포인트 · 보상 쓰는 법

아이들이 스스로 오고, 스스로 영어 하는 도장

출석 · 영어 게임 · 칭찬으로 모은 포인트를 관장님이 정한 보상(물건 · 경험)으로 바꿔 줘요. 포인트는 우리 도장 안에서만 써요.



왜 쓰나요?

집에서도 영어
블루울프 영어 게임을 하면 포인트가 쌓여요. 수업 밖에서도 아이가 스스로 단어를 익혀요.

빠지지 않고 와요
출석할 때마다 포인트. 「조금만 더 모으면 레슨!」이 다음 수업으로 이어져요.

효과가 숫자로
켜기 전과 비교한 재원 유지율 · 게임 참여 · 출석을 관장님 화면에서 바로 봐요.

이렇게 돌아가요

1 모으기
출석은 출결에서 저절로, 게임은 맞힌 만큼, 칭찬은 사범님이 눌러서

→

2 바꾸기 신청
아이가 게임 화면 「내 포인트」→ 보상 상점에서 골라요

→

3 건네기
보상을 주고 「줬어요」→ 보호자 폰에 알림

아이 화면 · 게임 맨 위
128 내 포인트 · 간식으로 바꿀 수 있어요 · 레슨까지 22점

먼저 눌러 보세요 — 로그인 없이
폰으로 **taekwonedu.com/reward.html?demo=1** 을 열면 예시 도장(원생 8명)으로 칭찬 · 「줬어요」· 보상 고치기를 해 볼 수 있어요. 저장되지 않고 아무에게도 가지 않아요.

관장님 — 처음 한 번, 5분이면 돼요

1. **「포인트 · 보상」 열기**
   업무관리 `홈` 대시보드 맨 위의 「포인트 · 보상」 줄, 또는 `더보기` → 「포인트 · 보상」. 주소는 taekwonedu.com/reward.html 이에요.

2. **「켜기」**
   `켜기 — 기본 보상과 함께`를 누르면 스티커 · 간식 같은 보상 4개와 함께 켜져요. **켠 날부터** 포인트가 쌓여요(지난 출석은 세지 않아요).

3. **포인트 정하기**
   「설정 · 보상 상점」→ `고치기`에서 출석 하루 · 게임 맞힌 것 하나 · 하루 게임 상한을 정해요.

4. **보상 상점 채우기**
   이름 · 필요한 포인트 · 남은 개수(비우면 제한 없음). 「+ 추천 보상」을 누르면 바로 들어가요. 「보이기」를 끄면 아이 화면에서 숨겨요.

5. **도장 대항 챌린지 고르기**
   「이달 챌린지에 나가기」 · 「다른 도장에 우리 도장 이름 보이기」(끄면 「지역 · 도장」으로만). 아이 이름은 어디에도 나가지 않아요.

6. **아이 · 보호자에게 알리기**
   인스타 · 알림장으로 「우리 도장에 포인트 · 보상이 생겼어요」를 보내요. 아이는 자기 닉네임으로 로그인하면 게임 맨 위에 「내 포인트」가 보여요.



설정 · 보상 상점 — 「고치기」를 누른 모습

포인트 규칙 (기본값 · 관장님이 바꿀 수 있어요)

출석	하루 +10 (0~100) — 출결에서 「출석 · 지각」이면 저절로. 체크인 태블릿 · 사범 출결 모두 돼요.
영어 게임	맞힌 것 하나 +1 (0~10) · 한 판에 15개까지만 세요 · 하루 30점까지. 오래 하는 아이보다 꾸준히 하는 아이가 더 모여요. 점수는 서버가 계산해요(아이 기기가 보낸 숫자를 그대로 믿지 않아요).
칭찬	사범님이 +5 · +10 · +20 (1~50) 과 이유(인사 잘함 · 발차기 최고 · 영어 구령 또박또박 …). 아이 화면 「받은 칭찬」에 이유가 보여요.
바꾸기 신청	아이 한 명이 한 번에 3개까지 기다릴 수 있어요. 신청하면 포인트는 잡아 두고, 「안 줌」이면 돌려줘요.
보상	물건 · 경험만 — 돈 · 상품권 · 수련비 할인처럼 돈 가치가 있는 것은 넣지 않아요. 포인트는 사고팔거나 다른 아이에게 넘길 수 없어요.

매일은 두 가지만 — 칭찬하고, 건네기

① 수업 중 칭찬 (10초)

1. 「원생 포인트」에서 아이 이름을 눌러요 (찾기 · 반으로 좁히기).
2. +5 +10 +20 중 하나, 이유를 하나 골라요.
3. **주기** — 아이 화면에 바로 쌓이고, 보호자 폰에도 「칭찬 포인트 10점 — 인사 잘함」이 가요.

② 보상 건네기

1. 「바꾸기 신청」에 아이 · 보상 · 포인트 · 언제가 보여요. 대시보드 줄에도 「바꾸기 신청 2」처럼 떠요.
2. 보상을 건네고 **줬어요** → 재고가 하나 줄고, 보호자 폰에 「○○ 학생이 포인트로 「간식」을 받았어요. 칭찬해 주세요!」가 가요.
3. 못 주면 **안 줌** → 포인트는 아이에게 돌아가요.



바꾸기 신청 · 원생 포인트

누가 할 수 있나요? 관장님과 **출결 권한**이 있는 사범님. 설정 · 보상 상점은 관장님만 바꿔요. 「관리만」(일반 도장) · 체크인 태블릿 계정에는 없어요.

아이

- 자기 닉네임으로 로그인 → 게임 맨 위 「내 포인트」
- 누르면 보상 상점 · 내 신청 · 받은 칭찬 · 챌린지 순위
- 게임이 끝나면 「+n 포인트」가 떠요
- 신청은 3개까지, 기다리는 동안 포인트는 잡혀 있어요

보호자

- 칭찬 · 보상을 받으면 폰으로 한 줄 알림 (보호자 알림을 연결한 집)
- 집에서 하는 영어 게임도 포인트가 돼요 — 「오늘 게임 했니?」가 대화가 돼요
- 상담 때 관장님이 출석 · 게임 참여를 함께 보여 줄 수 있어요

효과는 숫자로 확인해요

「포인트 · 보상」 맨 위 「효과」 칸 — 우리 도장 명부 · 출결에서 셈해요.

재원 유지율	켠 날 다니던 원생 중 지금도 다니는 비율 ↔ 켜기 전 같은 길이 기간
게임 참여	이달 영어 게임을 한 원생 비율 · 아이 평균 게임 포인트
평균 출석	이달 평균 출석일 ↔ 지난달 같은 날까지
챌린지	이달 **아이 한 명 평균 영어 게임 포인트**로 전국 도장 순위(출석 · 칭찬은 빼고, 재원생 5명부터). 아이마다 하루 상한이 있어 도장 크기와 상관없이 공평해요.



효과 — 재원 유지율 · 게임 참여 · 출석

2주쯤 지나야 비교가 뚜렷해요. 방학 · 계절도 영향을 주니 「포인트 때문」이라고 단정하지 말고 함께 보세요.

보상 아이디어 (물건 · 경험만)

스티커 10점	간식 30점	줄 맨 앞 서기 (하루) 40점	캐릭터 배지 50점
음악 고르기 (수업 한 번) 60점	사범님과 사진 찍기 80점	띠 심사 응원 메달 120점	1:1 발차기 레슨 (10분) 150점

처음엔 작은 보상(10~30점)을 넉넉히 — 첫 주에 한 번은 바꿔 보게 하면 오래가요. 큰 보상(레슨)은 재고를 정해 두세요.

자주 묻는 것

지난달 출석도 포인트가 되나요?
아니요. 켠 날부터 세요. 그래서 처음 켜는 날은 아이들에게 미리 알려 주면 좋아요.

끄면 포인트가 사라지나요?
아이 화면에서 숨겨지고 더 쌓이지 않아요. 모은 포인트 · 기록은 남아서 다시 켜면 그대로예요.

퇴원한 아이는요?
퇴원생은 포인트를 쓰지 못하고, 챌린지 순위에서도 빠져요. (재원 유지율에는 「그만둔 원생」으로 들어가요.)

게임을 오래 하면 계속 쌓이나요?
한 판 15개 · 하루 30점까지예요(관장님이 바꿀 수 있어요). 짧게 자주 하게 만들어요.