

《多媒体教学软件设计与开发》自我测试题（一）

（满分为 100 分，考试时间为 100 分钟）

一、选择题（每题 2 分，共 10 分）

1. 多媒体创作软件的特点是（ ）
A 激发参加小组活动的动机
B 适应学生个体差异
C 发展批判性和创造性思维
D 以上都是
2. 多媒体的基本特征包括是（ ）
A 多样性
B 集成性
C 交互性
D 以上都是
3. 用来设置在分支结构中的分支方式是（ ）
A 倒序分支
B 随机分支
C 题型分支
D 内容分支
4. 多媒体课件制作，设计和实现课件的各个成分的过程（ ）
A 计划、设计、开发
B 课件导入说明，用户确认
C 封面、什么课程、课件主题
D 进入、退出
5. 课件的计划和设计离不开学习理论的指导，下列采纳了建构主义的学习模式是（ ）
A 主动学习
B 合作学习
C 学习迁移
D 个别差异

二、填空题（每空 1 分，共 14 分）

1. 多媒体教学具有（ ）、（ ）、（ ）的特点。
2. 多媒体课件设计与开发的三要素是（ ）、（ ）、（ ）。
3. 局域网的基本拓扑结构是（ ）、（ ）、（ ）。
4. 多媒体屏幕中呈现的静态画面有（ ）和（ ）两种类型。
5. 选择媒体时应该考虑的因素主要包括：（ ）、（ ）和（ ）。

三、判断题（每题 2 分，共 10 分）

1. 多媒体选择应更多地以学生为主体，体现学生的主体性。（ ）
2. 课件制作中，反馈应该明确并带有命令性，这样能更好的地督促学习者改正错误。（ ）
3. 课件制作项目的全程管理，保证着工作效率和产品质量。（ ）

4. 电子作品是为辅助教师的教学活动而设计的。（ ）
5. 课件的设计与开发要求工作者具有创新思维、大胆想象、因此制作过程中不应受到一些标准的约束。（ ）

四、简答题（1-4 题，每题 7 分；第 5 题，8 分）

1. 简述信息技术与课程整合的涵义。
2. 课件的教学属性是标志设计成功与否的关键，应从哪几方面考虑？
3. 课件集成后，学习者试用有几个步骤？
4. 主题学习网站创建的基本步骤是什么？
5. 交互式教学软件制作的任务是什么？

五、论述题（每题 10 分，共 30 分）

1. 论述在我们平时所学的课程中，信息技术是如何渗透到学科教学中？
2. 结合你自己的实践和学习过程，请阐述多媒体课件设计与开发的具体过程。
3. 试以一具体的视频软件为例说明如何进行视频素材的制作？

《多媒体教学软件设计与开发》自我测试题（一）参考答案

1、 选择题

1. D 2. D 3. B 4. A 5. B

2、 填空题

- 1、教学内容数字化、学习环境网络化、教学控制多样化
- 2、标准、评价、管理
- 3、总线型、环形、星型
- 4、位图 、矢量图
- 5、学习类型、媒体所需的费用、学习类型与媒体效能的关系

3、 判断题

1. 对 2. 错 3. 对 4. 错 5. 错

4、 简答题

1. 信息技术与课程整合的涵义

答题要点：

信息技术与课程整合的内涵是在先进的教育思想和教育理论指导下，把以计算机和网络为核心的信息技术，作为促进学生自主学习的认知工具以及情感激励工具，丰富教学环境的创设工具，并将这些工具有机地运用到各学科教学过程中，在整体优化的基础上产生聚集效应，从而实现教学结构与教学模式的变革，达到培养学生创新精神和实践能力的目的

2. 课件的教学属性是标志设计成功与否的关键，就从哪几方面考虑？

答案要点：

- ①课件类型 选择与学习者，学习内容和学习结果相适应的类型
- ②交互 不是单纯的单击按钮或翻页，应考虑课件的每个交互是否与目标相关，能否增进记忆、理解或迁移
- ③认知容量 信息呈现量与学习者的接受水平相适应
- ④合作学习
- ⑤学习策略 与课堂教学相比，课件能更好地创造条件促进学生应用学习策略
- ⑥学习者控制
- ⑦问题 问题是否与课件类型和目标相关，是否重要信息；问题难度是否合适，能否激励学生在深层上思考和处理信息
- ⑧回答问题
- ⑨反馈的质量
- ⑩掌握水平

3. 课件集成完成毕后，学习者试用有几个步骤？

答题要点：：

- ①选择学习者，按照课件所确定的适用对象群体，选择至少三名学习者

②说明试用过程，向所选的学习者说明试用课件的目的，要求他们按照真正学习一样使用课件，不要请求观测者帮助

③测试学习者已有知识，测验学习者与课件内容相关的已有知识

④观测学习者使用课件

⑤与学习者座谈

⑥测验学习效果，学习者学到了多少是试用的最重要的信息

4. 主题学习网站创建的基本步骤是什么？

答案要点：

①分析学生特点，主题学习网站要面对一定年龄阶段或学习阶段的学生，因

此分析学生特点非常必要。

②确定教学目标。具体目标包括：a 知识目标 b 能力目标 c 情感目标。

③规划网站内容。主页至少包括七个主面内容：a 导言 b 任务 c 资源

d 评价 e 结论区 f 讨论区 g 教学指导区。

④确定网站结构。根据学习主题确定适合于自己网站的结构图。

⑤编制链接结构图。说明网站各页面之间的链接关系。

⑥编制故事板。具体规划各页面的呈现方式，页面结构，内容分布，资料来源等。

⑦确定网站文件夹结构。创建网站的资源以及半成品，成品网页均需分门别类地存放于具体文件夹中，以方便查询、修改、保存。

5. 交互式教学软件制作的任务是什么？

答案要点：

①制作学习的任务：课件通过友好的用户界面使学生易于操作，信息的呈现直观明了，练习内容紧扣教学目标，内容重点突出

②制作技术：要完成课件的制作，就学习与掌握 Authorware 的以下操作技术：流程结构设计，交互属性设置，文件打包等

③制作的指导思想：

a、以学生为中心，充分了解学生的特点和现有知识水平

b、给予学生较多的选择机会，实现自我反馈

c、运用适当的媒体技术，给学生创建一个有利于主动意义建构的环境，提高学生的学习兴趣。

5、 论述题

1. 论述在我们平时所学的课程中，信息技术是如何渗透到学科教学中？

答题要点：

①信息技术与课程整合的涵义：实质就是在先进的教育思想和理论指导下，以计算机和网络为核心的信息技术，作为促进学生学习的工具，这些工具有效运用到各学科教学过程中，最终达到培养学生创新精神和实践能力的目的

②基本观念：1，技术支持教学 2，教师培训先行的观念 3，全面整合的观念

③信息技术与课堂整合的学习理论基础：1，客观主义学习理论基础 2，建构主义学习理论

客观性教学策略最适合于事实，规则和动作序列的传授，建构性教学策略最和合于概念，模式和抽象理论的教学

从事实际教学的教师应把二者融合起来，实现更全面的教育。

2. 结合你自己的实践和学习过程，请阐述多媒体课件设计与开发的具体过程，并阐明在每一个过程中的具体事项

答案要点：

多媒体课件设计与开发的具体事项：

①、计划

- 1) 确定项目范围
- 2) 分析学习者特征
- 3) 明确项目限制条件
- 4) 制定评价表和项目标准工资
- 5) 选择和收集资源
- 6) 确定课件总体印象

②、设计

- 1) 分析教学内容提要
- 2) 确定课件结构
- 3) 制作课件原形毕露
- 4) 创作流程图
- 5) 创作故事版
- 6) 编写音频和视频素材脚本

③、开发

- 1) 制作多媒体素材
- 2) 集成多媒体课件
- 3) 编写使用手册
- 4) 测试与评价

在回答的过程中可能加入自己制作多媒体课件设计与开发过程的一些建议和感觉。

3. 试以一具体的视频软件为例说明如何进行视频素材的制作？

答题要点

例如以 premiere 为例，其制作过程如下：

- 1) 建立新项目（其中包括窗口打开过程，文件导入过程）
- 2) 在轨道窗口中装配素材。（如何完成装配素材过程，包括时间应至少提到）
- 3) 素材剪辑（常用的方法：1，在监视窗口中剪辑素材 2，在轨道窗口中剪辑素材
- 4) 给视频文件增加过渡效果（设置方法：“New project” “Import” 命令应提到，轨道窗口过渡窗口，ZOMM 过渡也应提到）
- 5) 给视频剪辑应用视频过滤（具体方法应提到）
- 6) 给剪辑添加声音（具体操作方法应涉及到）
- 7) 改变剪辑播放的速度（在两种窗口中的操作应提到）
- 8) 给声音剪辑应用音频过滤器
- 9) 建立标题
- 10) 剪辑的叠加
- 11) 改变剪辑播放的长度
- 12) 给视频剪辑设置运动
- 13) 视频素材采集
- 14) 视频输出

其中（9）--（14）写出两三步方法即可，也可以超级解霸为例，任何的
视频处理软件都可以，只要写出其正确的操作方法。