

Smarty Ants®

스마티앤티

프로그램 이용가이드



Achieve3000®



목차

1. 프로그램 접속하기 [바로가기](#)

2. 학생계정 로그인하기 [바로가기](#)

3. 스마트앤티츠 학습 순서 [바로가기](#)

4. 스마트앤티츠 구성 [바로가기](#)

- Start! 계정 시작하기
- 스마트앤티츠 학년별 커리큘럼
- 레슨 학습과정
- 액티비티 보드
- 리뷰드 보드
- 레슨별 학습지도

5. 학부모계정 등록 및 사용법 [바로가기](#)

6. 자주하는 질문 [바로가기](#)

7. 스마트앤티츠 고객센터 [바로가기](#)

1. 프로그램 접속하기

PC / 노트북

스마티앵츠 학습사이트 접속:

(<https://play.smartyants.com/login>)

구글 크롬()최신 버전으로 실행 권장 드립니다!

태블릿 PC

스마티앵츠 전용 태블릿PC 어플리케이션 설치

검색 시, 영어로 'Smarty Ants'를 검색해 주세요.

처음 로그인, 레벨테스트 진행 /
레슨 1-69 학습 중인 경우



레슨 70 이상 학습 중인 경우



Google Play에서
다운로드



App Store에서
다운로드 하기



Google Play에서
다운로드



App Store에서
다운로드 하기

- * 일부 안드로이드 폰에서는 화면 크기에 따라 일부 학습이 진행되지 않을 수 있으니, 태블릿 PC를 통해 다운로드하여 사용하시기를 권장드립니다.
- * 사용하실 기기의 성능은 이 앱의 최저 실행 조건 미달인 경우, 설치 또는 검색 안 될 수 있습니다.
- * 레벨테스트 후 Grade2(레슨 70 이상)로 배정되었다면 Grade2 앱을 다운로드해 학습을 시작해 주세요.

2. 학생계정 로그인하기

① 계정정보 확인

어치브코리아에서 보내드린 "스마티앤츠 계정정보 안내" 이메일 또는 알림톡 내용 중, 빨간 박스에 있는 계정정보를 확인해 주세요.



안녕하세요, 고객님

어치브코리아 [(주)알에이치케이홀딩스]입니다.

고객님께서 구매하신 "스마티앤츠" 이용을 위해 계정정보 안내드립니다.

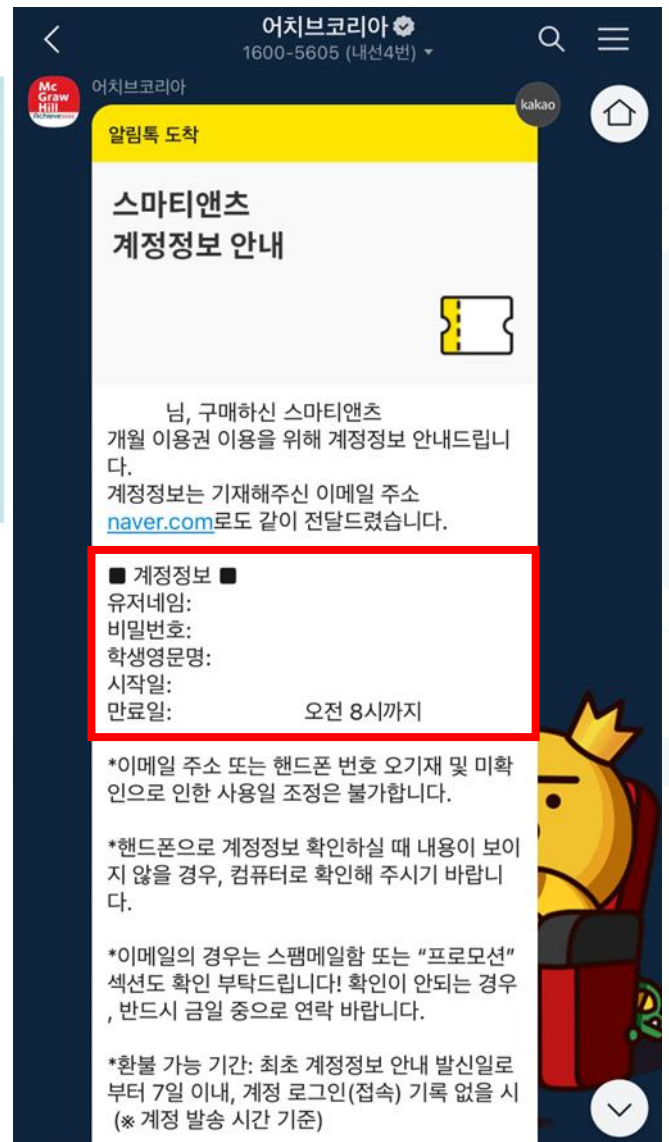
핸드폰으로 계정정보 확인하실 때 내용이 보이지 않을 경우, 컴퓨터로 확인해주시기 바랍니다.

■ 본 메일은 발신 전용입니다. 프로그램 관련하여 궁금한 점이 있으시면 '어치브코리아' 카카오톡 채널을 통해 문의해 주시기 바랍니다.

구매 프로그램: 스마트앤츠
주문번호:

■ 스마트앤츠 계정정보 ■

- ▶ 유저네임:
- ▶ 비밀번호:
- ▶ 학생이름:
- ▶ 시작일:
- ▶ 만료일: 오전 8시까지



2. 학생계정 로그인하기

② 계정 로그인

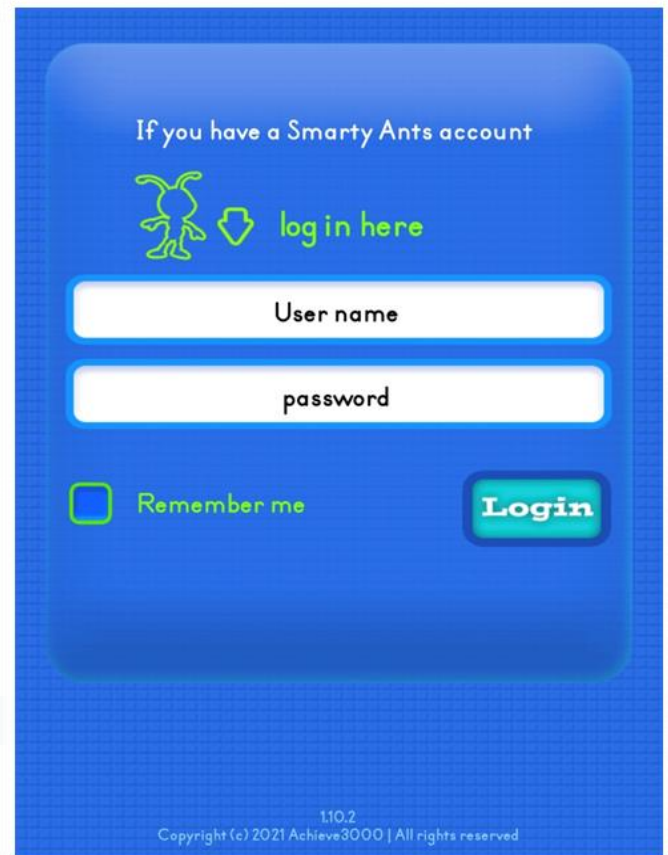
Username 및 비밀번호 입력

PC 접속화면



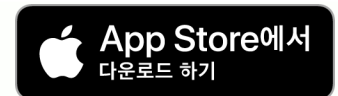
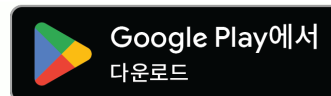
The PC login screen features the SmartyAnts logo at the top. Below it, the text 'LOGIN to access account' is displayed in yellow. There are two input fields: 'Username or E-mail' and 'Password'. A checkbox labeled 'save password' is located below the password field. An 'Enter' button is positioned at the bottom of the form. At the bottom of the page, the text 'Achieve3000' is visible, along with the tagline 'Differentiate. Accelerate. Achieve.' and copyright information: 'Copyright © 2021 Achieve3000 | All rights reserved', 'Privacy Policy', and 'Terms of Use'.

태블릿 PC 앱 접속화면



The tablet PC app login screen has a blue background. It starts with the text 'If you have a Smarty Ants account' and a small ant character icon. Below this is a 'log in here' link. There are two input fields: 'User name' and 'password'. A checkbox labeled 'Remember me' is located below the password field. A 'Login' button is positioned to the right of the 'Remember me' checkbox. At the bottom, the text '110.2' and 'Copyright (c) 2021 Achieve3000 | All rights reserved' are visible.

<https://play.smartyants.com/login>



- ▶ 비밀번호 변경은 스마트앤티 고객센터로 요청해주시기 바랍니다.
- ▶ 초기 비밀번호는 구매자님의 연락처 뒤 네 자리입니다.

3. 스마트앤티 학습 순서

아래 순서에 따라 스마트앤티 학습을 권장드립니다.

① 레벨테스트

레벨테스트는 처음 계정 접속 시 진행됩니다. 정답 유무에 따라 자동으로 문제의 난이도가 조절됩니다.

② 레슨 시작하기

배정된 레벨에서 레슨을 시작합니다. 레슨 및 학년에 따라 학습 단계 구성은 다를 수 있습니다.

③ 레슨 게임으로 복습하기

책을 읽은 후, 내용을 충분히 이해했는지 스스로 확인하기 위해 책 별로 제공되는 다양한 퀴즈 및 복습 활동을 진행합니다.

④ 워크시트 학습 (선택 사항)

스마트앤티 학부모 계정을 접속해 각 레벨에 해당하는 워크시트 및 읽기자료를 자유롭게 다운받아서 사용할 수 있습니다.

⑤ 레벨업

레슨에 있는 활동을 꾸준히 진행해 학습레벨을 올려보세요.

⑥ 리워드 보드 (선택 사항)

레슨 진행 중간 중간에 학습 동기부여로 리워드 보드가 나타납니다. 학습 활동으로 획득한 코인으로 아바타 꾸미거나 학습송을 다시 들을 수 있습니다.

4. 스마트앤티 구성

Start! 계정 시작하기

기본 계정 설정



계정 처음 접속 시 Ant Coach가 프로그램에 대해 간단한 소개를 한 후, Ant 아바타의 캐릭터를 선택합니다. 그리고 학습게임에 함께 할 펫강아지를 선택할 수 있습니다.

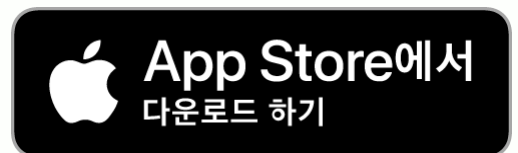
레벨테스트 (계정 첫 로그인 시)



레벨테스트 (Pool 게임)

레벨테스트는 게임 형식으로 진행되고, 시간 제한은 없습니다. 알파벳부터 파닉스까지 학생의 기초영어 실력을 테스트합니다.

*태블릿 앱으로 레벨테스트를 진행하려면 PreK~1 앱을 다운받아 테스트를 진행해 주세요.



4. 스마트앤티 구성

스마트앤티 학년별 커리큘럼

유아 (Pre K)	유치부 (Kinder)	1학년 (Grade 1)	2학년 (Grade 2)
Level 1-2	Level 3-6	Level 7-11	Level 12-18
19개 레슨	37개 레슨	30개 레슨	27개 레슨
대문자, 소문자 철자 기본 단어	철자별 소리 자음모음자음 조합 단어 무성음 e 겹자음 자음 이중자	r의 영향을 받는 모음 철자 조합 모음 이중자/이중모음 합성어 접미사와 접두사 대명사와 소유격	독해 이해와 말하기 유창성 Candlewick Press®에서 출간된 실제 문학 비소설 과학 지문 생명과학 지구과학 자연과학

레벨 1 - 2

★ 대문자, 소문자, 그리고 각 문자들의 소리(파닉스)를 학습합니다.

레벨 3 - 11

★ 타겟워드(목표 단어 혹은 주요 단어)를 학습합니다. 비슷한 소리로 시작하는 단어(라임 워드)를 공부합니다.

★ 라임 워드(운율: 비슷한 발음(소리)으로 시작하는 단어들)를 성공적으로 끝내면, Recording Studio에서 노래와 함께 라임 워드를 복습할 수 있습니다.

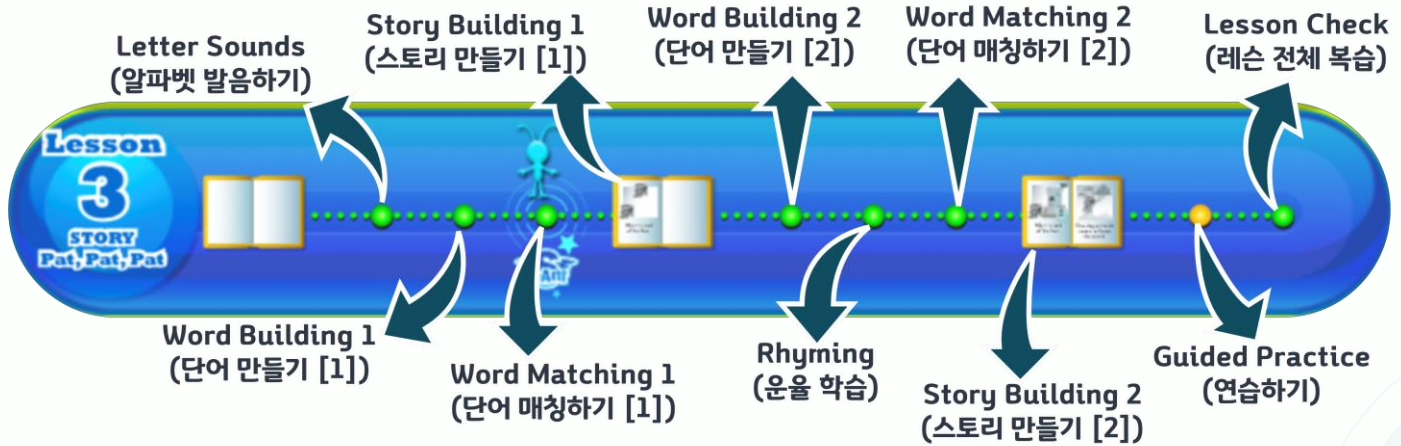
레벨 12 - 18

★ 소설/비소설을 스토리로 읽고 들어 보며 독해와 말하기 훈련을 합니다. 스토리 극장 형식으로 진행되어 독해퀴즈를 풀고, 각 스토리의 스크립트(대본) 일부를 녹음해 봅니다.

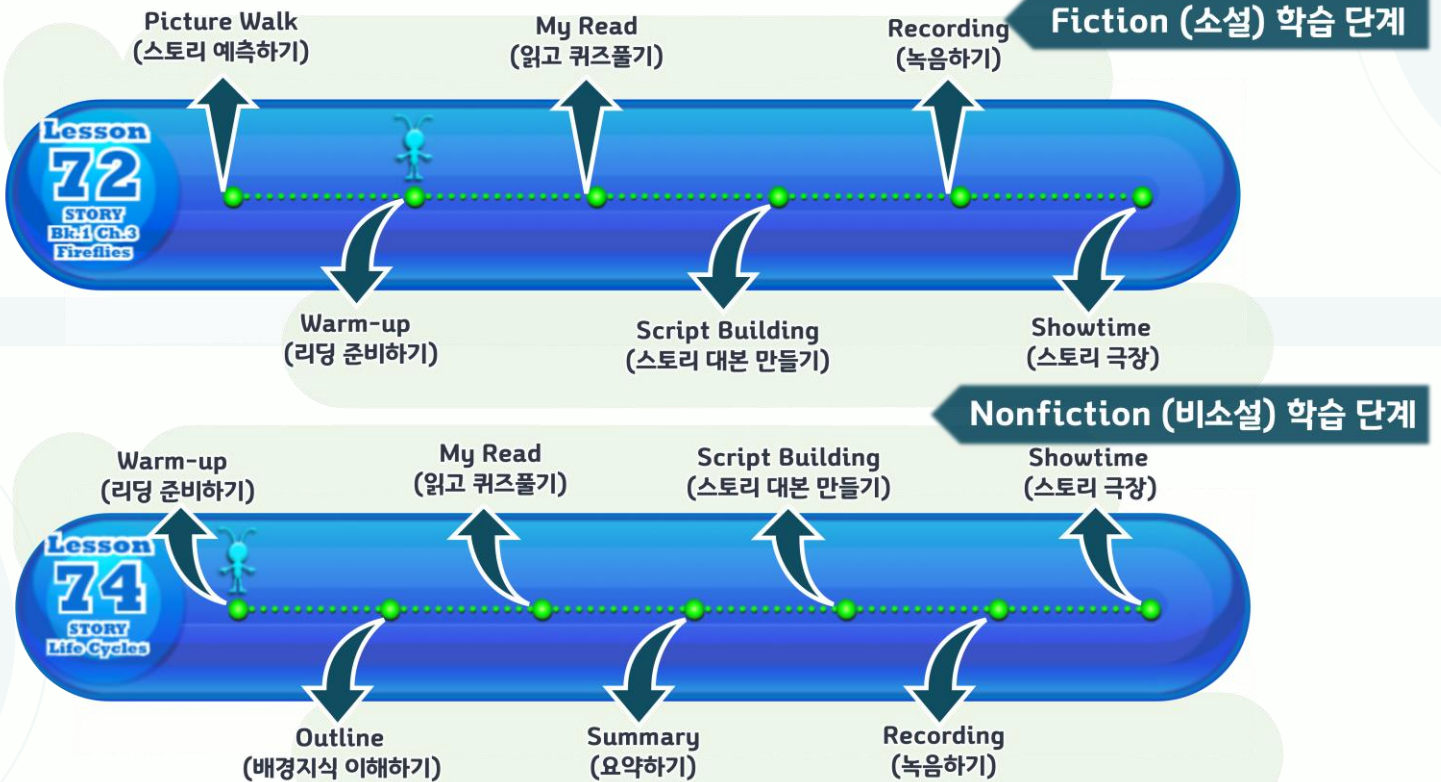
4. 스마트앤티 구성

레슨 학습과정

유아 ~ 1학년 (레슨 1 ~ 69) 학습과정



2학년 (레슨 70 ~ 97) 학습과정



4. 스마트앤티 구성

액티비티 보드

Lesson 16 - Word Building

Activity Board

Activity thumbnails: Treadmill, Game of the Day, Hoops, End Zone, Snowboard, Mountain Biking, Dog Park Race, Race Cars, Fetch, Four Square, Pool, Bump & Bounce.

Difficulty Selector: Easy (orange), Medium (green), Hard (pink).

Lesson 16 STORY The Van

웹으로 접속 시, 일부 학습게임에서 Easy, Medium, Hard의 난이도를 선택할 수 있어요!

* 기기사양 또는 접속방법에 따라 보이는 화면의 차이가 있습니다.



사용 가능한 스마트 코인



연습하기



액티비티 보드 들어가기



게임 일시정지



힌트보기



전체화면



로그아웃



게임설명



소리설정

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성

액티비티 보드

레슨 1-69 액티비티



Hoops
(후프)

스마트앤티 경기장에서 팀 게임으로 진행됩니다. ant 아바타는 팀의 주장이 됩니다. 레슨에서 배운 문자 혹은 단어가 적혀진 물방울을 선택하여 경기장의 가장 끝에 있는 투명 향아리로 전달합니다. 게임 난이도 medium 이상의 레벨을 택한 경우, 게임 중간에 여러 딱정벌레가 나타나 게임을 방해합니다.

딱정벌레가 붙어버린 물방울은 두 번을 클릭해야 딱정벌레를 내쫓을 수 있습니다. 경기장에 있는 강아지 뼈를 선택하면 강아지가 짖는 듯한 소리를 내며 딱정벌레를 내쫓을 수 있습니다.



Snowboard
(스노우보드)

산의 경사면을 따라 스노우보드를 타며 게임을 합니다. 경사면에서 보이는 물방울들 중 정답을 클릭하고, 답을 맞추면 ant 아바타가 비탈길을 멋지게 내려오며 스노우보드를 계속해서 탑니다. 오답을 선택하면 ant 아바타는 공중제비를 하며 게임을 다시 시작해야 합니다.



Mountain Biking
(산악자전거 타기)

스마트앤티 언덕에서 자전거를 타고 동굴로 내려가며, 경사면에서 보이는 물방울들 중 정답을 선택합니다. 정답을 맞추면 ant 아바타는 자전거 비탈길을 멋지게 통과하며 언덕을 계속하여 내려갑니다. 오답을 선택하면 아바타는 작은 걸림돌에 걸려 넘어지며 게임을 다시 시작하게 됩니다. 게임 중 만나는 장애물을 넘으면 학생들은 특별한 공중제비를 선보입니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성



액티비티 보드

레슨 1-69 액티비티



Dog Park Race
(강아지 경주)

펫강아지를 타고 ant 친구들과 함께 경주를 합니다. 문자(알파벳), 문자의 소리 또는 단어가 담긴 물방울들 중 정답을 클릭합니다.

큰 돌, 웅덩이와 같은 다양한 장애물이 나타나며, 점프를 하거나 다른 레인으로 이동하며 장애물을 피할 수 있습니다.

회전하는 별이 나타나면, 학생들은 별을 클릭해 경주 속도를 높일 수 있습니다.



Four Square
(포스퀘어)

서로 다른 색상을 가진 네 개의 사각형 위에서 게임이 진행됩니다. 세 개의 사각형에서 알파벳, 소리 또는 단어가, 네 번째 사각형에는 사진 단서가 제공됩니다.

정답을 선택하면 ant 아바타는 해당 사각형으로 점프합니다. 정답을 맞추면 펫강아지도 정답에 해당하는 사각형으로 점프하게 됩니다.



Race Cars
(자동차 경주)

스포츠카를 타고 경주를 하는 게임입니다. 경주가 진행되는 동안 알파벳이나 단어가 물방울에 나타나며, 들려주는 소리는 단어를 선택합니다. 경주에서 1등 혹은 2등으로 완료하면, 보너스 스마트 코인을 획득할 수 있습니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성



액티비티 보드

레슨 1-69 액티비티



Pool
(수영장)

수영장에 떠 있는 특정 문자(알파벳), 문자의 소리, 또는 단어를 선택합니다. 답을 맞추면 다이빙 보드에 서있는 ant 아바타가 선택한 정답으로 점프를 합니다. 오답을 선택하면 아바타는 뒤로 미끄러져 수영장에 빠지게 됩니다.



Fetch
(원반 던지기)

Coach가 말하는 문자의 발음, 또는 소리를 듣고 답이 들어간 디스크(원반)를 선택합니다. 답을 맞추면 디스크를 던진 목표물 주위에 불이 켜집니다. 오답을 선택하면 디스크는 다시 돌아옵니다.



Bump & Bounce
(범프 & 바운스)

레슨에서 학습한 알파벳과 단어가 포함된 물방울을 클릭합니다. 답을 맞추면 물방울은 목표물로 들어갑니다. 잘못된 물방울을 선택했다면, Ant Coach가 정답을 다시 선택하도록 지시하거나 정답을 맞추기 위한 추가 정보를 알려줍니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성



액티비티 보드

레슨 1-69 액티비티



Climbing Wall
(벽 오르기)

스마트앤티 체육관에 있는 암벽을 올라갑니다. 마우스로 암벽의 오른쪽, 왼쪽, 혹은 중앙을 클릭하여 아바타를 움직이며, 정답을 선택합니다.

게임 난이도 medium 이상의 레벨을 택한 경우, 게임이 진행되는 중간에 딱정벌레가 나타나 암벽 위에서 물건들을 떨어뜨리며 게임을 방해합니다. 중앙으로 떨어지는 지구본의 지진 버튼을 누르면 딱정벌레를 쫓아낼 수 있습니다.



Treadmill
(런닝머신)

스마트앤티 체육관에서 움직이는 런닝머신 벨트 위를 굴러다니는 답을 선택해야 합니다. 마우스로 벨트의 왼쪽, 오른쪽, 혹은 중앙을 클릭하여 아바타를 움직이며, 특정 문자(알파벳), 문자의 소리, 단어들을 찾아냅니다. 런닝머신 속도를 높일 수도 있습니다.



End Zone
(엔드 존)

Hoops 게임처럼 팀 게임으로 진행되며, 팀의 주장이 되어 올바른 문자와 단어 물방울을 경기장 끝에 있는 골대로 옮기면 이기는 게임입니다. 물방울을 선택하면 ant 아바타와 친구들이 물방울로 움직입니다.

학생들은 마우스로 물방울 또는 팀원들을 선택하여 골대로 이동시킵니다. 게임 난이도 Medium 이상 선택 경우 나타나는 딱정벌레는 물방울에 달라붙어 경기를 방해하는데, 물방울을 두 번 클릭하면 사라집니다.

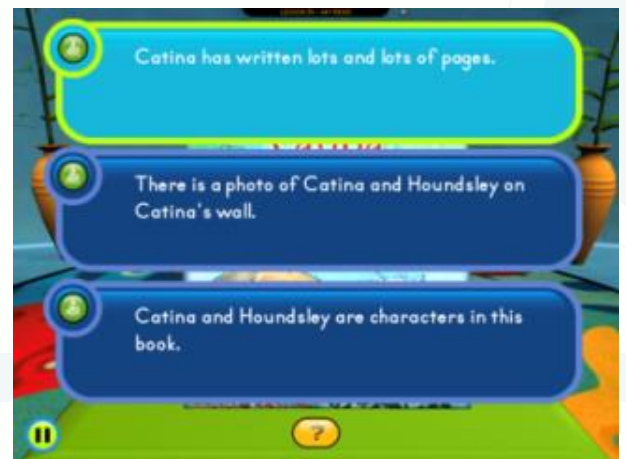
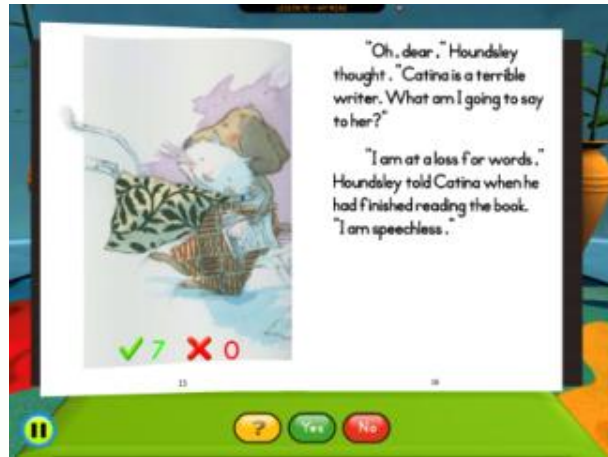
* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성



액티비티 보드

레슨 70이상 액티비티



Readers Theater에서 소설, 비소설 읽기 학습을 시작합니다.

Antigone이라는 ant 캐릭터와 함께하는 소설에서는 Picture Walk, Word Warm Up, My Read, Script Building, Recording, Showtime 순서로 학습이 진행됩니다.

Albert Antstein 캐릭터와 함께하는 비소설에서는 Word Warm Up, Outline, My Read, Summary, Script Building, Recording, Showtime 순서로 학습이 진행됩니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성

리워드 보드



* 리워드 보드의 접속 시간은 제한되어 있습니다.

레슨 3 ~ 69의 경우는 Word Building과 Story Building 완료 시 최대 2분 30초의 시간이 주어집니다.

레슨 1, 2, 70 ~ 97의 경우는 각 레슨이 끝나면 최대 4분의 시간이 주어집니다.

* 기기사양 또는 접속방법에 따라 보이는 화면의 차이가 있습니다.

스마트앤티 극장에서 책을 읽고 퀴즈를 풀기 위해 두 명의 ant 친구와 함께 쇼에 참가합니다.



Story Game Show
(스토리 퀴즈 쇼)

스토리를 같이 읽고 들은 후, 사회자는 참가자들에게 독해 퀴즈를 냅니다. 답을 맞추려면 책의 그림 속 물체나 캐릭터를 누르거나, 제시된 보기글 중 선택하고, 정답을 맞춘 참가자들은 포인트를 받습니다.

레벨 1에서는 맨 처음 6개 레슨을 끝내고 해당 활동을 진행해야 합니다. K-1학년은 3-4개 레슨마다 나타나며, PreK와 2학년은 리워드 보드에서 선택해 진행할 수 있습니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성

리워드 보드



Ant Home
(앤티의 집)

미래의 모습을 그린 재미있는 집 Ant Home에서는 학습레벨에 따라 Reward Rooms(보상의 방)이 있습니다. 리워드 보드에서 보이는 Dance Studio, Recording Player 등을 방 안의 특정 물체를 클릭해 선택할 수 있습니다.

벽장을 클릭하면 옷장이 나타나며, 아이템을 선택하면 아바타가 입고 있는 아이템이 바뀝니다.



Shop
(아바타 꾸미기)

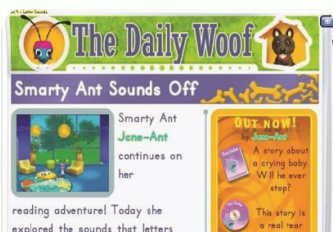
게임에서 얻은 스마트 코인으로 ant 아바타, 펫강아지, 그리고 다른 ant 친구들을 꾸밀 수 있는 아이템을 살 수 있습니다.

아이템을 착용해볼 수 있으며, 장착한 아이템의 가격과 학생이 지금까지 사용한 코인을 확인할 수 있습니다.



Reward Room
(리워드룸)

책장에서는 이전 레슨에서 배운 책들을 골라 읽을 수 있으며, 책에 관련한 music DVD를 볼 수도 있습니다. 엘리베이터 옆 화살표를 클릭하여 이전 레벨의 Reward Room으로도 이동할 수 있습니다.



Daily Woof
(데일리 뉴스)

학습 성과를 신문 형식으로 발간한 것입니다. 신문 속 기사들은 스마트앤티 학습을 통해 성취한 내역들을 뉴스로 담고 있습니다.

신문 기사를 듣고 크게 읽어볼 수 있으며, 'Out Now!' 기사는 가장 최근에 읽은 책과 music DVD내용을 담고 있습니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티 구성

🏆 리워드 보드



Movie Time
(영화보기)

학생들은 DVD 책장으로 이동하게 됩니다. 학습을 끝낸 파닉스 스토리 북에서 만들어진 music DVD를 복습하며, 보고 싶은 DVD를 선택하면 다른 ant 친구들과 함께 영상을 시청합니다.



Dance Studio
(댄스 스튜디오)

지금 배우고 있는 레슨의 노래와 함께 친구들과 춤을 춰요! Ant Home 뒤쪽 벽면에 있는 stereo 버튼을 클릭하면, 디스코볼이 다양한 불빛을 내며 방 전체가 댄스 무대로 변신합니다.

화면 속 제어 패널을 통해 노래를 선택할 수 있습니다. 레슨마다 학생들이 직접 만든 스토리북 뿐만 아니라, word building(단어 공부하기), 사이트워드(자주 나오는 단어), 라임워드(같은 소리를 가진 단어)에 관련된 노래가 포함되어 있습니다.



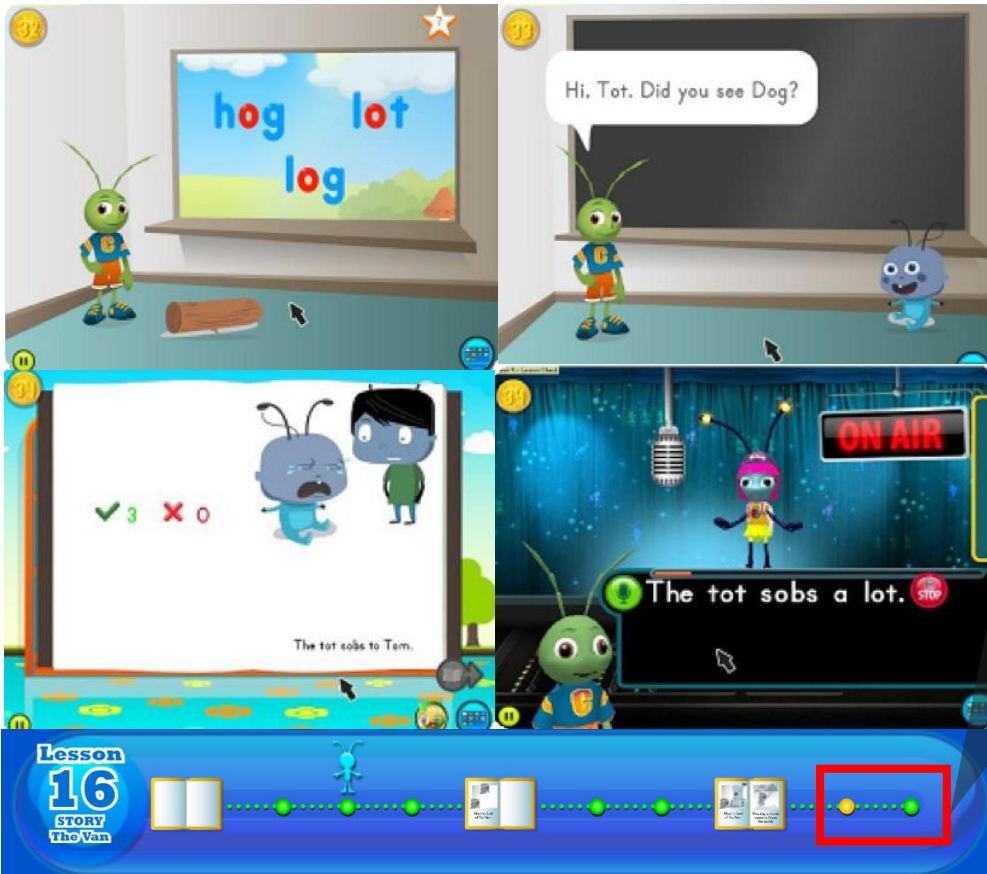
Recording Player
(녹음 들어보기)

녹음한 파일을 다시 들어볼 수 있는 공간입니다. 듣고 싶은 책의 페이지를 직접 선택할 수 있으며, 단어와 문장 발음을 스스로 확인합니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 리워드 구성의 차이가 있습니다.

4. 스마트앤티츠 구성

레슨별 학습지도



레슨 1 ~ 2는 각 알파벳 그룹의 마지막 단계 (노란불)에서부터 진행합니다.

레슨 3 ~ 69는 마지막 단계(노란불)에서부터 진행합니다.

레슨 70 ~ 97의 경우는 독해학습 관계로 Teaching Lesson 또는 Wrap-up 제공합니다.

* 레슨, 기기사양 또는 접속방법에 따라 보이는 대시보드 화면의 차이가 있습니다.

Guided Practice(연습하기)는 특정 활동(예: 학습게임)을 완료하기 위한 내용을 Ant Coach가 가르쳐주며 관련 내용을 연습하고, 해당 활동에 대한 오답률이 30% 이상일 경우 연습하기를 진행하도록 되어 있습니다.

Lesson Check(레슨체크)에서는 학습 중 읽은 스토리를 다시 읽으면서 주요 단어를 보며 이해력 관련 퀴즈를 풀게 됩니다. 또한, 레벨 1-18의 해당한 마지막 레슨에서는 추가로 Level Check (레벨체크) 진행해 해당 레벨의 학습 내용에 대해 얼마나 파악되는지 더블 체크하게 됩니다.

Recording Studio(녹음 스튜디오)에서는 이야기의 처음 세 페이지에 나오는 문장을 녹음해 발음과 문장을 연습합니다. 녹음한 부분은 후에 리워드 보드의 Recording Player(녹음 들어보기)에서 다시듣기 가능합니다.

* 기기사양, 접속방법 및 레슨에 따라 제공하는 학습지도 구성의 차이가 있습니다.

5. 학부모계정 등록 및 사용법

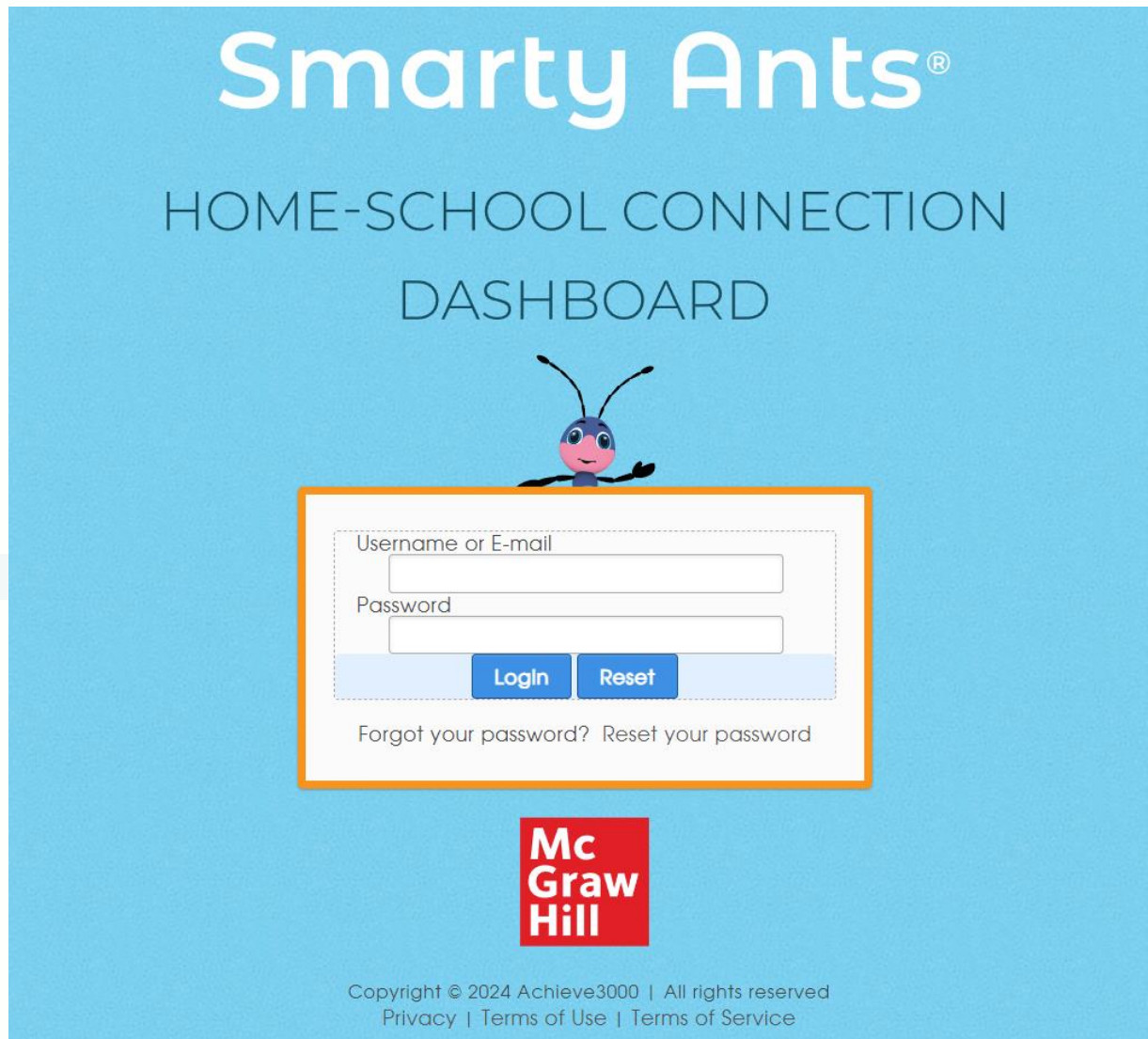


'학부모계정'이란?

Parent Dashboard로 로그인하면 자녀의 학습기록을 확인하거나 영문 메시지를 보낼 수 있습니다.

(<https://dashboard.smartyants.com/loginhome>)

구글 크롬()으로 실행 권장 드립니다.



5. 학부모계정 등록 및 사용법

📝 '학부모계정' 기능 소개

A Student: Reynolds, James Last Login: 4/11/2021 **B** Español Print

1st Grade Teacher Name: Nancy Thomas

C Progress in Smarty Ants

E Initial Assessment Placement:	Lesson 43	D Lesson Info	Current Lesson:	Lesson 47	Lesson Info
F Last Week:	Time in Program Last Week: 2 min	Weekly Time to Reach Goal: 3 hr 19 min	Percentage of Weekly Compliance: 1.2 %		
Time This School Year:	Total Time in Program: 13 hr 17 min	Time Required to Reach Goal: 69 hr 42 min	Percentage of Full Year Completion: 19 %		

G Time in Smarty Ants at Home*

Last Week:	2 min	Total for the Year:	7 hr 23 min
------------	-------	---------------------	-------------

* School time is Mon-Fri from 8AM to 3PM. All other time is considered at home: weekends, and weekdays before 8AM or after 3PM.

H Get Involved at Home

Current Lesson in Progress: Lesson 47
Vowel Digraph and Diphthong word and story building with new sound /ee/.

I Listen to James Read **J** Print this Story to Read With James **K** Print Worksheets for Extra Practice No Help Triggered

Last Lesson Completed: Lesson 46
Soft 'G' word and story building.

I Listen to James Read **J** Print this Story to Read With James **K** Print Worksheets for Extra Practice **L** HELP! Watch Specific Teaching Resources With James

- A.** 학생 영어이름 : 두 명 이상의 학생 계정이 있으면 해당 학생 선택
- B.** 언어 버튼 : 영어/스페인어 언어 선택
- C.** 학습 진행 : 수업 자료와 학습 진행 상황 자료
- D.** 수업 정보 버튼 : 교사를 위한 안내 가이드 페이지 등 수업 관련 자료 보기
- E.** 최초 및 현재 수업 : 자녀의 최초 레벨 및 현재 학습 진행 보기
- F.** 일주일/일년 학습 진행 상황 : 한 주간 또는 일년 동안 자녀의 학습시간 보기
- G.** 가정에서 학습시간 : 방과 후 학습시간 (자동으로 오후 3시 ~ 익일 오전 8시로 설정되어 있음)
- H.** 가정에서 학습 시 현재 수업 자료 및 최근 학습 완료 기록
- I.** 스피커 아이콘 : 자녀가 녹음한 파일 듣기
- J.** 스토리 : 자녀가 읽은 스토리북 출력하기
- K.** 워크시트 : 워크시트 출력
- L.** 기타 도움 자료 : 학습에 도움이 되는 티칭 팁 보기

5. 학부모계정 등록 및 사용법

'학부모계정' 등록 절차



신청폼 바로가기

① 학부모계정 등록 신청

스마티앤티 학부모계정 승인 신청 폼에서 정보를 정확하게 작성하시고 제출하기를 클릭해 주세요.

※ 기관에서 제공한 계정인 경우는 기관 선생님 또는 담당자에게 직접 문의해주세요.

Achieve3000[®]
Differentiate. Accelerate. Achieve.

Smarty Ants[®]

Differentiated Instruction. Accelerated Learning.

Welcome to Smarty Ants®!

Dear Parent or Guardian of RHK,

Your child is learning to read at school using Smarty Ants.

Smarty Ants is a fun, interactive online program that teaches young children important reading skills. The program analyzes your child's choices and skill level to create a learning path that is perfect for your child. And, the program is accessible on any desktop or mobile device — so they can always pick up right where they left off!

We invite you to be a part of this process by creating a FREE Smarty Ants account to support your child's learning at home.

[Activate My Free Home-School Connection!](#)

Creating your account will allow your child to play Smarty Ants at home. All of the progress they make at home will be updated to their school reports. Your FREE account will remain active as long as the school maintains your child's subscription.

We hope you enjoy using your Smarty Ants Home-School Connection!

Sincerely,
The Smarty Ants Team

Want to know more about Smarty Ants?
[Click here!](#)

Need to contact us?
[Click here!](#)

For more information, please visit www.achieve3000.com

Copyright © 2021 Achieve3000

② 비밀번호 설정

네이버폼 제출 후, 본사에서 발송되는 학부모계정 세팅 안내 이메일을 확인해주세요.

(PC 이용 권장)

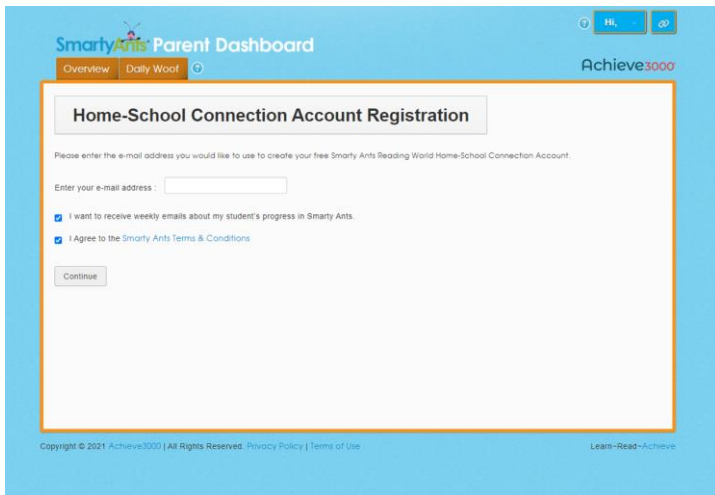
※ 본사 이메일은 네이버폼 제출일로부터 영업일 기준 2일 이내 발송 됩니다.



메일에서 'Activate My Free Home-School Connection!' 글자를 눌러주세요!

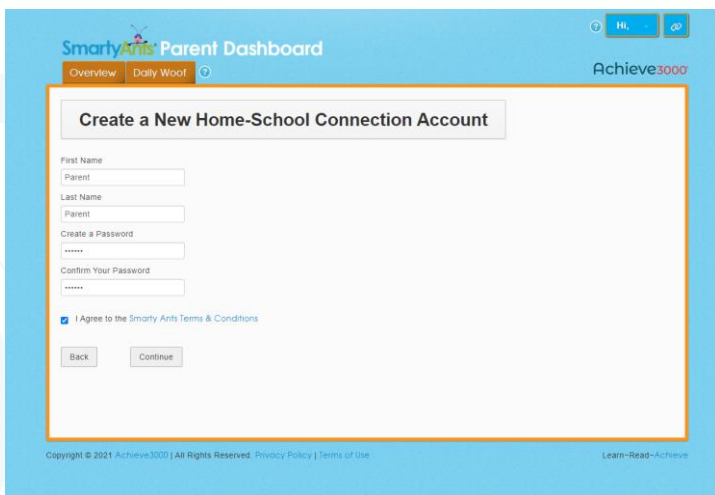
5. 학부모계정 등록 및 사용법

'학부모계정' 등록 절차



③ 이메일 주소 기입

정확한 이메일 주소 기입 후, 스마티앤티 프로그램 관련 약관에 동의하고 'Continue' 버튼을 클릭해주세요!



④ 학부모 계정 정보 기입

영어로 된 이름(first name) / 성(last name)과 비밀번호 입력하고 스마티앤티 프로그램 관련 약관에 다시 동의한 후에 'Continue' 버튼을 클릭해주시면 학부모 계정으로 접속됩니다.

6. 자주하는 질문 (Q&A)

1. 처음에 어느 레벨에서 학습을 시작하나요?

처음 계정 접속 시 레벨테스트를 진행하게 되며, 정답 유무에 따라 자동으로 다음 문제의 난이도가 조절됩니다. 레벨테스트 완료 후 배정된 레벨에서 학습을 시작합니다.

2. 학년은 어떻게 구성되어 있나요?

스마티앤츠는 미국 기준 PreK(유아), Kinder(유치부), Grade1(초등 1학년), Grade2(초등 2학년) 커리큘럼으로 구성되어 있습니다. 아래 표를 참조해 주세요.

유아 (Pre K)	유치부 (Kinder)	1학년 (Grade 1)	2학년 (Grade 2)
영어를 처음 시작	알파벳까지 학습 완료	기초 파닉스 학습완료 단어 학습 시작	기본 문장 학습 중

3. 콘텐츠 내용물을 출력할 수는 없나요?

스마티앤츠는 온라인 학습프로그램으로 콘텐츠 내용물 출력이 제한됩니다. 다만, 학부모계정 등록 후 해당 레슨과 관련된 가정용 학습자료를 다운받을 수 있습니다.

4. 형제/자매가 함께 사용할 수 있나요?

스마티앤츠 (Achieve3000) 본사 규정상 1인 1계정으로 운영하며, 동시 접속이 불가능합니다. 원활한 학습관리를 위해 학생 1명당 1개의 계정을 이용해주시기 바랍니다.

5. 프로그램 접속 가능한 기기와 사양을 알려주세요.

학생계정: PC / 노트북, 태블릿PC (크롬 또는 스마티앤츠 앱으로 접속)

학부모 계정: PC / 노트북 및 태블릿(크롬으로 접속)

- * 앱 접속 시, 로그인 및 데이터 불러오기 시 와이파이 연결이 필요하며, 학습 시에는 와이파이 연결이 되지 않아도 가능합니다. 다만, 원활한 학습 환경을 위해 와이파이 연결을 권장드립니다.
- * 일부 안드로이드 핸드폰에서도 학생계정 앱 다운로드 및 접속이 가능하나, 보이는 학습화면이 원활하지 않을 수 있습니다.

Smarty Ants®

스마티안츠

고객센터

평일 월~금 09:00~16:00

(점심시간 11:00~12:00)

주말 및 공휴일 휴무

연락처: 1600-5605 (내선4번)

이메일: a3000@rhk.co.kr

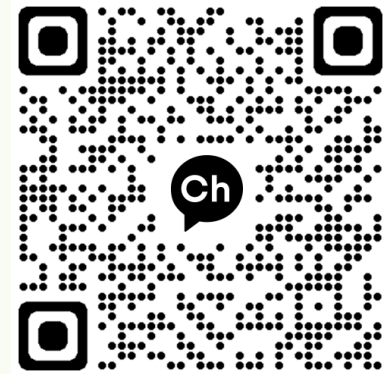


<https://cafe.naver.com/rhkachieve>

어치브코리아 공식카페



@a3000korea
공식 인스타그램



TALK

어치브코리아



Achieve3000®



알에이치케이홀딩스