



ผังการสร้างข้อสอบ (Test Blueprint) 3. วิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา.

เวลาในการสอบ 90 นาที
จำนวนข้อสอบปรนัย 5 ตัวเลือก ไม่น้อยกว่า 60 ข้อ
จำนวนข้อสอบอัตนัย ไม่น้อยกว่า 0 ข้อ

มาตรฐานความรู้หรือสมรรถนะทางวิชาชีพครูตามมาตรฐานวิชาชีพที่คุรุสภากำหนด :

- ต้องมีความรอบรู้และเข้าใจในเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

สมรรถนะ ตามประกาศคณะกรรมการคุรุสภา เรื่อง รายละเอียดมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพครู ตามข้อบังคับคุรุสภา ว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 :

- ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

มาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านความรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ :

-ไม่มี-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ :

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีฯ (มคอ.1) สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ วิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา :

-ไม่มี-

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม ตามความคิดเห็นของคณาจารย์ที่เข้าร่วมการจัดทำผังการสร้างข้อสอบ วิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา :

-ไม่มี-

โครงสร้างการทดสอบ :

มาตรฐานฯ / สมรรถนะฯ / ผลลัพธ์การเรียนรู้	ขอบข่าย/ประเด็นการทดสอบ	น้ำหนัก	หมายเหตุ
1. การเข้าใจสื่อดิจิทัล	1. การใช้คอมพิวเตอร์ และการใช้อินเทอร์เน็ต 2. เข้าใจสื่อและเทคโนโลยีอุบัติใหม่ 3. การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย (พรบ.คอมพิวเตอร์, พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล, จรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล) 4. การเข้าใจข้อมูลและปัญหาประติษฐ์ 5. สิทธิและความรับผิดชอบ 6. การเข้าถึงข้อมูลและสารสนเทศ 7. สื่อสารและสร้างสื่อและสารสนเทศ 8. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แนวปฏิบัติในสังคมยุคดิจิทัล	25	



มาตรฐานฯ / สมรรถนะฯ / ผลลัพธ์การเรียนรู้	ขอบข่าย/ประเด็นการทดสอบ	น้ำหนัก	หมายเหตุ
	9. สุขภาพดียุคดิจิทัล 10. ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 11. การเข้าใจข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์		
2. การเข้าถึง และประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล	1. การใช้คอมพิวเตอร์ 2. การใช้งานอินเทอร์เน็ต 3. การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล 4. การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการประมวลคำ ตารางคำนวณและการนำเสนองาน 5. การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ 6. การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย 7. การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์	50	
3. การสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา	1. เลือก ประยุกต์ใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนรู้ 2. การสร้างเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (การสื่อสาร, การทำงานร่วมกัน, การแก้ปัญหา) 3. การคิดริเริ่มและการนำพาตนเอง 4. การยืดหยุ่นและการปรับตัว 5. การทำงานร่วมกันในสังคมและวัฒนธรรม 6. การแก้ปัญหาทางเทคนิคของกรใช้งานเทคโนโลยี 7. การจัดการสิ่งแวดล้อมดิจิทัล 8. การปรับเปลี่ยนทักษะในยุคดิจิทัล	25	
	รวม	100	

ฉบับผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการอำนาจการฯ และสภาคุณฯ