

66-1

淡江大學 106 學年度日間部轉學生招生考試試題

3-66

系別：教育科技學系三年級

科目：教學設計

考試日期：7月21日(星期五) 第2節

本試題共 兩 大題， 四 頁

作答說明：本試卷共有 21 題單選題以及 1 題實作題，請在答案卷中清楚標明題號，作答完成請試卷連同答案卷一起繳交。

本試卷共 21 題

一、選擇題:63%

1. 以下對於教學設計的描述何者正確?

- (A) 蓋聶是從學生學習所得能力的深淺進行分類
- (B) 教學設計聚焦在實體的教室情境中的師生互動
- (C) 教學設計的核心「學習目標」是墊基於「需求」
- (D) 教學設計應以教師為中心，著重「如何教」

2. 小明向小夏詢問學習教育心理學的技巧。小夏說：「我上課的時候勤做筆記，在複習的時候，就可以很快就回想起老師所說的重點，而且我覺得教育心理學很有趣，所以會常思考生活周遭的現象如何以心理學概念來解釋。」請問，小夏的回應中提及蓋聶五種學習結果中的哪兩種？

- (A) 認知策略；心智技能
- (B) 文字訊息；態度
- (C) 認知策略；態度
- (D) 文字訊息；動作技能

3. 體育老師講解羽球規則和基本動作，請問分別提及蓋聶五種學習結果中的哪兩種？

- (A) 文字訊息；動作技能
- (B) 心智技能；動作技能
- (C) 態度；動作技能
- (D) 心智技能；心智技能

4. 系統化教學設計模式的程序為？

- (A) 設計→分析→發展→執行→評鑑
- (B) 分析→設計→發展→執行→評鑑
- (C) 發展→設計→執行→分析→評鑑
- (D) 設計→發展→分析→執行→評鑑

5. 每位教學設計者在構思課程時都會考量到：該課程在學生教育的過程中具有什麼目的？對於學生的職涯發展有多重要？請問上述重要的議題是在 ADDIE 教學設計模式中的哪一個階段必須要去思考的？

- (A) 評量
- (B) 分析
- (C) 設計
- (D) 執行

6. 評估教學實施過程如何改進，是屬於 ADDIE 模式中哪一項工作？

- (A) Analysis
- (B) Design
- (C) Implementation
- (D) Evaluation

7. 教學設計中有關「學習者分析」通常包括哪些分析？

- (A) 學習者一般背景、學習者學習特性、教材分析
- (B) 學習者一般背景、學習環境分析、教材分析
- (C) 學習者一般背景、學習者學習特性、學習者先備知識
- (D) 學習者一般背景、學習者學習特性、學習環境分析

淡江大學 106 學年度日間部轉學生招生考試試題

系別：教育科技學系三年級

科目：教學設計

考試日期：7 月 21 日(星期五) 第 2 節

本試題共 兩 大題， 四 頁

8. 根據 ADDIE 模式各階段的目的，判斷下列描述何者「錯誤」？
- (A) 分析階段的目的是找出學習者的問題並分析是否與學習有關
 - (B) 設計階段的目的是設計一份指引教學企劃書或是藍圖
 - (C) 實施階段的目的是啟動課程並實行它
 - (D) 評鑑階段的目的是產生出企畫書描述教學進行時的教材
9. 微廷最近在籌備一個教學活動，他思考了各種教學上的需求後，他寫出他的活動企劃書關於他的行為，並且開始著手製作道具，不久後就正式執行了，最後也讓學生寫了學習單結束了活動，關於他的行為，請問下列敘述何者「正確」？
- (A) 微廷去書局買文具及材料來做活動中要用到的海報是 ADDIE 中的 Design
 - (B) 對於教材的評量及過程的評量可以幫助微廷去改善他的教學設計
 - (C) 教學的成敗取決於教學內容的廣度與深度，因此教學內容越多越好
 - (D) 微廷在撰寫企畫書時只需分析學生的起點行為與學習內容
10. 以下關於「Bloom 的學習階層」，何者「錯誤」？
- (A) 六大分類為學生的學習成果
 - (B) 創造為學習階層最上層階段
 - (C) 記憶是新知識與舊知識聯結
 - (D) 是指學生對內容的了解程度
11. 阿玉上陳老師的教育心理學課程，老師在課堂後希望同學們能「自行撰寫與課程內容有關的題目」，並且「依據優良題目標準來評論其他同學題目的好壞」，請問引號中分別達到了 Bloom 六大階層的哪兩階層？
- (A) 創造、評鑑
 - (B) 創造、分析
 - (C) 應用、評鑑
 - (D) 應用、分析
12. 在學習開車時，教練會思考要一步一步的慢慢教導，還是要一次將所有步驟講解完畢，這是考量哪項因素？
- (A) 學習者的先備知識
 - (B) 學習者所需的肢體運作程度
 - (C) 學習該內容的一般流程
 - (D) 學習者的年紀
13. 下列敘述何者最適合當作教導「上台報告專題成果」的教學目標？
- (A) 利用非文字模式，將專題目標帶入學習目標
 - (B) 利用實際模擬來教導學生能分辨場合穿衣服
 - (C) 利用動畫投影片教導學生順利溝通合作專題
 - (D) 利用時機去教導學生如何穿符合面試的服裝
14. 有關於數位教材設計的人員角色描述，何者正確？
- (A) 媒體工程師繪製腳本進行多媒體設計
 - (B) 教學設計師撰寫教學目標與編擬測驗問題
 - (C) 專案經理將腳本內容整合媒體元素發布於數位學習平台
 - (D) 工程師監督數位學習教材各階段的發展

66.3

淡江大學 106 學年度日間部轉學生招生考試試題

系別：教育科技學系三年級

科目：教學設計

考試日期：7月21日(星期五) 第2節

本試題共 兩 大題， 四 頁

15. 以下學習目標何者包含了 ABCD 四大要素？
- (A) 提供講義讓學習者熟讀，且學習者在測驗正確率達百分之百
 - (B) 給予五種草本植物，學習者能正確辨識，且正確率達七成
 - (C) 學習者可以自行練習三分球投籃，並且達到五成進球率
 - (D) 讓學習者領會生與死的概念，經由思考可以表達自己的想法
16. 教學設計的四個要素中，隨著時代的變遷而有所改變，以下敘述何者「不正確」？
- (A) 教學策略:學習者中心→教師中心
 - (B) 教師角色:教學設計→設計情境輔助者
 - (C) 學習者角色:接受知識→創造知識
 - (D) 教學過程:傳遞知識→創造知識探索過程
17. 下列有關於蓋聶的教學九大事件描述何者「錯誤」？
- (A) 讓學生進行課後小考--提供回饋
 - (B) 在教導乘法時，告知乘法是加法堆疊而成--引發先備知識的回憶
 - (C) 讓學生到夜市購物，進行加減法運算實用---引發行為
 - (D) 在教授火山單元前撥放影片---引起學習注意
18. 蓋聶的九大事件模式，引起動機與建立學習連結「不包含」以下哪個目的？
- (A) 引起注意力
 - (B) 告知學習者學習目標
 - (C) 引發行為
 - (D) 引發先備知識的回憶
19. 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，下列哪些資料比較「不」需要？
- (A) 客服人員的工作環境
 - (B) 公司企業網路的頻寬
 - (C) 客服人員的績效表現
 - (D) 公司的數位學習平台
20. 肯伯屈模四層次評鑑模式 (Kirkpatrick model) 「不包含」下列何者？
- (A) 訓練後學員的滿意度
 - (B) 訓練後學員學會的能力
 - (C) 訓練後學員對公司向心力
 - (D) 訓練後公司績效成長
21. 就評量(assessment)的描述以下何者正確？
- (A) 評量乃是測驗學習者達成學習目標的程度
 - (B) 評量乃是評估教材解決企業需求的程度
 - (C) 評量的方式越多樣化越能評估出學生程度
 - (D) 評量的內容與編製是在課程結束才能進行

淡江大學 106 學年度日間部轉學生招生考試試題

系別：教育科技學系三年級

科目：教學設計

考試日期：7 月 21 日(星期五) 第 2 節

本試題共 兩 大題， 四 頁

二、實作題

經濟不景氣除了導致各餐飲業者成本提昇、營收降低外，更加劇各餐飲間的競爭。某餐飲集團者整理顧客填答的服務意見表中發現，「預約訂位經驗」、「用餐時服務生的服務態度」以及「突發事件的應變處理方式」這三者是導致於顧客不願意再光顧的主要原因。身為一位教學設計師，你將如何向該集團的人資部長爭取此專案機會呢？請從以下面向去解釋

- (1) 何謂「教學設計」？ 6%
- (2) 你將如何使用「ADDIE」模式來完成此專案？ 15%
- (3) 請根據上述題目中的 performance Gap，具體擬訂兩項「教學目標」與兩項對應的「學習目標」。 16%