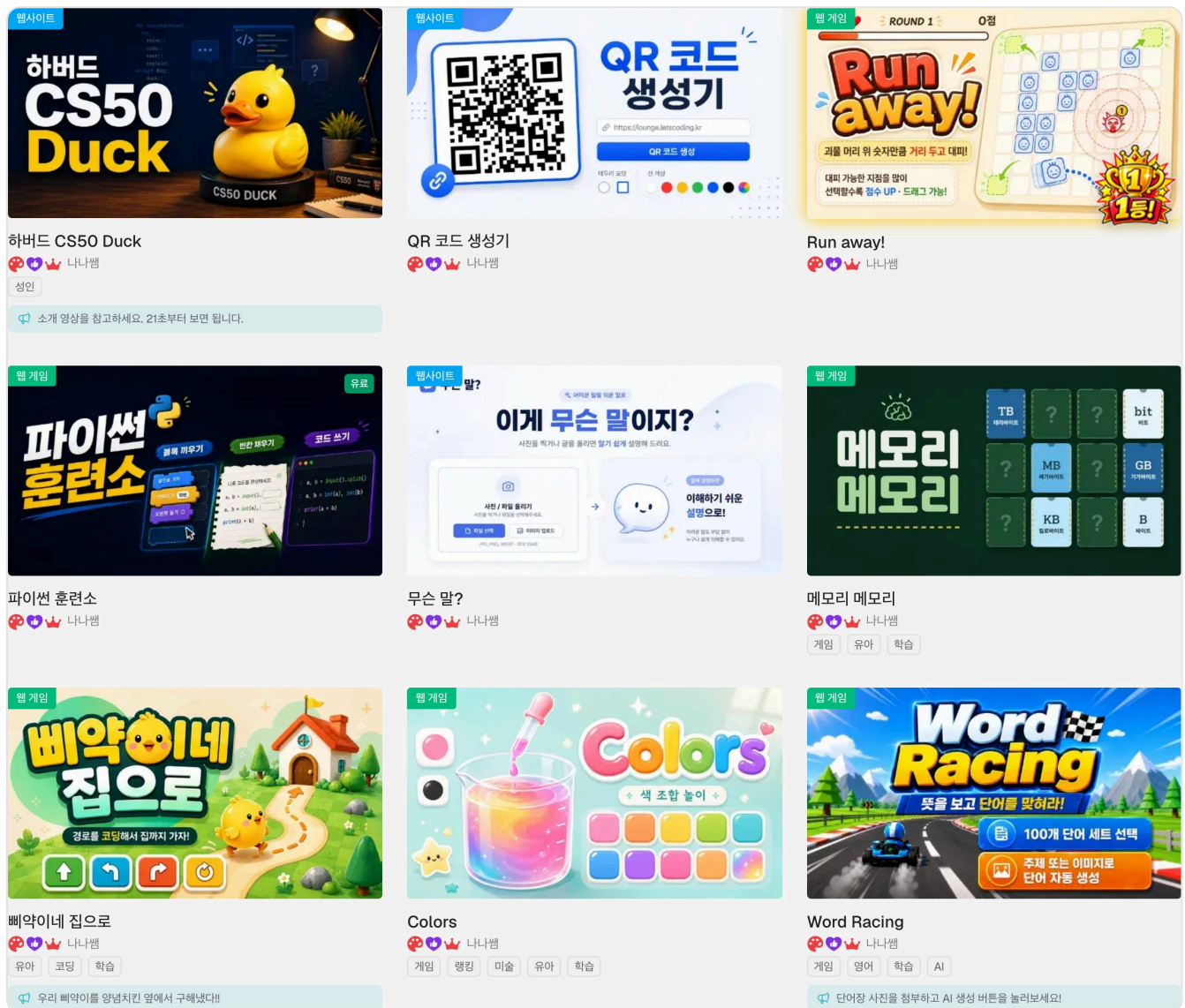


학생은 자랑하고, 학부모는 납득하고, 원장님은 가버워집니다.

코딩학원 원장의 세 가지 고민에 대한 답 — 랫츠코딩 라운지



7년차 코딩학원이 직접 만들고, 지금 우리 학원에서 매일 쓰고 있는 시스템입니다.

코딩학원 · 공부방 · 교습소 원장님께 드리는 자료입니다.

저는 교육회사 영업사원이 아닙니다. 7년차 학원 원장입니다.

- 01 월세 내고, 강사 구하고, 학부모 전화 받고, 겨울에 등록 떨어지면 잠 못 자는 원장입니다. 원장님과 같습니다.
- 02 이 시스템은 팔려고 만든 게 아니라 **저희 학원에서 쓰려고** 만들었습니다. 지금도 매일 씁니다.
- 03 그래서 좋은 얘기만 적지 않았습니다. 아직 못 하는 것도 **15면에 그대로** 적어 두었습니다.



“이제 AI가 코딩 다 해주는데, 코딩을 왜 배워요?”

- 01 이 질문에 “그래도 기초는 중요합니다”라고 답하면 학부모는 압니다. **학원이 자기 사업을 지키려는 말**이라는 걸.
- 02 실제로 AI에게 “벽돌깨기 만들어줘”라고 하면 30초 만에 나옵니다. 조건문과 반복문을 3개월에 걸쳐 가르치던 커리큘럼은 설득력을 잃었습니다.

말로 답하지 마시고,라운지를 보여주세요.



“그럼 코딩 수업은 어떻게 하나요?”

- 01 교실에 열 명이 있으면 프로젝트가 열 개입니다. 강의식 수업이 성립하지 않습니다.
- 02 선생님이 하는 일은 셋으로 줄어듭니다 — 방향 잡아주기, 막힌 데 뚫어주기, 더 나은 제안 하기.
- 03 1차 질문은 AI가 받고, 진도·과제·보상은 시스템이 관리합니다.

이 질문에도, 라운지를 보여주세요.



고양이 점프
범돌이 (초5)
게임 | 랭킹 | 여행 | 전투 | 클릭 | 타이밍



미로 탈출
45초 안에 빠져나가야 하는 미로를 만들었어요
구름사탕 (초6)
게임



한국사 연표 퀴즈
별사탕 (중2)
게임 | 클릭



타자 연습소
반개토끼
게임 | 영어 | 학습 | AI



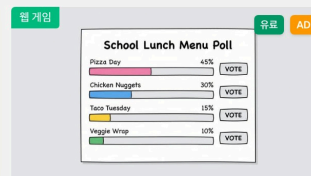
우주 배달부
네모왕 (초6)
게임 | 클릭 | 타이밍
8. 25. 행성을 세 개 늘렸어요



분리수거 게임
떨어지는 쓰레기를 알맞은 통에 넣는 게임
초코바나나 (초4)
제작 중 | 게임



좀비 학교 탈출
북도에서 좀비를 피해 교문까지 가야 해요
돌맹이 (중3)
게임 | 학습
8. 27. 좀비 속도를 낮쳤어요



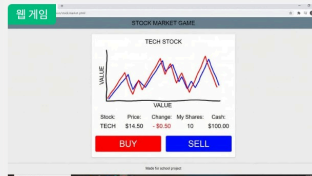
우리 반 급식 투표
말랑젤리 (중1)
게임 | 수집 | 힐링 | AI



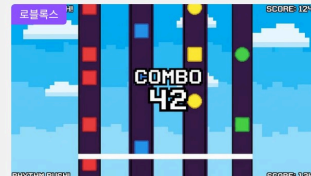
색깔 섞기 실험실
별강 초록 파랑을 섞으면 무슨 색이 될까요
말기우유 (초5)
게임 | 랭킹 | 수학 | 연산 | 클릭 | 학습



영어 단어 사냥
장자리채로 단어를 잡는 영단어 게임이에요
라면요정 (초6)
게임 | 랭킹 | 수집 | 클릭
8. 24. 단어를 100개로 늘렸어요



주식 모의투자
코딩감자 (고1)
제작 중 | 게임 | 암호 | 영어 | 탈출 | 학습



리듬 러시
박자에 맞춰 네 줄을 두드리는 게임
달맹이12 (중2)
게임 | 점프

“우리 학원 홍보, 어떻게 하지?”

- 01 밤 12시에 카드뉴스 만들어 보신 적 있으실 겁니다. 새벽 1시에 올리면 좋아요가 네 개 달리고, 그중 둘은 가족입니다.
- 02 원장님 시간의 기회비용이 광고비보다 큼니다. 그런데 그걸 줄일 방법이 마땅치 않습니다.

홍보의 주체를 원장에서 학생으로 바꾸면 됩니다.

AI가 대신 못 하는 것을 시킵니다.

가장 크게 — 무슨 문제를 풀지 정하는 능력

공감 능력 · 회복 탄력성 · 소통 역량 · 자기 효능감

- 01 만들고 싶은 걸 정하고, 만들고, 세상에 내놓고, 반응을 보고, 고칩니다. **AI는 이 순환을 대신해 주지 않습니다.**
- 02 상담에서 하는 말이 “파이썬 기초부터 차근차근”에서 “**AI가 대신 못 하는 것을 시킵니다**”로 바뀝니다.

교통사고 시뮬레이션

1. 차량이 인도에 진입했다는 이유만으로 사고가 나던 문제를 고쳤다.
인도에서는 실제로 보행자를 쳤을 때만 사고로 판정되게 바꿨다.
2. 화면에 나타나는 조작 안내, 상황 안내, 미션 알림과 경고문이 모두 3초 뒤 사라지게 바꿨다.
3. 모든 일반 차량이 플레이어 앞에만 나타나던 문제를 고쳤다. 같은 방향의 차량이 뒤에서도 나타나 접근하게 했다.
4. 사고 운전자 차량을 살펴볼 때 부자연스럽게 앉아 보이던 자세를 고쳤다. 서서 몸을 숙이고 팔을 움직이며 충돌 부위를 확인하게 했다.

Jcninga 8월 25일 (화)



수정

삭제

초등학교 2학년에 만든 것이, 대학 갈 때까지 남습니다.

- 01 3주 전 작품과 어제 작품을 나란히 놓으면 **성장이 눈에 보입니다**. 설명이 필요 없습니다.
- 02 작품이 쌓일수록 아이가 그만두기 아까워합니다. 성적으로 붙잡을 수 없는 우리 업에서, 이게 재원을 만듭니다.
- 03 졸업해도 작품과 목록은 그대로 남습니다. 개발일기와 보고서는 **연 5만 원의 성장기록 보관함**에 담겨 대입까지 지켜집니다.

Let's Coding Lounge
로그인
가입

카테고리
전체 (188)
웹 게임 (123)
웹사이트 (48)
로블록스 (13)
블록 코딩 (4)
좋아요 (0)
팔로잉 (0)
영상 모아보기 (51)

나
@nana
작품 26
좋아하는 작품 0
투자한 작품 0
랭킹 47
댓글 95
보유 배지 32
스티커 6

웹사이트
하버드 CS50 Duck
QR 코드 생성기

웹 게임
파이썬 훈련소
메모리 메모리

웹 게임
Word Racing

하버드 CS50 Duck
QR 코드 생성기

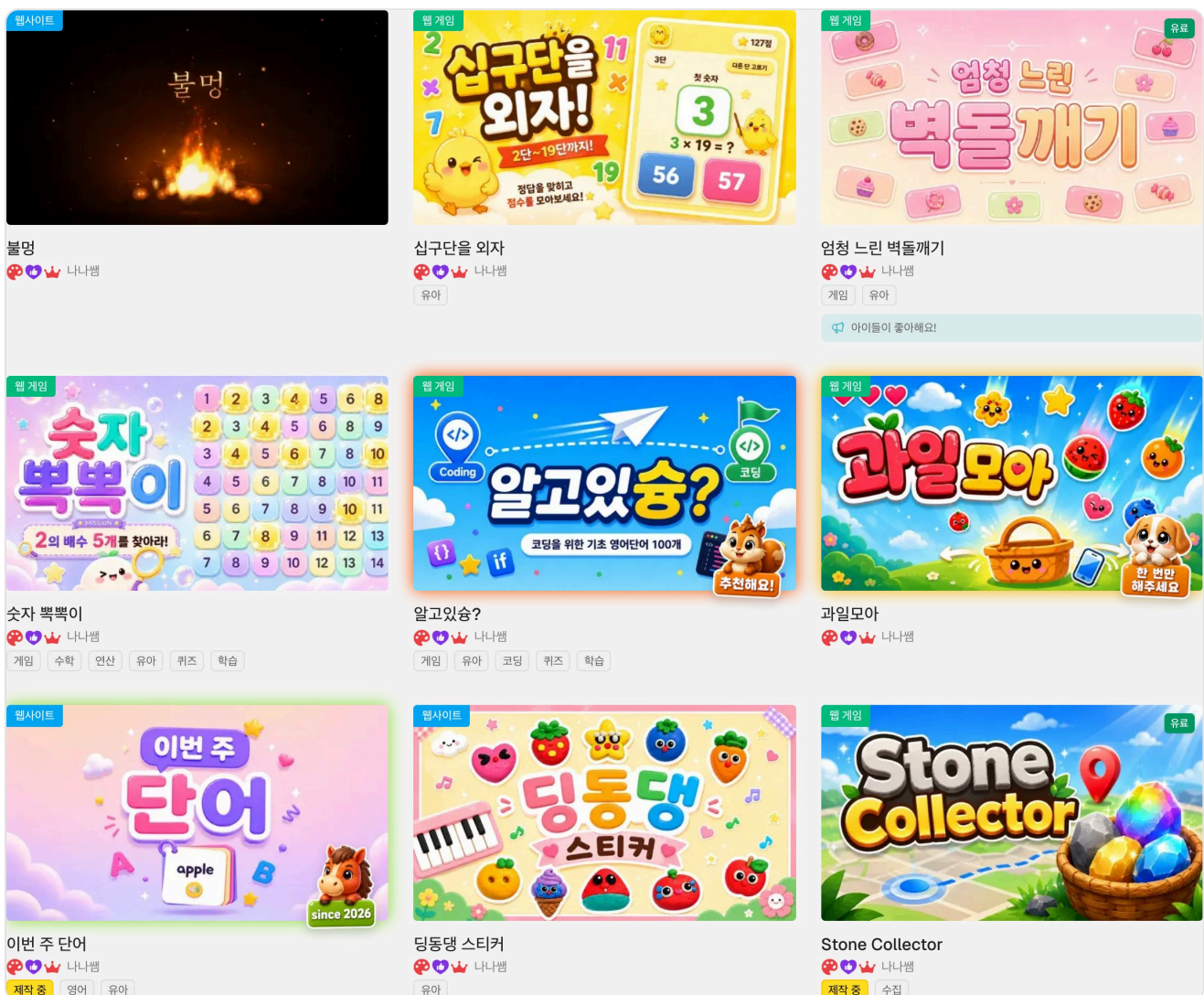
파이썬 훈련소
메모리 메모리

Word Racing

학생 작품이 모이는 공간이 라운지입니다.

- 01** 링크 하나면 친구 휴대폰에서 바로 실행됩니다. 앱 설치도, 회원가입도 필요 없습니다.
- 02** 이게 결정적입니다. 아이는 자랑하고 싶어 하고, 친구는 그걸 하면서 놀니다. 그리고 “이거 어디서 만들었어?”가 나옵니다.

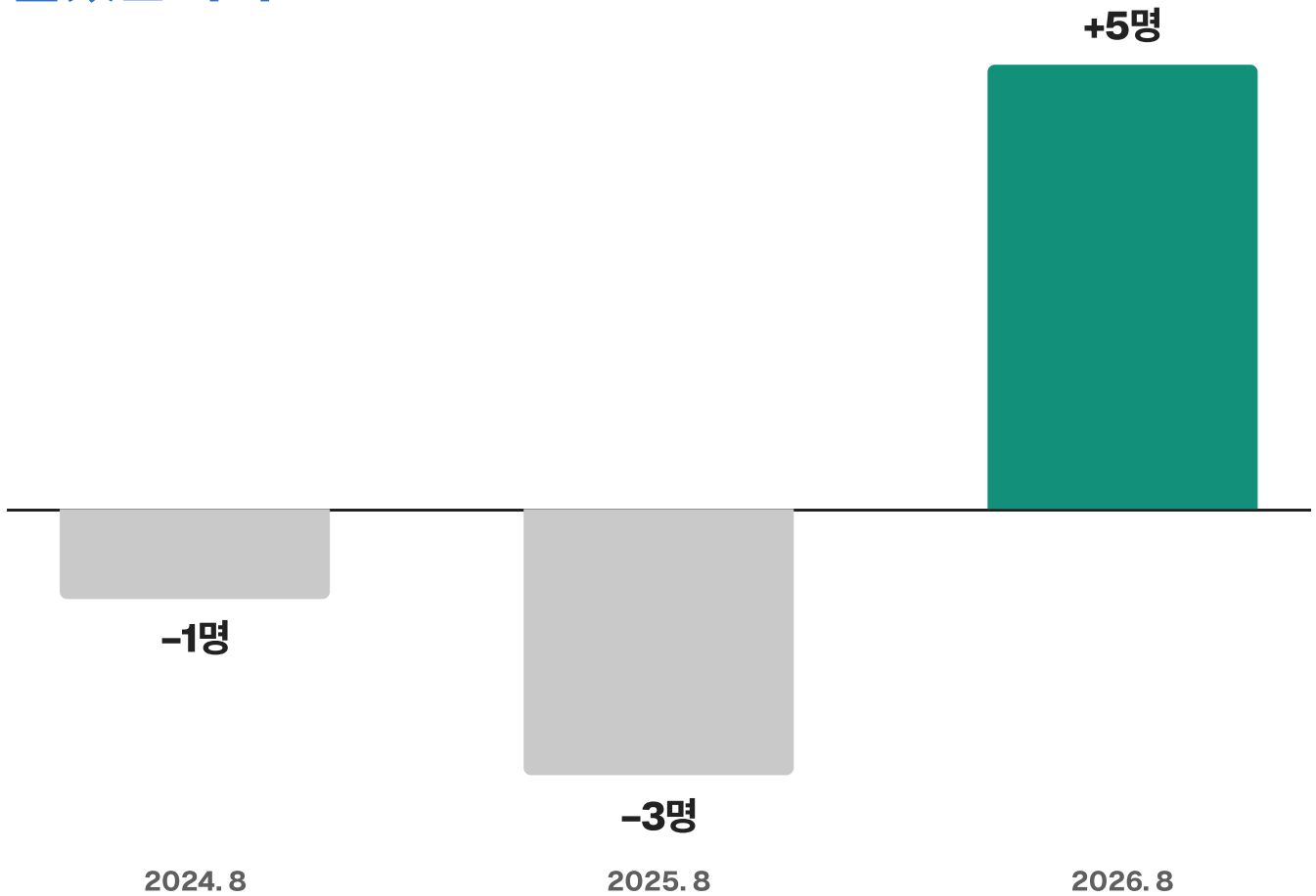
지금 찍어보세요. 아이들이 만든 것이 실제로 돌아갑니다.



아이들이 만든 작품, 지금 눌러보세요

lounge.lets coding.kr/works

8월은 원래 아이가 빠지는 달입니다. 올해는 늘었습니다.



같은 학원, 같은 8월. 원생 32명 → 37명.

- 01 수강료도, 강사도, 위치도 그대로입니다. 그 사이에 라운지를 시작했습니다.
- 02 상담은 두 건에서 열 건이 됐습니다. 저희는 원래 한 달에 두세 건 오는 동네 학원입니다.
- 03 그런데 제일 크게 달라진 건 숫자가 아니라 표정이었습니다. 라운지를 켜서 아이들 작품을 보여드리는 순간, 학부모님 눈빛이 의심에서 확신으로 바뀝니다.

아이가 스스로 들어오고, 스스로 알립니다.

- 01 루켓은 라운지 안에서만 쓰이는 화폐입니다. 현금 충전도, 환전도 없습니다.
- 02 로그인·과제·댓글·좋아요로 벌고, 친구 작품에 투자하고 스티커를 삽니다. 투자 기능을 넣은 이유는 **아이들이 서로의 작품을 보게 만들기 위해서**입니다.
- 03 주말에도, 일어나자마자도, 자기 직전에도 들어옵니다. 학원이 아니라 **집에서요**.

랭킹 TOP 10

새로고침

#	플레이어	최고 점수	등록일
1	 나나뽀	72	2026-07-10
2	 Sohee	58	2026-07-05
3	 leco	56	2026-06-04
4	Jcninga	53	2026-06-20
5	내정보수정계정렛츠코딩뉴수	52	2026-06-07
6	비성	51	2026-06-13
7	Ido	50	2026-07-19
8	송마우스	48	2026-06-06
8	황도복송아	48	2026-06-06
10	모터	42	2026-06-06

우리가 여는 문, 그리고 닫는 문.

여는 문 — 지역 제한을 두지 않습니다

주변에 라운지를 쓰는 아이가 많아질수록 “우리 애도 시켜야 하나”가 늘어납니다.

우리는 서로의 학생을 나누는 게 아니라, **아직 코딩학원에 오지 않은 아이를 같이 데려오는 중**입니다.

친구는 가입해서 **해볼 수** 있습니다. **만들려면** 학원에 와야 합니다.

닫는 문 — 학교와 교육청에는 공급하지 않습니다

계약서에 넣습니다. 무료로 풀리는 순간 가장 먼저 손해를 보는 건 **돈을 내고 쓰시는 원장님**입니다.

그 일은 만들지 않겠습니다. 저도 7년 동안 저렴한 공교육과 경쟁해 왔습니다. 그쪽에 이걸 넘길 생각이 없습니다.

쌓여 있는 과제 193개, 이번 달에 도착한 추천과제 5개.

01 다음 달 수업 준비는 이미 시작되어 있습니다. 추천과제는 매달 다섯 개씩 새로 올라갑니다.

02 학년과 난이도로 골라 반에 배정하면 그날 수업이 됩니다. 교안을 새로 짜실 필요가 없습니다.

Let's Coding Lounge

TIP 일정 기간 동안 활동이 없는 계정은 삭제될 수 있어요.라운지관리자

✉📅👤작품등록

Q 검색어 입력

카테고리

전체 (188)

웹 게임 (123)

웹사이트 (48)

로블록스 (13)

블록 코딩 (4)

좋아요 (10)

팔로잉 (0)

영상 모아보기 (51)

탐색

렛츠코딩 뉴스 (14)

블로그 (4)

개발일지 (97)

알고리즘 노트 (1)

아이디어 (8)

도구 (21)

가이드 (9)

건의함 (48)

학습 과제 관리

학생이 직접 시작할 수 있는 학습 과제를 카테고리별로 관리합니다.

과제 등록

컴퓨터 사이언스 77로블록스 스튜디오 37파이썬 21웹 개발 58

영역	문제명	완료 기준	가이드	관리
컴퓨터와 데이터 표현	입력·처리·출력	컴퓨터가 정보를 입력받고, 정해진 규칙에 따라 처리한 뒤 결과를 출력하는 기본 구조를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	비트와 바이트	0과 1을 표현하는 비트와 8개의 비트로 이루어진 바이트의 관계를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	이진수와 16진수	컴퓨터가 숫자를 이진수로 표현하는 원리와 이진수를 간결하게 나타내는 16진수의 특징을 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	문자 표현: ASCII와 Unicode	문자, 한글, 기호, 이모지가 컴퓨터 안에서 숫자로 표현되는 원리를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	색 표현: RGB	빨강, 초록, 파랑의 값을 조합하여 컴퓨터가 다양한 색을 표현하는 원리를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	이미지 표현	디지털 이미지가 픽셀과 각 픽셀의 색상 정보로 구성되는 원리를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	정수 오버플로와 부동소수점 오차	컴퓨터가 표현할 수 있는 숫자의 범위와 정밀도에 한계가 있어 계산 오류가 발생할 수 있음을 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨터와 데이터 표현	암호화	정보를 일정한 규칙에 따라 다른 형태로 변환하여 내용을 보호하는 기본 원리를 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨팅 사고	추상화	복잡한 문제에서 불필요한 부분을 감추고 필요한 핵심 요소에 집중하는 방법을 이해한다.	없음	수정삭제
컴퓨팅 사고	알고리즘	문제를 해결하기 위해 명확한 순서와 규칙으로 해결 절차를 구성한다.	없음	수정삭제
컴퓨팅 사고	의사코드	프로그래밍 언어를 사용하기 전에 문제 해결 과정을 사람이 이해하기 쉬운 문장으로 표현한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	주석과 이스케이프 문자	코드에 설명을 작성하고 줄바꿈이나 따옴표와 같은 특수 문자를 표현한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	입력과 출력	사용자로부터 데이터를 입력받고 프로그램의 처리 결과를 출력한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	자료형	정수, 실수, 문자열, 참과 거짓 등 프로그램에서 사용하는 데이터의 종류를 구분한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	변수와 상수	프로그램에서 사용하는 값에 이름을 붙여 저장하고 변경되는 값과 고정된 값을 구분한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	연산자	산술, 비교, 논리 연산자를 이용하여 값을 계산하고 조건을 판단한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	리스트	여러 개의 데이터를 하나의 구조에 순서대로 저장하고 필요한 값을 사용한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	조건문	조건에 따라 서로 다른 명령을 실행하도록 프로그램의 흐름을 제어한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	반복문	같은 명령을 정해진 횟수만큼 또는 특정 조건이 만족될 때까지 반복한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	함수	여러 명령을 하나의 기능으로 묶어 반복해서 사용할 수 있도록 구성한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	이벤트	클릭, 키보드 입력, 시간 경과와 같은 사건이 발생했을 때 정해진 명령을 실행한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	디버깅	프로그램에서 발생하는 오류의 원인을 찾고 수정하여 원하는 결과가 나오도록 한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	재귀와 호출 스택	함수가 자기 자신을 호출하는 재귀의 원리와 함수 호출이 순서대로 쌓이고 처리되는 과정을 이해한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 기초	스레드	하나의 프로그램 안에서 여러 실행 흐름이 나뉘어 동작하는 원리를 이해한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 언어와 실행 환경	GUI, CLI, Linux	그래픽 화면으로 컴퓨터를 조작하는 GUI와 명령어로 조작하는 CLI의 차이를 이해하고 Linux 환경을 경험한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 언어와 실행 환경	소스 코드와 기계어	사람이 작성한 소스 코드와 컴퓨터의 CPU가 실행하는 기계어의 차이를 이해한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 언어와 실행 환경	컴파일러	프로그래밍 언어로 작성한 소스 코드를 컴퓨터가 실행할 수 있는 형태로 변환하는 과정을 이해한다.	없음	수정삭제
프로그래밍 언어와 실행 환경	컴파일 언어와 인터프리터 언어	프로그램을 실행하는 과정에서 코드를 번역하는 서로 다른 방식을 비교한다.	없음	수정삭제

선생님을 먼저 가르칩니다.

- 01 바이브코딩을 해본 적 없어도 됩니다. **저도 처음엔 못 했고, 지금도 학생들이 저보다 잘합니다.**
- 02 원장님이 하실 일은 코드를 아는 게 아니라 “그거 재밌겠는데, 그럼 이건 어떻게 할 거야?”라고 물어주는 것입니다.
- 03 도입 전에 **원장님이 직접 30분 만들어보는 시간**부터 잡습니다. 그게 첫 순서입니다.
- 04 시작한 뒤에도 **매달 한 번 온라인 역량교육**이 열립니다. 원장님과 강사님이 함께 들으시면 됩니다.

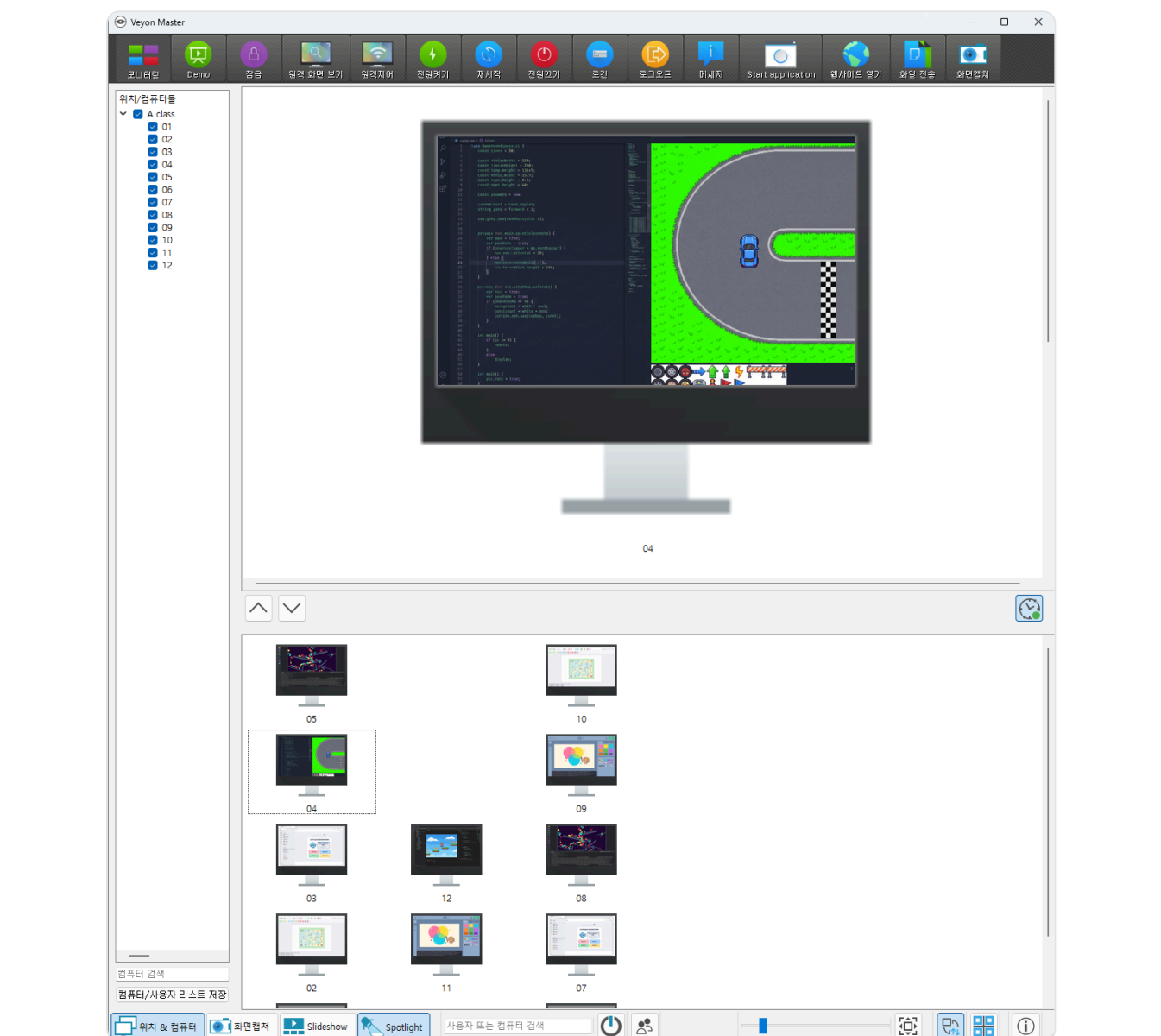


장비 두 개만 준비하시면, 나머지는 저희가 합니다.

- 01 선생님 화면에서 학생 컴퓨터를 그대로 보고 도와주는 수업 도구 (Veyon)
- 02 텔레그램으로 지시하는 학원 업무 AI 에이전트
- 03 학원 자료를 학원 안에 안전하게 쌓아두는 저장소 (NAS)
- 04 24시간 켜두는 AI 비서용 미니 PC
- 05 얼굴인식 자동 출결 연동

환경설정은 전부 라운지 이용료에 포함됩니다. 장비(미니 PC · NAS)만 학원에서 준비하시면 됩니다.

얼굴인식은 학부모·학생 동의가 필요합니다. 동의서 양식은 저희가 드리고, 받는 것은 학원에서 하시면 됩니다.



지금 되는 것과 곧 되는 것을 나눠 적습니다.

지금 됩니다	2026년 10월	개발 중
작품 업로드·배포	작품에 붙는 학원 배지	출석
전국 갤러리	학원별 페이지 · 로고 · 색상	결제
링크 하나로 친구 폰에서 실행	카톡 미리보기의 학원 이름	문자(알림톡) 전송
루CKET · 스티커 · 작품 광고	우리 학원 랭킹	
전국 랭킹	학원 단위 데이터 분리	
학습과제 193개 · 매월 추천 5개		
교사 워크샵		

안 되는 걸 된다고 적지 않겠습니다.

한 반, 주 1회부터 시작하시면 됩니다.

- 01 **원장님이 직접 30분 만들어보기** — 무료. 이걸 먼저 해보시고 판단하십시오.
- 02 **파일럿** — 4주 무료, 인원 수 제한 없습니다. 기존 반은 그대로 두고 한 반만 시작하셔도 되고, 여러 반을 함께 넣으셔도 됩니다.
- 03 **확대 판단** — 학생 반응과 학부모 반응을 보고 정하시면 됩니다.

**수강생 1명당 월
11,000원**

부가세 포함 금액입니다. 수강중인 학생 한 명에 이용권 하나, 원생 30명이면 월 33만 원.
그 학생이 내는 수강료의 5~7%입니다.

2026년 안에 시작하시는 학원에는

바이브코딩 역량교육을 **2027년 12월까지 무료로** 제공합니다. 원장님·강사님 대상 온라인 교육으로 매달 한 번 열립니다. 2027년부터 계약하시는 학원은 회당 5만 원입니다.

이런 학원에는 권하지 않습니다.

정해진 교안대로 수업이 굴러가야 하는 학원 — 아이가 예상 밖의 것을 만들겠다고 할 때 “그거 재밌겠는데?”가 안 나오면 이 수업은 고통스럽습니다.

대회 수상·자격증이 주력인 학원 — 정보올림피아드 대비반에는 오히려 방해가 됩니다.

이번 달 등록을 당장 올려야 하는 상황 — 학생 입소문은 축적에 시간이 걸립니다. 급하시면 전단지가 빠릅니다.

먼저 아이들 작품부터 보세요. 그게 제일 빠릅니다.



아이들이 만든 작품 갤러리 — lounge.lets coding.kr/works

contact@lets coding.kr



도입을 검토하신다면

lounge.lets coding.kr/for-academy — 4주 무료 파일럿 · 상담 신청

렛츠코딩앤플레이 · 7년차 코딩학원이 직접 만들었습니다