

سری سوال: یک ۱

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۷۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

عنوان درس: فناوری آموزشی

و شته تحصیلی/گد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۲۱۱۰۴۲ راهنمایی و مشاوره، ۱۲۱۱۰۹۰ -

۱- ماشین چاپ توسط چه کسی اختراع شد؟

- |            |         |            |             |
|------------|---------|------------|-------------|
| ۱. گوتنبرگ | ۲. ستلر | ۳. ریک اور | ۴. جیمز فین |
|------------|---------|------------|-------------|

۲- واژه تکنیک به چه معناست؟

- |                   |          |            |          |
|-------------------|----------|------------|----------|
| ۱. دستگاه و ابزار | ۲. سیستم | ۳. فن آوری | ۴. مهارت |
|-------------------|----------|------------|----------|

۳- مفهوم ساختاری سیلورمن از فناوری آموزشی، به چه چیزی تأکید دارد؟

- |                               |                              |                  |
|-------------------------------|------------------------------|------------------|
| ۱. تجزیه و تحلیل مسائل آموزشی | ۲. ابزارهای آموزشی و یادگیری | ۳. روشهای آموزشی |
|-------------------------------|------------------------------|------------------|
۴. استفاده از رسانه های الکترونیکی در آموزش

۴- چه کسی را پدر رایانه می نامند؟

- |            |               |                 |            |
|------------|---------------|-----------------|------------|
| ۱. سیلورمن | ۲. چالز بابیج | ۳. هرمان هالریت | ۴. گوتنبرگ |
|------------|---------------|-----------------|------------|

۵- کدام یک از نظریات یادگیری زیر، از نظریات ثرندایک می باشد؟

- |               |                 |                  |                       |
|---------------|-----------------|------------------|-----------------------|
| ۱. نظریه شرطی | ۲. نظریه کارآمد | ۳. نظریه ارتباطی | ۴. نظریه یادگیری نسبی |
|---------------|-----------------|------------------|-----------------------|

۶- در کدام یک از مراحل فرایند طراحی آموزشی میگردد، ارتباط هدف های درس و مواد آموزشی به دانش آموزان نشان داده می شود؟

- |                    |                  |         |                  |
|--------------------|------------------|---------|------------------|
| ۱. مشخص کردن اهداف | ۲. تجزیه و تحلیل | ۳. اجرا | ۴. توسعه و تولید |
|--------------------|------------------|---------|------------------|

۷- کدام یک از موارد زیر از راهبردهای پیشنهاد شده بلوم برای فراهم نمودن شرایط یادگیری در حد تسلط می باشد؟

- |                              |                   |                      |
|------------------------------|-------------------|----------------------|
| ۱. مربیگری به وسیله همکلاسان | ۲. آموزش حل مسئله | ۳. آموزش های انفرادی |
|------------------------------|-------------------|----------------------|
۴. طراحی فرصت های برای تعامل همکلاسان

۸- کدام الگوی طراحی آموزشی شامل برنامه های رایانه ای طراحی شده برای تعدادی از مهارت های تعیین شده می باشد؟

- |                    |                         |                          |
|--------------------|-------------------------|--------------------------|
| ۱. آموزش برنامه ای | ۲. هدف های رفتار آموزشی | ۳. سیستم یادگیری یکپارچه |
|--------------------|-------------------------|--------------------------|
۴. شرایط یادگیری گانیه

۹- یادگیری در مدرسه بر چه اساسی استوار می باشد؟

- |   |                                   |                          |
|---|-----------------------------------|--------------------------|
| ۱. بر توانایی های خاص یک موقعیت متمرکز است. | ۲. به صورت انتزاعی طراحی شده است. | ۳. بر استدلال تکیه دارد. |
|---|-----------------------------------|--------------------------|
۴. بر اساس شناخت مشترک می باشد.

سری سوال: ۱ یک

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۷۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

عنوان درس: فناوری آموزشی

و شته تحصیلی/ گد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۴۱۱-۰۴۲ -، راهنمایی و مشاوره ۱۴۱۰-۹۰۶ -

- ۱۰- کدام مورد زیر از برنامه های مشق و تمرین می باشد که تمريناتی را در مهارت های سطوح بالا برای استفاده کننده فراهم می آورد؟

Power point . ۴

Print shop . ۳

Math blaster . ۲

Potential . ۱

- ۱۱- در کدام مورد زیر، یادگیری از طریق کشف و جستجو و ارزیابی مهارتها و مفاهیم تازه آموخته شده صورت می گیرد؟

۱. برنامه آموزش مریبگری

۴. مشق و تمرین

۱. آموزش چند رسانه ای

۳. شبیه سازی مجازی

- ۱۲- کدام نوع از آموزش بر مدیریت بر عملکرد دانش آموزان در کار با رایانه تاکید دارد؟

۲. آموزش با کمک رایانه

۴. آموزش رایانه محور

۱. آموزش با مدیریت رایانه

۳. آموزش مبتنی بر رایانه

- ۱۳- کدام یک از موارد زیر هم ابزار ورودی و هم خروجی محسوب می شود؟

۴. مودم

۳. موس

۲. پویشگر نوری

۱. نمایشگر

- ۱۴- دستورالعمل های که هدایت کننده اعمال پایه ای و اساسی رایانه هستند، در کدام قسمت رایانه قرار دارند؟

HDD . ۴

CPU . ۳

RAM . ۲

ROM . ۱

- ۱۵- تصاویر برشی جزء کدام یک از برنامه های رایانه می باشند؟

۴. ترسیمی

۳. گرافیکی

۲. برنامه های نقاشی

۱. واژه پردازها

- ۱۶- کدام ویژگی واژه پردازها به استفاده کننده امكان می دهد تا فایل خود را در برنامه های دیگر واژه پردازی بدون هیچ مشکل خاصی وارد کنند؟

۲. صفحه بندی

۴. ضبط فایل به صورت متن اسکی

۱. ادغام پستی

۳. فایل پیش نمایش

- ۱۷- با استفاده از کدام ویژگی واژه پرداز می توان املای کلمات تایپ شده را کنترل نمود؟

۴. قالب بندی

۳. فایل پیش نمایش

۲. واژه نامه

۱. لغت نامه

- ۱۸- برای طراحی آزادانه و فرستادن طرح کشیده شده به درون رایانه ، از کدام مورد زیر استفاده می شود؟

۴. دوربین های دیجیتال

۳. تخته رسم گرافیکی

۲. صفحه ردگیری

۱. پویشگر

سری سوال: ۱ یک

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۷۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

عنوان درس: فناوری آموزشی

و شته تحصیلی/ کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۴۱۱-۰۴۲ -، راهنمایی و مشاوره ۱۴۱۰-۹۰۵ -

-۱۹- در کدام برنامه، استفاده کننده می تواند اشیائی با شکلهای متنوع را ایجاد کند؟

۴. برنامه های برشی

۳. برنامه های نمایشی

۲. برنامه های ترسیمی

۱. برنامه های نقاشی

-۲۰- کدام مورد زیر شباهت بسیاری به دفترهای حسابداری دارد؟

۴. برنامه های حسابداری

۳. بانک های اطلاعاتی

۲. برگه های گسترده

۱. برنامه اکسس

-۲۱- بر اساس نتایج تحقیقات، استفاده دانش آموزان از کدام برنامه گنجینه واژگان آنان را افزایش می دهد؟

۴. پایگاه داده

۳. واژه پرداز

۲. بانک اطلاعاتی

۱. لغت نامه

-۲۲- کدام مورد زیر، محیطی غنی برای دانش آموزان فراهم نموده تا دانش و اطلاعات خود را به نمایش بگذارند و انتقال دهند؟

۲. پست الکترونیکی

۴. شبکه های آموزش

۱. کنفرانس‌های الکترونیکی

۳. اینترنت

-۲۳- حوزه آموزش در اینترنت با کدام نماد نمایش داده می شود؟

edu . ۴

gov . ۳

com . ۲

org . ۱

-۲۴- در کدام مورد زیر می توان با تقاضای اشتراک بهره مند شد؟

۲. کنفرانس های موضوعی

۴. کنفرانس الکترونیکی

۱. سیستم های اطلاعاتی

۳. خدمات فهرستی

-۲۵- مشهورترین و متدالترین و ساده ترین برنامه وبگردی کدام است؟

۴. نت اسکیپ

۳. اینترنت اکسپلورر

۲. برنامه موزیلا

۱. برنامه موزیلا

-۲۶- در کدام فناوری خواندنگان می توانند بسته به نیازهای شخصی به اطلاعات مختلف درون متن دست یابند و کنترل بیشتری بر فرایند خواندن داشته باشند؟

۴. صفحات وب

۳. واژه پردازها

۲. فوق متن ها

۱. فوق رسانه ها

-۲۷- ایجاد محصول مشترک به وسیله کل شرکت کنندگان از ویژگی های کدام نوع از ارتباط می باشد؟

۲. ارتباط غیر مستقیم

۴. ارتباط با تأخیر

۱. ارتباط همزمان

۳. ارتباط یک نفر با چند نفر

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

عنوان درس: فناوری آموزشی

و شته تحصیلی/ کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۴۱۱-۰۹-۰۶  
-، راهنمایی و مشاوره ۱۴۱۰-۰۹-۰۵

۲۸- کدام مورد اوج تجربه چند رسانه‌ای می‌باشد؟

- |                                |                |
|--------------------------------|----------------|
| ۱. فوق متن‌ها و فوق رسانه‌ها   | ۲. حقیقت مجازی |
| ۳. برنامه‌های رایانه‌ای نمایشی | ۴. شبیه‌سازی   |

۲۹- جدید ترین و پیچیده ترین شکل ارتباط همزمان از طریق رایانه، کدام مورد می‌باشد؟

- |                     |            |
|---------------------|------------|
| ۱. برنامه نت میتینگ | ۲. اتاق چت |
|---------------------|------------|

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| ۳. کنفرانس‌های ویدیوئی رومیزی | ۴. تابلوهای آنلاین خبر |
|-------------------------------|------------------------|

۳۰- مشهورترین شکل ارتباط غیر همزمان، کدام مورد می‌باشد؟

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| ۱. تابلوی اعلانات | ۲. پست الکترونیکی    |
| ۳. تابلوی اخبار   | ۴. کنفرانس رایانه‌ای |