

파일럿 및 온보딩 가이드

# 4주 파일럿 운영하기

전체 도입 전, 한 학급에서 InputDojo를 테스트해 보기 위한 단계별 계획입니다.

14

개 언어 지원

3

시험 체계: JLPT, HSK, CEFR

156

삽화가 포함된 기성  
일본어 레슨

6

콘텐츠 유형: 비디오,  
기사, PDF, 자막, 사진,  
텍스트

0

어떤 플랜에서도 광고  
없음



교사용 코스 보기: 가져온 비디오, 기사, PDF가 과제로 할당 가능한 레슨으로 변환됩니다.

에디션: 2026년 9월 · 수치는 발행 시점 기준입니다.

광고 없음 · 학생 결제 없음 · 데이터 판매 없음 · GDPR 준수 · 요청 시 DPA 제공

## 시작하기 전에

파일럿 프로그램은 하나의 학급, 한 명의 교사, 그리고 정해진 종료일이 있을 때 가장 효과적입니다. 4주는 학생들이 꾸준히 참여하는지 확인하기에 충분한 시간이며, 동시에 누구도 처음부터 큰 부담을 느끼지 않아도 되는 적당한 기간입니다.

- 이미 과제 수행 리듬이 형성된 학급을 선택하세요. 파일럿의 목적은 훈육이 아니라 참여도를 측정하는 것입니다.
- 성공의 기준(완료율, 어휘 기억률, 학생 피드백 등)을 미리 정해두세요.
- 1주 차 시작 시점에 14일 무료 체험을 시작하세요. 나머지 파일럿 기간은 Teacher plan으로 운영됩니다.
- support@inputdojo.com으로 파일럿 운영 소식을 알려주시면, 4주 전체 기간을 커버할 수 있도록 체험 기간을 연장해 드립니다.

## 1주 차 — 설정 및 등록

- 파일럿을 진행할 학급을 위한 코스를 하나 생성하세요.
- 일본어 수업: 가이드 트랙의 처음 세 레슨을 할당하세요. 별도의 준비가 필요 없습니다.
- 기타 언어: 학생들이 이미 좋아하는 콘텐츠 두 가지(YouTube 클립, 짧은 기사 등)를 가져오세요.
- 이메일로 초대 링크를 보내거나 LMS에 게시하세요. 학생들은 탭 한 번으로 참여할 수 있습니다.
- 모든 학생에게 첫 레슨에서 단어 5개를 찾아 저장해 보라고 안내하세요.

성공 기준: 학급 인원의 80%가 등록하고 최소 하나 이상의 레슨을 열람함.

## 2주 차 — 첫 실전 과제

- 마감 기한이 있는 읽기 과제 하나와 듣기 과제 하나를 할당하세요.
- 일일 어휘 목표를 작게 설정하세요 (10~15단어면 충분합니다).
- 수업 중 5분 정도 시간을 내어 프로젝트로 복습 화면을 보여주세요.
- 주 중반에 학급 개요를 확인하고 아직 시작하지 않은 학생들에게 메시지를 보내세요.

성공 기준: 학급 대부분이 두 과제를 모두 완료하고 일일 복습을 시작함.

## 3주 차 — 데이터 활용

- 학급에서 가장 많이 검색된 단어들을 확인하고 이를 바탕으로 퀴즈를 만드세요.
- 학생별 학습 시간과 모르는 단어 밀도를 검토하여 더 쉬운 교재가 필요한 학생을 파악하세요.
- 수준별 콘텐츠를 할당하세요. 어려움을 겪는 학생에게는 더 쉬운 텍스트를, 나머지 학생에게는 더 어려운 텍스트를 제공합니다.
- 학급에서 질문이 나온 문장에 대해 AI 문법 튜터 기능을 사용해 보세요.

성공 기준: 데이터를 바탕으로 최소 하나 이상의 레슨 내용을 조정함.

## 4주 차 — 평가 및 결정

- 학급의 초기 상태와 시험 준비도 수치를 비교하세요
- 성적표와 학급 어휘 목록을 내보내세요
- 학생들에게 세 가지 질문을 하세요: 콘텐츠가 흥미로웠는지, 복습이 유용했는지, 계속 사용할 의향이 있는지
- 도입 확대 여부를 결정하세요 — 한 학급 더 시범 운영, 부서 전체 도입 또는 중단

성공의 기준: 학과장에게 제시할 수 있는 구체적인 수치입니다.

## 측정 항목

| 지표            | 확인 위치         | 성공적인 파일럿 운영            |
|---------------|---------------|------------------------|
| 등록률           | 코스 개요         | 1주 차에 학급 인원의 80% 이상 참여 |
| 과제 완료율        | 과제별 진행 상황     | 3주 차까지 70% 이상 정시 완료    |
| 학생별 활성 일수     | 학급 개요 / 분석    | 주당 3일 이상               |
| 저장 및 복습한 단어 수 | 학급 어휘 인사이트    | 꾸준한 성장 및 복습 유지         |
| 시험 준비도 변화     | 학생 진도 보기      | 목표 레벨에서의 측정 가능한 변화     |
| 학생 피드백        | 4주 차에 학급에서 질문 | 대부분이 계속 사용하기를 원함       |

## 교사 설정 체크리스트

- 학급 이름을 딴 코스 생성 완료
- 스타터 레슨 2개 가져오기 완료
- 직접 만든 자료(교과서 사진, 유인물 스캔본 또는 직접 작성한 텍스트)로 레슨 1개 제작 완료
- 초대 링크 공유 및 등록 확인 완료
- 학급과 협의한 일일 어휘 목표 설정 완료
- 캘린더에 주간 학급 현황 확인 일정 등록 완료
- 캘린더에 파일럿 종료일 및 데이터 내보내기 알림 등록 완료

## 자주 발생하는 실수

### 너무 어려운 콘텐츠

모르는 단어의 비중이 약 15%를 넘어가면 학생들은 학습을 중단합니다. 자료를 가져올 때 난이도 표시기를 확인하거나, 학생들이 이미 알고 있는 단어를 활용해 수준별 레슨을 생성하세요.

### 너무 많은 과제

아무도 끝내지 못하는 5개의 과제보다 주 1회의 읽기 및 듣기 과제가 더 효과적입니다. 학습량보다 매일 복습하는 습관이 더 중요합니다.

## 데이터를 학생들에게 보여주지 않음

학습자들은 자신의 연속 학습 기록(streak)과 준비도 수치에 민감하게 반응합니다. 일주일에 한 번 프로젝터로 화면을 공유해 주세요.

## 파일럿 기간 중 지원

모든 교사 계정은 코스, 과제, 분석 및 AI 튜터를 포함한 전체 클래스룸 기능을 14일 동안 무료로 체험할 수 있습니다. 신용카드 등록이나 학생당 추가 비용이 없습니다.

- [inputdojo.com/for-teachers](https://inputdojo.com/for-teachers)에서 가입하고 첫 코스를 만들어 보세요.
- 수업에서 활용 중인 동영상이나 기사를 가져오기
- 초대 링크 공유 — 학생들은 한 번의 탭으로 참여 가능
- 학교 단위 도입 문의, 파일럿 프로그램 또는 인보이스 관련 문의: [support@inputdojo.com](mailto:support@inputdojo.com)

## 제공되는 서비스

- |                                                                                                   |                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ✓ 학생 데이터는 절대 판매되지 않습니다<br>광고와 데이터 브로커가 없으며, 학생의 콘텐츠는 제3자 모델 학습에 사용되지 않습니다.                        | ✓ 설계 단계부터 GDPR 준수<br>요청 시 DPA 제공 가능, EU/US 호스팅, 전송 중 및 보관 시 데이터 암호화 적용.                               |
| ✓ 요청 시 데이터 내보내기 및 삭제 가능<br>교사는 성적표와 어휘 목록을 CSV로 내보낼 수 있으며, 학생 계정 및 관련 데이터는 요청 시 삭제 가능합니다.         | ✓ 교사가 관리하는 수강 등록<br>학생은 교사의 초대 링크를 통해서만 가입할 수 있습니다. 공개 프로필이나 낯선 사람과의 메시징 기능이 없으며, 학생을 위한 인앱 결제도 없습니다. |
| ✓ 기존에 보유한 기기에서 바로 작동<br>모든 최신 브라우저와 설치 가능한 모바일 앱을 지원합니다. 앱스토어 계정이나 IT 부서의 별도 소프트웨어 승인이 필요하지 않습니다. | ✓ 개발팀의 직접 지원<br>개발팀이 이메일 문의에 직접 답변해 드리며, 보통 영업일 기준 1일 이내에 회신합니다.                                      |

에디션: 2026년 9월 · 수치는 발행 시점 기준입니다.