

1% better than yesterday

คู่มือสำหรับผู้ปกครอง

วันละ 3 อย่าง ลูกกดเองได้ในเวลาไม่ถึงหนึ่งนาที พร้อมเขียนสั้น ๆ ว่าวันนี้ทำอะไรไป คุณจะเห็นทั้งสัปดาห์ ทั้งเดือน และบันทึกว่าลูกเรียนอะไรจริง ๆ ไม่ใช่แค่ว่าทำแล้วหรือยัง

A MANUAL FOR PARENTS

ทีละนิด ทุกวัน และมีบันทึกไว้

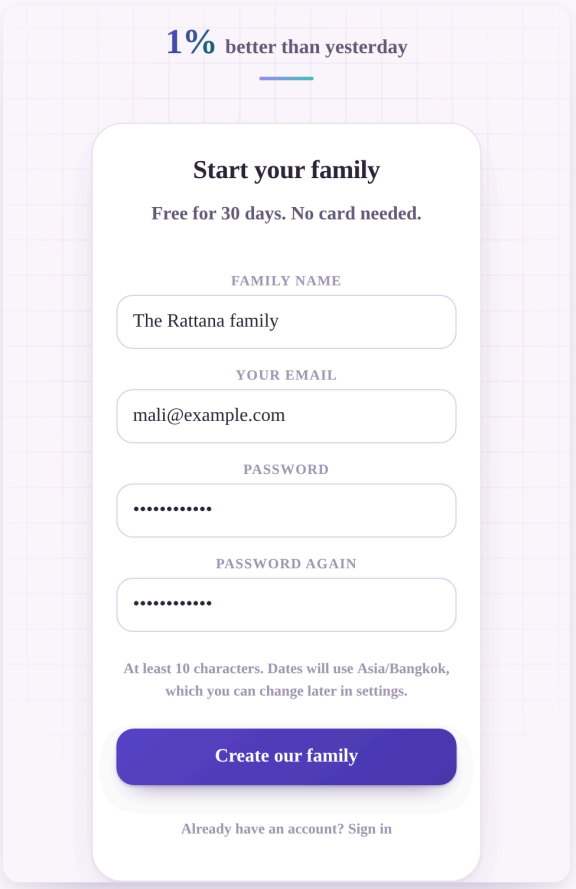
ลูกทำ 3 อย่างต่อวัน — เริ่มจากคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน — แล้วกดที่การ์ดเมื่อทำเสร็จ การกดใช้เวลาแค่วินาทีเดียว แต่ส่วนที่สำคัญจริง ๆ ใช้เวลาอีกสิบวินาที นั่นคือ**การเขียนสั้น ๆ ว่าทำอะไรไป** เช่น “หารยาว 12 ข้อ” หรือ “นาร์เนีย บทที่ 4”

เครื่องหมายถูกเฉย ๆ บอกได้แค่ว่ามีช่องถูกติ๊กไปแล้ว แต่เครื่องหมายถูกที่มีบันทึกจะบอกคุณได้ว่า เมื่อสามเดือนก่อนลูกกำลังทำอะไรอยู่ — และนั่นคือสิ่งที่ตารางติดตู้เย็นไม่เคยให้คุณได้

ทุกอย่างที่เหลือในคู่มือเล่มนี้มีไว้เพื่อรับใช้นิสัยเดียวนี้ คือทำให้เร็วพอที่เด็กจะทำเองโดยไม่ต้องเตือน และจริงพอที่บันทึกจะมีค่าให้กลับมาอ่าน

ทำไมต้อง 3 อย่าง
เพราะสามอย่างน้อยพอที่จะทำให้จบได้แม้ในวันที่แย่ รายการที่ทำไม่จบเป็นประจำจะเลิกเป็นเป้าหมาย และกลายเป็นแค่กระดาษติดผนัง

สร้างครอบครัวของคุณ



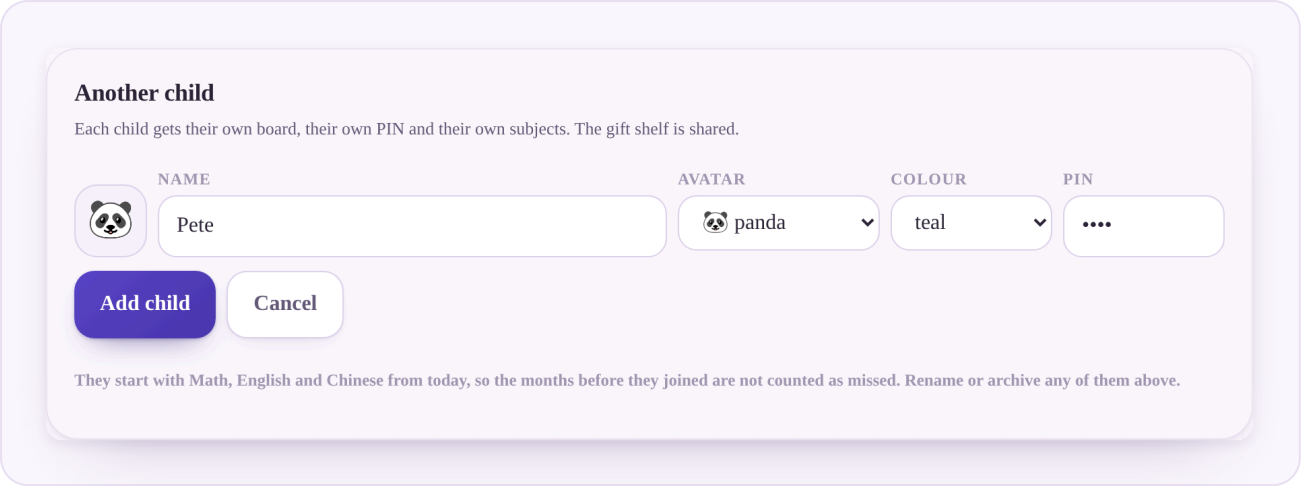
ทุกอย่างเริ่มจากบัญชีเดียวที่เป็นของคุณ — ผู้ปกครอง ลูก ๆ ไม่จำเป็นต้องมีอีเมลของตัวเอง

Family name คือชื่อครอบครัวที่จะแสดงในระบบ · **Your email** คืออีเมลที่ใช้เข้าสู่ระบบ และเป็นทางเดียวที่จะกู้บัญชีคืนได้ จึงควรใช้อีเมลที่คุณเปิดอ่านจริง · **Password** ต้องยาวอย่างน้อย 10 ตัวอักษร เพราะมันปกป้องบันทึกประจำวันว่าลูกสองคนอยู่ที่ไหนทุกบ่าย จึงควรมีค่ามากกว่าวันเกิด

บรรทัดด้านล่างบอกเขตเวลาที่ระบบเดาจากเบราว์เซอร์ของคุณ เรื่องนี้สำคัญกว่าที่เห็น เพราะวันที่ทุกวันในระบบคือวันตามปฏิทินของ*บ้านคุณ* ลูกที่กดตอนห้าทุ่มครึ่งในกรุงเทพฯ จะถูกบันทึกเป็นวันนั้น ไม่ใช่วันถัดไป เปลี่ยนภายหลังได้ที่หน้า Settings

ฟรี 30 วัน ไม่ต้องใช้บัตร
ยังไม่มีการเรียกเก็บเงิน และไม่ขอข้อมูลบัตร เมื่อครบ 30 วันคุณค่อยตัดสินใจ และระหว่างนั้นไม่มีฟีเจอร์ใดถูกกั๊กไว้

เพิ่มลูกของคุณ



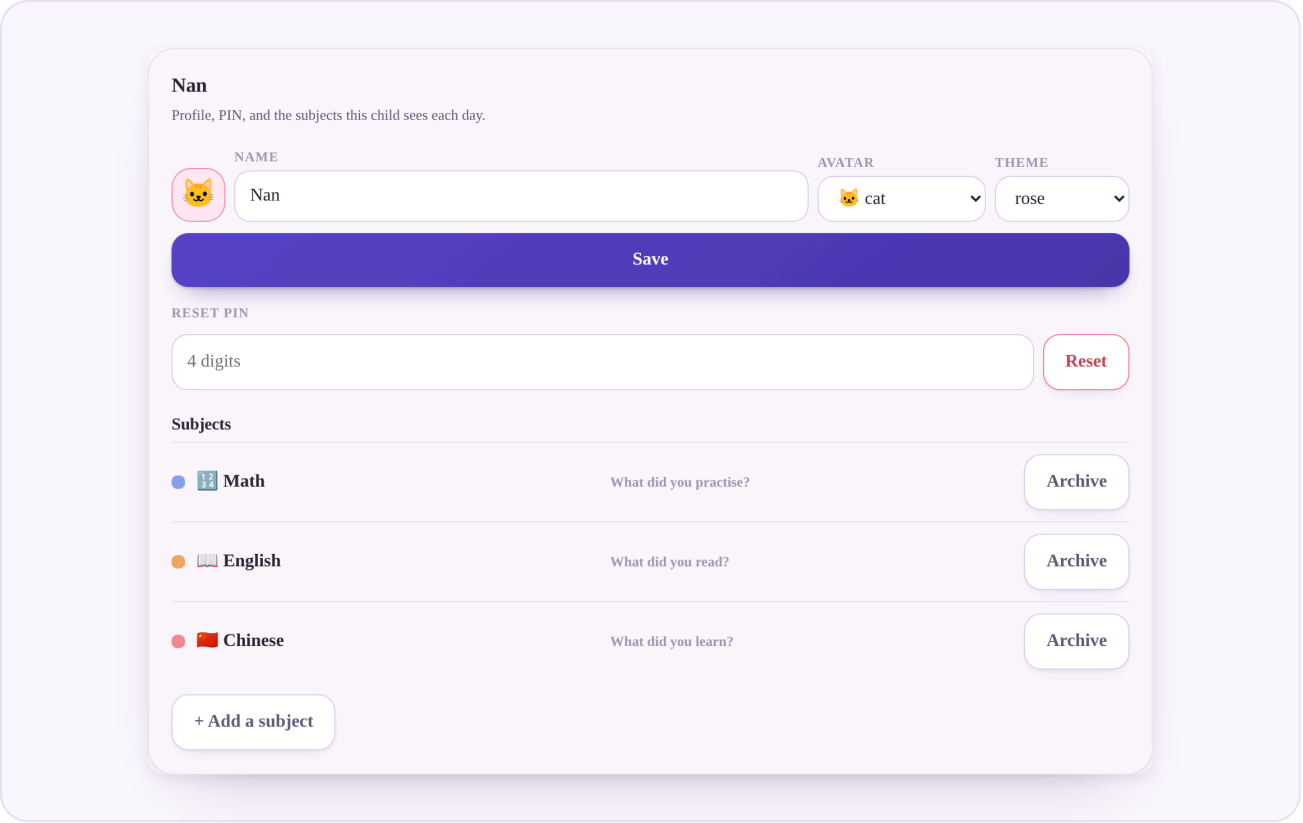
ทันทีที่สมัครเสร็จ ระบบจะพาคุณมาที่หน้านี้พร้อมเปิดฟอร์มไว้ให้แล้ว เพราะบ้านที่ยังไม่มีลูกในระบบมีสิ่งที่ควรทำต่อเพียงอย่างเดียว

ลูกแต่ละคนต้องมี **Name** · **Avatar** ที่เลือกจากรูปสัตว์และสิ่งของกว่าห้าสิบแบบ · **Colour** ที่จะเป็นสีประจำตัวทั่วทั้งแอป · และ **PIN สี่หลัก** รหัส PIN ไม่ได้มีไว้ขู่ใคร แต่มีไว้กันพี่น้องเข้าหน้าของกันและกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่เด็กให้ความสำคัญมากกว่าผู้ใหญ่

เพิ่มลูกคนที่สองด้วยฟอร์มเดียวกัน ไม่จำกัดจำนวน และแต่ละคนจะมีหน้าของตัวเอง วิชาของตัวเอง และสถิติต่อเนื่องของตัวเอง

เริ่มต้นด้วย 3 วิชา
ระบบสร้างคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาจีนให้อัตโนมัติ โดยเริ่มนับจากวันนี้ เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนสี หรือเก็บเข้ากรุได้ทุกวิชา — ทั้งสามเป็นแค่จุดตั้งต้น

วิชา และเหตุผลที่วิชามีวันเริ่ม

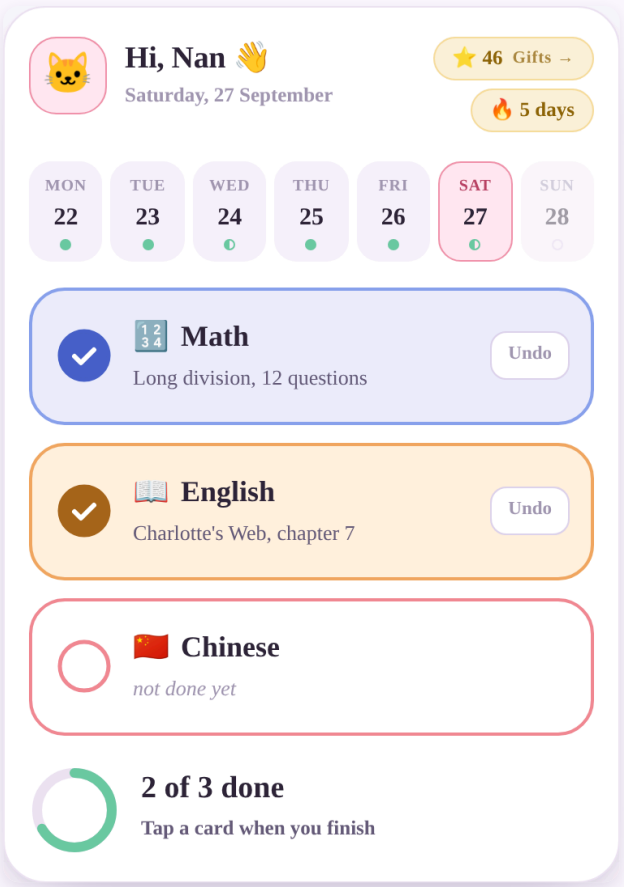


วิชาคือสิ่งที่ลูกกดในแต่ละวัน แต่ละวิชามีไอคอน สี และข้อความชวนถามที่เป็นตัวสีเทาในช่องบันทึก เช่น “What did you read?” ซึ่งมีไว้กันไม่ให้เด็กสิบขวบเขียนว่า “เสร็จแล้ว” ทุกวัน

เพิ่มวิชาเมื่อไหร่ก็ได้ วิชาใหม่จะเริ่มนับจาก**วันนี้** ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ การเพิ่มวิทยาศาสตร์ในเดือนมีนาคมจะไม่ทำให้เดือนมกราคมกลายเป็นเดือนที่ล้มเหลว และในทางกลับกัน การเก็บวิชาเข้ากรุก็ไม่เขียนอดีตใหม่เช่นกัน

นี่คือเหตุผลที่วิชาถูก **Archive** แทนการลบ วิชาที่ถูกลบจะพาประวัติหายไปด้วย และเปลี่ยนเปอร์เซ็นต์ที่คุณเคยเห็นไปเงียบ ๆ

หน้าที่ลูกใช้



นี่คือหน้าที่ถูกเปิดทุกวัน และเป็นหน้าเดียวที่จำเป็นต้องเร็ว

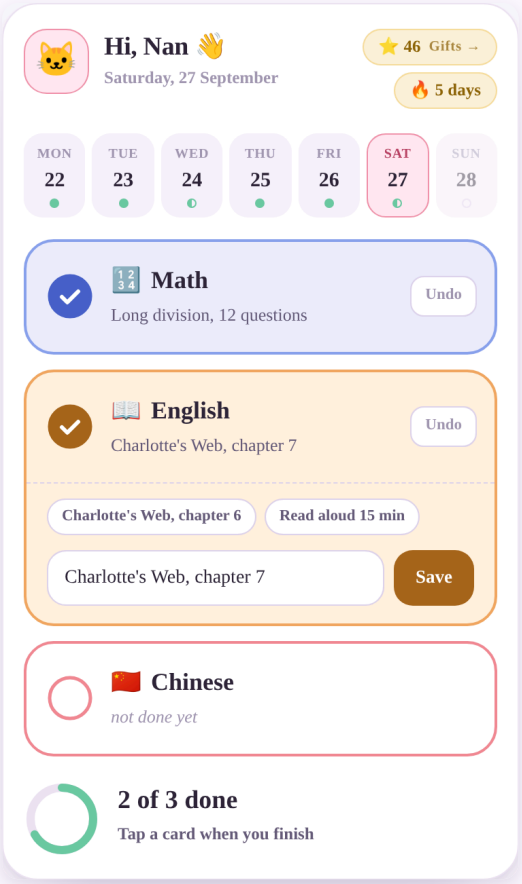
การ์ดสามใบ วิชาละใบ กดแล้ววงกลมจะเต็ม มีเอฟเฟกต์เล็ก ๆ และช่องบันทึกจะเปิดขึ้น **แถบสัปดาห์** ด้านบนแสดงเจ็ดวันล่าสุดในพริบตา — จุดเต็มคือวันที่ทำครบ จุดจาง ๆ คือวันที่ทำบางส่วน ไม่มีจุดคือวันที่ไม่ได้ทำ

มุมขวาบนคือ**จำนวนดาว**ที่ใช้แลกได้ และ**สถิติต่อเนื่อง**ว่าทำครบติดกันมากี่วัน ด้านล่างวงแหวนจะค่อย ๆ เต็มตามวัน และขึ้นว่า “Perfect day!” เมื่อครบทั้งสามอย่าง

กดที่ดาวได้

ป้ายดาวเป็นลิงก์ กดแล้วจะพาลูกไปที่ชั้นของรางวัลทันที ซึ่งเป็นเหตุผลว่าทำไมตัวเลขนั้นถึงมีความหมายกับเขา

บันทึกคือหัวใจ

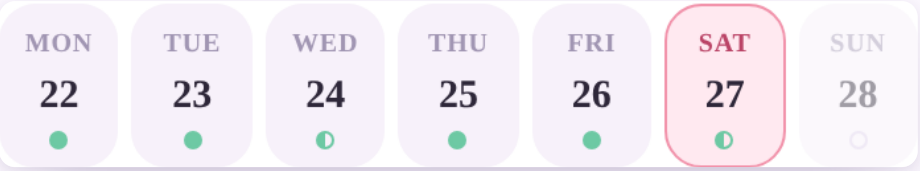


เมื่อกดการ์ดแล้ว ช่องบันทึกจะเปิดขึ้นใต้การ์ดนั้น ลูกพิมพ์สั้น ๆ ว่าทำอะไรไป แล้วกด Save

เหนือช่องจะมี**ป้ายคำ**ไม่เกินสามอัน ซึ่งเป็นบันทึกล่าสุดของลูกเองในวิชานั้น กดแล้วเติมให้ทันที นี่ไม่ใช่ทางลัดสำหรับความขี้เกียจ แต่เป็นวิธีที่ “นาร์เนีย บทที่ 4” จะกลายเป็น “นาร์เนีย บทที่ 5” ในวันรุ่งขึ้นโดยไม่ต้องพิมพ์ใหม่ทั้งประโยค

แก้บันทึกได้ตลอดตราบใดที่วันนั้นยังไม่ถูกล็อก การกดการ์ดที่ติ๊กไปแล้วจะเปิดช่องบันทึกขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่ยกเลิกเครื่องหมายถูก เพราะการกดครั้งที่สองส่วนใหญ่คือการแก้ ไม่ใช่การยกเลิก — ปุ่ม **Undo** แยกไว้ต่างหาก

เมื่อวาน และวันก่อนหน้า



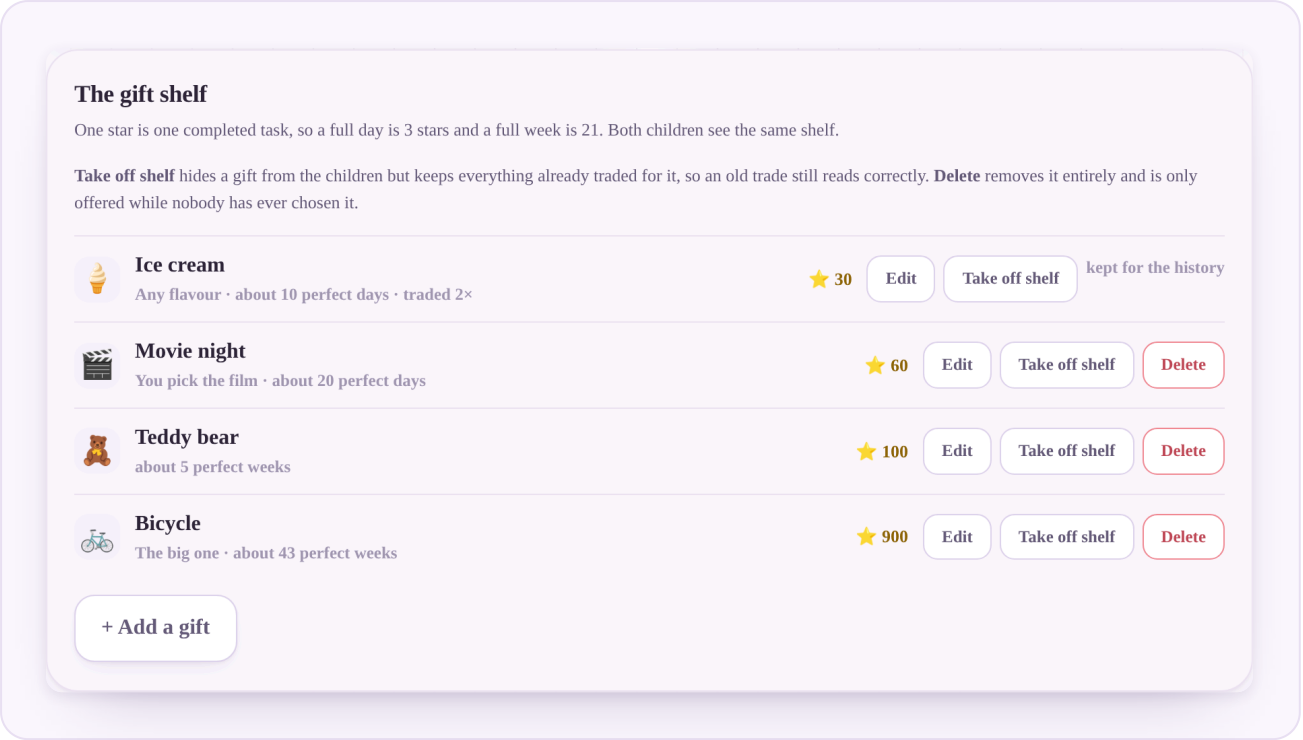
กดวันไหนในแถบสัปดาห์ก็ได้ เพื่อเปิดหน้าของวันนั้น ลูกย้อนกรอกได้เจ็ดวันล่าสุด — พอสำหรับวันอังคารที่ลืม แต่ไม่พอที่จะนั่งแต่งทั้งเดือนในคืนวันอาทิตย์

วันที่เก่ากว่านั้นจะมีรูปกุญแจ ส่วนคุณในฐานะผู้ปกครองไม่มีข้อจำกัดนี้ เมื่อเข้าสู่ระบบด้วยบัญชีของคุณ จะเปิดและแก้*วันไหนในอดีตก็ได้* ซึ่งคือสิ่งที่คุณต้องการในเย็นวันที่นึกขึ้นได้ว่าหายไปทั้งสัปดาห์ตอนไปต่างจังหวัด

วันในอนาคตกดไม่ได้เลย ไม่ว่าใครก็ตาม เพราะวันที่ยังมาไม่ถึงย่อมทำเสร็จไม่ได้

ย้อนกรอกจะถูกทำเครื่องหมายไว้
รายการที่กรอกย้อนหลังจะถูกระบุไว้ในบันทึกการเรียน เพื่อให้ข้อมูลยังซื่อสัตย์ว่าเขียนเมื่อไหร่

ชั้นของรางวัล — ฝั่งคุณ



ทำเสร็จหนึ่งอย่างได้หนึ่งดาว คุณเป็นคนกำหนดว่าดาวมีค่าแค่ไหน ด้วยการวางของรางวัลไว้บนชั้น พร้อมติดราคาเป็นดาว

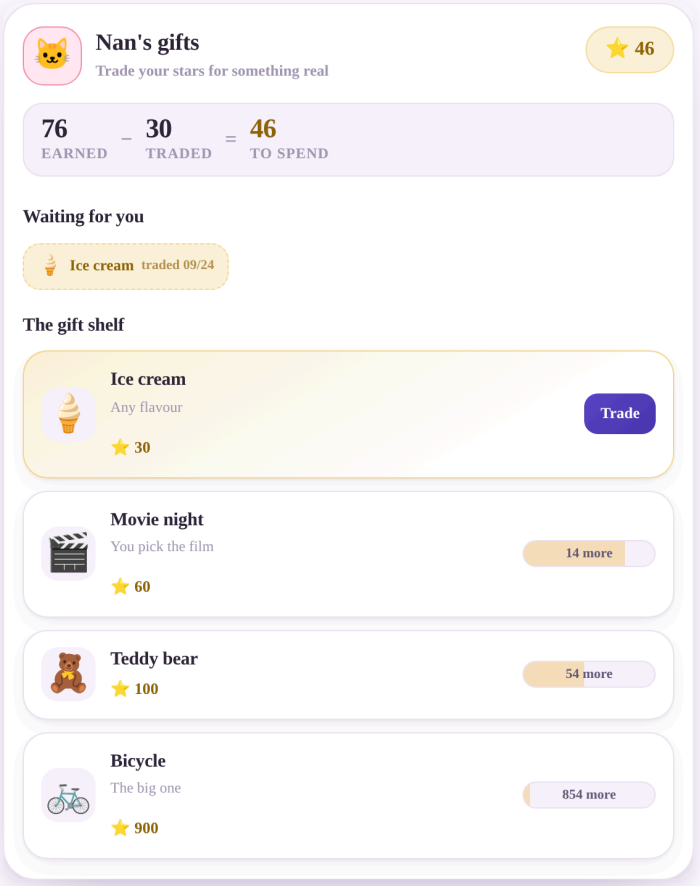
แต่ละชิ้นตั้งไอคอน ชื่อ ราคาเป็นดาว และหมายเหตุได้ ใต้ชื่อแต่ละชิ้นระบบจะแปลงราคาเป็นเวลาให้ เช่น *about 5 perfect weeks* เพราะราคาที่ไม่มีใครคำนวณเป็นเวลาให้ดู คือการล่อใจมากกว่าการตั้งเป้า

ชั้นนี้ใช้ร่วมกันทั้งบ้าน **Take off shelf** ซ่อนของรางวัลโดยไม่แตะต้องสิ่งที่เคยแลกไปแล้ว ส่วน **Delete** ลบทิ้งทั้งหมด และจะมีให้กดเฉพาะตอนที่ยังไม่เคยมีใครเลือกชิ้นนั้น

ชั้นแรกควรมีอะไร

ของราว 30 ดาวหนึ่งชิ้น — ซึ่งเอื้อมถึงในสองสัปดาห์ — และของราว 200 ดาวอีกชิ้น จะให้ลูกมีทั้งของที่ใช้ได้เลยและของที่ต้องเก็บออม

ร้านของรางวัล — ฝั่งลูก

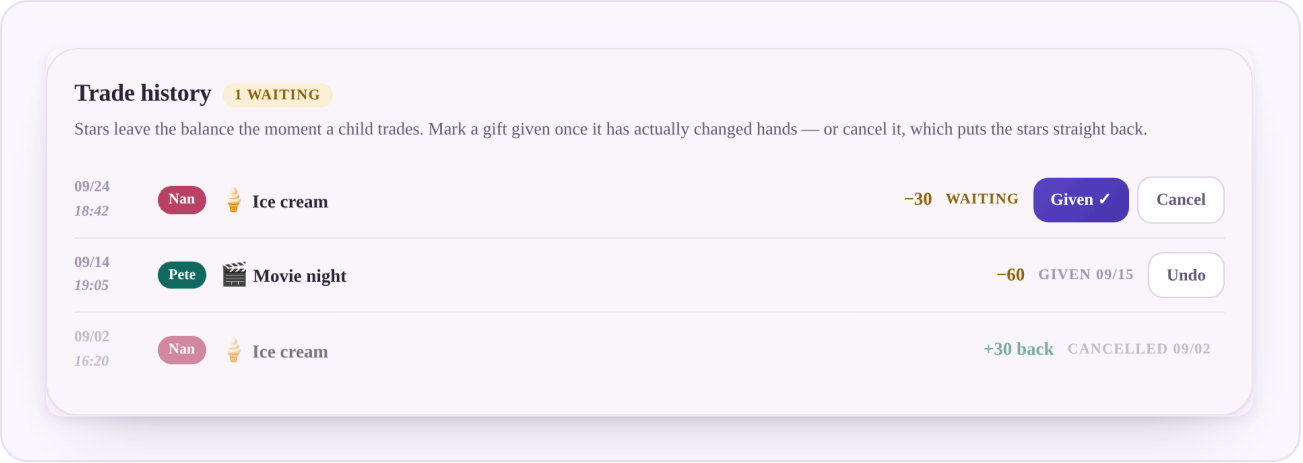


ลูกเห็นชั้นเดียวกับคุณ โดยคิดราคาจากดาวที่เขาหามาได้

ด้านบนคือการคำนวณแบบเต็ม ๆ **earned − traded = left to spend** (ได้มา − ใช้ไป = เหลือใช้) การแสดงวิธีคิดแทนที่จะแสดงแค่ตัวเลขเดียว ทำให้เด็กไม่ต้องเชื่อยอดคงเหลือแบบไม่มีที่มา และไม่ต้องมาถามคุณว่าดาวหายไปไหน

ของที่แลกได้จะมีปุ่ม **Trade** พร้อมขั้นตอนยืนยัน ส่วนของที่ยังแลกไม่ได้จะแสดงแถบความคืบหน้าและคำว่า *18 more* — เป็นระยะทางที่เหลือ ไม่ใช่การปฏิเสธ ความต่างตรงนี้คือหัวใจการออกแบบของหน้านี้ทั้งหน้า

การแลก และประวัติเบื้องหลัง



ทันทีที่ลูกกดแลก ดาวจะถูกหักออกจากยอดคงเหลือ และรายการจะมาโผล่ที่นี่ในสถานะ **waiting** เมื่อคุณส่งของให้จริงแล้ว ให้กด **Given** ✓

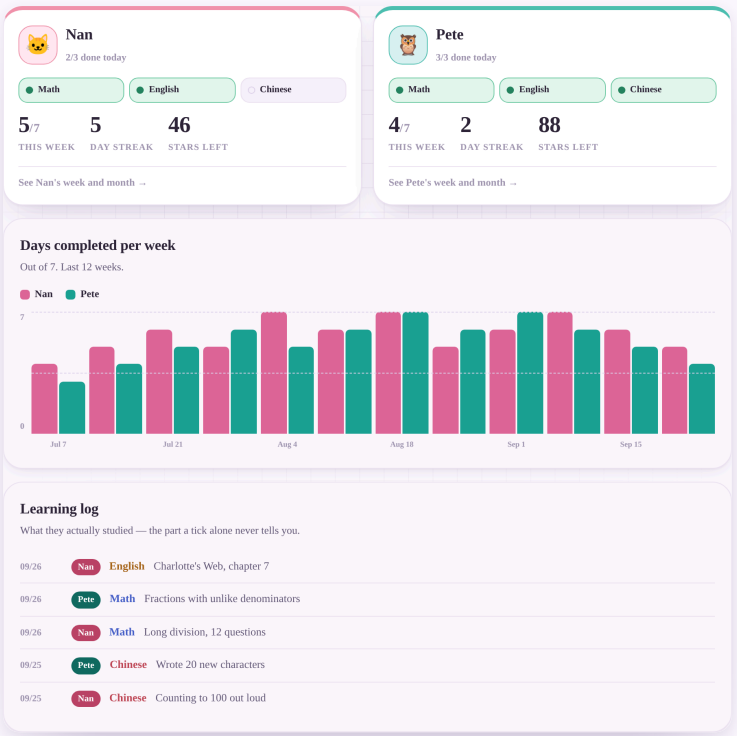
ถ้าแลกผิด กด **Cancel** ดาวจะกลับคืนทันที และแถวนั้นยังคงอยู่ในรายการ พร้อมระบุว่ายกเลิกแล้ว ไม่มีอะไรถูกลบออกไป เพราะแถวที่หายไปจะทำให้ยอดคงเหลืออธิบายไม่ได้

แต่ละแถวบันทึกชื่อ ไอคอน และราคาของรางวัล*ตามที่เป็นในวันที่แลก* การเปลี่ยนชื่อหรือเปลี่ยนราคาภายหลังจะไม่เขียนสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อเดือนก่อนใหม่

ทำไมดาวถึงถูกหักทันที

ไม่อย่างนั้นเด็กที่กำลังรอตุ๊กตาหมีอยู่ จะเอาดาวร้อยดวงเดิมไปแลกของอย่างอื่นได้อีก

หน้าหลักของคุณ

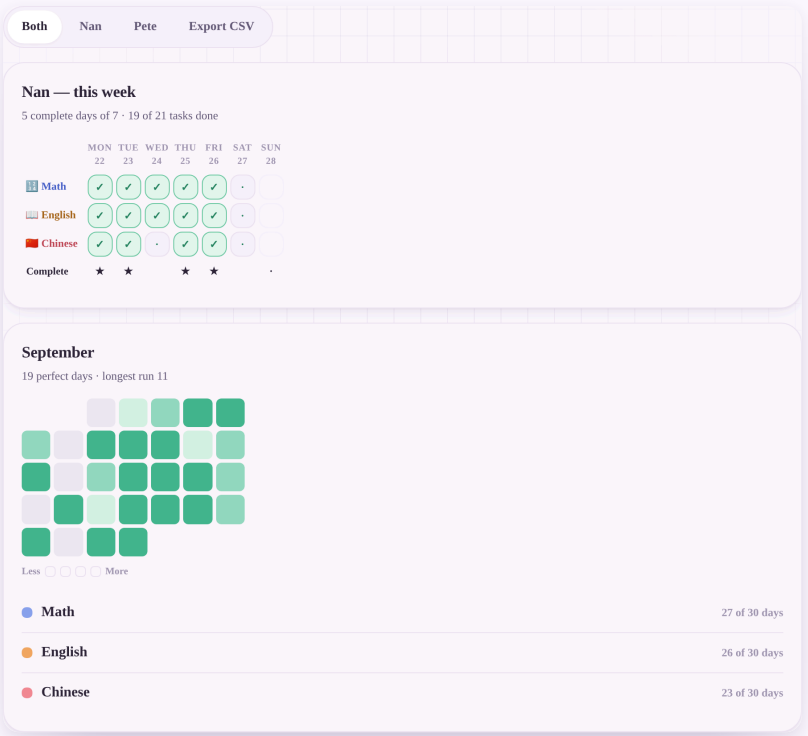


หน้าที่ควรเปิดพร้อมกาแฟ ลูกแต่ละคนมีการ์ดของตัวเอง บอกว่าวันนี้ทำอะไรไปแล้ว สัปดาห์นี้ครบกี่วัน สถิติต่อเนื่อง และดาวที่ใช้ได้

ถัดลงมาคือ**จำนวนวันที่ทำครบต่อสัปดาห์**ย้อนหลัง 12 สัปดาห์ ลูกละหนึ่งแท่ง กราฟนี้คือสิ่งที่บอกว่านิสัยกำลังก่อตัวหรือกำลังจางลง — สัปดาห์เดียวไม่ได้แปลว่าอะไร แต่กราฟที่ลาดลงห้าสัปดาห์ติดแปลว่ามีอะไรบางอย่าง

ล่างสุดคือ**บันทึกการเรียน** รวมบันทึกล่าสุดของลูกทั้งสองคน ใหม่สุดอยู่บน นี่คือส่วนที่ผู้ปกครองอ่านบ่อยที่สุด เพราะเป็นที่เดียวที่แอปบอกว่าลูกเรียนอะไรไปจริง ๆ

รายงาน: รายสัปดาห์และรายเดือน



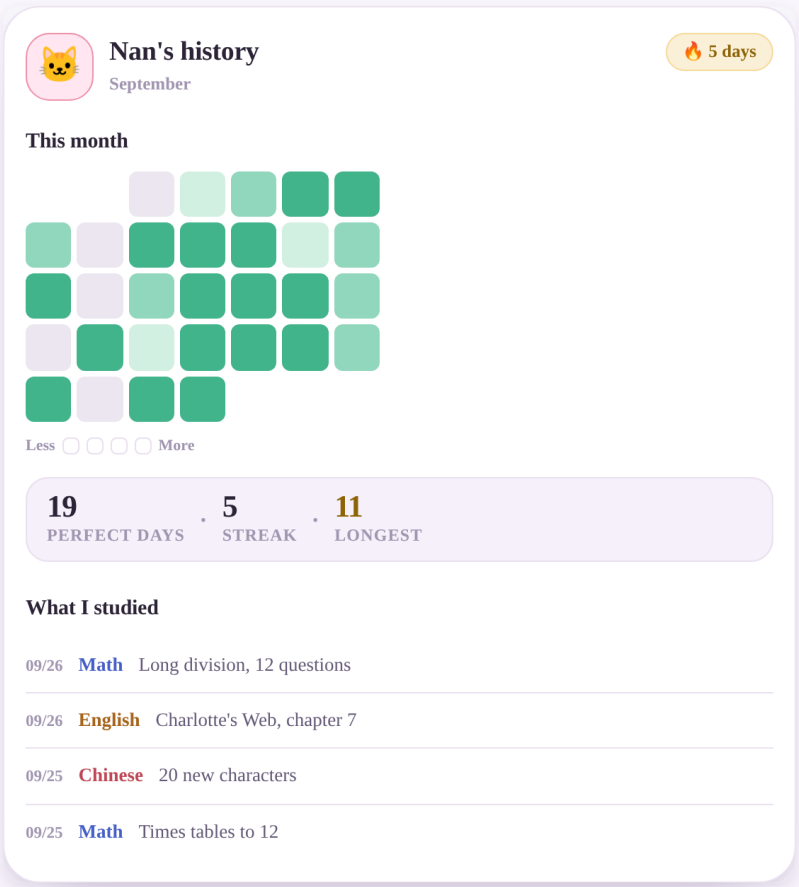
ตารางสัปดาห์วางวิชาไว้ด้านข้างและวันไว้ด้านบน รูปแบบจึงโผล่ออกมาเองทันที การที่ภาษาจีนขาดทุกวันศุกร์เป็นสิ่งที่คุณไม่มีทางสังเกตจากการใช้งานประจำวัน แต่ตรงนี้มันคือแถวที่มีช่องว่าง

แผนภาพความเข้มรายเดือนคือแนวคิดเดียวกันในช่วงเวลาที่ยาวขึ้น หนึ่งช่องต่อหนึ่งวัน ยิ่งเข้มยิ่งทำครบ วันก่อนที่ลูกจะเข้าระบบจะเว้นว่างไว้ ไม่ใช่แสดงเป็นศูนย์ เพราะมันไม่ใช่วันที่ขาด

ใต้ลงมาคือสรุปรายวิชาของเดือนนั้น เพื่อให้เห็นว่าวิชาไหนกำลังแบกสถิติไว้ และวิชาไหนถูกข้ามอยู่เงียบ ๆ ปุ่ม **Export CSV** ให้ข้อมูลดิบของช่วงเวลาใดก็ได้

สลับดูรายคน
ลิงก์ด้านบนกรองทั้งหน้าให้เหลือลูกคนเดียว หรือแสดงทั้งสองคนพร้อมกัน

ประวัติของลูกเอง

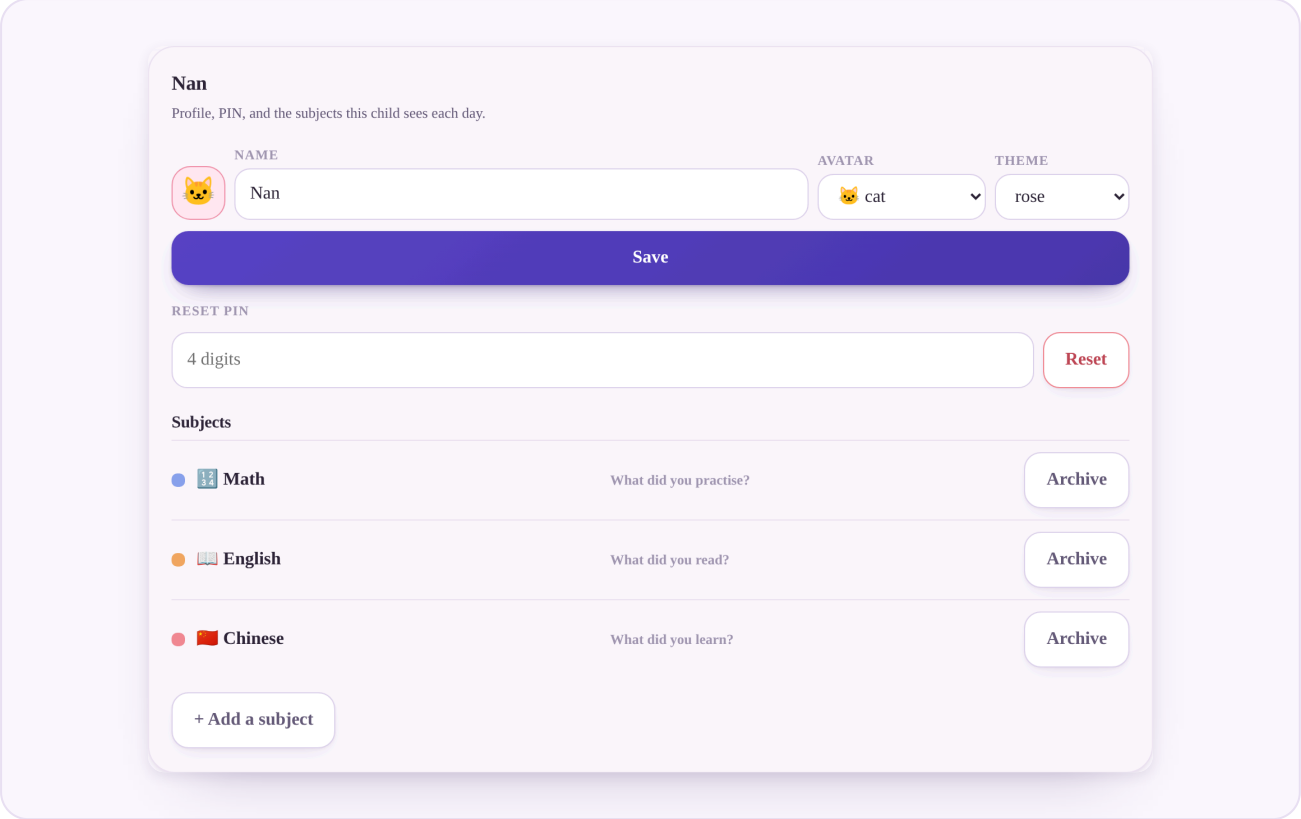


ลูกมีหน้าประวัติรายเดือนเป็นของตัวเอง และควรเปิดให้เขาดู

มีทั้งแผนภาพความเข้ม สถิติต่อเนื่องที่ยาวที่สุด สถิติปัจจุบัน และบันทึกการเรียนของตัวเอง การได้เห็นเดือนหนึ่งค่อย ๆ เต็มขึ้น คือสิ่งที่ใกล้เคียงกับรางวัลที่สุดที่แอปนี้มี และไม่มีต้นทุนอะไรเลย — ที่สำคัญคือมันเป็นของเขา ไม่ใช่รายงานเกี่ยวกับเขา

หน้านี้แก้อะไรไม่ได้ เพราะเป็นบันทึก ไม่ใช่แบบฟอร์ม

หน้า Settings

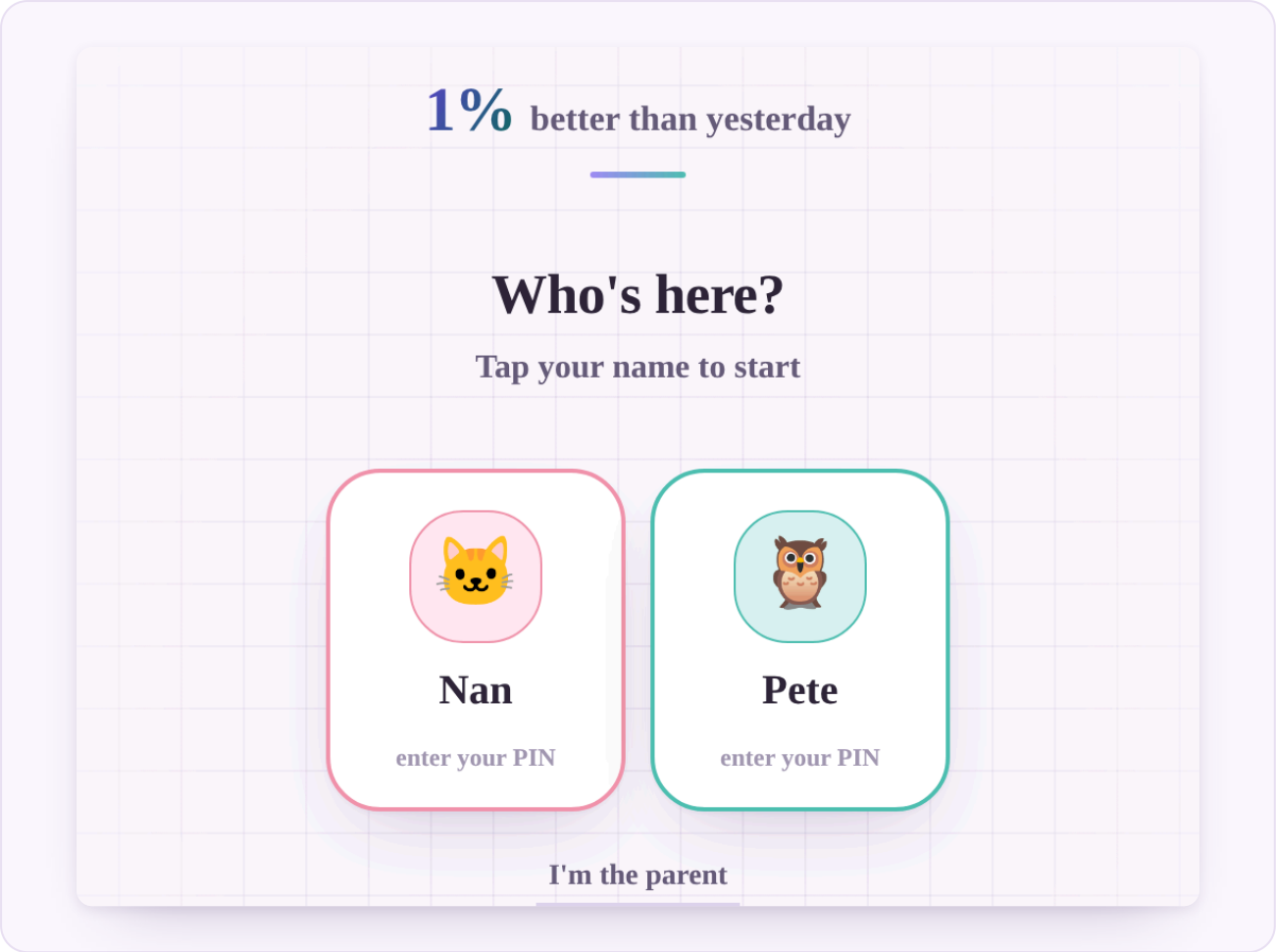


รายลูก: ชื่อ รูปประจำตัว สี และ **Reset PIN** ซึ่งไม่ต้องรู้รหัสเดิม เพราะคนที่มีโอกาสลืม PIN สี่หลักมากที่สุดคือเด็ก เก้าขวบ และคนที่ตั้งใหม่ให้คือคุณ

รายลูก: วิชาของเขา ทั้งเพิ่ม เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนสี และเก็บเข้ากรุ

Your account ใช้เปลี่ยนอีเมลและรหัสผ่านที่คุณใช้เข้าสู่ระบบ ระบบจะขอรหัสผ่านปัจจุบันแม้ว่าคุณจะเข้าสู่ระบบอยู่แล้ว เพราะรหัสนี้ปกป้องข้อมูลของลูกทั้งสองคน การเปิดเบราว์เซอร์ทิ้งไว้จึงไม่ควรเพียงพอที่จะยึดบัญชีไปได้

การเข้าสู่ระบบ และเครื่องประจำบ้าน



เข้าสู่ระบบด้วยบัญชีผู้ปกครองหนึ่งครั้งบนแท็บเล็ตหรือโน้ตบุ๊กประจำบ้าน แล้วเครื่องนั้นจะจำไว้ว่าเป็นของบ้านไหน — นานหนึ่งปี

จากนั้นลูก ๆ จะเห็นหน้านี้ คือรูปประจำตัวของตัวเอง กับ PIN สี่หลัก ไม่ต้องมีอีเมล ไม่ต้องมีรหัสผ่าน ไม่มีอะไรให้ลืม ปุ่ม **I'm the parent** จะพาคุณไปหน้าเข้าสู่ระบบของคุณเอง

ถ้าใส่ PIN ผิดห้าครั้ง โปรไฟล์จะถูกล็อกห้านาที ไม่ได้มีไว้กันขโมย แต่มีไว้กันพี่น้องนั่งไล่เดาหมื่นรหัสระหว่างที่คุณทำกับข้าว

ถ้าใช้เครื่องร่วมกับคนอื่น
ออกจากระบบเมื่อใช้เสร็จ การที่ผู้ปกครองคนถัดไปเข้าสู่ระบบ จะเปลี่ยนเครื่องนั้นให้เป็นของบ้านเขาแทน

เรื่องที่คนมักถาม

ลูกลืม PIN ไปที่ Settings → เลือกลูก → Reset PIN โดยไม่ต้องรู้รหัสเดิม

ฉันลืมรหัสผ่านของตัวเอง ส่งอีเมลมาหาเรา แล้วเราจะตั้งใหม่ให้ ปกติภายในวันเดียวกัน ตอนนี้ยังไม่มีระบบตั้งรหัสใหม่ด้วยตัวเอง และไม่มีหน้าไหนในระบบที่เปลี่ยนรหัสผ่านของคุณได้โดยที่เราไม่รู้เรื่องก่อน

ไปต่างจังหวัดมาทั้งสัปดาห์ เข้าสู่ระบบด้วยบัญชีผู้ปกครอง เปิดวันย้อนหลังวันไหนก็ได้จากแถบสัปดาห์ แล้วกรอกเข้าไป ข้อจำกัดเจ็ดวันไม่ใช้กับคุณ — คุณย้อนได้ไม่จำกัด

พ่อกับแม่ใช้ร่วมกันได้ไหม ได้ หนึ่งบ้านมีบัญชีผู้ปกครองได้มากกว่าหนึ่งบัญชี แต่ละคนเข้าสู่ระบบด้วยอีเมลของตัวเอง

ย้ายประเทศ เปลี่ยนเขตเวลาที่หน้า Settings วันที่ในอดีตยังคงเป็นวันที่บันทึกไว้เดิม

ครบ 30 วันแล้วเกิดอะไรขึ้น บ้านของคุณจะเปลี่ยนเป็นโหมดอ่านอย่างเดียว ไม่มีอะไรถูกลบ ไม่มีอะไรหาย และเมื่อชำระเงินแล้วทุกอย่างจะกลับมาเหมือนเดิมทุกประการ

ลูกเห็นเรื่องเงินไหม ไม่เห็น เรื่องการชำระเงินอยู่หลังการเข้าสู่ระบบของผู้ปกครองทั้งหมด