

《多媒体教学软件设计与开发》自我测试题（三）

（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. 媒体类型是承载和呈现信息的（ ）形式。
A 逻辑 B 物理 C 表征 D 数据
2. 制作课件时候，信息呈现应遵循一致性和（ ）的原则。
A 整体性 B 严谨性 C 简约性 D 全局性
3. 下列叙述中哪项是错误的（ ）
A 准备多媒体素材中的图像时，不需要创作高质量的大幅图像。
B 动画同时具有图像和视频的特点。
C 创作视频和音频素材的一个重要考虑是采用什么样的传递系统。
D 课件集成是在流程图与故事板最后修改完善后就开始编程。
4. Mpc 的意思是（ ）
A 多媒体电脑 B 多媒体计算机 C 多媒体个人计算机 D 多媒体个人电脑
5. 教学软件的设计与开发模式有三个阶段，这三个阶段正确的顺序是（ ）
A 设计、计划、开发 B 同时进行
C 计划、设计、开发 D 设计与计划同时，最后开发

二、填空题（每空 1 分，共 13 分）

1. 数字视频压缩主要解决的问题是（ ）和（ ）。
2. Internet 能提供的服务包括（ ）、（ ）、（ ）和（ ）等。
2. 课件内容知识点之间的结构可分为（ ）、（ ）、（ ）。
3. 积件是由教师和学生根据教学需要自己组合运用（ ）的教学软件系统。
4. 电子作品创作的主要理论依据是（ ）、（ ）、（ ）。

三、判断题（每题 2 分，共 10 分）

1. 评价是教学设计最后的一个重要环节。（ ）
2. 使用 Dreamweaver 制作网页的第一步是建立本地站点。（ ）
3. 所嵌入的函数，变量和表达式，可以不使用花括号。（ ）

4. 课件使用说明是课件导入的基本部分。（ ）
5. 幻灯片演示文稿有一组幻灯片构成，这些幻灯片不包括引入目的文本。（ ）

四、简答题（1-3题，每题7分；4-5题，每题8分）

1. 请简要说明在网络教学中小组合作学习的优缺点。
2. 作为多媒体教学软件的基本组成部分的“课件导入”有什么重要性？
3. 在多媒体课件设计与开发过程中，如何分析学习者？
4. 数字音频质量由哪些参数决定？
5. 比较课件、积件和电子作品集三者的异同。

五、论述题（每题10分，共30分）

1. 试以一具体学科内容的多媒体课件为例，分析如何评价多媒体课件的设计与开发。
2. 试论述主题学习网站设计的具体流程。
3. 根据所学知识，讨论交互式教学软件应考虑哪些因素？

《多媒体教学软件设计与开发》自我测试题（三）参考答案

一、选择题

1. C 2. C 3. A 4. C 5. C

二、填空题

1. 数据的存储空间、动态传输速率
2. 包括电子邮箱，远程登录，文件传输，www
3. 并列逻辑结构、层次逻辑结构、网状逻辑结构
4. 多媒体教学信息资源

5. 多元智力理论、合作学习理论、构建主义学习理论

三、判断题

1. 对 2. 对 3. 错 4. 对 5. 错

四、简答题

1. 请简要说明在网络教学中小组合作学习的优缺点。

答案要点：

① 要点分析：小组合作学习是网络教学的一种基本组织形式，能否成功地组织小组学习活动，取决于网络环境中的通信功能和教学管理功能。

② 优点：小组合作学习有利于激发和培养学生的归属感，使学生意识到小组的存在；有利于教学资源的共享；有利于学生积极主动的参与到教学活动中；有利于教师集中管理和集中链接。

③ 缺点：小组合作学习的组织管理不合理时，容易分工不明确，起不到小组的作用，不利于管理。

2. 作为多媒体教学软件的基本组成部分的“课件导入”有什么重要性？

答案要点：

① 课件是什么，或者它的内容

② 各自的重要性再具体说明

答：首先，课件导入包括标题页、说明、用户确认。

标题页也称为封面，是课件导入的必须的部分，它提醒用户此软件是何种类型，主题更重要的是它设计的好坏直接影响学习者的接受态度和兴趣，并且为继续和退出课件提供途径。

说明是课件导入的基本部分，它是给首次使用课件的学习者提供的，它帮助

他们如何去使用此课件，说明页的设计要全面考虑使用者的需求，做到细致。它的好坏会影响到使用者（初次）的继续学习。

用户确认是用来确认用户是否有使用此课件的资格，对于测验成绩等环节有重要意义。

3. 在多媒体课件设计与开发过程中如何分析学习者？

答案要点：

- ① 分析学习者属于哪一年龄段学生，受教育的水平如何
- ② 分析学习者对以前所学知识的掌握程度
- ③ 分析学习者对所学知识的接受能力
- ④ 分析学习者适合采取哪种类型的教学模式

4. 数字音频质量由哪些参数决定？

答题要点：

① 采样频率，即每秒种采集多少个声音样本，反映计算机读取声音样本的快慢，采样频率越高，在单位时间里计算机读取的声音数据就越多，声音波形就表达得越准确，声音便会越真实，但需要的存储空间也会越大，目前常用三种采样频率：44.1KHz，22.05KHz，11.025KHz。

② 样本大小，样本大小又称量化倍数，反映计算机度量声音波形幅度的精度，其比特数越多，度量精度越高，声音质量就越高，而需要的存储空间也相应增大。

③ 声道数，单体声文件比单声道的音质要好得多，其文件大小也为单声道的两倍。

5. 比较课件，积件和电子作品集三者的异同。

答案要点：

- ① 阐述课件，积件，电子作品集各自的含义。
- ② 从以下几方面进行比较：
 - a. 软件设计目标：即教学活动对师生产生的影响以及设计目标各是什么。
 - b. 教学活动：即教学通过哪些教学手段进行授课。
 - c. 师生角色：即在课件，积件，电子作品集中，师生各自扮演的角色。
 - d. 教学评价方式：写出三者在一个单元或一个学期结束时对学习成果的评价。
 - e. 教学资源的发展：写出三者各需要什么样的资源，如人力，财力等，以及所需资源的要求。
- ③ 对以上的比较作出总结。

五、论述题

1. 试以一具体学科内容的多媒体课件为例，分析如何评价多媒体课件的设计与开发。

答题要点：

① 结合课件的例子。

② 结合例子评价课件，可以从以下方面论述：

a. 学科内容方面

分析所结合课件的学科内容与目的和目标的相符程度，内容结构，学科内容的准确性语言，风格，语法的使用

b. 动机因素方面

分析课件动机因素，给出分析中应考虑的问题

c. 界面，包括屏幕显示和呈现元素。

d. 导航，包括导航帮助，导航与课件的一致性，重新启动功能和书签功能。

e. 教学属性，应考虑的因素有：课件类型，交互，认知容量，合作学习，学习策略，学习者控制，问题，回答问题，反馈的质量，掌握水平。

f. 隐性特征：指在课件中看不到的功能，可能有学习者数据的亡灵和存储，如登录课件练习成绩等。

2. 试论述主题学习网站设计的具体流程。

答案要点：

主题学习是结合学科教学，围绕某一主题创建的网站，学生在网站的引导下，以自主探索或小组协作学习。在实现教学目标的同时，培养学生自主学习能力以及在网络环境下收集信息，分析信息，处理信息和利用信息的能力。

具体流程：

a. 分析学生特点

b. 确定教学目标

c. 规划网站内容

d. 确定网站结构

e. 编制链接结构图

f. 网站文件夹结构图

网站的设计要体现先进的教学观念，有关学生的自主探究学习，在回答时，要体现出主题学习网站的设计思想，并给自己的实践经验来作答。

3. 论述：根据所学知识，讨论交互式教学软件应考虑哪些因素？

答题要点：

① 明确交互式课件的指导思想

制作课件时不仅仅要学习和运用计算机操作技术，而且要将信息技术与老师组织，指导和帮助学生学习的课程教学有机的结合起来，以学生为中心，为学生提供一个良好的学习环境。

② 课件需满足的具体要求

- a. 有良好控制与交互
- b. 运行流畅自然
- c. 包含声音，图像和动画
- d. 使学生随时退出
- e. 课件能在 windows 下运行

③ 应考虑学生的认知特点

④ 在课件结构设计时应考虑的方面：

- a. 封面
- b. 学习者控制与交互式
- c. 信息表达式
- d. 练习设计