

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

남원초등학교

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(컴퓨터1)
시 간	월, 수, 금요일, 2부~4부(14:10~16:30)
장 소	본관 2층 컴퓨터실
대 상	1학년, 3~6학년
강 사	윤 복 순

□ 연간 계획

월	주	차시	활동 내용 (1학년)	비고
3	1	1	클릭, 더블클릭, 키보드송 배우기	
		2	드래그&드롭 익히기	
		3	얼굴바꾸기 : 눈, 코, 입, 귀, 눈썹, 치아 등을 마우스로 바꾸기	
	2	4	사파리 : 식물 심기	
		5	사파리 : 나무 심기	
		6	사파리 : 호수 만들고 불도저로 지우는 방법 알기	
	3	7	도둑맞은 컴퓨터를 찾아라! : 침실, 거실, 서재	
		8	시계보기 프로그램으로 시간을 맞춰봐요	
		9	색 선택 도구를 이용하여 색 채우기	
	4	10	브러시 도구를 이용하여 숨은 그림 찾기(보물)	
		11	다각형 도구를 이용하여 미로 탈출하기(미로찾기 폴더)	
		12	에어브러시 도구와 선 도구로 그림 완성하기	
4	1	1	초등학교를 검색하고 홈페이지 방문하고 학급홈페이지 들어가기	
		2	초등학교 홈페이지를 즐겨찾기에 추가하기(CODE.org 즐겨찾기)	
		3	초등학교 홈페이지를 시작페이지로 설정하기	
	2	4	검색창에 검색어를 입력하고 '이미지' 탭에서 사진 저장하기	
		5	고기굽기 : 불판에 고기를 맛있게 구워요(드래그앤드롭)	
		6	색칠하기	
	3	7	색 골라내기	
		8	선 긋기 1	
		9	선 긋기 2	

월	주	차시	활동 내용 (1학년)	비고
4	4	10	바탕화면 바꾸기	
		11	개체 이동시키기(마이네임)	
		12	개체 이동시키기(그림자를 찾아라)	
5	1	1	개체 이동시키기(책상꾸미기)	
		2	개체 복사하기(사과나무, 바닷가)	
		3	개체 복사하기(친구찾기)	
	2	4	개체 복사하기(이동대칭하기)	
		5	개체 복사하기(이동대칭회전하기)	
		6	파일로부터 붙여넣기를 이용하여 캐릭터 추가하기	
	3	7	화면구성과 사진 감상하고 도장 찍기로 사진 꾸미기	
		8	밑그림을 불러와서 색상판 종류를 바꿔보고 색칠하기	
		9	공룡사진을 불러와서 액자를 만들어보고 슬라이드 보기	
	4	10	마우스 왼쪽과 오른쪽 버튼을 이용하여 먹물괴물을 막아라	
		11	키보드 [Shift] 와 [Space Bar] 키를 이용하여 비눗방울로 친구 구출하기	
		12	항목들을 살펴보고 수입과 지출을 기입하기	
6	1	1	그리기 조각을 넣고 크기 조절하기	
		2	상장 틀을 만들고 제목에 특수문자 입력하기, 상장 내용 입력하고 상장마크	
		3	계획표에 그림넣기, 조각그림 추가하기, 그림 지우고 인쇄하기	
	2	4	수입/지출 내용 기록하고 용돈 결산하기	
		5	온라인 타자 게임으로 두더지 게임	
		6	온라인 타자 게임으로 동전쌓기 대결하기	
	3	7	온라인 타자 게임으로 판 뒤집기 대결하기	
		8	그림판 house 색칠하기	
		9	그림판 air 색칠하기	
	4	10	그림판 dinosaur 색칠하기	
		11	그림판 fruit 색칠하기/미로통과게임1	
		12	그림판 flower 색칠하고, 끝말잇기 완성하기	
7	1	1	그림판 Poclain 색칠하고, 퍼즐문제1 맞추기	
		2	그림판 windmill 색칠하고, 첫말잇기 완성하기	
		3	그림판 scissors 도형 그리고 색채우기, 미로통과게임	
	2	4	그림판 어항에 물고기 그림 붙여넣기	
		5	캠핑장꾸미기 : 개체 크기 조절하기, 좌우대칭 시키기	
		6	반절만 그려진 무당벌레를 색칠하고 회전하기	

월	주	차시	활동 내용 (1학년)	비고
7	3	7	그림판 tree 색칠하고 개체 이동시키기	
		8	그림판 pizza 색칠하고 개체 이동시키기	
		9	다각형을 활용하여 점선으로 그려진 의자 완성하기/숨은그림찾기	
	4	10	빨강, 파랑, 녹색, 노랑을 서로 겹치지 않도록 색 맞추기	
		11	틀린그림찾기	
		12	장난감 자동차 색칠하기(에어브러시)/항구만들기	
8	1	1	숨은그림찾기2	
		2	틀린그림찾기2	
		3	에올 환상의 섬 구출작전 : 균형의 신전 문제 확인하기	
	2	4	바람의 섬 : 바람의 요정 문제 해결하기	
		5	바람의 섬 : 번개 요정 문제 해결하기	
		6	불의 섬과 물의 섬 문제 확인하기(얼음구슬 구하기)	
	3	7	불의 섬과 물의 섬 문제 해결하기(불의구슬 구하기)	
		8	독수리 섬 문제 해결하기	
		9	물의 요정 마법재료 구하기(마법책, 검은돌, 붉은버섯, 해바라기)	
	4	10	비행기 공장의 고장난 로봇 고쳐주기	
		11	박사님의 비행기 타고 비행기 공장의 문제 해결하기	
		12	카레울의 집 열쇠를 찾아서 마지막 수정조각 찾기	
9	1	1	파워포인트 프로그램 알아보기, 글자를 입력/삭제하기, 디자인 테마 변경	
		2	클릭, 드래그 연습, 개체를 뒤로 보내거나 앞으로 가져오기	
		3	여러 가지 도형 삽입, 도형의 색상과 윤곽선 변경하기	
	2	4	슬라이드 레이아웃 변경한 후 제목 입력하기, 도형 스타일 적용하기	
		5	복사와 붙여넣기 연습, 개체 회전하는 방법	
		6	복사와 붙여넣기 연습, 개체 회전하는 방법	
	3	7	도형에 여러 가지 효과를 적용, 나타내기 애니메이션 추가하기	
		8	도형에 여러 가지 효과를 적용, 나타내기 애니메이션 추가하기	
		9	슬라이드 추가, 복제, 삭제하기, 삽입된 도형을 다른 모양으로 변경하기	
	4	10	슬라이드 추가, 복제, 삭제하기, 삽입된 도형을 다른 모양으로 변경하기	
		11	복사와 붙여넣기 연습, 개체 회전하는 방법	
		12	슬라이드 배경에 그림 채우기, 이동 경로 애니메이션 추가하기	
10	1	1	슬라이드 배경에 그림 채우기, 이동 경로 애니메이션 추가하기	
		2	선택 창을 활용하여 숨겨진 개체를 확인하고 그림의 배경을 투명하게 변경	
		3	도형 안에 그림, 패턴 채우기, 그림을 필요한 부분만 자르기	

월	주	차시	활동 내용 (1학년)	비고
10	2	4	도형 안에 그림, 패턴 채우기, 그림을 필요한 부분만 자르기	
		5	온라인 그림 기능을 이용하여 이미지 삽입하고 그림 스타일 지정하기	
		6	목록 수준과 줄 간격을 변경, 번호 매기기 지정	
	3	7	도형 병합 기능을 이용하여 새로운 모양 만들기, 도형 그룹 지정하기	
		8	표를 삽입하고 표의 스타일을 변경하기, 표 안쪽에 색 채우기	
		9	재미있는 빙고 게임	
	4	10	표 안에 그림을 채우고, 표를 그림으로 저장하여 퍼즐 만들기	
		11	슬라이드에 입력된 텍스트를 스마트아트 형태로 변경하기	
		12	배경 제거 기능으로 그림의 불필요한 부분을 지우고, 말풍선에 대화 입력	
11	1	1	하이퍼링크를 넣어 원하는 슬라이드로 이동하기, 슬라이드 쇼 설정	
		2	슬라이드에 동영상상을 삽입한 후 비디오 옵션을 변경하기	
		3	슬라이드 마스터를 적용하고, 슬라이드 전환 효과 적용하기	
	2	4	세계에는 어떤 나라들이 있을까?	
		5	세계 여러 나라 살펴보기	
		6	세계 여행 계획서 작성하기	
	3	7	다른 나라 시간 알아보기	
		8	파일 압축으로 캐리어 정리하기	
		9	예쁜 글꼴로 여행사진 토퍼 만들기	
	4	10	번역 사이트로 외국인과의 대화하기	
		11	[액티비티1] 이스터 에그 즐기기	
		12	시드니 오페라 하우스 배경 만들기	
12	1	1	특명! 자유의 여신상을 조립하라!	
		2	구글 어스로 프랑스 파리 에펠 탑 관광하기	
		3	그림판으로 영국 국기 그리기	
	2	4	네팔의 에베레스트산은 얼마나 높을까?	
		5	이탈리아에서 피사의 사탑 인증샷 찍기	
		6	인공지능으로 브라질 아마존 동물 그리기	
	3	7	[액티비티2] 쿼드로우 그리기 대회	
		8	러시아 인형 마트료시카 만들기	
		9	태국의 전통 음식 퐁양꿍 소개하기	
	4	10	그림판 3D로 터키 열기구 꾸미기	
		11	그림판 3D로 인도 타지마할 만들기	
		12	3D 애니메이션으로 중국 만리장성 여행하기	

월	주	차시	활동 내용 (1학년)	비고
1	1	1	비디오 편집기 앱으로 밤보 브와나 동영상 만들기	
		2	이집트 피라미드 게임하기	
		3	[액티비티3] 주사위 세계여행 게임하기	
	2	4	색칠하기, 슬라이드 레이아웃 변경, 도형 그리기, 폴더 만들기	
		5	미로 찾기, 도형 복사하기	
		6	끝말 잇기, 도형 회전하기, 폴더 이름 변경하기	
	3	7	숨은 그림 찾기, 슬라이드 배경색 바꾸기	
		8	색칠하기, 애니메이션 효과 삽입하고 종류 알아보기, 휴지통 익히기	
		9	색칠하기, 도형 정렬하기, 도형 효과	
	4	10	틀린 그림 찾기, 애니메이션 효과 활용하기	
		11	폴더 및 파일 복사와 붙여넣기, 혼자해보기	
		12	색칠하기, 도형에 패턴 효과 활용	
2	1	1	끝말 잇기, 그라데이션 효과, 폴더 및 파일 선택하기	
		2	색칠하기, 선과 곡선 그리기	
		3	도형 복사하기, 패턴 채우기 활용, 폴더 안에 폴더 만들기	
	2	4	틀린 그림 찾기, 배경에 질감 채우기	
		5	배경에 그라데이션 채우기, 파일 잘라내기과 붙여넣기	
		6	끝말 잇기, 배경에 단색 채우기	
	3	7	한글 화면구성을 살펴보고, 문자표 입력하기	
		8	간식 삽입하기, 간식 꾸미기	
		9	그리기마당에서 가구를 찾아서 개체 삽입하기	
	4	10	어항 그림에 물고기 그림 삽입하기	
		11	그리기조각에서 유치원(인형놀이) 남자캐릭터와 여자캐릭터 옷 입히기	
		12	그리기조각에서 식물(일반, 야생식물) 등 삽입하기	

월	주	활동 내용 (3~6학년 : DIAT프리젠테이션)	비고
3	1	파워포인트 실행 및 저장하기, 페이지 설정하기, 레이아웃 변경 및 슬라이드 삽입하기	
	2	도형 삽입하고 모양 변경하기, 도형 회전하기, 도형 순서 변경하기	
	3	도형 '서식' 탭의 '정렬' 그룹 살펴보기, 실전 준비문제 작성하기	
	4	그라데이션-선형 아래쪽, 기본 설정색 지정하기, 질감 지정하기, 그림 채우기	
4	1	도형 윤곽선 없애기(선 없음), 선 색, 선 두께, 대시 스타일 지정하기 및 수정하기, 실전 준비문제 작성하기	
	2	도형효과(그림자, 네온, 입체효과, 미세효과)지정하기, 실행단추 추가하기, 도형에 텍스트 입력하고 글꼴 수정하기	
	3	그림 삽입하기, 그림 수정하기, 그림 이동하기, 슬라이드 배경을 그림으로 채우기	
	4	워드아트(WordArt) 삽입하고 글꼴 수정하기, 워드아트에 텍스트 효과지정하기, 사용자 지정 애니메이션 설정하기	
5	1	스마트아트(SmartArt) 작성하기, 스마트아트에 텍스트 입력 및 색 변경하기, 스마트아트 스타일 변경하기	
	2	표 스타일 수정 및 질감 채우기, 글꼴 및 단락수정하기, 셀 분할 및 셀 병합하기, A4용지로 설정한 다음 빈 슬라이드에 작성 조건에 따라 슬라이드를 완성해보자.	
	3	트 데이터 입력하기, 엑셀 데이터의 표시 형식 수정하기, 행/열 전환 익히기, 차트 스타일 및 레이블 수정하기, 특정 계열에 차트 종류 수정하기, 차트 글꼴 스타일 수정하기	
	4	슬라이드 마스터 작업하기	
6	1	[유의사항] 및 [슬라이드 1~4]를 작성조건 및 출력형태에 알맞게 작업한다.(도형/그림/SmartArt/텍스트/실행단추/표/차트/배경/WordArt/도형에 그림 삽입/애니메이션)	
	2	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
7	1	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
8	1	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	

월	주	활동 내용 (3~6학년 : DIAT워드프로세서)	비고
9	1	편집 용지를 설정하고 문서의 내용을 오타와 탈자 없이 정확히 입력한다. 작성한 문서는 저장한다.	
	2	특수 문자를 입력하고, 한자로 변환하여 입력해본다.	
	3	글자 모양 지정 방법을 익히고, 글꼴크기, 글꼴, 속성, 글꼴 색을 변경한다. 문단 모양 지정 방법을 익히고, 정렬 방식, 여백, 내어쓰기 등을 지정한다.	
	4	글맵시, 머리말/꼬리말의 지정하는 방법을 익힌다. 글맵시 글자 모양, 글맵시 색, 개체속성을 지정해보고, 머리말/꼬리말을 삽입할 수 있다.	
10	1	쪽 번호 삽입하고 새 번호로 시작하기를 지정한다. 실제 시험에서는 하이퍼링크 지우기를 한다.	
	2	구역 나누기를 한 후 다단 설정 나누기로 여러 개의 단을 나누어 사용할 수 있는 기능으로 [문제2]에서 반드시 설정해야한다.	
	3	하나의 편집 화면을 여러 개의 영역으로 나누어 작성하는 기능, [문제2]에서 반드시 설정해야한다.	
	4	[문제2]의 문서 제목을 입력한다. 글상자의 작성방법과 편집 방법에 대해 숙지한다.	
11	1	표를 작성하는 방법과 편집하는 방법에 대해 정확히 알아본다.	
	2	입력한 표의 데이터를 이용하여 차트를 작성하고 편집하는 방법에 대해 알아본다.	
	3	제공된 그림 파일을 문서의 해당 위치에 삽입하고, 본문의 해당 위치에 각주를 삽입할 수 글꼴 서식을 지정한다.	
	4	쪽이나 구역에 테두리를 지정하고 선과 굵기를 지시사항에 맞게 설정할 수 있다.	
12	1	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
1	1	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
2	1	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	

월	주	활동 내용 (5, 6학년 : DIAT스프레드시트)	비고
3	1	셀 다루기 : 행 높이 설정, 셀 테두리 지정	
	2	표시 형식 : 숫자, 통화 지정하기	
	3	수식을 이용한 조건부 서식	
	4	도형 작성, 도형 편집	
4	1	수식 작성의 기본, 셀의 참조 형식, 비교 연산자	
	2	함수 마법사, 함수 추가, 주요 함수, 함수 작성	
	3	스포츠건강관리 실태비교 시트, 지점별 타이어 납품 현황 시트 완성하기	
	4	데이터 정렬, 부분합, 중첩 부분합, 그룹 설정하기	
5	1	부분합 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기	
	2	조건 작성, 필드명 작성, 고급 필터 작성하기	
	3	필터 시트를 처리 조거에 맞게 작업하기	
	4	시나리오 작성, 시나리오 값 수정, 시나리오 요약	
6	1	시나리오 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기	
	2	피벗 테이블 삽입, 피벗 테이블 레이아웃 설정, 피벗 테이블 기타 설정	
	3	피벗테이블 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기	
	4	차트 작성, 차트 편집	
7	1	차트 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기	
	2	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
	3	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
	4	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
8	1	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
	2	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
	3	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	
	4	시트에 작성된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.	

월	주	활동 내용 (5, 6학년 : 엔트리 코딩활용능력평가 3급)	비고
9	1	엔트리 실행 및 설치, 오브젝트, 블록 조립소, 저장 및 불러오기	
	2	순차 구조	
	3	반복 구조	
	4	선택조건과 판단	
10	1	광선검 발사하기, 마법 양탄자 선물 보내기	
	2	쌍대표 총알 발사하기, 영화관 신호 만들기	
	3	키보드로 피아노 연주하기, 드럼 연주하기	
	4	보물지도를 이용하여 보물찾기, 화재출동 신호 만들기	
11	1	음식 자동판매기, 구구단 외우기, 자유롭게 움직이는 별 만들기	
	2	변수란?, 그림그리기, 타이머 만들기, 바운스볼 만들기	
	3	리스트란?, 체험학습 장소 리스트 만들기, 회원명단에서 회원 검색하기	
	4	함수란?, 해적선 움직이기, 경찰차 움직이기	
12	1	수검프로그램 사용법, 문제유형별로 예제 1~10번 문제해결하기	
	2	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	3	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	4	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
1	1	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	2	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	3	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	4	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
2	1	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	2	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	3	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	
	4	프로그램 설명을 읽고 동작 과정을 분석하여 오브젝트에 코딩한다.	

월	주	차시	활동 내용 (5, 6학년 : 컴퓨터로 준비하는 수행평가)	비고
1	1	1	무료 이미지 다운로드 받기, 글자 입력 및 서식 변경, 표 삽입과 편집	
		2	미리캔버스에 가입, 페이지 템플릿, 요소 추가/삭제하기, 저장하기	
		3	머리말 삽입하기, 쪽번호 추가하기, 쪽 테두리 서식 지정, 수식 입력	
	2	4	슬라이드 테마 변경, 워드아트로 글자 꾸미기, 도형에 그림 삽입하기	
		5	페이지 방향 설정하고 배경을 삽입하기, 텍스트 서식 변경하기	
		6	그리기마당 개체 삽입하기, 도형 안에 글자 입력하기, 글맵시 삽입	
	3	7	외부 그림으로 슬라이드 배경 지정, 그림 삽입하고 그림 스타일 지정	
		8	그룹화된 텍스트를 그룹 해제, 불필요한 텍스트 요소 삭제하기	
		9	용지 방향과 여백을 설정, 다각형으로 글자를 그리고 서식 지정하기	
	4	10	템플릿 테마 변경하고 장면 전환 애니메이션 효과 적용하기	
		11	슬라이드를 복제, 애니메이션 시작 옵션을 설정, 온라인 그림 삽입하기	
		12	페이지의 크기를 지정, 도형을 삽입하여 프레임 만들기	
2	1	13	공믹스 프로 프로그램 설치, 이미지와 배경음악 추가, 미디어 소스구성	
		14	도형으로 스마트폰 모양 만들기, 개체 그룹화, 애니메이션/소리 적용	
		15	페이지의 다단으로 설정, 단을 나누기, 차트 삽입하고 꾸미기	
	2	16	슬라이드 마스터 설정, 화면전환 효과 적용, 무료 음악 다운로드 받기	
		17	스타일 텍스트와 요소를 조합하여 로고를 만들고 개체를 그룹화하기	
		18	바탕쪽에 배경을 삽입, 책갈피를 지정하여 하이퍼링크를 연결하기	
	3	19	무료 영상 다운로드 받기, 영상을 분할/삭제하기, 화면 크롭하고, 배경음악을 음 소거 시키기, 페이드 인/페이드 아웃 효과 적용	
		20	영상에 템플릿을 적용, 영상에 이미지 추가/필터 효과를 적용하기	
		21	배경의 투명도를 조절, 투명한 색 설정 기능 사용, 유튜브 영상 삽입	
	4	22	패턴으로 슬라이드 배경 채우기, 트리거 기능을 이용하여 뒤집기 효과 만들기, 애니메이션이 적용된 도형을 복사하기	
		23	점 편집 기능을 이용하여 도형의 모양을 변경, 그림의 색상/위치 변경	
		24	미리캔버스로 영상의 배경 제작, 배경을 미디어 소스로 추가, 오버레이 클립 적용, 영상에 나레이션을 삽입하기	