

# اپلیکیشن مرآت

سرویس سنجش یادگیری



ارزشیابی مستمر با خودارزیابی‌های دانش‌آموزان



در این سرویس اپلیکیشن، دانش‌آموزان می‌توانند در هر زمان با خودارزیابی‌های مستمر (به دفعات نامحدود و با سوال‌های متفاوت از بانک سوال هوشمند) به ازای هر واحد یادگیری، سطح تسلط خود را در آن واحد یادگیری بسنجند و با بازآموزی مستمر، سطح تسلط خود را ارتقاء دهند. ضمن اینکه امکان ثبت برنامه مطالعاتی روزانه متناسب با واحدهای یادگیری را نیز در اپلیکیشن دارند. تمام نتایج عملکرد دانش‌آموزان همواره در کارپوشه ذخیره می‌گردد و بر اساس آن بازخوردهای مؤثری در قالب گزارش‌های متنوع از طریق کارپوشه اختصاصی به دانش‌آموزان، معلمان و مدرسه جهت بهبود مستمر عملکرد ارائه می‌گردد.

## ویژگی‌ها

- سؤال‌های خودارزیابی هر يك از دانش‌آموزان کلاس متفاوت است و هر دانش‌آموز در هر خودارزیابی به سوال‌های متفاوت پاسخ می‌دهد؛ بطوریکه ده سوال هر خودارزیابی با الگوریتم یکسان (ترکیب آسان، متوسط و دشوار) از ساده به دشوار آزمون‌سازی می‌شود.
- تمام سوال‌های خودارزیابی دارای پاسخ تشریحی یا فیلم‌پاسخ هستند که بعد از پایان خودارزیابی در اختیار دانش‌آموز قرار می‌گیرد و همواره در کارپوشه خود به آن دسترسی دارد.
- دانش‌آموز در قسمت مشاهده پاسخنامه تشریحی، می‌تواند علت پاسخ نادرست به هر سوال خودارزیابی را از بین موارد "بی‌دقتی، نداشتن معلومات یا فراموشی" و علت عدم پاسخ را از بین موارد "کمبود وقت، نداشتن معلومات یا فراموشی" انتخاب کند.
- بلافاصله بعد از پایان خودارزیابی، سطح تسلط دانش‌آموز بر اساس درصد عملکرد (ضعیف) ۲۵٪ تا ۵۰٪ / (متوسط) ۵۵٪ تا ۸۵٪ / (خوب) ۸۵٪ تا ۱۰۰٪ (عالی) در آن واحد یادگیری و نحوه پاسخگویی به سوال‌های آسان، متوسط و دشوار نمایش داده می‌شود.
- ثبت زمان مطالعه دانش‌آموز در قالب واحدهای یادگیری و با محدودیت‌های زیر امکان‌پذیر است:
  - ★ فقط همان روز می‌تواند زمان مطالعه خود را ثبت کند.
  - ★ اگر دانش‌آموز مدتی که برای مطالعه هر واحد یادگیری انتخاب کرده است به پایان نرسانده باشد، نمی‌تواند زمان مطالعه جدیدی ثبت کند.
- مدت پاسخگویی هر خودارزیابی متناسب با مدت پاسخگویی آزمون هماهنگ است و خودارزیابی‌ها در متوسطه ۱ و ۲ نمره منفی دارد.
- سوال‌های بانک هوشمند مرآت حاصل دو دهه تجربه در برگزاری آزمون‌های مدرسه محور است که به صورت پلتفرم یکپارچه طراحی و تولید گردیده است.
- سرویس سنجش یادگیری بر مبنای بازی‌سازی (گیمیفیکیشن) برای استفاده از ابزارها و مکانیزم‌های بازی و اصول طراحی تجربه با هدف درگیر کردن دانش‌آموز و برانگیختن آن‌ها در راستای دستیابی به اهداف آموزشی، طراحی گردیده است.
- تمام سوابق عملکرد دانش‌آموز در اپلیکیشن طی سالیان تحصیلی در کارپوشه ذخیره می‌گردد.

پایه	بانک سوال هوشمند (به ازای دروس آزمون هماهنگ)		کارپوشه مدرسه	کارپوشه معلم	کارپوشه دانش‌آموز
	تعداد سوال در هر پایه	تعداد فیلم‌پاسخ			
چهارم تا ششم	۶۰۰۰	۱۰۰۰	● نمایش به روز وضعیت آموزشی درس‌ها و واحدهای یادگیری بر اساس میانگین درصد عملکرد آخرین خودارزیابی دانش‌آموزان	● نمایش به روز وضعیت آموزشی کلاس‌ها در هر واحد یادگیری بر اساس میانگین درصد عملکرد آخرین خودارزیابی دانش‌آموزان	● نمایش به روز وضعیت آموزشی در هر درس بر اساس: <ul style="list-style-type: none"> <li>★ میانگین درصد عملکرد در آخرین خودارزیابی‌های هر واحد یادگیری</li> </ul>
هفتم تا نهم	۱۲۰۰۰	۲۰۰۰	☞ گزارش عملکرد تک‌تک دانش‌آموزان در هر واحد یادگیری در بازه زمانی انتخابی	☞ گزارش عملکرد تک‌تک دانش‌آموزان در هر واحد یادگیری در بازه زمانی انتخابی	★ ارزیابی کیفی وضعیت آموزشی در هر واحد یادگیری (ضعیف، متوسط، خوب، عالی)
دهم و یازدهم	۱۴۰۰۰	۸۰۰۰	☞ گزارش سوال‌های خودارزیابی‌ها بر اساس وضعیت پاسخگویی دانش‌آموزان در بازه زمانی انتخابی به ترتیب کمترین پاسخگویی صحیح به آن‌ها	☞ گزارش سوال‌های خودارزیابی‌ها بر اساس وضعیت پاسخگویی دانش‌آموزان در بازه زمانی انتخابی با ترتیب کمترین پاسخگویی صحیح به آن‌ها	● نمایش موارد زیر در خودارزیابی‌های انجام شده: <ul style="list-style-type: none"> <li>★ درصد عملکردها، ارزیابی کیفی و تاریخ انجام</li> <li>★ سؤال، پاسخ تشریحی یا فیلم‌پاسخ و علت عدم پاسخ صحیح</li> </ul>
دوازدهم	۴۲۰۰۰	۱۰۰۰۰۰	☞ گزارش پایه‌ای، درسی و دانش‌آموزی بر اساس نمره از ۲۰ در واحدهای یادگیری و بازه زمانی انتخابی	● نمایش وضعیت عملکرد تک‌تک دانش‌آموزان از طریق دسترسی به کارپوشه آن‌ها	● نمایش موارد زیر در خودارزیابی‌های انجام شده: <ul style="list-style-type: none"> <li>★ درصد عملکردها، ارزیابی کیفی و تاریخ انجام</li> <li>★ سؤال، پاسخ تشریحی یا فیلم‌پاسخ و علت عدم پاسخ صحیح</li> </ul>