手「丹青」；史書 (戊)：「魚雁」往返；書信

(A) 甲乙丙 (B) 甲乙丁
(C) 乙丙戊 (D) 丙丁戊

- () 10. 〈陋室銘〉中，從「苔痕上階綠，草色入簾青。談笑有鴻儒，往來無白丁」可知其描寫陋室是由外而內，請判斷下列何者也是採用相同的描寫手法？
(A) 往林子裡走去，眼前是一片交枝的榆蔭走盡林子，一望無際的原野盡在眼前 (B) 一隻蝸牛順著圍牆緩緩地往上爬，爬上高牆，爬向牆外視野遼闊的世界。 (C) 陽光就這樣被他帶進了教室的講臺，連講臺上那個紙袋也張口燦爛的笑著
(D) 仰望天空，突然一顆流星倏地墜落於樹林深處，無聲無息

- () 11. 「上去，再上去，都快看不見了」，此句詩展現出人與天空拔河的困頓，志向愈高，希望似乎遙不可及，這種矛盾感，與下列哪一選項相似？

(A) 一傘在握 開闢自如／闔則為竿為杖 開則為花為亭／亭中藏一個寧靜的我 (B) 我會力倒下，力圖／驅趕所有惱人的恥辱／雀鳥驚異地飛散到藍天／畫下一道圓弧後，重新／回到我身上
(C) 活著，不斷的追逐／感覺它已接近而抬眼還是那麼遠離 (D) 我微笑，風起自一株菩提／我坐在此處打開身體的每一扇窗／讓你進入，一起用眼睛的窗／閱讀人生和四季變化的奧義

- () 12. 「獅子會將孩子推下山谷」，下列選項中的敘述，何者最符合此句中，獅子這麼做的目的？

(A) 讓他藉此學習在風暴之中挺立起來 (B) 能夠知道自己什麼時候是軟弱的 (C) 能夠在畏懼的時候認清自己，謀求補救 (D) 對未來善加籌畫，但是永不忘記過去

- () 13. 「眾將旌旗，盡皆藏匿；諸軍各守城鋪，如有妄行出入，及高聲言語者，立斬。」此段話使用命令的語氣，與下列哪一句相同？

(A) 我軍若進，中其計也，汝事焉知？宜速退
(B) 丞相玄機，神鬼莫測。若某等之見，必棄城而走矣 (C) 你越長大，雀斑就越隱下去 (D) 我買幾個橘子去，你就在此地不要走動

- () 14. 「『認錯，是一場和自己的競賽，對手是自己，要征服的也是自己！』人只要虛心接受別人的指教，改正錯誤，就能征服自己、戰勝自己。」這段話告訴我們什麼道理？

(A) 人可以犯錯，且只能靠別人來戰勝自己
(B) 犯錯乃是取得進步所必須交付的學費
(C) 人只要奮鬥就會犯下錯誤
(D) 大膽是取得進步所付出的代價

- () 15. 「老兵不死，只是逐漸凋零。」(麥克阿瑟)這句話的涵義和下列哪一個成語意思最相近？

(A) 老氣橫秋 (B) 窮兵黷武
(C) 老有所終 (D) 老驥伏櫪

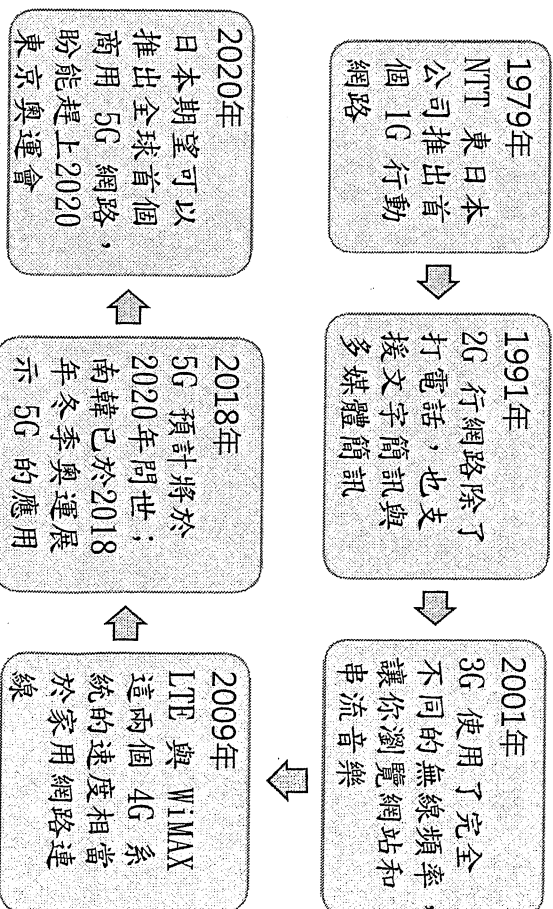
- () 16. 〈空城計〉一文中，「得不為司馬懿所擒乎？」句中的「為」乃被動語氣，請問下列何者亦同？

(A) 好人「為」壞人所累 (B) 「為」有源頭活水來 (C) 有恆「為」成功之本 (D) 「為」學一首示子侄

- () 17. 在〈參帥為子祈禱文〉中的句子與名言佳句配對，以下何者正確？

(A) 企圖駕馭他人之前，先能駕馭自己一反求諸己
(B) 在誠實的失敗中能自豪而不屈一智者不惑，勇者不懼 (C) 真實智慧的虛懷若谷一平凡中見偉大
(D) 真實偉大的樸實無華一寧靜致遠

- () 18. 請根據以下手機網路發展進程圖，判斷下列選項何者正確？



- (A) 東日本公司推出的行動網路已可支援多媒體簡訊 (B) 行動網路發展約卅年便有相當於家用網路的連線速度 (C) 南韓於 2018 冬季奧運時已有商用 5G 網路 (D) 直到 4G 系統出現才得以串流音樂

- () 19. 「使力擺盪吧／迎風而上／仰頭去與雲比高／趁勢而下／俯首與泥土平行／……窄窄的踏板／是落腳的唯一國土／只要兩手把持得穩／可以竄升為／一柱衝天的圖騰／或是，款擺成／時間滴答的／那支主控」(向明)，請問這首詩描述的是什麼？

(A) 拉單槓 (B) 蹺蹺板
(C) 溜滑梯 (D) 盪鞦韆

- () 20. 「她，曾經一年拿下近新台幣逾百億元的保單；並在 1978 年登上日本保險業第一王座後，開始連續 30 年蟬聯冠軍。身高 153 公分、體重 73 公斤的柴田和子，一個貌不驚人的歐巴桑，如何成就三十年的不败銷售傳奇，並成為日本家喻戶曉的『帶種歐巴桑』？柴田說：『無論做甚麼事，光靠行動是不成的，知識非常重要。同樣是全力以赴的行動，但有知識做後盾，成果大得多』。」這段文字在強調甚麼呢？

(A) 失之東隅，收之桑榆
(B) 說得一尺，不如行取一吋呢
(C) 知者，行之輔也
(D) 登高必自卑，行遠必自邇

初，權謂呂蒙曰：「卿今當塗①掌事，不可不學！」蒙辭以軍中多務。權曰：「孤②豈欲卿治經為博士邪？但當涉獵，見往事耳。卿言多務，孰若孤？孤常讀書，自以為大有所益。」蒙乃始就學。
及魯肅過尋陽，與蒙論議，大驚曰：「卿今者才略，非復吳下阿蒙！」蒙曰：「士別三日，即更刮目相待，大兄何見事之晚乎！」肅遂拜蒙母，結友而別。

北宋 司馬光 《資治通鑑》

①當塗：當道，當權。 ②孤：古時王侯的自稱。

- () 1. 呂蒙一開始拒絕讀書的理由是什麼？
 (A) 家中清貧而購書不易 (B) 對讀書興致索然 (C) 公務纏身而無暇讀書 (D) 照顧年邁的高堂
- () 2. 下列何者最接近孫權勸呂蒙讀書的初衷？
 (A) 勉勵呂蒙能明白書中自有千鍾粟的奧義，考取五經學士，光耀門楣 (B) 希望呂蒙能成為足夠與魯肅對談的文官 (C) 期許呂蒙能藉由學習歷史，而能更有效地掌握到其任職的要領 (D) 盼望呂蒙能以往聖先賢為典範，知所悔改，盡除年少時的暴戾之氣
- () 3. 根據上文，以下敘述何者正確？
 (A) 魯肅應稱呂蒙母親為令嚴 (B) 由魯肅的反應判斷「吳下阿蒙」應有貶義 (C) 孫權期望呂蒙各類書籍皆可精讀 (D) 呂蒙因太晚讓魯肅知道而感到愧疚

玩遊戲會變聰明？

有些人以為遊戲會讓人喪失想像力、身心怠惰，但研究顯示其實不然

空間概念 Space intelligence

法裔神經科學家 達芙妮·貝弗利爾 (Daphne Bavelier) 的研究發現，遊戲玩家會比一般人注意到更多細節，感知的視野範圍也比較廣

視覺敏銳 Eyesight

羅徹司特大學的一份研究認為，常玩遊戲的人通常視覺敏銳度較佳。玩遊戲可以增加「對比辨識」，能感知環境中更細微的明暗變化。

大腦年齡 Brain age

根據一份美國愛荷華大學的研究，只要一個星期玩兩個小時的益智動腦遊戲，就可以預防老年人認知能力退化。



社交技能 Social skills

《美國心理學家》期刊一篇研究報告發現，類似「魔獸世界」這種多人線上遊戲就如同一個虛擬社群，由於遊戲鼓勵協同作戰，因此可以培養玩家的社交技能。

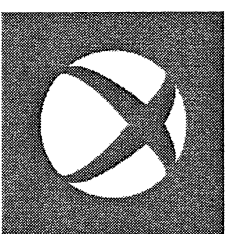
專業訓練 Sharpening skills

軍方利用戰爭遊戲訓練士兵，而外科醫生也利用類似遊戲的模擬器來練習手術。所有技能都是熟能生巧，就算只能模擬也能獲得成效。



解題能力 Problem solving

《美國心理學家》期刊也發現電玩遊戲可以增加思辨能力，鼓勵玩家在碰到問題時，發揮創意解決。



運動技能 Motor skills

澳洲迪肯大學的研究員發現，3 至 6 歲的小孩如果常玩肢體互動類型的電玩，對身體的控制力和運動技能都會優於不玩這類遊戲的孩童。

表格內容改編自《How it works》

- () 4. 《美國心理學家》認為玩遊戲可以改善玩家的社交技能的條件是什麼？
 (A) 遊戲的過程中必須要有分工合作的要素 (B) 必須是肢體互動類型的電玩
 (C) 遊戲必須是益智動腦遊戲 (D) 遊戲內容包含更多細節
- () 5. 關於表格內容，以下敘述何者錯誤？
 (A) 遊戲除了娛樂功能之外，也可利用於專業技能的模擬演練 (B) 除了年輕人熱愛的「魔獸世界」，亦有適合黃髮垂髫一起同樂的遊戲 (C) 根據貝弗利爾的研究，遊戲玩家的視野較廣，也更能感知明暗變化 (D) 根據《美國心理學家》期刊的研究，遊戲玩家較能有天馬行空的解決問題方式

壹、國字注音 (十分)

1	2	3	4	5
ㄊㄣ ㄣ ㄣ、	ㄍㄨ ㄣ	ㄍㄨ ㄣ	噉	幄
6	7	8	9	10
ㄅㄨ ㄨ ㄣ、	綻	ㄅㄨ ㄣ	陋	ㄅㄨ ㄣ、

貳、註釋 (二十分)

1	自以為與眾不同。	6	含蓄不外露
2	學問淵博的人。	7	隨著旋風快速上升。
3	如蜂群一般湧來，形容大批人群向前行的模樣	8	形容笑容滿面，似乎可以掬取的樣子。
4	使身體勞累。	9	珍藏的書籍。
5	督促勉勵	10	因為驚恐而變了臉色。

參、古典詩詞 (十分)

1	2	3	4	5
春水煎茶	一點飛鴻影下	宮闕萬間都做了土	舊酒沒，新醅潑	妾身千萬難

肆、成語配合題 (十分)

1	O	2	A	3	I	4	C	5	N
6	K	7	B	8	M	9	H	10	G

伍、選擇題 (一題 2 分，共四十分)

1	C	2	C	3	C	4	B	5	A
6	B	7	B	8	D	9	C	10	C
11	C	12	A	13	D	14	B	15	D
16	A	17	A	18	B	19	D	20	C

陸、閱讀測驗 (一題 2 分，共十分)

1	C	2	C	3	B	4	A	5	C
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---