



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۵۰ تشریحی: ۰

سری سوال: یک ۱

عنوان درس: فناوری آموزشی

www.PnuNews.com
www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۳۱۱۰۴۱
راهنمایی و مشاوره ۱۳۱۱۰۹۰ -

۱- اختراع گوتنبرگ چه تغییرات بنیادی را در شرایط زندگی متفکران غرب به وجود آورد؟

۱. تغییر حروف چاپی و استاندارد کردن آنها
۲. تغییر فرهنگ شفاهی به فرهنگ نوشتاری
۳. تغییر فرهنگ نوشتاری به فرهنگ چاپی
۴. تغییر فرهنگ نوشتاری به فرهنگ شفاهی

۲- مفهوم ساختاری فناوری آموزشی از دید سیلورمن، به چه چیزی اشاره می کند؟

۱. روشها و ابزارها
۲. فنون و وسایل کمک آموزشی
۳. اصول و روش های یادگیری
۴. تجزیه و تحلیل مسائل آموزشی

۳- بر اساس ادعای بلتر کدام مورد زیر فناوری مشخصه امروز، می باشد؟

۱. فناوری تدریس
۲. فناوری آموزشی
۳. فناوری الکترونیکی
۴. فناوری اطلاعات

۴- کدام یک از فناوری های آموزشی زیر دارای ویژگی برجسته چند رسانه ای بودن است؟

۱. واژه پردازها
۲. ماشین چاپ
۳. رایانه
۴. فوق متنها

۵- در کدام روش، اطلاعات و محتوای آموزشی به صورت سوالاتی مسلسل در قالب یک کادر ارائه می شوند؟

۱. تعیین هدف های رفتاری
۲. الگوی شرایط یادگیری
۳. آموزش برنامه ای
۴. یادگیری در حد تسلط

۶- کدام مورد زیر از راهبردهای ارائه شده توسط بلوم برای فراهم شدن شرایط یادگیری در حد تسلط می باشد؟

۱. تکرار و تمرین متنوع
۲. استفاده از روش ها و فنون مناسب با موضوع درس
۳. خود تنظیمی یادگیری
۴. مربیگری به وسیله همکلاسان

۷- دو عامل مهمی که در طراحی فرصت های یادگیری برای دانش آموزان امروزی باید در نظر گرفت، کدامند؟

۱. ادراکات یادگیری و هدفهای رفتاری
۲. یادگیری در حد تسلط و قدرت فناوری های الکترونیکی امروزی
۳. شرایط عاطفی و ساختگرایی
۴. ساختگرایی و قدرت فناوری های الکترونیکی امروزی



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۵۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

عنوان درس: فناوری آموزشی

www.PnuNews.com
www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی
-، راهنمایی و مشاوره ۱۳۱۱۰۹۰

۸- منابع اصلی اطلاعات در مدل کارآیی کدامند؟

۰۱. معلمان ۰۲. رایانه ۰۳. اینترنت ۰۴. کتاب های درسی

۹- یادگیری در مدرسه به چه چیزهای تاکید دارد؟

۰۱. یادگیری های عمومی ۰۲. توانایی های خاص ۰۳. استدلال ۰۴. مهارت های خاص

۱۰- بر اساس اصول ساختگرایی، یادگیری معنادار چگونه اتفاق می افتد؟

۰۱. از طریق کنش و حل برخوردهای شناختی
۰۲. از طریق سیستم های درون سازی
۰۳. با استفاده از خلاقیت و نوآوری
۰۴. با استفاده از دستکاری اشیاء و اطلاعات و جستجوی پاسخ ها

۱۱- بر اساس دیدگاه ساختارگرایی، کدام گزینه زیر جزء لاینفک روش های یادگیری می باشد؟

۰۱. مشق و تمرین ۰۲. فناوری های الکترونیکی
۰۳. حقیقت مجازی ۰۴. چند رسانه ها

۱۲- حفظ سوابق دانش آموزان، در کدام طبقه از استفاده کارکردی رایانه در آموزش و پرورش قرار دارد؟

۰۱. پژوهش عمل نگر ۰۲. آموزش و یادگیری ۰۳. امور دفتری و اداری ۰۴. مدیریت

۱۳- در آموزش مربیگری غالباً از کدام مدل آموزشی استفاده می کنند؟

۰۱. مدل کارآیی ۰۲. اثربخشی ۰۳. برنامه ریزی خطی ۰۴. مدل شاخه ای

۱۴- کدام فناوری زیر از وسایل اصلی ورود داده ها به رایانه می باشد؟

۰۱. ماوس ۰۲. صفحه کلید ۰۳. پویسگر نوری ۰۴. صفحه ردگیری

۱۵- از طریق کدام ابزار زیر تمام دستورالعمل ها و اطلاعات در سیستم رایانه به گردش در می آیند؟

۰۱. ROM ۰۲. CD-ROM ۰۳. CPU ۰۴. HDD

۱۶- با استفاده از کدام خصوصیات واژه پردازها می توان املائی کلمات تایپ شده را کنترل نمود؟

۰۱. لغت نامه ۰۲. واژه نامه ۰۳. پیش نمایش ۰۴. قالب نمایش



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۵۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

عنوان درس: فناوری آموزشی

www.PnuNews.com
www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی
-، راهنمایی و مشاوره ۱۳۱۱۰۹۰

۱۷- درگیر ساختن دانش آموزان در یادگیری و مشکل گشایی از مزایای کدام مورد زیر می باشد؟

۱. چند رسانه ها ۲. اینترنت ۳. کامپیوتر ۴. بانک های اطلاعاتی

۱۸- در کدام فناوری خوانندگان کنترل بیشتری بر فرایند خواندن دارند و می توانند متناسب با علائق خود به اطلاعات مختلف دست یابند؟

۱. رسانه های ترکیبی ۲. فوق متنها ۳. متن های ترکیبی ۴. متن های مجازی

۱۹- برای طراحی آزادانه و فرستادن طرح کشیده شده به درون رایانه از چه ابزاری می توان استفاده کرد؟

۱. تصاویر برشی ۲. پویشگر ۳. صفحه دیجیتال ۴. تخته رسم گرافیکی

۲۰- کدام تصاویر زیر به جای نقطه و پیکسل با استفاده از فرمولهای ریاضی کشیده می شوند؟

۱. سه بعدی ۲. برشی ۳. شیئی - محوری ۴. بیت نگاشتی

۲۱- کدام برنامه زیر ظرفیت رایانه را در محاسبه سریع و پردازش دوباره اطلاعات عددی به کار می گیرد؟

۱. بانک اطلاعاتی ۲. اکسل ۳. واژه پرداز ۴. پایگاه داده

۲۲- حوزه اصلی سازمان های دولتی در اینترنت با چه نمادی نمایش داده می شود؟

۱. org ۲. edu ۳. gov ۴. com

۲۳- کدام مورد زیر فرصت های بسیاری برای دسترسی معلمان و دانش آموزان به اطلاعات علمی را فراهم می کند؟

۱. کنفرانس های الکترونیکی ۲. پست الکترونیکی
۳. خدمات فهرستی ۴. اینترنت

۲۴- مشکل ترین قسمت جستجوی اطلاعات در اینترنت، کدام مورد زیر می باشد؟

۱. محدود کردن شاخص های جستجو ۲. انتخاب اطلاعات جستجو شده
۳. استفاده از کلمات کلیدی برای جستجو ۴. ارزیابی اطلاعات جستجو شده

۲۵- دانش آموز به کدام حافظه کامپیوتر هیچ کنترلی ندارد و به آن بی توجه می باشد؟

۱. read only memory ۲. internal memory
۳. random access memory ۴. external memory



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۵۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

عنوان درس: فناوری آموزشی

www.PnuNews.com
www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، علوم تربیتی گرایش مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ۱۳۱۱۰۴۲
-، راهنمایی و مشاوره ۱۳۱۱۰۹۰

۲۶- کدام برنامه نمایشی زیر امکان تهیه فهرست مطالب، طراحی و ترسیم طرح های ساده را برای استفاده کننده فراهم می نمایند؟

۲. microsoft word

۱. aldu presuasion

۴. front page

۳. dreamweaver

۲۷- انجام کنفرانس های رایانه ای از طریق پست الکترونیکی با استفاده از کدام فناوری زیر بسیار متداول است؟

۴. lotus notes

۳. frist class

۲. خدمات فهرستی

۱. تابلوی اعلانات

۲۸- بهترین فناوری برای تسهیل یادگیری ساختاری و اجتماعی، کدام مورد زیر می باشد؟

۲. ارتباطات همزمان

۱. چند رسانه ها

۴. فوق متنها

۳. کنفرانس های غیر همزمان

۲۹- ایجاد محصول یا فرآورده مشترک به وسیله کل شرکت کنندگان، از ویژگی های کدام گزینه زیر می باشد؟

۲. تابلوهای اعلانات

۱. کنفرانس های رایانه ای

۴. ارتباطات غیر همزمان

۳. ارتباطات بلادرنگ

۳۰- کدام مورد زیر از راهبردهای زمان بندی شده ای است که هم رفتارگرایان در آموزش معلم محوری و هم ساختارگرایان در محیط دانش آموز محوری از آن می توانند استفاده کنند؟

۴. شبیه سازی

۳. چند رسانه

۲. رایانه

۱. تکرار و تمرین