



經濟部資訊專業人員鑑定

數位學習類-數位學習概論試題

試卷編號：EL_05

【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，測驗時間 90 分鐘：每題 2 分，總測驗時間為 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，確認後按下『登錄』。
 2. 開始測驗畫面，聽候監考老師口令開始測驗。
 3. 測驗開始，計時及作答程式開始倒數計時，請先作答學科，學科剩下時間會加於術科時間內。
 4. 計時終了，所填入之答案將自動存檔，無法再開啓作答畫面填答。
- 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. 下列有關數位學習的敘述，哪一項正確？
 - (A) 不一定要透過網際網路才能學習
 - (B) 不適合使用行動載具，以免影響媒體呈現品質
 - (C) 不適合透過無線網路，以免影響傳輸品質
 - (D) 缺少學習者線上同步討論及合作的機會
2. 下列有關數位學習效益的敘述中，何者是因為網際網路而產生的效益？
 - (A) 隨時隨地的學習
 - (B) 適性化的學習
 - (C) 學習材料易於更新
 - (D) 減輕教師教材製作的負擔
3. 學生透過網際網路進行學習時，可能產生哪些負面效應？
 - (A) 學生容易因為學習孤單而較容易中輟
 - (B) 學生無法與教師進行討論
 - (C) 學生無法與同學進行討論
 - (D) 網路頻寬不足問題，可能造成學習挫折感
4. 進行網路同步學習活動時，下列哪些科技可以達成多人同時討論？
 - (A) 網路討論區(Web BBS)
 - (B) 電子郵件(email)
 - (C) 網路聊天室(Chat Room)
 - (D) 網路會議(Net meeting)
5. 講授式課程若以數位學習方式進行，比較適用下列哪一種數位學習類型？
 - (A) 學習者主導式(learner-led)
 - (B) 教師主導式(instructor-led)
 - (C) 模擬式學習(simulation)
 - (D) 隨意學習式(free-style)



6. 數位學習比傳統面對面學習方式更容易達到下列哪一項學習的特點？
- (A) 學習者能彈性掌握自己的學習時間
 - (B) 培養學習者資料收集、整理，進而分析的能力
 - (C) 更容易養成自行吸收資訊，記憶重點的能力
 - (D) 讓教學者利用網路提供更豐富的教材給學習者，減少學習者搜尋資料的時間
7. 下列有關數位學習的敘述，哪些是正確的？
- (A) 有些教學活動不適合透過網路進行
 - (B) 有些教材不容易電子化
 - (C) 有些訓練不適合以講授式進行
 - (D) 有些學習者無法適應數位學習教學模式
8. 數位學習過程中，下列哪些適合成為合作學習工具？
- (A) 即時聊天室
 - (B) 非同步討論室
 - (C) 電子郵件
 - (D) 電子筆記
9. 學習者主導式數位學習(learner-led)可以提供下列哪些互動層次？
- (A) 提供學習的資訊
 - (B) 提供學習者與教材的互動
 - (C) 提供合作學習的活動
 - (D) 提供學習者間的線上互動
10. LCMS 主要是要補強 LMS 的那一項功能的不足？
- (A) 學習歷程記錄
 - (B) 教材元件管理
 - (C) 師生互動
 - (D) 教材流程控制



11. 在 SCORM 規範中，下列哪一項與 SCORM RTE 無關？
- (A) API
 - (B) Data Model
 - (C) AICC CMI001
 - (D) Meta Data
12. 下列哪一項是虛擬教室所要強調的功能：
- (A) 學習歷程記錄
 - (B) 教材元件管理
 - (C) 師生互動
 - (D) 教材流程控制
13. 在 SCORM 規範中的管理教學功能，是源自於下列哪一個組織的規劃：
- (A) IEEE
 - (B) ADL
 - (C) AICC
 - (D) ERIC
14. 經濟部工業局數位學習教材品質認證規範中，檢視學習介面設計品質能否促進學習者學習理解的是屬於下列哪一項規範的範疇？
- (A) 教材內容
 - (B) 學習導引
 - (C) 教學設計
 - (D) 教學媒體
15. 經濟部工業局數位學習教材品質認證規範中，檢視是否具備良好的學習介面以幫助學習者掌控其個人學習活動進展的是下列哪一項規範的範疇？
- (A) 教材內容
 - (B) 學習導引
 - (C) 教學設計
 - (D) 教學媒體



16. 經濟部工業局數位學習服務品質認證規範中，檢視是否有數位學習發展願景與計畫的是哪一項規範？
- (A) 學習者支援
 - (B) 機構性支援
 - (C) 課程發展
 - (D) 評鑑
17. 在選擇數位教材呈現方式時，應該最優先考量是下列哪一項？
- (A) 教材呈現方式具一致性
 - (B) 教材以多媒體呈現
 - (C) 教材呈現不必安裝特別的軟體
 - (D) 教材呈現能讓學習者充分理解
18. 數位學習過程中，追蹤學習紀錄主要是由哪一種系統負責的功能？
- (A) 學習管理系統(LMS)
 - (B) 教材管理系統(LCMS)
 - (C) 虛擬教室(Virtual Classroom System)
 - (D) 發佈系統(Publishing System)
19. 評估企業是否準備好要導入數位學習時，下列哪一項最不需要考量？
- (A) 學習者
 - (B) 財務狀況
 - (C) 數位學習環境與技術
 - (D) 主管及相關專案人員決心與素養
20. 根據經濟部工業局數位學習產業推動與發展計畫 93 年針對國內五大產業人事/教育訓練主管的調查發現，企業導入數位學習最大的阻礙與困難，已經由 92 年的“對 e-Learning 不了解”轉變為下列哪一項？
- (A) 教材開發不易
 - (B) 不易估算教育訓練的績效
 - (C) 缺乏長期導入計畫
 - (D) 缺乏主管支持



21. 企業導入數位學習的第一個階段是：
- (A) 需求分析
 - (B) 尋求財源
 - (C) 選擇平台
 - (D) 尋求數位學習合作商場
22. 下列哪些是企業應用數位學習的可行做法？
- (A) 應用數位學習於員工市場行銷訓練
 - (B) 應用數位學習於伙伴業者訓練
 - (C) 應用數位學習於客戶意見調查
 - (D) 應用數位學習於研發知識分享
23. 企業導入數位學習時，選擇數位學習平台應考量哪些因素？
- (A) 系統延展性
 - (B) 機構現有教材電子化
 - (C) 與機構內部系統整合
 - (D) 系統相容性
24. 數位學習的知識內容是由下列哪一種人與學科專家溝通後所萃取出的？
- (A) 專案經理
 - (B) 單位主管
 - (C) 教學設計師
 - (D) 線上講師
25. 依據 Jaffe 與 Scott 的變革曲線，大多數的企業員工對於導入數位學習的初步反應比較傾向於下列哪一項？
- (A) 嘗試探索
 - (B) 新鮮有趣
 - (C) 積極抵抗
 - (D) 消極抗拒
26. 在企業數位學習專案中，下列哪一項是資訊技術人員必備的態度？
- (A) 專注提供資訊技術，建置符合國際標準之學習平台
 - (B) 注意資訊技術如何與訓練部門的教育理念結合
 - (C) 專注提供教材製作所需技術與工具的研發工作
 - (D) 與數位學習合作廠商密切的配合



27. 企業導入數位學習時，最常見的迷思概念是：
- (A) 有了資訊技術，企業就可以成功導入數位學習
 - (B) 注重投資報酬率(ROI)的計算
 - (C) 不正確的投資報酬率(ROI)的計算
 - (D) 無法與現有人力資源系統及知識管理系統結合
28. 下列哪些是企業成功導入數位學習的必備要素？
- (A) 內部高階主管的支持
 - (B) 外部專業知能的導入與運用
 - (C) 一流的教材製作團隊
 - (D) 人資部門對數位學習積極有效的行銷策略
29. 下列哪些是成功導入數位學習不可或缺的要素？
- (A) 能自製教材與平台
 - (B) 有明確可行的導入計畫
 - (C) 清楚正確估算訓練的學習成效
 - (D) 有超寬頻的網路
30. 數位學習導入能否成功與組織採取的做法有密切關係。下列哪一組步驟比較容易成功？
- (A) 1.以技術為先決考量，購買學習管理系統 2.安裝系統 3.購買新內容或轉換既有內容 4.開發新內容 5.評估 ROI
 - (B) 1.從可以教育訓練解決之企業問題著手 2.將企業目標轉化為訓練目標 3.訂出合理預期效益 4.檢討改進 5.推廣宣傳
 - (C) 1.訓練講師自製串流教材 2.建置平台並購置錄影設備 3.將串流教材上線至平台，規定員工上線閱讀 4.計算上線人次數當作績效
 - (D) 1.編列教材外購、自製之費用 2.購買坊間已有之數位教材 3.發放教材給員工自行回家學習
31. 下列哪些是企業成功導入數位學習的關鍵因素？
- (A) 數位學習成果與組織目標相呼應
 - (B) 能導入及善用外部數位學習相關專業知能
 - (C) 擁有數位學習平台的開發技術
 - (D) 擁有多媒體製作技術



32. 下列哪些是企業導入數位學習應有的正確觀點、策略或作法？
- (A) 為了獲取適切的經費與人力，因此需要爭取高階主管對導入專案的高度支持
 - (B) 如果導入專案有配套的制度與獎勵措施，將可強化導入的效果
 - (C) 為了吸引學習者體驗新的學習方式，因此應採用能持續熱情的內部行銷策略
 - (D) 由於調查企業與員工需求會耗費時日，因此導入的專案儘量以教材容易開發的主題為優先考量
33. 根據教學設計模式，在規劃混成式、非同步或同步課程時，有其共通的實施程序，包括 A：發展訓練策略、B：評估學習成效、C：確認訓練目標、D：擬定訓練主題、E：提供學習支援，請問正確的先後順序是下列哪一項：
- (A) CADBE
 - (B) DCAEB
 - (C) CDAEB
 - (D) ACDEB
34. 下列有關教學設計的敘述，哪一項是錯誤的？
- (A) 教學設計為了確認教學方向，因此有訂定教學目標的步驟
 - (B) 教學設計強調有效的學習，因此有教學評量設計的步驟
 - (C) 教學設計強調多元媒體的運用，因此必須應用動畫、文字、影音、旁白、音樂等各種媒體的運用
 - (D) 教學設計是為了協助學習者達成學習目標，因此著重教學策略的有效運用
35. 以下關於企業在數位教材發展或課程規劃的敘述，哪些是正確的？
- (A) 企業內部的訓練課程中比較適合外購的類別包括銷售行銷、產業技術、新人訓練等
 - (B) 一般來說，企業取得數位學習內容有三種來源：外購、委製、自製
 - (C) 企業內部的訓練課程比較適合自製的類別包括語言、資訊技術、及管理訓練等
 - (D) 企業導入數位學習時，必須確認企業內部是否有適合 e 化的訓練內容



36. 當教材完成上線並依據所規劃的學習進度進行數位學習時，需要注意以下哪幾個重點？
- (A) 擔心學習者面對電腦會感到孤寂，最好有線上帶領人員激發學習者的學習動機，鼓勵其積極參與
 - (B) 因為使用數位學習的學習者類型通常都很害羞，最好在線上的時候不要安排小組討論
 - (C) 為了讓學習者可以自由學習，最好課程架構不要訂定清楚，讓其創意點選各項功能即可
 - (D) 上線推出課程前，還是要再確保學習者、講師或是技術支援都安排妥當，盡可能排除執行時可能發生的困難
37. 數位學習專案從開始到結束，都需做好人力、時間、經費、及資源等的管控，以下對於數位學習課程從企劃、設計、發展、到執行的敘述，下列哪一項敘述是錯誤的？
- (A) 盡量將過程中的決定、做法、與變更等做書面記錄
 - (B) 各階段的里程碑最好要取得主管或客戶的確認
 - (C) 專案過程中必須不斷地與客戶、開發團隊、學習者、及講師等密切溝通，並確認各項構想是否適切
 - (D) 為了加快開發速度，不需做雛型設計，以免因客戶修改需求而延遲
38. 在數位課程進行期間，下列有關線上講師應該扮演的角色哪一項正確？
- (A) 確認專案需求後，必須要自製數位教材後才能授課
 - (B) 在教課期間，對學習者提供指導與協助，使其能順利完成課業
 - (C) 需依據腳本內容使用媒體工具開發圖像及聲音編輯
 - (D) 在教課之前，需整合平台與教材，使教材能在平台上順利播放
39. 針對組織目標達成程度的數位學習評鑑，是屬於 Kirkpatric 評鑑層次的哪一種評鑑？
- (A) Level I 反應評鑑
 - (B) Level II 學習評鑑
 - (C) Level III 行為評鑑
 - (D) Level IV 結果評鑑



40. 下列哪一項評鑑方式可以評估數位學習的成本效益？
- (A) 學習態度調查
 - (B) 學習成就測驗
 - (C) 工作績效評鑑
 - (D) 投資報酬評鑑
41. 教育訓練的反應性評鑑通常是評估哪些內容？
- (A) 學習者獲得什麼樣的特定成就、觀念、技能、態度或信念等
 - (B) 學習者覺得他們個人從訓練獲得的好處
 - (C) 學習者對學習的滿意度
 - (D) 教育訓練能否增進學習者的學習動機
42. 下列 ROI 的敘述，哪一項是正確的？
- (A) 通常計算 ROI 的公式是專案利益除以專案成本
 - (B) 一個專案的金錢效益是\$200,000，支出為\$100,000，換算 ROI 是 200%
 - (C) 一個專案中，其運用數位學習比教室訓練節省了 49,500，先期投資花了 210,000，其 ROI 約是 23.5%
 - (D) 實施 ROI 所需經費約佔訓練經費的 25-30%
43. 請由下列敘述中找出最合適學習定義：
- (A) 學習者因為成熟、疾病、或藥物引起，表現出外顯的行為
 - (B) 學習者因為經驗而引起的行為、能力、和心理傾向的持久改變
 - (C) 學習者因為反覆的模擬考而表現出愈考愈高的分數
 - (D) 學習者透過教師的教導，而表現出的第一反應
44. 下列哪些是 Bloom 認知學習領域的目標分類？
- (A) 知識
 - (B) 理解
 - (C) 反應
 - (D) 技能



45. 下列有關學習理論的敘述，哪一項正確？
- (A) 建構主義主要是闡述個體處理其環境刺激時的內部過程，而不是外顯的刺激與反應
 - (B) 行為主義非常強調記憶對學習的重要性
 - (C) 認知主義認為學習的過程要透過教師、學生、環境的互動產生效果
 - (D) 認知主義強調學習者會依據內在的認知需求過濾資訊，並透過舊經驗賦予意義
46. 下列有關學習理論與數位教學設計的敘述，哪些是正確的？
- (A) 在教學過程中設計有意義的回饋，符合行為主義正增強的觀點
 - (B) 在教學過程中提供適切的圖文解說，以促進學習理解，符合認知主義強調有效資訊處理的觀點
 - (C) 在教學過程中運用合作學習或小組討論的策略，符合建構主義社會互動的觀點
 - (D) 提供學習問題，促進學習者將學習內容與舊經驗相結合，符合行為主義刺激-連結的觀點
47. 在數位學習教材設計與規劃時，下列哪一項是錯誤的？
- (A) 學習情境與任務目標應明確說明，以鼓勵學習者主動學習
 - (B) 教學內容應配合學習者的背景經驗適當組織
 - (C) 教材的難易度應配合學習者的心智發展
 - (D) 太容易的學習內容會使其缺乏成就感，因此教學內容的設計應愈難愈好
48. 為考慮人類短期記憶的容量限制，應該如何進行數位教材設計，下列哪些項目是正確的？
- (A) 避免反覆練習的動作，以免引起學習疲倦
 - (B) 將大量的內容適切組塊(chunking)，以利吸收與記憶
 - (C) 提供適切的練習機會，以增加熟練與記憶
 - (D) 善用多媒體，增進學習動機
49. 下列有關成人學習的敘述，哪一項正確？
- (A) 成人喜歡虛擬世界，所以網路教學是最好的學習方式
 - (B) 成人由於學習比較被動，因此教授成人的方式以演講式最佳
 - (C) 成人需要由他人安排學習進度，否則無法完成
 - (D) 成人學習內涵設計最好能與其工作相關，以維持高度的學習動機



50. 在規劃成人學習的數位學習活動時，下列哪些是促進成人學習者學習動機的適切作法？
- (A) 使學習者多參與活動
 - (B) 建立合作信賴的學習環境
 - (C) 建立激烈競爭的學習環境
 - (D) 提供實用性的教材