



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：EL98

【注意事項】

- 一、本測驗為單面印刷試題，共計十二頁。第二至十二頁為五十道學科試題，每題 2 分，測驗時間 90 分鐘。
- 二、執行「CSF 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. 當受委託協助組織進行數位學習導入專案時，一般專案目標來自？

- (A) 專案客戶
- (B) 專案發起人
- (C) 專案經理
- (D) 專案團隊

Ans : AB

2. 關於數位學習專案計畫書的說明，下列哪些是正確的？

- (A) 要能引導專案的進行
- (B) 要越詳細越好
- (C) 要保持在最新狀態
- (D) 要隨進度而更新

Ans : ACD

3. 如果你是數位學習專案的專案經理，當負責的課程教材製作完畢後，發現一個小缺點，它的影響程度一時無法判定，你應該如何處理？

- (A) 因為是小缺點，無須對外揭露，以免延誤結案日期
- (B) 在專案團隊會議上提出，尋求解決方案
- (C) 跟上層主管報告，由他們決定
- (D) 跟委託公司報告，由專案客戶決定

Ans : B

4. 以下哪些為成人學習的特性？

- (A) 成人學習是主題導向的靜態知能學習
- (B) 自我概念明確，因學習需要才參與學習
- (C) 有自我判斷、做決定的需要
- (D) 每個人的學習型態都不相同

Ans : BCD



5. 以下何者不是依成人學習理論進行組織成員發展的課程設計時應遵循的原則？

- (A) 以能立即可用的內容為最佳
- (B) 以問題為中心選定課程主題
- (C) 以講演教學呈現為最佳方式
- (D) 以實務經驗作為教學的基礎

Ans : C

6. 下列何者為編序教學的敘述？

- (A) 為直線發展教材
- (B) 運用逐步評量的方式
- (C) 強調學習者的自主性
- (D) 採情境導向教學

Ans : A

7. 下列何種教學法源自於行為主義學派？

- (A) 小組討論
- (B) 發現學習
- (C) 個案分析
- (D) 精熟學習

Ans : D

8. 當進行教學設計，分析教學目標的內涵時，有關「招募計畫研擬」的能力，最適合歸類在哪一個類型的學習上？

- (A) 態度信念
- (B) 語文信息
- (C) 心智能力
- (D) 動作技能

Ans : C

9. 下列何者屬適用於教學上的「多用鼓勵、少用稱讚」回饋？

- (A) 所有的作業問題你都已經順利完成了，希望你繼續保持！
- (B) 你真是天才！不一會兒就把作業完成了！
- (C) 才一下子你就把作業完成了，真是太厲害了！
- (D) 只有電腦達人才能在這麼短的時間內把這些作業完成！

Ans : A

10. 下列何者非應用於處理數位學習影音檔案的串流影音系統？

- (A) Apple Quick Time Streaming Server
- (B) IBM Learning Space
- (C) Microsoft Media Server
- (D) Real Networks

Ans : B

11. 關於線上同步教學可達成之教學情境的描述，何者有誤？

- (A) 可由多位身處各地的教師進行協同教學
- (B) 可進行動態教材的即時撥放
- (C) 實體教室與網路教室的學習者能同時進行學習
- (D) 學習者可以自行掌控同步課程進行的時間

Ans : D

12. 以下何者不是進行網路教學時的前置準備作業？

- (A) 進行教材彙編
- (B) 進行學習者分析
- (C) 進行前測及形成性評量
- (D) 訂定學習目標及進度

Ans : C

13. 對於數位學習課程發展 ADDIE 模式的敘述，何者有誤？

- (A) A 代表 Analysis
- (B) D 代表 Design 和 Display
- (C) I 代表 Implementation
- (D) E 代表 Evaluation

Ans : B

14. 何者”非”為課程發展「設計階段」的主要工作項目之一？

- (A) 進行流程規劃
- (B) 學習服務支援
- (C) 進行人員分工
- (D) 介面設計

Ans : B



15. 下列何者是課程發展「實施階段」的主要工作項目？

- (A) 教學進度規劃
- (B) 實施助教訓練
- (C) 學習成效評估
- (D) 媒體分析

Ans : B

16. 攸關組織核心知識的訓練課程，為避免組織內部關鍵知識外流，較適切的教材取得方式為何？

- (A) 運用網路上免費的教學資源
- (B) 租用套裝課程
- (C) 委外製作
- (D) 自行研製

Ans : D

17. 何者”非”為制定數位學習 SCORM 標準的目的？

- (A) 使數位教材可不受限地在任何教學平台上使用
- (B) 使數位教材開發的成果得以累積並可重覆組合運用
- (C) 使數位教材具獨特性，讓他人無法直接取得使用
- (D) 當科技提升或改變時，不需重新修改教材或標準

Ans : C

18. 數位學習 SCORM 標準所涵蓋的標準範疇包含哪些？

- (A) 學習平台環境的標準
- (B) 教材數量的規範
- (C) 教學進度的規範
- (D) 學習元件組合包裝的標準

Ans : AD

19. 對於數位學習教材的智慧財產權描述哪些正確？

- (A) 網頁教材若有連結他人網頁時，需以「開新視窗」的方式呈現，並保留原網站的網址顯示
- (B) 數位教材若為採用他人資料內容，於封閉空間使用時，需取得原作者所有權人的授權
- (C) 個人的著作於網站上公開時，可在每頁內容中進行版權宣告
- (D) 學習者可在徵得老師的同意下，將數位教材轉貼於網路上進行分享

Ans : ACD

20. 可用以評述「態度」學習的層次概念為？

- (A) 接受(Receiving)
- (B) 模仿(Imitation)
- (C) 內化(Internalization)
- (D) 創作(Creation)

Ans : AC

21. 透過「訪查員工的工作實況」及「問卷調查客戶對服務的滿意度」等方法，可協助數位學習課程開發者進行？

- (A) 教學目的之界定
- (B) 課程內容之分析
- (C) 學習管理系統(LMS)的選擇
- (D) 投資報酬率(ROI)的評估

Ans : AB

22. 以下哪些為「情境認知」意涵的闡述？

- (A) 實驗箱中飢餓的貓，因重複練習而很快地找到食物以獲得滿足的情形
- (B) 概念性知識有如工具，必須在真實情境中加以推衍運用，方能發揮其應有的功效
- (C) 在遇到類似的情境時，因刺激和反應已產生連結，所以個體也較容易產生相同的反應
- (D) 在修提琴師父眼中的提琴，在張貼海報工人的手上，可能就是裝盛漿糊的勺子

Ans : BD



23. 目前為許多企業所青睞的模擬遊戲，運用真正發生於企業中的事件進行演練，可提供學習者哪些學習經驗？

- (A) 設計的經驗
- (B) 戲劇的經驗
- (C) 直接的經驗
- (D) 圖像的經驗

Ans : ABCD

24. 以下何者不是線上教學活動中，學習者可與之進行學習互動的對象？

- (A) 老師
- (B) 教材
- (C) 助教
- (D) 平台管理者

Ans : D

25. 哪些是數位學習教材設計的基本原則？

- (A) 課程內容要越多越好
- (B) 活動設計要能吸引不同學習動機的學習者
- (C) 教材呈現要能方便閱讀與容易理解
- (D) 教學內容要能符合學習者的需求

Ans : BCD

26. 企業以「測量顧客滿意度是否提高」進行數位學習課程評估時，是屬 D. L. Kirkpatrick 所提出之評估模式的哪個層次？

- (A) 反應
- (B) 結果
- (C) 學習
- (D) 行為

Ans : B

27. 電腦輔助教學(CAI)的發展是立基於何種學習理論？

- (A) 鷹架理論
- (B) 刺激-反應論
- (C) 發現學習論
- (D) 編序教學論

Ans : D



28. 以下對於數位學習內涵的描述何者有誤？

- (A) 可整合各種多媒體進行教材的呈現
- (B) 可採用非同步與實體教學模式
- (C) 師生彼此間可透虛擬社群進行互動
- (D) 教材無法重覆使用

Ans : D

29. 何者不是數位學習的優點？

- (A) 學習者擁有較高的學習自主權
- (B) 適合採用合作學習進行教學活動
- (C) 師生間可進行同步與非同步的互動討論
- (D) 教師可以完全掌控學習者的學習成效

Ans : D

30. 以下哪些是數位學習的範疇？

- (A) 非同步混成學習
- (B) 同步網路教學
- (C) 非同步函授教學
- (D) 個別化線上教學系統

Ans : ABCD

31. 對於數位學習發展歷程的描述，何者有誤？

- (A) 互動模式：單向→雙向
- (B) 教學媒介：傳統郵件→廣播→電視→網際網路
- (C) 教學方式：函授→空中教學→網路教學
- (D) 教材呈現：聲音、影像→文字、圖形→多媒體

Ans : D

32. 對於數位學習中「虛擬教室」的描述，何者有誤？

- (A) 進行線上課程的師生可能是分散在世界各地
- (B) 存在於網際網路中
- (C) 只要有網路和上網設備，學習者可在任何地方參與學習活動
- (D) 必須要有電腦設備與實體的教室空間才能構成

Ans : D

33. 下列何者為數位學習中非同步教學模式的描述？

- (A) 師生在「不同地、同時」的情境下，進行教與學的活動
- (B) 師生在「不同地、不同時」的情境下，進行教與學的活動
- (C) 學習者在規定的時間點於線上聊天室進行討論
- (D) 老師對於學習者的提問必須即刻回應

Ans : B

34. 下列何者非學習管理系統(LMS)的功能？

- (A) 進行課程管理
- (B) 進行測驗成績管理
- (C) 進行電腦病毒防護管理
- (D) 進行學習路徑控制

Ans : C

35. 對於線上同步教學的描述，何者有誤？

- (A) 可提供師生即時性的線上互動
- (B) 強調師生同時存在於網路教學環境中
- (C) 師生可進行影音互動
- (D) 學習活動的參與具極高的時間彈性

Ans : D

36. 進行「學習」層次之課程評估的最適當時機為何？

- (A) 課程進行前及課程結束半年後
- (B) 課程進行中及課程結束後
- (C) 課程進行前
- (D) 課程結束半年後

Ans : B

37. 關於學習者之學習遷移，應屬 D. L. Kirkpatrick 所提出之訓練評估模式的哪一個層次？

- (A) 結果(outcome)
- (B) 反應(response)
- (C) 學習(learning)
- (D) 行為(behavior)

Ans : D



38. 以下何者可作為教育訓練課程「反應」層次的評估指標？

- (A) 顧客抱怨率
- (B) 廢料產生率
- (C) 員工離職率
- (D) 講師抱怨率

Ans : D

39. 在計算數位學習專案的投資報酬率(ROI)時，何者不屬於成本支出？

- (A) 講師的交通費
- (B) 公司產品的售價
- (C) 主管投入支援專案的時間
- (D) 員工的薪資

Ans : B

40. 關於「時間數列」的評估設計，以下敘述何者正確？

- (A) 在課程前挑選特定時間，進行一次課程成果蒐集與分析
- (B) 在課程後，隨機進行一次課程成果蒐集與分析
- (C) 在課程中，隨機進行一次課程成果蒐集與分析
- (D) 在課程前及課程後，定期進行多次課程成果蒐集與分析

Ans : D

41. 對於組織導入數位學習專案的投資報酬率(ROI)評估，以下敘述何者正確？

- (A) 將導入成本除以回收利潤，即可得知投資報酬率
- (B) 將導入成本減掉回收利潤，即可得知投資報酬率
- (C) 回收利潤只計算能用貨幣衡量的部份
- (D) 若 ROI 值為 6.7，代表專案的導入成效是良好的

Ans : D

42. 下列何者不是數位學習應用上的限制？

- (A) 初期或短期內的課程開發費用較高
- (B) 學習者的接受度可能會受其本身資訊素養所影響
- (C) 學習者一定要有電腦才能參與學習
- (D) 若學習者的學習自主性不足，恐將削弱學習成效

Ans : C

43. 以下哪些為企業導入數位學習的考量？

- (A) 可紀錄員工的學習歷程
- (B) 可逐步降低員工受訓的成本
- (C) 可與企業的知識管理進行結合
- (D) 可逐步降低員工的薪資支出

Ans : ABC

44. 以下何者不是確保企業導入數位學習的關鍵成功因素？

- (A) 投入專案預算的多寡
- (B) 高層主管的支持
- (C) 員工的支持
- (D) 課程安排能結合企業目標

Ans : A

45. 人資部門主管於企業導入數位學習時應扮演的角色為何？

- (A) 專案領導者：監督訓練計畫執行
- (B) 技術支援者：提供軟硬體技術支援
- (C) 專案接案者：負責專案的聯繫接洽
- (D) 學習助教：協助學習者解決問題

Ans : A

46. 何者不是企業在進行採購數位學習系統平台時的主要考量？

- (A) 客製化程度
- (B) 導入所需時間
- (C) 維護成本
- (D) 組織知識外流的可能性

Ans : D

47. 讓部份目標對象預先演練課程的學習過程並提供意見回饋，以作為正式執行前的改善依據，此作法稱為？

- (A) 形成性評量(formative evaluation)
- (B) 總結性評量(summative evaluation)
- (C) 比較群體(comparison group)
- (D) 領航員測試(pilot testing)

Ans : D



48. 以下何者不是企業以直接採用數位課程內容廠商與系統廠商共同提供之服務的模式來導入數位學習，所具有的優點？

- (A) 可降低導入初期的問題發生率
- (B) 可完全不需投入企業本身的人力
- (C) 可縮短導入時間，快速推動數位學習
- (D) 可降低企業資訊系統部門的負擔

Ans : B

49. 如同家教一般的個別線上教學方式，是屬於何種線上授課模式？

- (A) 多對多即時授課模式
- (B) 一對一即時授課模式
- (C) 多對多非即時授課模式
- (D) 一對一非即時授課模式

Ans : B

50. 當企業導入數位學習以與組織的知識管理結合並行時，可藉下列何者擴大分享文化的效果？

- (A) 智慧代理人
- (B) 網路社群
- (C) 資料探勘
- (D) 首席知識長

Ans : B