



ITE 資訊專業人員鑑定

數位學習類-數位學習概論試題

試卷編號：EL100

【注意事項】

- 一、本測驗為單面印刷試題，共計十三頁。第二至十三頁為五十道學科試題，每題 2 分，測驗時間 90 分鐘。
- 二、執行「ITE 測驗系統-Client 端程式」，請依指示輸入：
 1. 身份證號碼，如 A123456789 後按下『登錄』。
 2. 開始測驗畫面，聽候監考老師口令開始測驗。
- 三、有問題請舉手發問，切勿私下交談。



學科 100% (為單複選題，每題 2 分，共 100 分)

1. 混成式學習 (blended learning) 在數位學習模式中，其特點為何？

- (A) 提升數位學習修習課程完成率
- (B) 能提升學生的學習成效
- (C) 可符合個別化學習需求
- (D) 會增加教師授課時數

Ans : AC

2. 有關數位學習的優點，哪些是錯誤的？

- (A) 數位教材具有模組化，可再使用的特性
- (B) 保證提升師生互動的品質
- (C) 模擬式的教學方式較適用於同步教學模式
- (D) 可獲得較新的學習內容

Ans : BC

3. 下列何者同步與非同步教學之比較是對的？

- (A) 同步教學有較好的教材品質
- (B) 非同步教學能提供較多的延伸學習活動
- (C) 同步教學的教材製作成本較高
- (D) 非同步教學具有較多元的學生表達方式

Ans : B

4. 下列何者不是數位學習的行為？

- (A) 運用小筆電練習英文打字軟體
- (B) 運用手機查詢中英文翻譯
- (C) 運用虛擬教室討論公司新產品開發及如何提升公司銷售額
- (D) 使用臉書(facebook)玩撲克牌遊戲

Ans : D

5. 下列哪些是網路在數位學習扮演的影響？

- (A) 無線網路的設置提高數位學習的比例
- (B) 網路的互動性能提升員工在隱性知識的學習
- (C) 網路教學比課堂教學經驗更需要精緻的教學設計
- (D) 數位學習提供大量學習課程以及降低學習次數，來提升教育訓練品質

Ans : ABC

6. 下列哪些方式可促進網路合作學習？

- (A) 指定學習者以小組方式進行專題作業，並提供共同白板討論
- (B) 運用 LMS 系統平台追蹤學習者學習路徑，讓不同程度學習者分享教材
- (C) 運用非同步教學方式，以討論版讓學習者討論
- (D) 以遊戲式教材設計，讓學習者進行闖關比賽

Ans : AC

7. 下列何者是數位學習的限制？

- (A) 不易尊重智慧財產權
- (B) 對電腦技能的學習較無法發揮效果
- (C) 無法取代傳統教師教學
- (D) 無法保證教學品質

Ans : C

8. 電腦化教學(computer-based training, CBT)、網路教學 (web-based instruction, WBI)、遠距電視教學 (Distance learning, DL1)、分散式學習 (Distributed learning, DL2)在數位學習發展的演進排列 (遠至今)，哪一項是正確的？

- (A) CBT→WBI→DL1→DL2
- (B) WBI→CBT→DL1→DL2
- (C) DL1→CBT→WBI→DL2
- (D) DL1→WBI→CBT→DL2

Ans : C

9. 下列哪些對於 LCMS 的描述是對的？

- (A) 以瀏覽器為教材組合的介面設計，較利於教師修改教材
- (B) 強調教材輸出格式為單一形式
- (C) 能提升企業培訓與整合員工的能力
- (D) 良好的 LCMS 平台設計，可提高教師協同發展教材的機會

Ans : AD

10. 下列何者不是制訂數位學習標準 SCORM 的優點？

- (A) 以壓縮檔案包裝教材檔案(content packaging)確保教材整體性
- (B) 容易進行跨國與跨平台間的數位教材交換
- (C) 運用標準化資料格式記錄學習者學習資訊
- (D) 容易進行直線性教材編序

Ans : D

11. 下列哪些對於 LMS 的描述是對的？

- (A) 學習物件是 LMS 中重要的設計架構依據
- (B) LMS 能分析學生學習的進步情形
- (C) LMS 採用同步或非同步教學的模組
- (D) LMS 能依據學生程度，給予適性化的測驗

Ans : BC

12. 下列何者不包含在 SCORM 數位學習標準？

- (A) 學習資源定義與規範
- (B) 教學策略定義與規範
- (C) 學習平台與教學元件定義與規範
- (D) 學習紀錄定義與規範

Ans : B

13. 企業採用 LMS 系統時，在技術上應考量哪些項目？

- (A) 符合不同網頁瀏覽器閱讀
- (B) 符合 SCORM 或其他交換平台設計標準
- (C) 能與公司其他系統整合
- (D) 必須讓使用者安裝外掛軟體閱讀內容，增加安全性

Ans : ABC

14. 若數位學習從甲校傳遞至偏遠地區分校時，因為當地網路頻寬較低，最好採用下列何種方式進行數位學習？

- (A) 以虛擬教室進行同步遠距教學
- (B) 非同步遠距教學，以圖片文字呈現教學
- (C) 採用混成模式(Blended learning)結合電視頻道及非同步遠距教學
- (D) 教師以 e-mail 進行教學

Ans : C

15. 下面各類型數位教材的描述哪些是對的？

- (A) 串流影音式教材可讓學習者清楚瞭解教材重點
- (B) 瀏覽式教材可配合電子書形式，適合個別閱讀
- (C) 模擬式教材設計應多使用 3D 動畫以符合真實物件
- (D) 互動遊戲式教材開發適合於年齡低的學習者，不適用於成人學習

Ans : AB

16. 下列何者不屬於虛擬教室的系統功能？

- (A) 電腦桌面分享
- (B) 線上發言控制
- (C) 系統自動批改作業
- (D) 小組、個人或公開即時討論區

Ans : C

17. 企業對於 SCORM 標準的因應方式，下列何者是錯誤的？

- (A) 若企業教育訓練的內容經常更換，再度利用教材的機會較少，可暫時不需考慮 SCORM 標準
- (B) 採用符合 SCORM 的 LMS 之前，可將設計之數位教材經由認證中心進行測試，通過後再行採購
- (C) 即使企業採用符合 SCORM 標準之平台，仍無法有統一的員工學習記錄格式
- (D) 若公司欲採購符合 SCORM 標準之平台，應在 RFP 註明符合的標準與版本內容

Ans : C

18. 企業導入數位學習前，應考量下列哪些重要因素？

- (A) 專業知識如何傳遞
- (B) 組織內部高階主管的支持
- (C) 提高公司銷售營業額目標
- (D) 組織內部需進行數位學習需求評估

Ans : ABD

19. 下列何者不是企業考量採用 LMS 的因素？

- (A) 為分散式管理學習資源
- (B) 為提升員工接受訓練之平均參與度
- (C) 為讓員工獲得一致性的教育訓練學習內容
- (D) 為節省教育訓練人力成本

Ans : A

20. 以下成員在企業導入數位學習扮演的角色描述，何者是錯的？

- (A) 數位學習大多由人資部門(HR)負責計畫之擬定與執行
- (B) 資訊部門負責系統的開發與整合事務
- (C) 內部講師應熟悉各種講授技巧
- (D) 主管應負責數位學習的教學設計

Ans : D

21. 下列哪些是企業導入數位學習的成功因素？

- (A) 製作主管宣導數位學習的影片
- (B) 學習內容多生活化
- (C) 符合企業營運目標
- (D) 將數位學習參與列入員工考績

Ans : ACD

22. 有關參與數位教材設計的人員角色描述，何者有誤？

- (A) 媒體設計師依照教學設計師擬定之腳本進行多媒體設計
- (B) 內容發展師依據教學設計師撰寫之教學目標擬定測驗問題
- (C) 工程師將腳本內容整合媒體元素發布於數位學習平台
- (D) 專案經理必須監督數位學習教材各階段發展

Ans : A

23. 公司採購 LMS 在撰寫與發佈 RFP(Request for Proposal)之前，應涵蓋哪些步驟？

- (A) 評估現有 LMS 供應商
- (B) 邀請廠商展示 LMS 系統
- (C) 篩選符合需求廠商
- (D) 進行企業對 LMS 的需求評估

Ans : ABCD

24. 下列何者對促進企業永續經營數位學習沒有助益？

- (A) 主管輪流擔任數位學習講師，提供知識傳承
- (B) 經常更換數位學習平台，讓學習者有新鮮感
- (C) 提供技術支援，建立友善的數位學習環境
- (D) 設置意見信箱，蒐集員工對數位學習建議

Ans : B

25. 公司內容專家應參與在 ADDIE 的數位教材設計的哪些階段？

- (A) ADDE
- (B) DDIE
- (C) AD(設計)IE
- (D) AD(發展)IE

Ans : A

26. 企業在採購 LMS 時階段的評估小組應包含下列哪些成員？

- (A) 計畫贊助者、訓練部門人員、資訊人員、總務部門人員
- (B) 訓練部門人員、資訊人員、總務部門人員、數位學習使用者
- (C) 計畫贊助者、資訊人員、總務部門人員、數位學習使用者
- (D) 計畫贊助者、訓練部門人員、資訊人員、數位學習使用者

Ans : D

27. 下列何種措施不是提升企業導入數位學習的方式？

- (A) 運用各種社群網站，建立公司網路社群小組，鼓勵員工參與
- (B) 將員工的數位學習嵌入在工作流程
- (C) 避免成立數位學習專門單位
- (D) 讓部分員工上班時進行數位學習

Ans : C



28. 一份良好的數位學習教材應包含下列哪些要素？

- (A) 優良的多媒體設計品質
- (B) 提供學習者練習與評量的機會
- (C) 提供學習者多種型態的使用設計介面
- (D) 符合單元教學目標

Ans : ABD

29. 有關企業委外製作與自製數位教材的比較，何者是錯誤的？

- (A) 委外製作的教材設計品質不一定比自製設計的品質好
- (B) 委外製作設計的教材必須注意智慧財產權問題，企業自製數位教材無需考慮此因素
- (C) 企業應設置簡易錄影棚，以利自製數位教材
- (D) 互動性較高或需技術較高的教材適合委外製作

Ans : B

30. 下列哪些是符合教學理論的數位教學設計？

- (A) 運用直線式教材設計較容易符合探索式學習
- (B) 對教材切割組織與重點提示符合訊息處理論
- (C) 使用圖片、比喻等記憶術幫助學習者記憶
- (D) 運用反覆與立即回饋符合認知學習理論

Ans : BC

31. 教師從傳統教室轉換到線上教學應注意哪些事項？

- (A) 隨時掌握線上學習者的人數，鼓勵線上發言
- (B) 可減少準備上課的時間
- (C) 多運用大班教學，才能符合經濟效益
- (D) 為維持線上教學順暢度，應以講述教學為主

Ans : AC

32. 在數位課程需求分析時，發現學習者先備知識程度差異較大，若課程設計部分採用學習者控制 (learner control) 的方式進行，下列何者描述是錯誤的？

- (A) 提供學習者自我控制學習速度與學習內容
- (B) 適合先備知識較低的學習者學習
- (C) 適合課程內容結構性較低的教材設計
- (D) 提供個別化的學習諮詢

Ans : B

33. 下列對於 ADDIE 系統化教學設計模式在數位教材設計的描述，何者是錯誤的？

- (A) 教材雛形應在設計階段完成
- (B) 在教材評鑑階段參與試用的學習者應越多越好
- (C) 腳本與媒體設計在發展階段是重要的項目
- (D) 在分析階段應進行投資報酬率評估

Ans : A

34. 在媒體分析時，考量使用多媒體運用在數位教材設計的因素為何？

- (A) 多設計動畫來解釋內容，讓學習者容易瞭解內涵
- (B) 運用圖片呈現來解釋概念之間的關係
- (C) 為避免干擾，影片播放時應減少文字呈現
- (D) 為提升學生注意力，每一頁教材應多使用圖片效果

Ans : B

35. 有關測驗評量在數位教材設計的描述，哪些是錯的？

- (A) 為顧及學生隱私權，不應記錄學習者的作答內容
- (B) 測驗的內容應符合單元目標
- (C) SCORM1.2 版將線上評量設計格式進行規範
- (D) 為避免學習者經由測驗練習而記憶，線上練習題應限制學生僅能作答一次

Ans : AD

36. 每位小組成員選擇線上虛擬人物進行角色扮演，並分組討論該角色的知識，是屬於以下何種互動模式？

- (A) 實體人際互動
- (B) 網路人際互動
- (C) 網路人機互動
- (D) 數位內容互動

Ans : B

37. 下列何者不包含在數位教材設計的腳本內容？

- (A) 測驗練習題目、答案與回饋
- (B) 媒體設計的預算
- (C) 版面編排方式
- (D) 動畫故事文稿或人物對話

Ans : B

38. 某企業辦理平板電腦用於產品銷售的教育訓練 1 個月後，主管收到員工們要求公司採購平板電腦的需求。此現象屬於 D. Kirkpatrick 評估模式的哪一層次？

- (A) 反應
- (B) 學習
- (C) 工作績效
- (D) 企業結果

Ans : C

39. 組織進行數位教育訓練時，有關於投資報酬率(ROI)的描述，哪些是對的？

- (A) ROI 數值應越大越好
- (B) 降低員工流動率以致用人成本降低，是屬 ROI 中與金錢有關的效益
- (C) 若 ROI 為負數時 (例如 -15%)，可增加講師授課時數，以提升投資報酬率
- (D) 評估 ROI 是主管決定數位學習教育訓練的重要因素

Ans : ABD

40. 下面哪些項目是以績效方式考量數位學習的投資報酬率(ROI)？

- (A) 員工在客戶服務態度的提升
- (B) 員工的工作效率提升
- (C) 員工每月獲得的銷售獎勵金提高
- (D) 提高教育訓練講師的授課費用

Ans : ABC



41. 有關 D. Kirkpatrick 所提出的四層次教育訓練評估模式，何者描述是錯誤的？

- (A) 從層次一到層次四的複雜度逐漸變高
- (B) 學習者立即性回饋是屬於第一層次：反應
- (C) 學習者學習遷移是屬於第二層次：學習
- (D) 可使用 ROI 評估第三與第四層次：工作績效與企業結果

Ans : C

42. 下列哪一方式不適合用來進行 D. Kirkpatrick 的數位學習教育訓練評估？

- (A) 採用問卷或訪談方式進行瞭解學員對教育訓練的反應
- (B) 使用觀察方式進行瞭解學員對教育訓練的學習成效
- (C) 使用控制組比較數位學習和傳統教育訓練兩組學員在工作績效的差異
- (D) 追蹤員工接受數位學習後一個月內銷售業績，以評估數位學習教育訓練員工之企業結果

Ans : D

43. 強調在數位教材設計時，利用正例與反例來解釋內容，此方式符合哪一種學習理論？

- (A) 認知學習理論
- (B) 建構學習理論
- (C) 行為學習理論
- (D) 個別化學習理論

Ans : A

44. 「設計部門的員工能設計一個公司的 logo 圖案」，上述教學目標的描述符合：A(學習對象)、B(行為)、C(條件)、D(程度)的原則描述有哪些？

- (A) ABC
- (B) ABCD
- (C) AB
- (D) BD

Ans : C

45. 下列何者是符合成人學習理論的線上教學策略？

- (A) 多以講述式為主的教學方式
- (B) 運用立即反應回饋式評量增加知識記憶
- (C) 鼓勵以文字型態表達想法
- (D) 以小組合作進行專題製作

Ans : D

46. 「中高階主管對新進人員面試技巧」的教育訓練內容是屬於 Bloom 所提出的何種知識類別？

- (A) 事實知識
- (B) 程序知識
- (C) 概念知識
- (D) 後設認知知識

Ans : B

47. 讓學習者在某單元數位課程中描述個人的難忘的工作經驗，並與同儕分享，符合下列何項學習過程？

- (A) 引起動機
- (B) 資料蒐集
- (C) 知識探索
- (D) 反思歷程

Ans : D

48. 有關探索式的線上教學方式，何者是錯誤的？

- (A) 以問題導向進行線上教材設計
- (B) 運用 3D 動畫讓學習者進行情境探索
- (C) 符合建構主義教學理論
- (D) 多運用實例呈現教材內容

Ans : D

49. 有關成人學習的教材設計，何者是錯誤的？

- (A) 應以工作相關內容進行數位教材設計
- (B) 應設計各種累計分數機制，以鼓勵完成數位學習教材單元閱讀
- (C) 應設計學員之間對話與討論活動，促進經驗交流
- (D) 在教材需求分析時，應先改正不適當的先備經驗

Ans : B



50. 下列何者是線上測驗的回饋設計原則？

- (A) 當學習者在線上測驗答錯時，應給予短促的聲音回饋
- (B) 除了提供學習者正確與錯誤的文字回饋之外，應提供解釋
- (C) 回饋訊息應和題目不同頁面，以降低閱讀認知負荷
- (D) 複選回答的題目時，應給予分項正確答案畫面

Ans : B