



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：ID103

【注意事項】

- 一、本測驗為單面印刷試題，共計九頁。第二至九頁為三十道學科試題，每題 2 分，總分 60 分，測驗時間 40 分鐘。第十頁為術科試題，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 **60** 分)

1. 在需求評估階段，關於分析工作職稱說明(job description)，以下敘述何者不正確？
- (A)須確認工作職稱是否在公司的法規範圍
 - (B)可藉由訪談和觀察的資料來修正
 - (C)工作職稱說明不須包括勝任此工作的檢定
 - (D)若有工作名額無工作職稱說明，就應在需求評估過程中發展出來

Ans : C

2. 你負責為某醫院設計「認識安寧緩和醫療」之數位教材，主要目標在於觀念宣導，讓癌末病患及家屬能瞭解及接受。在擬定學習模式時，下列何者最不合？
- (A)觀念講解、練習、評量
 - (B)觀念講解、情境模擬動畫
 - (C)案例影片、觀念講解、線上討論
 - (D)觀念講解、實體課程案例影片及討論

Ans : A

3. 下列哪些原則適用於網路課程介面設計？(複選)
- (A)學習者不可透過連結跳到其它網站
 - (B)螢幕上應有主選單按鈕
 - (C)為下載可能造成的延遲時間設計載入畫面
 - (D)螢幕上應有求助按鈕

Ans : BCD



4. 某連鎖商店想瞭解上過「時間管理」線上課程的門市工作人員績效改善情形，則下列哪一種方式最合適？
- (A)設計自填問卷
 - (B)蒐集分析出勤及考核紀錄
 - (C)訪談門市主管
 - (D)蒐集分析門市業績

Ans : A

5. 設計互動遠距傳播 (Interactive Distance Broadcast, IDB) 課程，若學習者為跨國時，下列敘述哪些是正確的？(複選)
- (A)應深入了解因文化差異所產生的需求
 - (B)設計團隊中不需要可使用該國語言的人
 - (C)可以先產出一種語言版本，再到該國找專業翻譯公司翻譯
 - (D)應蒐集適合學習者的在地用語及圖片

Ans : ACD

6. 一個有四選項的選擇題，約須 30 秒作答。假設你有 15 個目標，每個目標出二題，並加上 10 分鐘閱讀答題須知及瞭解，則下列何者為適當的測驗時間？
- (A)15 分鐘
 - (B)20 分鐘
 - (C)25 分鐘
 - (D)30 分鐘

Ans : C

7. 對腳本的品質檢核包括許多面向，諸如易讀性、文字風格、字彙範圍、連貫性、一致性等屬於下列哪一種檢核？
- (A)編輯的
 - (B)標準的
 - (C)技術的
 - (D)教學的

Ans : D



8. 數位教材後製作完成後，準備送數位教材認證，此認證屬於下列何種評鑑？
- (A)效度評鑑
 - (B)形成性評鑑
 - (C)總結性評鑑
 - (D)績效評鑑

Ans : B

9. 電信門市工作人員訓練任務分析完成後，應進行重要事件分析以決定哪些任務要教，哪些不要。曾發生之一重大事件為某工作人員以英語服務外國客戶事後獲得讚賞。英語服務任務若被排除，應是因為下列哪些理由？(複選)
- (A)可有可無但又需要高度熟練
 - (B)學習者在職時應該有的先備技能
 - (C)很少被執行
 - (D)很容易學會

Ans : AC

10. 當教學目標為「正確下載並安裝 APP」時，下列何者為最能精確測出學習程度的評量方式？
- (A)回答一系列選擇題
 - (B)畫出執行的流程圖
 - (C)正確操作數位課程中的模擬測驗
 - (D)在行動裝置上正確執行

Ans : D

11. 關於數位教材的總結性評鑑，下列敘述何者不正確？
- (A)總結性評鑑主要是關於該教材的效益
 - (B)Kirkpatrick 的四層級評鑑具有高度相關
 - (C)評量投資報酬率之後再評量績效
 - (D)要先決定有正面反應，再開始評量績效的改進

Ans : C



12. 你負責規劃設計的 IDB 課程上線了，下列何者不需包括在單元計畫 (lesson plan) 裡？
- (A)時間長度
 - (B)上課學員名單
 - (C)所需教材
 - (D)學習目標

Ans : B

13. 你為某房地產仲介公司設計業務代表之訓練課程，該公司規定每一位業務都應備有智慧型手機，此因素與下列哪一項分析最有關係？
- (A)任務分析
 - (B)學習對象分析
 - (C)目標分析
 - (D)學習環境分析

Ans : D

14. 教導心智模式有三個特定訓練目標，下列何者不是？
- (A)連結心智模式中各原則及現有知識
 - (B)建立與使用情境脈絡相關的心智模式
 - (C)綜整敘述性知識，以利學習程序性知識時可用於解決問題
 - (D)用於解決問題

Ans : D

15. 你負責設計「不可不知的個資法」數位課程，學習內容除了案例及講解說明外，也包含相關法規做為參考，下列何者是最合適的呈現方式？
- (A)設計一單元逐條講解法規
 - (B)在課程內提供常駐按鈕隨時查找
 - (C)提供連結到「全國法規資料庫」首頁
 - (D)提供列印出之「個人保護法施行細則」作為講義

Ans : B



16. 在數位教材後製作期間，不須進行下列哪一種檢核？

- (A)確定所有學習主題都按順序列出
- (B)確定沒有錯字、標點、空白等錯誤
- (C)確定符合課程規格書所訂的標準
- (D)確定程式功能沒有錯誤

Ans : A

17. 下列 MOOCs 平台中，在 2013 年裡何者的規模最大？

- (A)Khan
- (B)Udacity
- (C)Coursera
- (D)edX

Ans : C

18. 關於在數位教材各單元結束後的小考，下列敘述哪些錯誤？(複選)

- (A)目的在鑑定學生整個課程中的學習表現
- (B)目的在鑑定學生在此單元中的概念掌握
- (C)題目不應包括該單元知識的應用
- (D)題目應包括該單元的每一個主要概念

Ans : AC

19. 在進行數位課程的介面設計時，下列哪些原則適用於版面設計？(複選)

- (A)條列的項目應該要有數字編號
- (B)同一課程中，各單元介面配置應不同
- (C)使用圖解時，每張圖一次最多只強調七個細部
- (D)在圖的旁邊、上面或下面加上名稱，以幫助「雙重譯碼

Ans : CD



20. 數位教材完成後製作放上平台測試了，學習追蹤功能卻出現問題，此時應與團隊中何人連絡？
- (A)專案經理
 - (B)程式設計師
 - (C)美工
 - (D)SME

Ans : B

21. 你負責設計「認識安寧緩和醫療」的數位課程，針對「安寧緩和醫療」的概念學習，下列何者最不適合做為「典型範例」？
- (A)單國璽樞機主教的例子及演講
 - (B)某癌症末期病人家屬代為決定放棄急救
 - (C)癌末病人簽署「放棄急救意願書」
 - (D)親友簽署「放棄急救意願書」

Ans : B

22. 開發多媒體教材工作若以 ADDIE 分階段進行，根據 William W.Lee & Diana L.Owens 的建議，下列何者為分析階段的工作份量宜佔之比例？
- (A)20%
 - (B)25%
 - (C)33%
 - (D)40%

Ans : C

23. 在設計互動遠距傳播 (IDB) 課程時，下列敘述哪些正確？(複選)
- (A)文字要放在「安全區域」
 - (B)開場時設計一個簡單活動讓參加者回應
 - (C)教學者最好是穿白色的衣服
 - (D)如果廣播範圍跨時區，可搭配安排教學和休息時間

Ans : ABD



24. 在撰寫教學目標的流程中，寫出每個任務的行為目標後，再從中區別出終點目標和單元目標，下列哪些敘述正確？(複選)
- (A)每個行為目標中都存有終點目標及單元目標
 - (B)終點目標及單元目標不可同時發展出來
 - (C)單元目標確認出該單元裡應設計哪些活動
 - (D)終點目標就是列出所有單元目標

Ans : AC

25. 你採用認知訓練模式為某機構設計「手機購票」數位課程，下列學習活動何者最能幫助學習者組織資訊？
- (A)呈現手機購票的情境和方便性
 - (B)示範並說明手機購票之操作步驟
 - (C)呈現手機購票的操作步驟及流程圖
 - (D)以模擬讓學習者依照步驟練習

Ans : C

26. 你負責設計「傾聽與表達」數位課程，並採用情境引導的教學策略，下列設計原則何者不適用？
- (A)學習情境是設計及結構化的
 - (B)有意義的參考資料和求助資源必須準備妥當
 - (C)須要教師在線上提供引導
 - (D)程或教師直接告訴學習者問題的答案

Ans : D

27. 強記憶可用 PQ4R 方法，亦即 Preview, Question, Read, 以及下加列中的哪三個 R？(複選)
- (A)Reflect
 - (B)Rebuild
 - (C)Review
 - (D)Recite

Ans : ACD

28. 在數位教材中呈現課程架構，屬於認知訓練模式中的哪一個任務？

- (A) 連結新資訊與舊有知識
- (B) 強化記憶新知識
- (C) 同化新知識到現有知識中
- (D) 組織資訊

Ans : D

29. 關於翻轉教室 (Flipped classroom)，下列哪些敘述正確？(複選)

- (A) 學習者利用課外時間上網自學基本內容
- (B) 實體教室時間用於深入學習
- (C) 無法應用於企業界
- (D) 教師必須自拍教學影片

Ans : AB

30. 你承接數位課程設計發展專案，過程中拍攝了一些照片和影片，委託單位希望能放在它的網站上分享，但不授權商業利用及改作。此時應採用下列哪一個創用 CC 圖示？

A 選項	
B 選項	
C 選項	
D 選項	

- (A) 選項 A
- (B) 選項 B
- (C) 選項 C
- (D) 選項 D

Ans : A



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. 某公司規劃之年度訓練課程包括「人際關係與溝通技巧」，由於公司員工均已備有智慧手機，且網路上已有許多相關之教學資源，訓練部門決定試用「翻轉教室」的觀念及方法來設計課程。請依此條件及合作學習理論設計一個總共 2.5 小時之混成學習課程之教案。答題請包括課外及課堂之時間分配、教學活動設計、科技應用（網路及手機）、及評量方式。**(20 分)**
2. 某認證機構為推廣數位學習類證照的宣傳，目的在於提高報考率及業界認同。請就此專案進行分析及企劃。回答請包括 (A) 分析階段擬蒐集之資料、對象、採用之方式、使用之工具，以及 (B) 建議之解決方案（請就你目前所知設計解決方案），若有產出成品亦請簡要描述。**(20 分)**