

資訊素養研習測驗解答：(題目順序會隨機改變，要看清楚再作答)

(一)網路素養的教與學解答：

1. 網路世代有什麼特質，以下何者為非？(10分 單選題)

- 1: 喜好閱讀文字與圖像
- 2: 注意力分配短暫
- 3: 多工進行、快速回應
- 4: 視網路為工具與玩具

2. 中小學網路素養與認知網(eteacher網站)的每則動畫教材大約3-5分鐘，都是能引起學生興趣的故事，並且在動畫的最後，有何特殊設計呢？(10分 單選題)

- 1: 設計可供學生進行討論的題目
- 2: 有線上測驗的題目
- 3: 提供可抉選的結局
- 4: 可連結到相關新聞

3. 有關中小學網路素養與認知網的《給愛上網的你—青少年網路秘笈》這本手冊的內容，以下何者正確？(10分 單選題)

- 1: 內容安排是依「事前教育」、「即時處理」與「事後輔導」三部分來說明
- 2: 以漫畫詼諧有趣的方式，點出網路世代使用網路的迷思與狀況
- 3: 以Q&A的方式呈現學生上網的問題與解答
- 4: 提供教案與教材來協助教師進行網路素養與教學的課程

4. 何謂網路素養，以下何者為非？(10分 單選題)

- 1: 具備應用網路資源、檢索、處理、利用和評估網路資源的能力
- 2: 能迅速、有效、完整地使用網路的能力
- 3: 能具備良好的電腦操作能力，以及資訊檢索與驗證的能力
- 4: 能有良好的資訊倫理的行為與觀念

5. 教育部發行了一個為不同族群打造專屬資安素養相關的電子書，透過活潑的互動設計與豐富的視覺呈現，讓大家輕鬆掌握聰明上網小撇步，享受安全且便利的行動數位生活，此APP叫做？(10分 單選題)

- 1: 健康安全上網
- 2: 全民資安書城
- 3: 上網高手
- 4: 快樂上網e起來

6. 為何要進行網路素養的教學？(10分 單選題)

- 1: 讓師生都能正向看待網路社會
- 2: 期待網路社會能有正向的發展
- 3: 人人都能成為良好的網路公民
- 4: 以上皆是

7. 在中小學網路素養與認知網(eteacher網站)的教材寶庫中，提供了網路素養的相關教學媒材，例如：教案、教材、影片、作業、海報.....等，請問該網站採用何種方式讓老師使用？(10分 單選題)

- 1: 讓老師用創用CC的方式下載使用
- 2: 只限學校播放
- 3: 可以集結成光碟片數播
- 4: 只限線上觀看

8. 中小學網路素養與認知網(eteacher網站)的適用對象，不包括以下何者？(10分 單選題)

- 1: 國小
- 2: 國中
- 3: 高中/高職
- 4: 大學

9. 以下哪個網站沒有提供網路素養的教學資源呢？(10分 單選題)

- 1: 中小學網路素養與認知網(eteacher網站)
- 2: 嘉義市資訊素養與倫理網站
- 3: 網路守護天使
- 4: 白絲帶關懷協會網站

7. 有關中小學網路素養與認知網的《認識學生的網路世界—網路素養教師版》這本手冊的內容，以下何者正確？(10分 單選題)

- 1: 內容安排是依「事前教育」、「即時處理」與「事後輔導」三部分來說明
- 2: 以漫畫詼諧有趣的方式，點出網路世代使用網路的迷思與狀況
- 3: 以Q&A的方式呈現學生上網的問題與解答
- 4: 提供教案與教材來協助教師進行網路素養與教學的課程

(二)認識孩子的電腦遊戲世界解答：

1. 請問有關電腦遊戲的敘述何者正確？(10分 單選題)

- 1: 只有壞處，要避而遠之
- 2: 只有好處，要無限暢玩
- 3: 好處壞處兼備，看玩家投入的行為而定
- 4: 沒有好處也沒有壞處

2. 經濟部工業局訂定了「遊戲軟體分級管理辦法」。此辦法將遊戲軟體依其內容分為哪幾級？(10分 單選題)

- 1: 普通級和限制級
- 2: 普通級、輔導級和限制級
- 3: 普通級、輔導級、保護級和限制級
- 4: 限制級、輔導十五歲級、輔導十二歲級、保護級、普通級

3.

請問電腦遊戲的包裝上或傳單上出現下圖的意思是？

(10分 單選題)



別問我為啥
答案是這
個，我也很
懷疑

- 1: 此遊戲限制為12歲以上之人始得使用
- 2: 此遊戲列為第12等級的輔導內容
- 3: 此遊戲只限12年級以上的學生使用
- 4: 此遊戲獲得12分的推薦

4. 以下哪款電腦遊戲的內容不適合國中學生玩？(10分 單選題)

- 1: 使用虛擬遊戲引擎進行遊戲，日遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減之棋牌益智及娛樂類遊戲軟體
- 2: 攻擊、殺戮等血腥或恐怖畫面，未令人產生殘虐印象
- 3: 遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚
- 4: 沒有打鬥、攻擊等血腥之畫面或有恐怖之畫面

5. 以下哪種家長的管教風格對國中小學學生使用3C科技產品的行為上會比較適合的互動？(10分 單選題)

- 1: 溺愛式管教
- 2: 忽略式管教
- 3: 權威型管教
- 4: 民主式紀律

6. 專家建議家長與教師應協助學生發展出自己的高四感活動，從中找到替代玩電腦遊戲的行為。請問以下何者不屬於高四感活動？(10分 單選題)

- 1: 愉悅感
- 2: 歸屬感
- 3: 成就感
- 4: 投入感

7. 以下何者不是學生喜愛玩電腦遊戲的內在因素？(10分 單選題)

- 1: 生活環境
- 2: 抒解壓力和打發時間
- 3: 自我肯定與他人尊重
- 4: 社交需求

8. 過度投入電腦遊戲會對國中小學生的生理健康產生不良影響，以下敘述何者正確？(10分 單選題)

- 1: 為了怕吵到家人，盡量在房間內關燈玩
- 2: 為了增加樂趣，最好一邊玩一邊吃零食、聽音樂、看電視
- 3: 為了怕疲勞最好長期保持同一姿勢
- 4: 不要持續玩，要有適度的中場休息時間

9. 下列何者並非孩子們離不開電腦遊戲的原因？(10分 單選題)

- 1: 電腦遊戲世界很刺激，有無止境的挑戰
- 2: 從學校帶回的作業多寡
- 3: 生活無聊
- 4: 生活中缺乏成就感

10. 對於學生玩電腦遊戲的行為，教師應該抱持以下哪種態度或觀念會比較適當？(10分 單選題)

- 1: 為避免傷害師生感情，學生玩電腦遊戲都不應該禁止
- 2: 為了課業著想，應該禁止玩電腦遊戲
- 3: 多跟學生聊聊玩電腦遊戲的狀況
- 4: 這是家長的管教職責，老師不須介入