

ใบงาน

รหัสวิชา 21901 - 2010

วิชา การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น



ครูผู้สอน

นายสิริกร แสนสีนาม



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Animate

ใบสั่งงาน

1

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง เช็คอุปกรณ์และตรวจสอบความพร้อมของโปรแกรม



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เตรียมโปรแกรม Adobe Animate
2. ติดตั้งโปรแกรม Adobe Animate
3. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
 - 3.1 แสดงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate
 - 3.2 บอกส่วนประกอบโปรแกรม Adobe Animate และสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรม Adobe Animate ได้
 - 3.3 สามารถบันทึก แก้ไขและเปิดไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกได้ถูกต้อง
 - 3.4 แสดงพฤติกรรมมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
4. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
5. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น
5. หนังสือเรียนวิชาภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : เริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Adobe Animate

ใบประเมิน
ใบส่งงานที่
1

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1. ติดตั้งโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
1.2. ติดตั้งโปรแกรม Adobe Animate	2			12	
1.3. เปิดโปรแกรม Adobe Animate และ สามารถลง Extensions เสริมของ โปรแกรมได้	1			6	
1.4. เริ่มต้นเขียนโปรแกรมได้โดยการทดลอง เขียนโปรแกรมภาษา Adobe Flash ให้ แสดงข้อความทางจอแสดงผล	1			6	
1.5. ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
1.6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	2			12	
2. เจตคติในการทำงาน					
3.1. ความรับผิดชอบ	2			12	
3.2. ความปลอดภัย	2			12	
3.3. ความสะอาด	2			12	
รวม					
เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา นาที					
สรุปผลการประเมิน					
.....					
☐ ผ่าน					
☐ ไม่ผ่าน					
ผู้ประเมิน					



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : การวาดรูปและลงสี

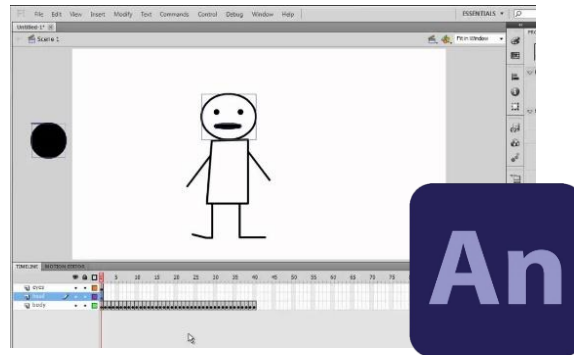
ใบสั่งงาน

2

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง การวาดรูปและลงสี



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

4. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
5. สร้างงานชิ้นใหม่
6. วาดรูป
 - a. วาดรูปด้วยเครื่องมือ Pencil
- 3.2 กำหนดคุณลักษณะลงสี Pencil
4. สร้างรูปทรงเรขาคณิต
 - 4.1 ใช้งานเครื่องมือ Rectangle
 - 4.2 ใช้งานเครื่องมือ Oval
 - 4.3 ใช้งานเครื่องมือ Pen
5. สามารถบันทึก แก้ไขและเปิดไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกได้ถูกต้อง
6. แสดงพฤติกรรมการทำงานมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate
- ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
5. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : การวาดรูปและลงสี

ใบประเมิน
ใบส่งงานที่
2

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			5	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			5	
3. วาดรูป	1			6	
3.1 วาดรูปด้วยเครื่องมือ Pencil	1			3	
3.2 กำหนดคุณลักษณะลงสี Pencil	1			3	
4. สร้างรูปทรงเรขาคณิต	1			3	
4.1 ใช้งานเครื่องมือ Rectangle	1			1	
4.2 ใช้งานเครื่องมือ Oval	1			1	
4.3 ใช้งานเครื่องมือ Pen	1			1	
5. สามารถบันทึก แก้ไขและเปิดไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกได้ถูกต้อง	1			2	
6. แสดงพฤติกรรมการณ์มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	1			5	
7. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	1			0	



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : การจัดการออบเจกต์

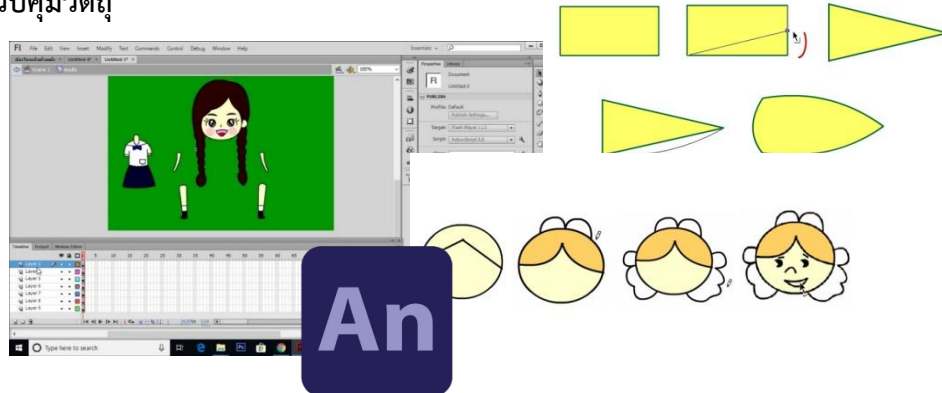
ใบสั่งงาน

3

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง การใช้เครื่องมือควบคุมวัตถุ



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
2. สร้างงานชิ้นใหม่
3. หลักการเลือกออบเจกต์
 - 3.1 การเลือกโดยใช้เครื่องมือบนโปรแกรม
 - 3.2 การจัดกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์
 - 3.3 การผสมออบเจกต์
 - 3.4 การเคลื่อนย้าย คัดลอก และการลบออบเจกต์
4. แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

5. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
6. โปรแกรม Adobe Animate
7. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
8. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้นรหัสวิชา : 21090 - 2010
งาน : ระบบสีในงานกราฟิก

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
3

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			12	
3. หลักการเลือกออบเจกต์	1			6	
3.1 การเลือกโดยใช้เครื่องมือบนโปรแกรม	1			6	
3.2 การจัดกลุ่มและแยกกลุ่มออบเจกต์	5			30	
3.3 การผสมออบเจกต์	2			12	
4. แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
5. ทำไจทแบบฝึกหัด	5			30	
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	5			30	
3. เจตคติในการทำงาน					
3.4. ความรับผิดชอบ	2			12	
3.5. ความปลอดภัย	2			12	
3.6. ความสะอาด	2			12	
รวม					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น.

รวมเวลา นาที

สรุปผลการประเมิน

.....

☐ ผ่าน

☐ ไม่ผ่าน

ผู้ประเมิน



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010
งาน : สร้างซิมบอลและอินสแตนซ์

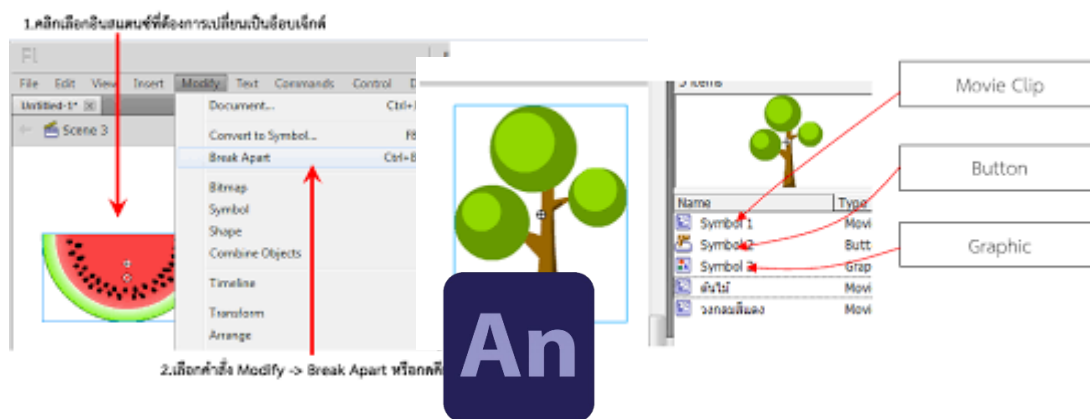
ใบสั่งงาน

4

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง สร้างซิมบอลและอินสแตนซ์



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
2. สร้างงานชิ้นใหม่
3. หลักการสร้างซิมบอลได้
 - 3.1 อธิบายการสร้างซิมบอลได้
 - 3.2 อธิบายการใช้อินสแตนซ์ได้
 - 3.3 อธิบายการแก้ไขซิมบอลได้
 - 3.4 สามารถนำซิมบอลจากแหล่งอื่นมาใช้
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : สร้างซิมบอลและอินสแตนซ์

ใบประเมิน
ใบสั่งงานที่
4

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคุณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			12	
3. หลักการเลือกออบเจกต์	1			6	
3.1 อธิบายการสร้างซิมบอลได้	1			6	
3.2 อธิบายการใช้อินสแตนซ์ได้	5			30	
3.3 อธิบายการแก้ไขซิมบอลได้	2			12	
3.4 สามารถนำซิมบอลจากแหล่งอื่นมาใช้					
4. แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด	5			30	
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	5			30	
4. เจตคติในการทำงาน					
3.7. ความรับผิดชอบ	2			12	
3.8. ความปลอดภัย	2			12	
3.9. ความสะอาด	2			12	
รวม					
เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น. รวมเวลา นาที					
สรุปผลการประเมิน					
.....					
☐ ผ่าน					
☐ ไม่ผ่าน					
ผู้ประเมิน					



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567
สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ
วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010
งาน : การสร้างแอนิเมชัน

ใบสั่งงาน

5

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง ให้นักเรียนศึกษาการสร้างแอนิเมชัน

1. ให้นักเรียนบอกส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Animate พร้อมทั้งอธิบายพอสังเขป



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
2. สร้างงานชิ้นใหม่
3. หลักการสร้างซิมบอลได้
 - 3.1 อธิบายการสร้างงานแบบเฟรมต่อเฟรมได้
 - 3.2 อธิบายการปรับปรุงงานแบบเฟรมต่อเฟรมได้
 - 3.3 อธิบายการสร้างงานแอนิเมชันแบบทวินได้
 - 3.4 อธิบายการสร้างงานแอนิเมชันแบบรูปร่างได้
 - 3.5 อธิบายการสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวได้
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : สร้างแอนิเมชัน

ใบ
ประเมิน
ใบสั่งงาน
ที่ 5

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			12	
3. หลักการเลือกออบเจกต์	1			6	
3.1 อธิบายการสร้างงานแบบเฟรมต่อเฟรมได้	1			6	
3.2 อธิบายการปรับปรุงงานแบบเฟรมต่อเฟรมได้	5			30	
3.3 อธิบายการการสร้างงานแอนิเมชันแบบทวินได้	2			12	
3.4 อธิบายการการสร้างงานแอนิเมชันแบบรูปร่างได้	2			12	
3.5 อธิบายการสร้างเอฟเฟกต์ภาพเคลื่อนไหวได้	2			12	
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด	5			30	
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	5			30	



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

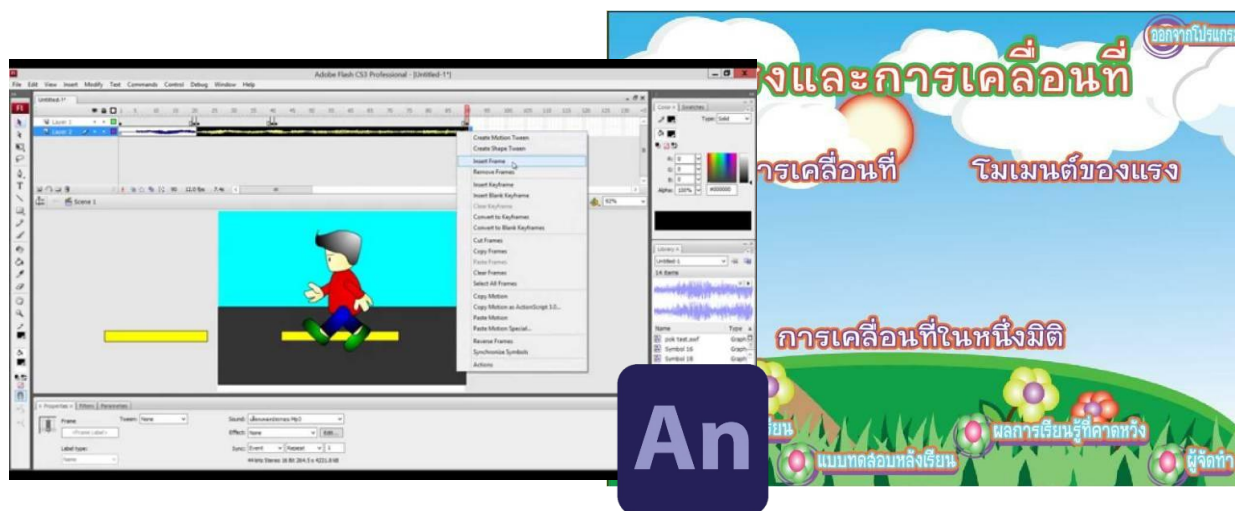
งาน : การกำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ

ใบสั่งงาน

6

หน้าที่

แผ่นที่ : 1



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
2. สร้างงานชิ้นใหม่
3. หลักการสร้างซิมบอลได้
 - 3.1 อธิบาย วิธีการเรียกใช้สคริปต์ได้
 - 3.2 อธิบายการกำหนดแอคชั่นให้วัตถุได้
 - 3.3 อธิบายการกำหนดแอคชั่นบนเฟรมได้
 - 3.4 อธิบายแอคชั่นพื้นฐานได้
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate
5. ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
6. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
7. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : กำหนดชิ้นงานในการโต้ตอบ

ใบ
ประเมิน
ใบสั่งงาน
ที่ 6

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			12	
3. หลักการเลือกออบเจกต์	1			6	
3.1 อธิบาย วิธีการเรียกใช้สคริปต์ได้	1			6	
3.2 อธิบายการกำหนดแอคชั่นให้วัตถุได้	5			30	
3.3 อธิบายการกำหนดแอคชั่นบนเฟรมได้	2			12	
3.4 อธิบายแอคชั่นพื้นฐานได้	2			12	
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
5. ทำโจทยแบบฝึกหัด	5			30	
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	5			30	
7. เจตคติในการทำงาน					
3.1. ความรับผิดชอบ	2			12	
3.2. ความปลอดภัย	2			12	
ความสะอาด	2			12	
รวม					

เวลาเริ่ม น. เวลาเสร็จ น.

รวมเวลา นาที

สรุปผลการประเมิน

.....

☐ ผ่าน

☐ ไม่ผ่าน ผู้ประเมิน



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

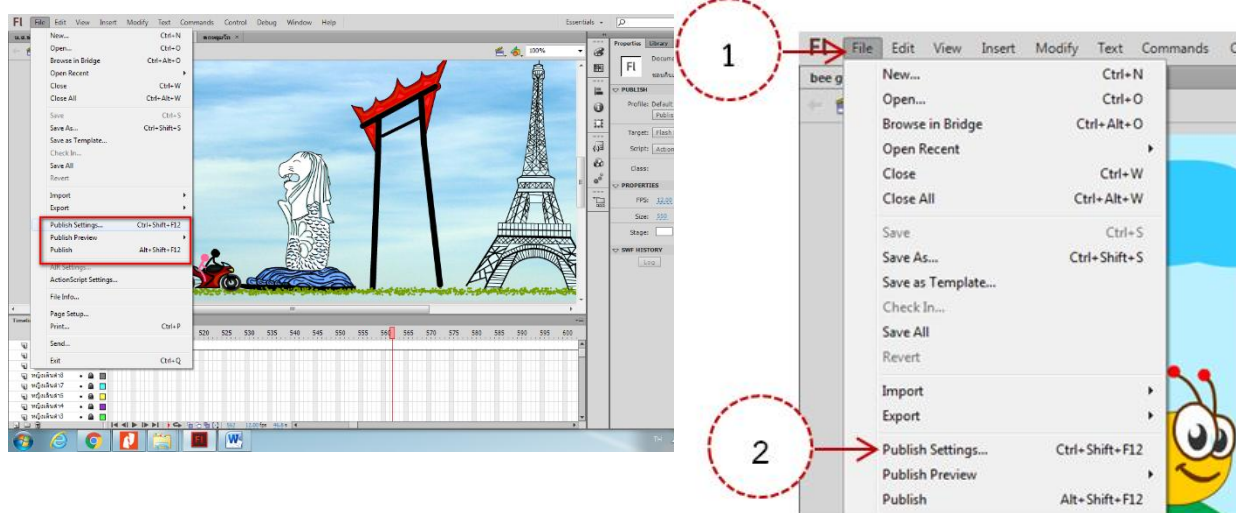
ใบสั่งงาน

7

หน้าที่

แผ่นที่ : 1

คำสั่ง เผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง



ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. เปิดโปรแกรม Adobe Animate
2. สร้างงานชิ้นใหม่
3. หลักการสร้างซิมบอลได้
 - 3.1 อธิบายการพับลิชชิ้นงานเพื่อนำไปเผยแพร่ได้
 - 3.2 อธิบายการแสดงรายละเอียดขนาดไฟล์ของมูฟวี่
 - 3.3 สามารถเผยแพร่ชิ้นงานด้วยวิธีต่างๆ ได้ถูกต้อง
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข
5. ทำโจทย์แบบฝึกหัด
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน

วัสดุ อุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ laptop 1 เครื่อง
2. โปรแกรม Adobe Animate
3. Extensions เสริมของภาษา Adobe Animate
4. สมุดเรียนวิชา หลักการเขียนโปรแกรมภาษา Adobe Animate เบื้องต้น

เวลาการปฏิบัติงาน 240 นาที



หลักสูตร : ประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567

สาขาวิชา : เทคโนโลยีสารสนเทศ

วิชา : การสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น รหัสวิชา : 21090 - 2010

งาน : การเผยแพร่ชิ้นงานที่สร้าง

ใบ
ประเมิน
ใบสั่งงาน
ที่ 7

หน้าที่

จุดประเมิน	ตัวคูณ	คะแนน	ผลคูณ	คะแนนเต็ม	หมายเหตุ
1. ลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
1.1 เปิดโปรแกรม Adobe Animate	1			6	
2. สร้างงานชิ้นใหม่	2			12	
3. หลักการเลือกออบเจกต์	1			6	
3.1 อธิบาย วิธีการเรียกใช้สคริปต์ได้	1			6	
3.1 อธิบายการพับลิชชิ้นงานเพื่อนำไปเผยแพร่ได้	5			30	
3.2 อธิบายการแสดงรายละเอียดขนาดไฟล์ของมูฟวี่	2			12	
3.3 สามารถเผยแพร่ชิ้นงานด้วยวิธีต่างๆ ได้ถูกต้อง	2			12	
4. แสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ต่อพื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Animate ตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไข	5			30	
5. ทำไจทย์แบบฝึกหัด	5			30	
6. ตรวจงานในห้องและส่งงานโดยผ่าน Google Classroom เป็นหลักฐาน	5			30	
7. เจตคติในการทำงาน					
3.1. ความรับผิดชอบ	2			12	
3.2. ความปลอดภัย	2			12	
ความสะอาด	2			12	