

一、選擇題 (每題 2 分，共 46 分)

1. _____ 是一種動機的解釋，集中注意於人們如何解釋他們成敗的原因。
(A) 歸因理論 (B) 期望理論
(C) 行為理論 (D) 調節理論
2. 「見賢思齊」最接近哪位心理學家所提出的學習理論？
(A) 馬斯洛(Maslow) (B) 班度拉(Bandura)
(C) 皮亞傑(Piaget) (D) 羅傑斯(Rogers)
3. 「成人的性格決定於早期的幼兒及童年經驗，大部分成人的心理疾病都可以追溯到早年的創傷經驗」是哪個理論學派的說法？
(A) 人本學派 (B) 認知學派
(C) 行為學派 (D) 心理分析學派
4. 學習動機乃是介於環境與個人行為之間的？
(A) 中介歷程 (B) 外在歷程
(C) 內在歷程 (D) 心理歷程
5. 下列何種標準測驗是設計來預測未來表現的？
(A) 常模參照成就測驗 (B) 診斷測驗
(C) 性向測驗 (D) 效標參照標準測驗
6. 測驗的「信度」，指_____？
(A) 它的分數可以說明受試者在同儕中程度
(B) 它的分數會因年級增加而增加
(C) 它的分數可預測未來工作的績效
(D) 不同的時間測的結果相差不遠
7. 教導問題解決技巧最有效的方法為？
(A) 教學生一套問題解決技能，並練習解決歷程
(B) 在解決問題的歷程中教學生所需的成分技能
(C) 提供一系列完成問題解決的認知分析方法
(D) 教個別的認知技能，強調成功解決問題
8. 下列何者為同步教學系統？
(A) WebCT (B) JoinNet
(C) Web Master (D) Blackboard
9. 下列何者**並非**數位學習發展的主要目的與功能？
(A) 產業導入 e 化訓練 (B) 結合實體與數位教學
(C) 以資訊技術提升附加價值 (D) 提升科技載具的普遍性

10. 當前智慧型手機是使用哪種觸控螢幕的技術？
- (A)波動式 (B)電阻式
(C)電容式 (D)紅外線式
11. 目前的人機互動技術在下列哪一方面相較之下最為成熟？
- (A)肢體辨識 (B)情感辨識
(C)語意辨識 (D)情緒辨識
12. 關於腦波的描述，下列何者為非？
- (A)腦波能由機器製造
(B)腦波可藉由程式轉換成彩色圖形
(C)不能與他人的腦波一起建立共同波動
(D)能利用腦波測謊
13. 校園系統主要為了推動校務行政數位化，協助各行政單位提供優質服務，屬於下列哪一種資訊系統？
- (A)專家系統 (B)管理資訊系統
(C)高階主管資訊系統 (D)辦公室自動化系統
14. Google 搜尋引擎除了能存取網頁之外，也提供各種特殊功能。下列哪一項敘述不正確？
- (A)可與好友分享並查看他們所閱讀的書籍
(B) Google 學術搜尋會依關聯性排序搜尋結果
(C)可以搜尋正在上網的朋友，找他們聊天
(D) Google 內建的計算機功能，只要在搜尋框內輸入需要執行的運算即可
15. 在 Microsoft Word 環境中，要記錄作者或檢閱者所作的變更，應進行何種操作？
- (A)追蹤修訂 (B)比較並合併文件
(C)並排比較 (D)插入註解
16. 學校想架一部 WWW 伺服器在網路上，希望購買軟體費用能儘量節省，且能合法使用，以下哪一個作業系統最適合？
- (A) Mac OS (B) OS/2
(C) Windows 7 (D) Linux
17. 學校老師將學生的成果發表錄製下來，想為影片加入字幕與旁白，下列哪一種軟體不適合用來編輯影片？
- (A)繪聲繪影 (B) Photoshop
(C)威力導演 (D) Windows Movie Maker
18. 下列何者一定不會侵害智慧財產權？
- (A)加入提供音樂的網站成為會員，並繳交會費，下載音樂檔案
(B)已超過著作權法保護期限的軟體，不需付費即複製使用
(C)自己購買的軟體複製給好友使用
(D)在自己的部落格張貼未經授權的照片

19. 某展覽場有一星際大戰的模擬遊戲設施，配合影音效果就有如身歷其境，最有可能是使用下列哪一種技術？
- (A) 生理訊息偵測 (B) 情境感知
(C) 虛擬實境 (D) 人工智慧
20. 有別於靜態網頁只能單純地顯示 HTML 內容，動態網頁可以依據瀏覽者所輸入的資訊呈現內容，下列何者不是互動式網頁語言？
- (A) JSP (Java Server Page) (B) ASP (Active Server Page)
(C) PHP (D) C 語言
21. 網站最常使用何種技術來記錄使用者的線上活動，以提供使用者個人化服務，或簡化連上網路的程式？
- (A) Pipe (B) Cookie
(C) Session (D) Application
22. 創意公用授權 Creative Commons 授權條款中，哪一個圖示是「姓名標示-相同方式分享」？
- (A)  (B) 
- (C)  (D) 
23. 哪一個理論指出人類擁有語文和圖像兩套互動但又獨立處理不同類別資訊的系統，同時處理不同的資訊？
- (A) 左右腦理論 (B) 雙碼理論
(C) 雙因素理論 (D) 雙階理論

二、名詞解釋 (每題 3 分，共 24 分)

1. Emotion Recognition
2. Role-play Game
3. Motion Capture
4. Social Community Website
5. Expert System
6. Electronic Portfolio
7. Digital Archive
8. Instructional System Design

三、簡答題 (每題 15 分，共 30 分)

1. 請選擇一種數位科技，於學校教育、教育訓練、或終身學習三者擇一，規劃一個教育計畫。分別依系統面(內外部系統架構)、教學面(教學理論與設計)、應用面(科技使用之目標與功能)、評量面(教學成效評估)、政策面(實施方法與規範)等五大面向進行闡述。

應用範疇：學校教育、教育訓練、或終身學習之對象與範疇

數位科技：

- (1).系統面：
- (2).教學面：
- (3).應用面：
- (4).評量面：
- (5).政策面：

2. 請闡述如何將雲端科技運用於國小自然領域的探究式學習？