

matific

# 매티픽 몬스터 수학

-학생 계정 매뉴얼-



# 차례



1. 학생 계정 사용법

2. 부모 계정 사용법

# 1. 학생 계정 사용법



# 브라우저 및 기기 사양(교사, 학생)

## PC/MAC

### 소프트웨어

- Windows 7(SP1+) 이상
- Windows 10 & 11, 64비트만 가능
- Mac OS - High Sierra 10.13 이상
- **메모리: 최소 4GB**
- 저장공간: 최소 128GB
- 해상도: 1024 x 768 이상
- 팝업과 자바스크립트 가능

### 브라우저

- Chrome, Firefox, Safari, Edge 지원
- 각 브라우저: 상시 최신 버전 사용 권장
- 64비트

## 태블릿 기기 및 사양

### iOS

#### 최소 사양

- iOS 버전: 13.0
- 기기 : iPhone 6  
iPad (5세대), iPad Pro 11(1세대)  
iPad Pro 12.9(3세대), iPad mini(5세대)  
iPad Air(3세대)

#### 권장 사양

- iOS 버전: 15.0 이상

### 안드로이드

#### 최소 사양

- Android 버전: 7.10
- CPU: Quad Core 1.2GHz
- **메모리: 1.5GB**
- 스토리지: 16GB
- 해상도: 1024 x 768

#### 권장 사양

- Android 버전: 9.00 이상
- CPU: Quad Core 1.8GHz
- **메모리: 2GB**
- 스토리지: 32GB
- 해상도: 1920 x 1080

※ 출시 4년이 지난 기기는 Matific app 사용이 원활하지 않을 수 있습니다.

# 학생 로그인 하기

사이트 접속 시  
**matific.com**



유저네임 / 이메일

계속하기

앱 사용 시



Matific: Math Game for Kids  
Matific - Educational Maths Games  
인앱 구매



비밀번호

기억하기

로그인

\* 학생은 별도로 제공되는 '유저네임'과 '비밀번호'로 로그인

# 나의 아바타 확인

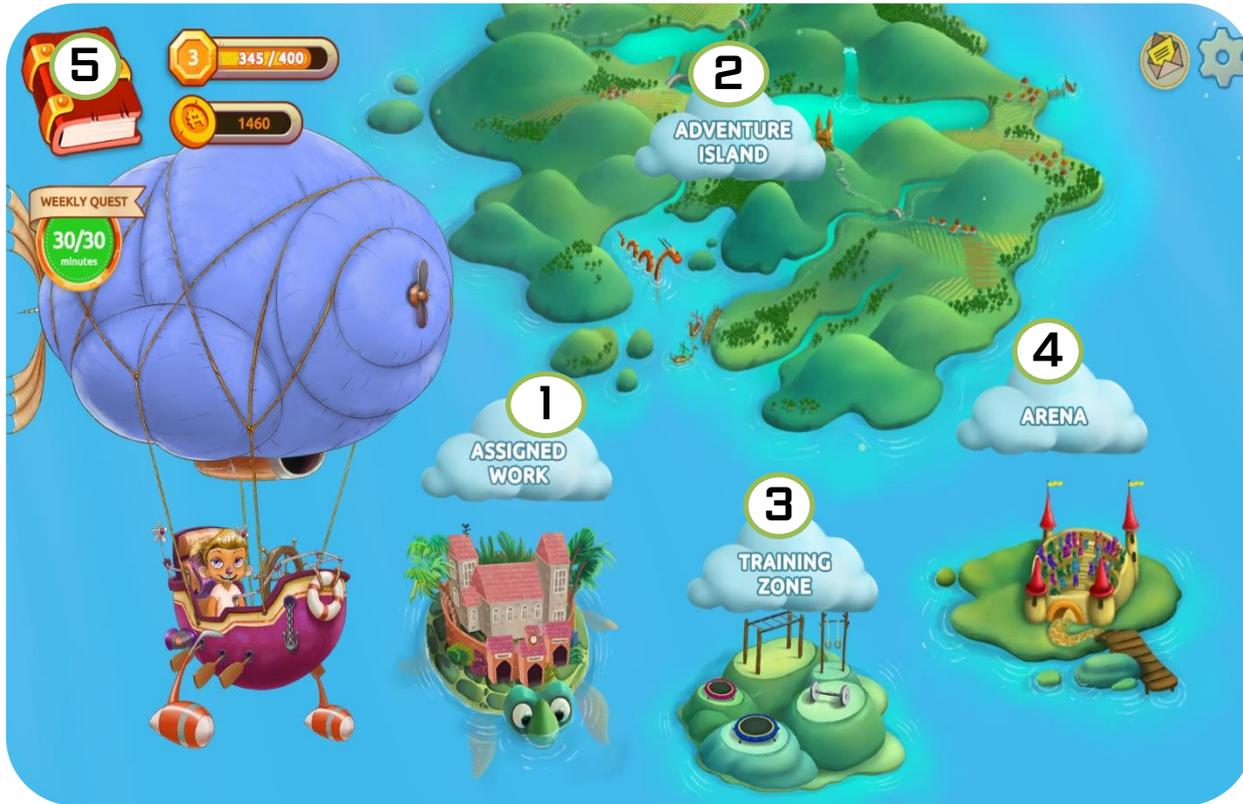


아바타 확인



아바타 이름 설정

# 전체 메뉴



## 1. ASSIGNED WORK

과제 학습존

학교 과제, 부모 과제

## 2. ADVENTURE ISLAND

어드벤처 아일랜드

학년별 수학 놀이  
AI 자동 난이도 조절 시스템

## 3. TRAINING ZONE

트레이닝 존

평균 대비 수학 능력 분석  
분야별, 레벨별 수학 학습

## 4. Arena

아레나

실시간 경쟁 플레이를 통한  
학습 동기 고취 및 실력 강화

## 5. ADVENTURE BOOK

모험일지

학습 성취도 보상 섹션  
배지, 아이템, 캐릭터 수집

# 1. Assigned Work (과제 학습존)



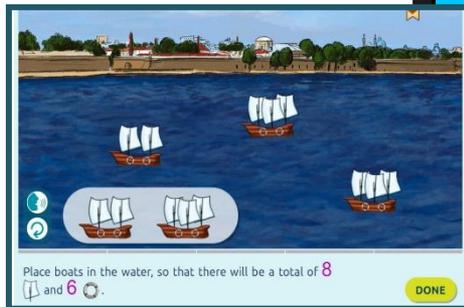
**Homework / Schoolwork**  
-교사 또는 교육과정 기반 과제  
-주별 자동 또는 임의 부여

**Parent Assigned**  
-부모가 제시한 과제  
-부모 계정에서 수동 부여

# 2. Adventure Island (어드벤처 아일랜드)

해당 학년 학습 완료 후, 성취도에 따라 다음 난이도가 조정되는  
“Educational AI 시스템” 적용

: 잘하는 부분은 실력향상을, 부족한 부분은 채울 수 있도록 자동 코칭합니다



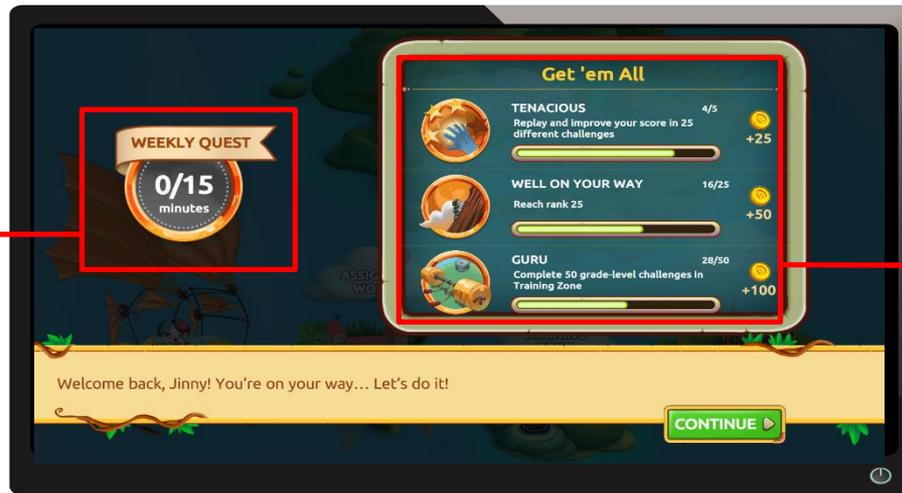
# 2. Adventure Island (어드벤처 아일랜드)

주별로 주어지는 학습 시간 및 학습 목표로 매티픽 학습 완성  
 “Weekly Quest”

: Weekly Quest 도달로 아이 주도 학습 능력 및 수학 실력을 쌓아갑니다.

## ① 학습 시간

주별로 목표하는  
 학습 시간을  
 확인해요.



## ② 학습 목표

학습 영역별로  
 세부적인 목표를  
 확인해요.  
 목표를 달성하면  
 여러가지  
 보상이 따라와요!



# 2. Adventure Island (어드벤처 아일랜드)

과제와 성취를 한눈에 볼 수 있는 나의 학습 소식함  
“My News”

: My News를 통한 확실한 동기부여로 스스로 학습해요.

The image shows a composite of three screenshots from the 'Adventure Island' application. The top screenshot shows a 3D map of the island with a red box highlighting a notification icon (an envelope with a '2') and a gear icon. An arrow points from this box to a callout box labeled '1'. The middle screenshot shows the 'My News' screen with three news items, each with a 'CLAIM NOW' button. A red box highlights one of these buttons, with an arrow pointing to a callout box labeled '2'. The bottom screenshot shows an 'Achievements' book with various tasks and progress bars. A red box highlights the 'WELCOME!' achievement, with an arrow pointing to a callout box labeled '3'.

**1** 소식함

나의 학습 소식을 확인해요.

**2** 학습 성취 결과 알림  
새로운 과제 알림 (과제학습존 Assigned work)

**3** 버튼을 누르면 어드벤처 북으로 바로 이동해 코인 획득!

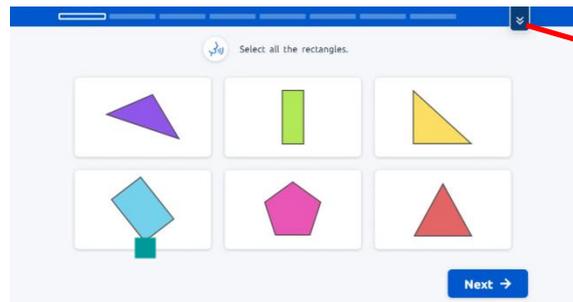
# -레벨테스트-

어드벤처 아일랜드에서 시작할 첫 활동 난이도를 결정합니다.  
이후 난이도는 아이 성취도에 따라 시로 재조정됩니다.

## 1 CONTINUE 클릭

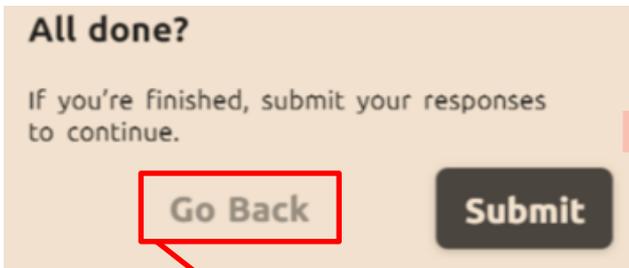


## 2 테스트 시작



**TIP!** 중단 기능  
불가피한 경우 테스트를 중단하고  
추후 다시 시작할 수 있습니다.  
(우측 상단 화살표 클릭 후 "X" 선택,  
EXIT 클릭)

## 3 Submit로 테스트 제출



제출 전 뒤로 가서  
건너 뛰었거나 한번 더 확인이 필요한  
문제를 확인할 수 있습니다.

## 4 어드벤처 아일랜드 입장!



입장 증명서 발급!



활동 시작!

# -레벨테스트-



레벨테스트 후...



점수대별로 나타나는  
첫 문제 난이도

## 학년별 테스트 문제 수

Grade 1: 4개

Grade 2: 8-10개

Grade 3: 14-15개

Grade 4: 17-19개

Grade 5: 17-19개

Grade 6: 19개

**0~40%대**

해당 학년보다 쉬운 문제부터 시작

**50~80%대**

해당 학년 문제로 시작

**90~100%**

해당 학년 및 다음 학년 연계 문제로 시작

\*첫 시험을 잘 봤더라도 이후 활동 점수가 낮으면 난이도는 내려갑니다.

\*첫 시험을 못 봤더라도 이후 활동 점수가 높으면 난이도는 올라갑니다.

\*학년에 따라 90~80%대, 40~50%대는 레벨 이동구간입니다.

\* Adventure Island 첫 시작 시 1회에 한하여 진행됩니다. 재 시험은 불가합니다.

\* 시험 완료 제한 시간은 별도로 없습니다. Kinder는 별도의 레벨테스트가 없습니다.

\* 출제 문제 개수는 같은 학년이라도 테스트 시기에 따라 약 1-2개씩 차이가 있을 수 있습니다.

\* 레벨테스트 점수 상세 결과 확인은 매티픽 고객센터로 문의 주시면 안내 가능합니다.

# 3. Training Zone (트레이닝 존)

수학 영역별 스킬 분석 및 레벨별 집중 보충 학습

수학 영역별 학습 진행

The screenshot displays the 'Training Zone' interface. At the top, there are three difficulty level buttons: 'Easier', 'At Level', and 'Harder'. Below these, a list of skills is shown with progress bars and scores:

Skill	Progress	Score
Geometry	13/50	13/50
Number sense	28/50	28/50
Addition	24/195	24/195
Data analysis	7/100	7/100
Subtraction		
Problem solving		

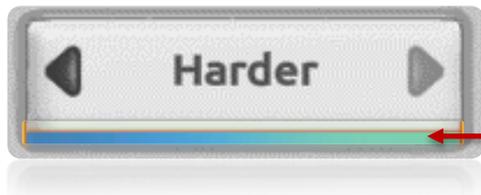
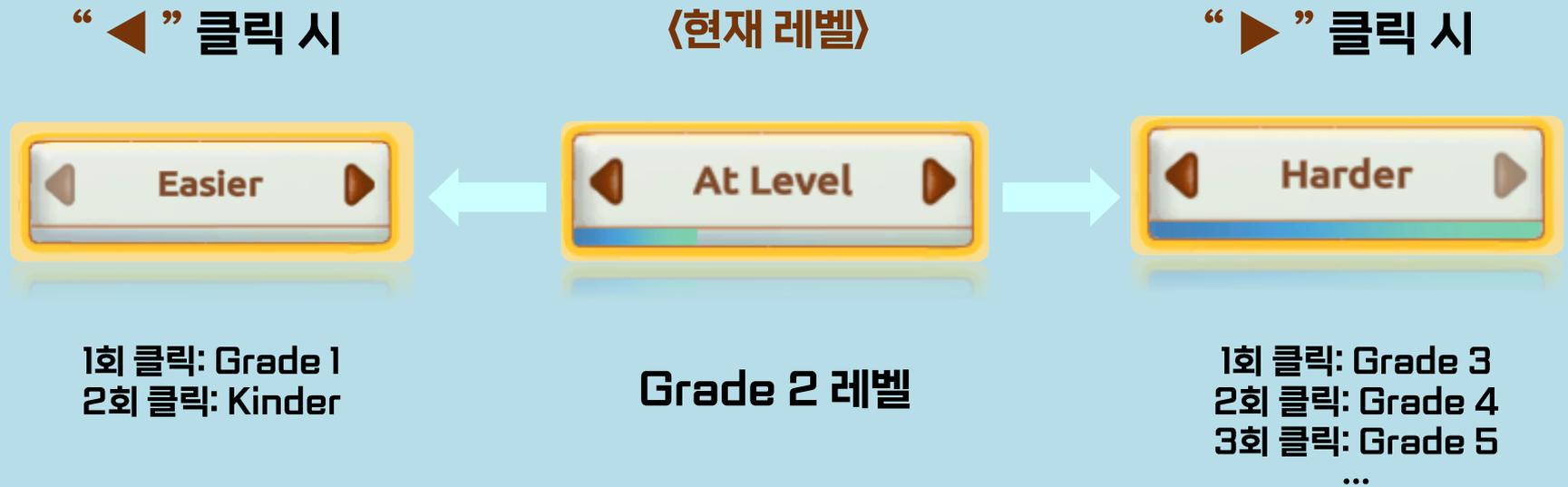
Below the skill list, there are 'PRACTICE' buttons for each skill. A callout box explains the difficulty settings:

- 난이도 설정
- Easier(더 쉽게)
- At level (레벨에 맞게)
- Harder(더 어렵게)

Another callout box points to the 'PRACTICE' buttons, stating: 'PRACTICE 버튼으로 보충 연습 바로 진행'.

# 3. Training Zone (트레이닝 존)

트레이닝 존 난이도 조정 방법



Training Zone 내에서 난이도 위치는  
하단 바 그래프 색으로도 확인이 가능합니다.

# 4. Arena (아레나)

1) QUICK MATCH 각 나라의 매티픽 사용자와 수학 대결을 함께 할 수 있어요.

1 QUICK MATCH 클릭



2 입장 후, 게임 시작 대기



3 게임 종료 후, 결과 확인



4 다른 게임 선택 및 주최 가능



# 4. Arena (아레나)

2) **CREAT A MATCH** 게임의 주최자가 될 수 있어요.

1) **CREAT A MATCH** 클릭



2) 원하는 섹션에서 게임 선택



3) **PLAY WITH FRIENDS** 선택



4) **ACTIVITY CODE** 공유로 함께 할 친구 초대



5) **START GAME** 클릭



6) **대결 종료 후, 결과 확인**



# 4. Arena (아레나)

✓ 주최자는 **Allow Guests** 버튼으로 더 많은 대결 참가자를 모을 수 있습니다.

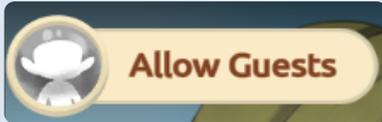
① **PLAY WITH FRIENDS** 선택



② **Allow Guests** 선택



③ **START GAME** 클릭



ALLOW GUESTS 버튼 클릭 시 다른 참가자가 랜덤으로 초대됨



REMOVE GUESTS 버튼 클릭 시 초대 코드가 있는 참가자만 선별 초대 가능  
\*초대 코드는 주변 지인에게 별도 발송 필수

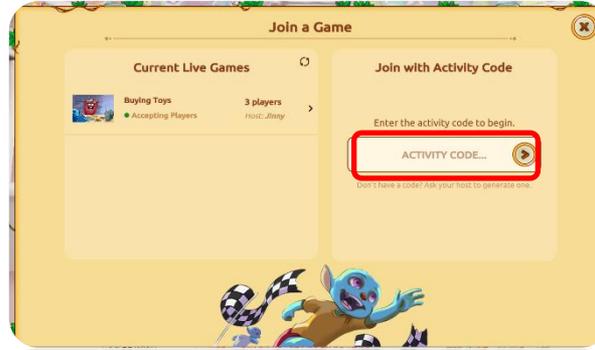
# 4. Arena (아레나)

3) JOIN A MATCH 대결의 참가자가 될 수 있어요.

1 JOIN A MATCH 클릭



2 공유 받은 ACTIVITY CODE 입력



3 참가 닉네임 입력



4 입장 후, 게임 시작 대기



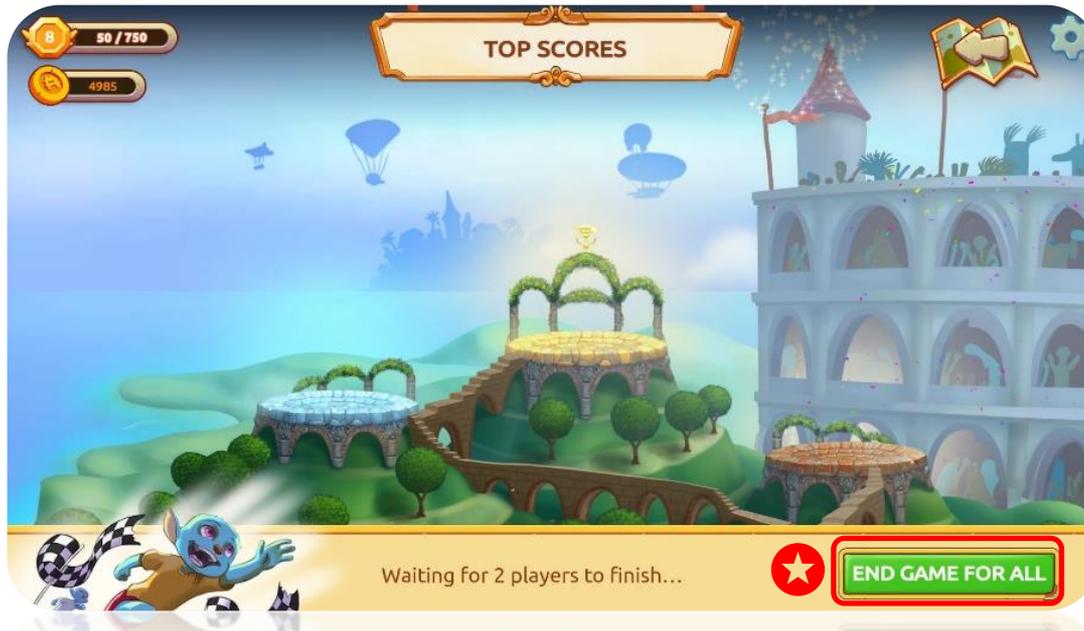
5 대결 종료 후, 결과 확인



# 4. Arena (아레나)

모든 참가자들이 대결을 끝내면 자동으로 1, 2, 3위 결과가 나타납니다.

\*3위 이후는 별도로 순위가 표시되지 않습니다.



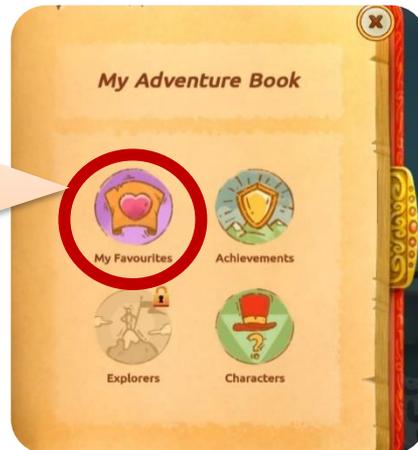
## - 주최자 유의사항 -

주최자는 종료 버튼(END GAME FOR ALL)으로 해당 활동을 임의 종료할 수 있습니다. 단, 활동 중 게임이 갑자기 없어져 당황하지 않도록 참여자에게 미리 만료 일정을 알려주는 에티켓, 꼭 지켜주세요!

# 5. Adventure Book (모험일지)

좋아하는 활동을 저장하고, 다양한 미션을 달성하며 학습 동기를 높입니다.

**My Favourites**  
Training Zone 활동 중  
하트(♥) 누른 활동 확인



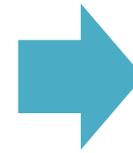
**Achievements**  
학습하며 모은  
미션 메달 및 보상 확인



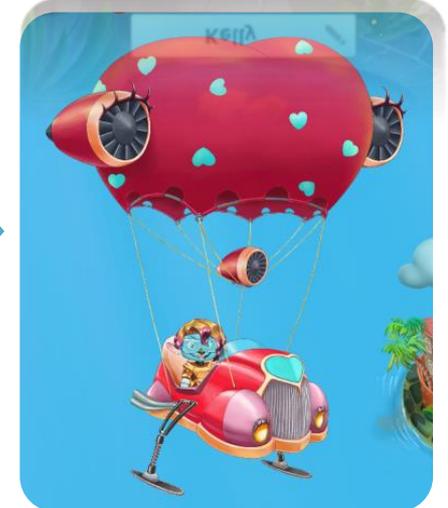
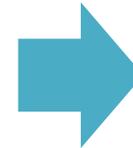
# 5. Adventure Book (모험일지)

꾸며진 아바타만큼, 아이의 학습 실력도 성장합니다.

아바타 꾸미기



기구 꾸미기



# 4. Adventure Book 아이템 구매 방법



해당 레벨업  
달성 시 습득!



해당 매티픽 코인  
달성 시 획득!



학습 랜덤 목표  
달성 시 추가 획득!

# 점수 시스템



## 1. 레벨업(Rank Up)

문제를 풀 때마다 레벨별 점수 기준에 도달하면 레벨업!  
(최고 레벨: 50Lv.)

## 2. 매티픽 코인

아바타 아이템을 구매할 수 있는 코인, 쓰는 만큼 숫자가 줄어듦

## 3. 매티픽 코인 추가 획득

1) Assigned Work 섹션

: 주어진 과제 완료 시

2) Adventure Island 섹션

: 보물상자 도달 시

3) Weekly Quest 완수

① 반복학습 시, 이전 학습보다 높은 점수를 기록했을 시

② 목표 랭크 도달 시

③ Training Zone 목표 레벨 도달 시

# 점수 시스템



별 5개(100%): 레벨업 점수 50점, 매티픽 코인 150점



별 4개(80%): 레벨업 점수 35점, 매티픽 코인 75점



별 3개(60%): 레벨업 점수 20점, 매티픽 코인 75점



별 2개(40%): 레벨업 점수 10점, 매티픽 코인 25점



별 1개(20%): 레벨업 점수 5점, 매티픽 코인 25점

- 반복 학습(별4,5개): 레벨업 점수 10점, 매티픽 코인 10점
- 보물상자 획득: 성취도, 활동 문제 수에 따라 1,2,3단계의 매티픽 코인 차등 지급

# 학습존 활용법



과제 학습존  
Assigned  
Work

매주 월요일, 새로운 도전!

- 1) 해당 학년 과제를 매주 꾸준히 학습하는 습관을 들이는 용도로 사용해 보세요.
- 2) Common Core 기준으로 설정, 미국 교육과정 진도 그대로 학습할 수 있습니다.
- 3) 부모 계정을 연결하면 부모가 추가 과제를 부여할 수 있습니다.



어드벤처  
아일랜드  
Adventure  
Island

내 아이는 1학년이지만 수준은 2학년!

- 1) 해당 학년 레벨테스트 후 적정 레벨 수학활동으로 시작합니다.
- 2) 이곳은 아이의 실력에 따라 난이도가 변경됩니다.
- 3) 수학에 도전심을 키워주며, 다양한 영역을 골고루 학습할 수 있습니다.

# 학습존 활용법



트레이닝 존  
Training  
Zone

## 내 수학에 약점이란 없다!

- 1) 수학 주제별로 강화하고 싶은 요소를 집중적으로 학습하고 포인트도 어드벤처 아일랜드처럼 그대로 습득합니다.
- 2) 아이가 특히 어려워 하는 수학 요소를 분야별로도 세분화하여 진단합니다.
- 3) 덧셈, 뺄셈, 도형, 패턴 등에서 원하는 카테고리를 세부적으로 확인 후 학습활동을 진행합니다.

## 학습 포인트로 아이템 보상!

- 1) 학습 후 쌓인 매티픽 코인으로 아바타의 아이템을 얻거나 구매할 수 있습니다.
- 2) 헤어스타일, 눈·코·입 모양부터, 의상, 기구까지 변경 가능합니다.
- 3) 추가적인 아이템 구매 동기 부여로 아이의 학습 진행을 유도할 수 있습니다.

모험일지  
Adventure  
Book

## 2. 부모 계정 사용법



# 학부모 로그인 하기

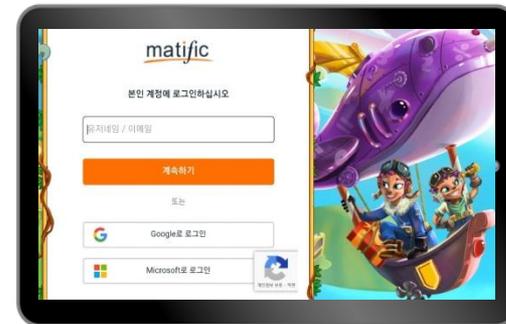
사이트 접속 시  
**matific.com**



앱 사용 시



Matific: Math Game for Kids  
Matific - Educational Maths Games  
인앱 구매



아이메일 / 비밀번호

계속하기

비밀번호

기억하기

로그인

첫 접속 시, 학부모는 학생 계정 로그인 후  
계정 별도 가입 후 '아이메일'과 '비밀번호'로  
로그인 가능 (추가비용 x)

# 학부모 계정 설정 방법

1

아이 계정 로그인 후  
우상단 “설정” 버튼 클릭



2

Parent Zone  
클릭

 Parent Zone

3

부모 이메일 입력 후  
Continue 버튼 클릭

Sign up for a parent account

Parent's email address

Continue

4

인증 이메일 링크로  
패스워드 설정



\* 인증 이메일 링크 확인 전, 아이 계정 로그아웃 필수

# 학부모 계정으로 학습 현황 확인하기

## Currently Assigned Activities

**부여된 과제  
학습 및 성적현황**

Score: ● 80-100% ● 40-79% ● 0-39%

Schoolwork

Due Date	Start Date	Skills Covered	Completed Activities <span style="color: orange;">↑</span>
13 Oct	9 Oct	Number sense	1 of 1 activities <span style="color: green;">●</span> 1
20 Oct	16 Oct	Comparison	4 of 4 activities <span style="color: green;">●</span> 4

## Weekly Quest i

**학습 시간**



**Time spent this week**

50 min / 30 min

⚠ 5 remaining assigned activities

**1 week learning streak!**

Continue achieving weekly quests to be in a hot learning streak!



×  
Week 8

×  
Week 9

×  
Week 10

×  
Last week

✓  
**This Week**

Overall Score i

100%

Self Initiated Activities Completed i

13

Assigned Activities Completed i

5

Total Activities Completed i

18

성취도

자기주도  
학습 개수

부여된 과제  
학습 개수

활동 개수

# 학부모 계정으로 학습 현황 확인하기

Weekly Summary

주별 학습 요약

16 Oct 2023 - 22 Oct 2023



This week



● Self Initiated Activities  
▶ 13 ⌚ 39 min

● Assigned Activities  
▶ 5 ⌚ 11 min

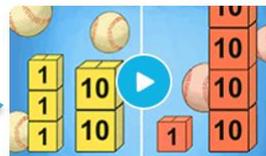
📅 Total Activities  
▶ 18 ⌚ 50 min

Activities by Topic

Score: ● 80-100% ● 40-79% ● 0-39% ● Incomplete

Comparison ● 3 activities ⌚ 9 min

주제별 학습 현황  
(활동 별 점수/ 학습 시간 확인)



**Piled Up**  
Use regrouping to compare two ...  
Score: 80% ⌚ 1 min



**Piled Up**  
Use regrouping to compare four ...  
Score: 80% ⌚ 2 min



**Play Your Cards**  
Order whole numbers  
Score: 100% ⌚ 6 min

# 수학 분야별 백분율

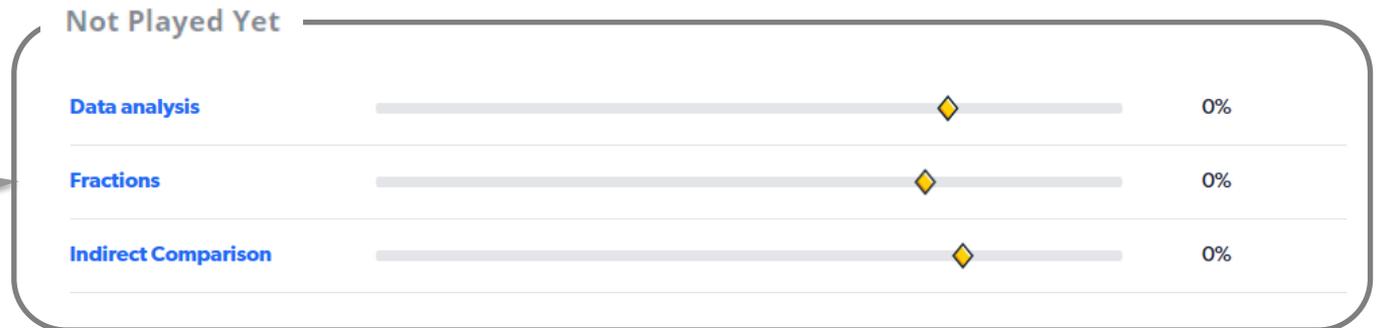
잘하는 영역



부족한 영역



미활동 영역



\*세계 평균: 매티픽을 이용 중인 전세계 학생 기준

# 과제 부여하기 (학부모)

주제별 학습 과제 부여 가능  
(5개씩)

## Data analysis

8 activities / Overall Avg. Score: 0%

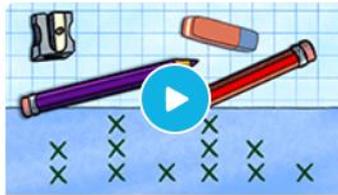
Assign 5 activities



### Jungle Survey

Create and interpret pictographs

Avg. Score: - 0



### Plotting Pencils

Measure lengths, create and inte...

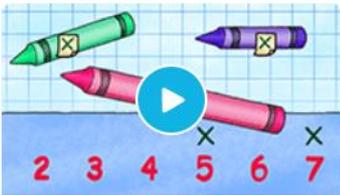
Avg. Score: - 0



### Graph and Release

Create, interpret, and calculate fr...

Avg. Score: - 0



### The Long and Short of It

Create and interpret line plots (wi...

Avg. Score: - 0



### Jungle Survey

Create and interpret pictographs

Avg. Score: - 0



### The Plot Thickens

Represent data with a line plot an...

Avg. Score: - 0



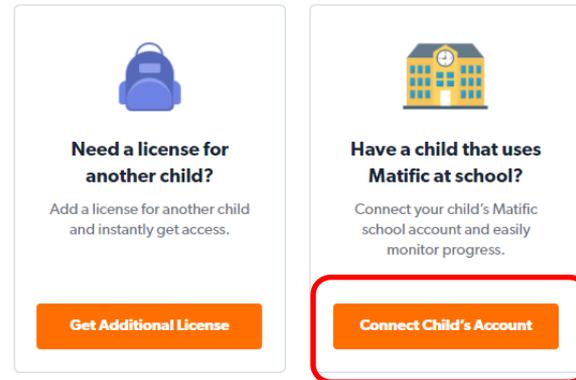
부여한 과제는  
Parent Assigned 에서 확인

# 학부모 계정에서 아이 추가 등록하기

1 아이 1 이름 옆 “+” 표시 클릭



2 학교 그림 밑 버튼 클릭  
(Connect Child's Account)



3 현재 계정 사용 중인 아이 2의  
유저네임과 비밀번호 입력

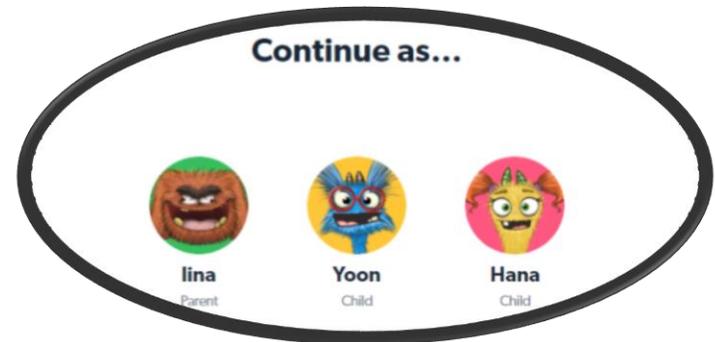
Add Child

Child's Username

Child's Password

ADD CHILD

추가 등록 완료!



# 비밀번호 재설정

## 로그인 전 재설정

:유저네임 기입 후  
Forgot your password? 클릭

< Enter password

Password

Remember me

Log in

Forgot your password?

## 아이 계정 로그인 후 재설정

:우 상단 설정 버튼 클릭 → Parent Zone  
→ Forgot password? 클릭

  
RHKH  
Parent (Not You?)

Password

Forgot password?

Continue



**-문의처-**

**매티픽코리아**

이메일: [matific@rhk.co.kr](mailto:matific@rhk.co.kr)

전화: 1600-5605(내선 3번)

카카오톡 [http://pf.kakao.com/\\_zIPLK/chat](http://pf.kakao.com/_zIPLK/chat)