**科目：现代教育技术基础**一、考查目标

要求考生能较为全面系统地掌握现代教育技术的基本概念与基础知识，掌握教育技术的基本技能和方法，掌握教学设计的概念、原理、方法、过程和评价；能结合教学实践的案例和问题进行专业分析与问题解决，并对教育技术未来发展趋势有深入了解和认识。

二、考试形式与试卷结构

（一）试卷成绩及考试时间

本试卷满分为150 分，考试时间为180 分钟。

（二）答题方式

答题方式为闭卷、笔试。

（三）试卷题型结构

名词解释题：6小题，每小题5分，共30分简答题：5小题，每小题10 分，共50分案例题：2小题，每小题15分，共30分

分析论述题：2小题，每小题20 分，共40分三、考查内容

（一）教育技术概述

* 1. 教育技术学的产生与发展、国内外教育技术发展个阶段及特点。
	2. 教育技术的定义、研究对象和范围、功能和作用。
	3. 教育技术学的学科性质、研究方法和研究取向。

（二）教育技术的理论基础

1. 教育技术的哲学基础与一般科学理论基础。
2. 教育技术学的理论基础，包括学习理论、教学理论、传播理论等。
3. 教育技术学的基本理论，包括媒体理论和教学设计理论等。

（三）教学资源

1. 教学资源的概述、含义和类型。
2. 媒体资源的类型、特征和教学应用比较。
3. 教学媒体的选择依据和效果原理。
4. 网络教学资源分类、特征与教学功能。
5. 网络教育资源的建设与技术规范。

（四）教学过程

1. 学习过程的含义、学习目标的分类。
2. 学习过程模型和影响学习过程的主要因素。
3. 典型的学习过程理论，并分析这些理论对信息化教学的影响。
4. 教学过程的含义、构成要素和基本阶段。
5. 教学的组织形式、教学策略与教学方法。
6. 教学结构。

（五）教学系统的开发

1. 教学系统开发的含义、教学系统开发的技术与模式。
2. 教学媒体材料的开发概述，不同媒体材料的开发过程与特点。
3. 网络课程开发的概念、过程和方法。
4. 智能教学系统和集成化教学系统的开发。
5. 集成化教学系统开发概述，积件库与组合平台、集成化学习环境的开发等。

（六）教育技术运用与管理

1. 教育技术运用的内涵、基于Web的网络教学系统的应用、信息化教育形式的教学应用及所体现出的主要教学策略。
2. 基于行为目标的传递式教学模式和基于生成性目标的探究式教学模式的差异。
3. 学习资源的管理、教学过程的管理。
4. 项目管理、知识管理的概念，知识管理工具的使用方法和教育价值。

（七）多媒体技术与教育应用

1. 多媒体的概念与类型，区分多媒体、多媒体技术、超文本、超媒体的概念。
2. 多媒体学习的心理模型与教学心理目标。
3. 多媒体辅助教学的基本要求、教学特点以及教学原理和策略。

（八）教育信息技术与教学的融合

1. 计算机网络基本概念；计算机网络的分类、系统构成、提供的服务等；Web2.0的概念及其在教学中的应用。
2. 多媒体综合教室、数字实验室、互动反馈系统、移动学习、微课和智慧教室等相关技术的功能及其在教学中的运用。

（九）学习资源与学习过程的评价

1. 学习资源评价的基本原则和常见评价类型。
2. 学习过程评价的类型、程序与过程，运用契约评价、量规评价、评价档案袋、评价包等工具进行评价。
3. 教育评价的准备环节、实施环节和总结环节。
4. 网络教学评价的特点、模型和实施评价的具体内容和方法。

（十）教育技术的发展与教育变革的发展

1. 教育信息化的概念、特征及教育信息化对教育改革的影响。
2. 当前教学改革中存在的主要问题，信息技术与课程的整合理论等
3. 教育技术发展热点与趋势，包括教育大数据的应用、人工智能对教育的促进、虚拟现实与元宇宙对教学的影响等。

主要参考书

1. 何克抗、李文光编著：《教育技术学》，北京师范大学出版社，2009 年。
2. 李芒主编：《现代教育技术》，北京师范大学出版社，2015年。

**科目：程序设计语言**一、考查目标

要求考生比较系统地掌握C语言（C++）的基础理论和基本知识，熟练掌握C语言（C++） 的基本语法，熟悉结构化程序设计的编程思想，能运用C（C++）语言设计应用程序以解决实际问题。

二、考试形式与试卷结构

（一）试卷成绩及考试时间

本试卷满分为150 分，考试时间为180 分钟。

（二）答题方式为闭卷、笔试。

（三）试卷题型结构

选择题：10小题，每小题3 分，共30 分程序分析题：5小题，每小题10分，共50 分

程序设计题：4小题，每小题15-20 分，共70分三、考查范围

（一）C/C++数据类型、运算符和表达式

1. 常用的计数进位制及其转换
2. 数与字符在计算机内存中的表示
3. 常量
4. 变量
5. 常用的运算符与表达式
6. 基本输入/输出操作

（二）C/C++算法与程序设计基础

1. 算法的概念与特点
2. 算法的常用表示方法
3. 结构化程序设计方法
4. 语句概述
5. 选择结构程序设计
6. 循环程序设计
7. 综合程序设计应用

（三）C/C++函数

1. 函数的定义
2. 函数的调用与返回值
3. 函数的参数传递方式
4. 函数的重载
5. 设置函数参数的默认值6．函数的嵌套与递归 7．变量的作用域
6. 变量的生存期
7. 内部函数与外部函数
8. 编译预处理命令

（四）C的数组类型与指针类型

1. 一维数组的定义与使用
2. 二维数组的定义与使用
3. 数组的应用（排序，查找）
4. 字符数组
5. 指针的定义与使用
6. 指针参数

（五）C++的引用

（六）C/C++结构类型与联合类型

1. 结构类型的定义
2. 结构数组
3. 动态链表

（七）C++面向对象的程序设计机制

1. 封装性
2. 继承性
3. 多态性

（八）C的文件

1. 文件概述
2. 打开文件与关闭文件
3. 文件的读与写

（九）C++的输入输出流

主要参考书：

* 1. 谭浩强著：《C 程序设计第三版》，清华大学出版社
	2. 吕凤翥著：《C++语言基础教程》，清华大学出版社