



ITE 資訊專業人員鑑定

數位學習類-數位教學設計試題

試卷編號：ID100

【注意事項】

- 一、本測驗為單面印刷試題，共計九頁。第二至八頁為三十道學科試題，每題 2 分，總分 60 分，測驗時間 40 分鐘。第九頁為術科試題，第一、二題為案例分析，每題 20 分，總分 40 分。測驗時間 80 分鐘，總測驗時間為 120 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 60% (為單複選題，每題 2 分，共 100 分)

1. 關於培訓需求分析，以下敘述何者不正確？

- (A) 需求分析的解決方案 90%是培訓工作
- (B) 訪談和問卷是蒐集資料常用的技巧
- (C) 可收集到大量資訊是使用問卷的優點
- (D) 工安基本訓練為政府所規定，屬規範性需求

Ans : A

2. 你負責為某電信公司設計客服人員數位學習課程，在做培訓對象分析時，下列何種學習者資料比較不需要？

- (A) 客服工作的經驗
- (B) 學歷、對電信產品的知能
- (C) 性別、年齡、血型
- (D) 電腦使用經驗和能力

Ans : C

3. 訓練人員若不能分辨敘述性知識和程序性知識，便容易在設計時出現下列哪些問題？

- (A) 教授程序性知識時，略過相關的敘述性知識
- (B) 僅教授敘述性知識，以為學生便會自然了解程序性知識的部分
- (C) 設計包含敘述性和程序性知識的學習情境
- (D) 利用適合敘述性知識的方法來教程序性知識

Ans : ABD

4. 下列何者不是程序性知識？

- (A) 操作堆高機搬運物品
- (B) 如果臉書的隱私權設定不佳，會洩漏個人隱私
- (C) 連接電腦與投影機
- (D) 用網路銀行繳信用卡款

Ans : B



5. 數位課程「素食愛地球」希望學習者在完成課程後，能夠「贊同素食理念」，則此屬於以下哪一類學習目標？

- (A) 情意領域，特性化層次
- (B) 認知領域，理解層次
- (C) 情意領域，評價層次
- (D) 認知領域，評鑑層次

Ans : C

6. 你負責為某電信公司設計客服人員數位學習課程，在做學習環境分析時，下列哪些因素需要分析？

- (A) 客服人員的績效
- (B) 客服人員的工作環境
- (C) 公司企業網路的頻寬及使用情形
- (D) 公司數位學院現有架構及軟體

Ans : BCD

7. 某連鎖超商將實施行動數位學習方案，配發智慧型手機給每位店長，可於任何時、地上網學習。你負責為此方案設計數位課程，下列何種學習模式最不適合？

- (A) 連結並利用社群網站
- (B) 使用影音呈現內容
- (C) 講師同步線上授課
- (D) 簡短的學習單元

Ans : C

8. 下列哪些是敘述性知識教學的常見錯誤？

- (A) 把所有敘述性知識當作事實來教
- (B) 概念教學時使用許多不同範例
- (C) 無法提供整體學習的練習
- (D) 在高階的知識和技巧上使用低階的問題例子

Ans : ACD

9. 關於「主持大型會議」的心智模式教學，下列何者不正確？

- (A) 心智模式是敘述性知識和程序性知識的橋梁
- (B) 內容包括主持會議相關的事實、概念和原則
- (C) 不需要情境作為範例或提供練習
- (D) 可以用原則預測和說明主持會議可能發生的狀況

Ans : C

10. 當教學目標為「能將回收資源正確分類」時，下列何項為最能檢測出學習程度的評量方式？

- (A) 申論題
- (B) 填空題
- (C) 簡答題
- (D) 配合題

Ans : D

11. 你負責設計「堆高機操作」的數位課程，若學習目標包括在職應用(學習遷移)，則下列何者是最合適的評量方式？

- (A) 預先設計的電腦情境模擬測驗
- (B) 現場執行預先指定的任務
- (C) 課後三個月的工作表現考核
- (D) 工安事件的減少

Ans : C

12. 關於評量，下列哪些敘述是正確的？

- (A) 數位學習的評量一定是答題式的
- (B) 形成性評量應提供改正性與績效性回饋
- (C) 線上學習歷程的資料可做為評量的一部分
- (D) 可以將兩個正確答案選項合在一個選項內

Ans : BC

13. 關於概念教學，下列敘述哪些正確？

- (A) 迷思概念常因學習者不能分辨關鍵性屬性與變動性屬性而產生
- (B) 教概念的結構比教分立的觀念好
- (C) 必須先給一個字典式的定義
- (D) 需要範例，不需要非範例

Ans : AB

14. 關於原則與心智模式教學，下列敘述哪些正確？

- (A) 當一些原則有目的的在一個情境中出現，而且它們之間存在某種關係時，這些原則就變成心智模式了
- (B) 心智模式中所有相關原則一起教比先教個別原則有效
- (C) 原則也包括實際的行動
- (D) 要學習者解釋或預測系統行為是最典型的教法

Ans : ABD

15. 你負責設計「更年期自我照顧」數位課程，下列何者是最不合適的教學策略？

- (A) 教導的
- (B) 團隊遊戲的
- (C) 案例研究的
- (D) 情境模擬的

Ans : B

16. 你負責設計「使用 DIY 工具組」數位課程，下列何種學習活動最能幫助學習者強化記憶新資訊？

- (A) 呈現需要使用 DIY 工具組的情境
- (B) 呈現使用 DIY 工具組進行組裝的步驟
- (C) 舉例說明 DIY 工具組內各項工具的使用
- (D) 以模擬讓學習者依照步驟練習組裝

Ans : D

17. 你負責設計「保全系統操作」的數位課程，內容包括：A. 示範說明如何操作保全系統、B. 呈現保全系統的架構和操作介面、C. 呈現保全系統操作錯誤的情境、D. 學習者練習操作並給予回饋、E. 提供另一情境並要學習者指出錯誤或預測結果，則下列何者為最適當的順序？

- (A) B-C-A-D-E
- (B) B-A-C-E-D
- (C) C-E-B-A-D
- (D) C-B-A-D-E

Ans : D

18. 在進行數位課程的介面設計時，下列哪些是正確的敘述？

- (A) 層級化的標題結構，可以提供學員建立知識體系所需要的鷹架
- (B) 盡量多使用動畫和影音以維持學習者的注意力
- (C) 同一課程中，各單元介面配置應不同
- (D) 介面圖示、字型字體應具一致性

Ans : AD

19. 當知識結構為層級式時，下列哪一個介面設計原則最適用？

- (A) 分頁循序呈現
- (B) 提供知識架構圖做為選單
- (C) 以不同顏色呈現
- (D) 順序呈現後再提供知識架構圖

Ans : B

20. 在設計互動遠距傳播(IDB)課程時，下列敘述何者不正確？

- (A) 講課的時間要短，避免只有「大頭說」(talking head)
- (B) 盡量避免在錄影時寫字
- (C) 不需預先列出何時有問答及問什麼問題
- (D) 開場時可以與參加者互動，讓大家知道這是 IDB

Ans : C

21. 編寫腳本時常使用一些英文術語，下列何者不正確？

- (A) POV：從某人的觀點取景
- (B) ANGLE ON：鏡頭從旁邊切入
- (C) Rollover：當滑鼠游標移到該物件上時
- (D) Pop-up：指另開式窗呈現

Ans : B

22. 規劃與編寫學習資源時，下列敘述何者不正確？

- (A) 教材所引用之內容應註明出處
- (B) 教材使用之音樂、圖片等應取得授權
- (C) 機構出版之教材應註明著作所有權
- (D) 著作權及版權只有在公開銷售時才需要處理

Ans : D

23. 你負責為某機械公司設計數位課程，下列何者最不需要與內容專家（SME）合作？

- (A) 介面設計與風格
- (B) 決定課程架構與大綱
- (C) 檢核教材內容
- (D) 圖片、影片的使用

Ans : A

24. 數位教學設計師在發展教材階段要進行下列哪些工作？

- (A) 規劃學習介面
- (B) 發展教學策略
- (C) 規劃與編寫腳本
- (D) 設計課程內容

Ans : AC

25. 下列何者是數位教材開發團隊最常見的成員？

- (A) 專案經理、教學設計師、美工、程式設計師、SME
- (B) 專案經理、教學設計師、美工、攝影師
- (C) 教學設計師、攝影師、美工、配音師
- (D) 專案經理、SME、程式設計師、美工

Ans : A

26. 你負責設計規劃「訪談技巧」之混成式課程，在實施實體課程之「角色扮演」單元時，下列哪些不是教學設計師的工作？

- (A) 提供講師該單元之實施計畫
- (B) 參與角色扮演活動
- (C) 現場觀察紀錄
- (D) 事先於線上回答相關問題

Ans : BD

27. 數位學習平台上所蒐集的學習歷程資訊，可以作為下列哪些用途？

- (A) 學習評量的參考資料
- (B) 數位教材的評鑑資料
- (C) 修正數位教材內容的依據
- (D) 了解學習者的學習路徑

Ans : ABD



28. 在數位學習課程介面設計完成並製作了雛典型 (prototype) 後，數位教學設計師請 SME 測試檢核，這屬於下列哪一種評鑑？

- (A) 外界專家評鑑
- (B) 學習成就評鑑
- (C) 形成性評鑑
- (D) 總結性評鑑

Ans : C

29. 在上完數位學習課程後，若要求學習者填答課程評鑑問卷，下列何者最不需要包括在問卷中？

- (A) 介面操作的難易
- (B) 個人的學習背景
- (C) 教學設計的適宜
- (D) 對課程的建議

Ans : B

30. 下列哪些項目是線上課程實施時增加互動的方式？

- (A) 小組作業上傳互評
- (B) 在討論區進行主題討論
- (C) 提供平台操作之 FAQ
- (D) 利用即時互動工具進行協同學習活動

Ans : ABD



術科 40% (第一、二題為案例分析，每題 20 分)

請依題目指示利用 PowerPoint 陳述您的作答概念，原始檔案在 C:\Ans.csf，
作答完成請存於同一位置，檔案路徑存取錯誤，一律以零分計算。

案例分析(共計 40 分)

1. 某連鎖加油站擬開發「加油員工作流程」之數位教材，對象為新進加油站作業員，年齡為 18~35，高中以上，男女不拘，無經驗或工讀生可。你負責協助業務代表爭取該專案，並須準備兩頁以上之教材畫面。請以示意簡圖及文字說明你的設計。(20 分)

說明須包括此兩頁之主要內容(例：課程目錄或教學內容呈現或互動練習)、版面設計(配置區塊及呈現之內容)、介面操作(配置及操作方式)、互動(教學方法、學習者操作及課程回應方式)、媒體元素應用。

2. 請就你曾負責或參與之數位學習專案，依分析、設計、發展、實施、評鑑五個面向中選擇三個面向做重點描述；最後並就此專案分析其優缺點，提出學習心得及建議。(20 分)

回答內容應包括專案名稱、專案成員人數及職稱(非姓名)、專案時程、及執行過程說明(註明從哪三個面向)。最後並請綜整提出專案之優缺點、你的心得及建議。可以圖表輔助說明。