

مطالعه میزان مطابقت مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران با روش کارت سورتینگ

*سهیلا خویی: دانشجوی دکترا، علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول) Soheila_khoeini@ut.ac.ir

نادر نقشبند: دانشیار، گروه علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

چکیده

دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۱۸
پذیرش: ۱۳۹۸/۰۱/۲۳

زمینه و هدف: یادگیری الکترونیکی یکی از مهم‌ترین مباحث محیط‌های آموزشی در عصر حاضر است و دانشجویان به عنوان یکی از مهم‌ترین عناصر یادگیری الکترونیکی نقش محوری را برای پذیرش و به کارگیری موثر سیستم‌های مدیریت یادگیری الکترونیکی دارند به طوری که اطلاع از نگرش و مدل ذهنی آنان جهت اجرای موفقیت آمیز چنین روشی ضروری است. لذا هدف پژوهش حاضر مطالعه میزان مطابقت مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران با استفاده از روش کارت سورتینگ است.

روش پژوهش: این پژوهش با رویکرد کیفی و با ابزار کارت سورتینگ و مصاحبه انجام شد و جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم افزار *Usability* و آمار توصیفی، ماتریس فاصله، خوشه‌بندی سلسله مراتبی استفاده شد و نمونه آماری پژوهش ۱۵ نفر از دانشجویان کارشناسی ارشد دوره حضوری دانشگاه تهران بودند که (نیمسال دوم سال تحصیلی ۱۳۹۸-۱۳۹۹) با سیستم مدیریت یادگیری (مدل) در تعامل بودند.

یافته‌ها: یافته‌ها حاکی از آن است که از ۴۲ کارت مورد بررسی، جایگاه و دسته بندی ۳۶ کارت (۸۵٪) در سیستم مدیریت یادگیری با مدل ذهنی شرکت کنندگان انطباق کامل داشت و تنها در خصوص بعضی موارد مانند بخش «راهنما» و «درس‌های اخیر مراجعه شده» کاربران مطابق مدل ذهنی خود انتظار فرارگیری آن‌ها را در دسته‌های دیگر داشتند. و همچنین در خصوص برچسب‌گذاری ها؛ ۶۶ درصد از کاربران برچسب تنظیمات را مناسب‌تر از ترجیحات دانسته‌اند و کارکرد بعضی مانند «مدیریت مدال‌ها»، «ترجیحات مدال‌ها» برای آن‌ها ابهام داشت و همچنین دسته بندی ارائه شده در سه بخش «پروفایل کاربری»، «دسترسی سریع» و «درس‌های من» مورد تایید کاربران قرار گرفت.

نتیجه گیری: نتایج نشان می‌دهد که میزان انطباق مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران در حد مطلوب قرار دارد.

کلیدواژه‌ها: مدل ذهنی، سامانه مدیریت یادگیری، دانشگاه تهران، کارت سورتینگ، دانشجو

تعارض منافع: گزارش نشده است.

منبع حمایت کننده: حامی مالی نداشته است.

شبیه استناد به این مقاله

APA: Khoeini, S., Naghshineh, N., (2019). Investigating the Adoption Rate of Students' Mental Model with the Structure of the Learning Management System of the University of Tehran by Card Sorting Method. *Human Information Interaction*. 6(3);55-71. (Persian)

Vancouver: Khoeini S , Naghshineh N. Investigating the Adoption Rate of Students' Mental Model with the Structure of the Learning Management System of the University of Tehran by Card Sorting Method. *Human Information Interaction*. 2019; 6(3): 55-71. (Persian)



انتشار مجله تعامل انسان و اطلاعات با حمایت مالی دانشگاه فوارزمی انجام می‌شود.

انتشار این مقاله به صورت دسترسی آزاد مطابق با **CC BY-NC-SA 3.0** صورت گرفته است.

Investigating the Adoption Rate of Students' Mental Model with the Structure of the Learning Management System of the University of Tehran by Card Sorting Method

*Soheila Khoeini: Ph.D. Student of Knowledge and Information Science, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding author) Soheila_khoeini@ut.ac.ir

Nader Naghshineh: Associate Professor of Knowledge and Information Science, University of Tehran, Tehran, Iran

Received: 09/03/2019

Accepted: 12/04/2019

Abstract

Background and Aim: E-learning is an important topic in the educational settings and students are significant prerequisites of it, who have an essential role for the acceptance and effective use of e-learning management systems so that knowing their attitudes and mental models is essential for the successful implementation of such a method. Therefore, the aim of this study was to investigate the Adoption Rate of students' mental model with the structure of the learning management system of the University of Tehran using the card sorting method.

Methodology: Research had qualitative approach with card sorting and interview tools. Usability software, descriptive statistics, distance matrix, and hierarchical clustering were used to analyze the data. Sample consisted of 15 postgraduate students at Tehran University (second semester of the academic year 2019-2020) that were interacting with the learning management system (Moodle).

Findings: Findings indicate that out of 42 cards examined, the status and classification of 36 cards (85%) in the learning management system were fully consistent with the participants' mental model and only in some cases such as "Help" and "Recent lessons" referred "according to their mental model, users expected these sections to be placed in other categories. As well as labeling; 66% of users found the "settings" tag more appropriate than their "preferences" and the function of some, such as "medal management", "medal preferences" was unclear to them. Also, the categories presented in the three sections: "User Profile", "Quick Access" and "My Lessons" were approved by users.

Conclusion: The results show that the degree of adaptation of students' mental model to the structure of the learning management system of the University of Tehran is at a desirable level.

Keywords: mental model, learning management system, University of Tehran, card sorting, Student.

Conflicts of Interest: None

Funding: None.

How to cite this article

APA: Khoeini, S., Naghshineh, N., (2019). Investigating the Adoption Rate of Students' Mental Model with the Structure of the Learning Management System of the University of Tehran by Card Sorting Method. *Human Information Interaction*. 6(3);55-71. (Persian)

Vancouver: Khoeini S , Naghshineh N. Investigating the Adoption Rate of Students' Mental Model with the Structure of the Learning Management System of the University of Tehran by Card Sorting Method. *Human Information Interaction*. 2019; 6(3): 55-71. (Persian)



«مودل»^۵، «ساکای»^۶، «وب سی تی»^۷، «بلک بورد»^۸ که در دانشگاه‌های ایران برخی از این سامانه‌ها (نظیر مودل) اقتباس شده است و برای کاربران فارسی زبان بومی سازی شده و مورد استفاده قرار می‌گیرد.

اگر چه تعامل کاربران با سامانه یکی از ویژگی‌های مهم سیستم‌های مدیریت یادگیری است (جانیس جی و چارلز ریوز^۹، ۱۹۹۲، ۴۰). اما براساس آمار موسسه System Concept ۶۰ درصد مشکلات کاربران سیستم‌ها از عدم تطابق روند انجام فعالیت‌ها در نرم افزار ارائه شده با توالی کاری آن‌ها بوده است. و در واقع علت اصلی این اشتباه مصطلح شرکت‌های متقاضی سیستم‌های اطلاعاتی اولویت دادن به مسائل تکنولوژی نسبت به مسائل انسانی و ارگونومی می باشد (نجفی، افزاره و نجفی، ۱۳۸۶).

بنابراین خلا ناشی از فقدان آگاهی از نیازها، نگرش و خواسته‌های کاربران، بیش از گذشته احساس می‌شود و این مسئله جای خالی مطالعات کاربرمدار را که نقطه تمرکز و توجه پژوهشگران بر کاربران نظام است را بیش از پیش پررنگ می‌کند (منصوریان، ۱۳۸۲). پژوهشگران حوزه مطالعات کاربرمدار اعتقاد دارند بخش عمده ای از نحوه تعامل کاربران با نظام‌های اطلاعاتی به مدل ذهنی آنان برمی‌گردد. چرا که عملکرد کاربر توسط مدل ذهنی وی هدایت می‌شود (کاظم‌پور، ناخدا، میرزاییگی، نقشینه، ۱۳۹۶)، نرم‌ن^{۱۰} در سال ۱۹۸۴ مدل ذهنی را تصور کاربران از نظامی می‌داند که با آن در تعامل هستند (استاگر و نرسیو^{۱۱}، ۱۹۹۳).

بررسی مدل‌های ذهنی این امکان را فراهم می‌سازد تا شناخت بهتر و کامل‌تری از نیاز کاربران به دست آید (بگلو، فتاحی و پریخ، ۱۳۹۴). بنابراین شناسایی این مدل‌ها به طراحان کمک می‌کند که بدانند افراد هنگام تعامل با سیستم‌های اطلاعاتی به چه می‌اندیشند و اندیشه آنان چگونه بر فرآیند تصمیم‌گیرشان تاثیر می‌گذارد (کاظم‌پور، ناخدا، میرزاییگی، نقشینه، ۱۳۹۶)، یکی دیگر از دلایلی که اهمیت مدل‌های ذهنی را نشان می‌دهد این است که این مدل‌ها برای افراد باارزش هستند و واقعیت انتظارات افراد را نشان می‌دهند. در واقع افراد بدون اینکه به دقتی یا کامل بودن مدل‌های ذهنی خود توجه کنند، این مدل‌های ذهنی را باور دارند. (وستبروک^{۱۲}، ۲۰۰۶)

ببگلو، فتاحی و پریخ (۱۳۹۴) به شکاف موجود میان مدل ذهنی افراد به ویژه طراحان و کاربران به عنوان یکی از عوامل تاثیرگذار

یادگیری الکترونیکی یکی از پدیده‌های دنیای مدرن است که در عصر اطلاعات و در جامعه مبتنی بر دانش پا به عرصه وجود گذاشته است و در تاریخچه کوتاه مدت خود سرعت گسترش قابل توجهی داشته (زارعی زوارکی، ۱۳۸۹)، اصطلاح یادگیری الکترونیکی اولین بار در دهه نود توسط «انجمن آمریکایی تدریس و توسعه»^۱ به کار گرفته شد و سپس به صورت وسیع در متون مورد استفاده قرار گرفت (زندى و همکاران، ۱۳۸۳). در واقع یادگیری الکترونیکی به عنوان رویکردی جدید در ارائه محیط یادگیری مجهز، خوش طرح، تعاملی و یادگیرنده محور برای هر فرد، در هر جا و هر زمان با به کارگیری منابع و مشخصه‌های فن آوری‌های مختلف دیجیتال و هم سو با شکل‌های دیگر محیط‌های آموزشی برای ایجاد نظامی آزاد، منعطف و توزیع شده در آموزش تعریف می‌شود (میتو^۲، ۲۰۰۶ نقل در الهیان فیروز و خزائی، ۱۳۹۰).

طی چند سال گذشته، همگام با افزایش تقاضای آموزش و گسترش روز افزون یادگیری الکترونیکی در دانشگاه‌های معتبر کشورهای مختلف جهان، مسئولان و مدیران دانشگاه‌ها و موسسه‌های آموزش عالی ایران، هزینه‌های زیادی برای خرید و پیاده سازی سامانه‌های آموزشی در نظام آموزشی صرف کردند، نتیجه این تمرکز منجر به ایجاد سامانه‌های یادگیری الکترونیکی شده که بعضاً از توانایی‌ها و قابلیت فراوان برخوردارند؛ ولی به دلایلی همچون پیچیدگی فرآیند جستجو در این سامانه‌ها، استفاده سهل و آسان از آن برای کاربران میسر نیست. در این صورت حصول نتیجه رضایت بخش از آن مستلزم صرف وقت و انرژی خواهد بود. بنابراین گرچه سیستم‌های مذکور از عملکرد خوبی برخوردار هستند اما کارآمدی لازم را برای کاربران ندارند.

سیستم مدیریت یادگیری در واقع هسته مرکزی هر سیستم آموزش الکترونیکی به شمار می‌آید (خشنود، کیانی، بنی اردلان و ابراهیمی، ۱۳۹۱) و به نوعی این سامانه نقش اصلی را در سناریوی یادگیری الکترونیکی مبتنی بر وب ایفا می‌کند. سیستم مدیریت یادگیری نرم افزار طراحی شده و توسعه یافته برای پیگیری و مدیریت آموزش مبتنی بر وب است (سجزی و آریس^۳، ۲۰۱۳) که به منظور ارائه یادگیری مبتنی بر یادگیرنده تعبیه و بهینه‌سازی شده است (برکینگ و گالاگر^۴، ۲۰۱۶) برخی از سامانه‌های مدیریت یادگیری رایج در دنیا عبارتند از: سیستم مدیریت یادگیری

⁵ Moodle

⁶ Sakai

⁷ WebCT

⁸ Blackboard

⁹ Janice Jih & Charles Reeves

¹⁰ Norman

¹¹ Staggers & Norcio

¹² Westbrook

¹ American Society of Teaching and Development.

² Matthew

³ Sejzi & Aris

⁴ Berking & Gallagher

سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران با استفاده از روش کارت سورتینگ است.

پیشینه پژوهش

رحمانی (۱۳۹۸) در پژوهشی با هدف بررسی میزان تطابق مدل ذهنی دانشجویان با سامانه یادگیری الکترونیکی دانشگاه شهید بهشتی که به روش پیمایشی و ابزار پرسشنامه انجام داده است، به این نتیجه رسیده است که قابلیت های سامانه یادگیری الکترونیک با هیچ کدام از بخش های نمایش، راهنما، پخش آنلاین و عمومی مطابقت نداشت و مولفه های جنسیت و رشته تحصیلی نیز با تطابق مدل ذهنی دانشجویان با سامانه یادگیری الکترونیک رابطه معناداری نداشت.

نجفی، افزاره و نجفی (۱۳۹۶) با هدف بررسی علل ناکارآمدی راهنمای کاربران در تطبیق بین مدل های ذهنی کاربران با نرم افزار تولید شده براساس IEEE-1063 به این نتیجه رسیده اند که حدود نیمی از تولید کنندگان می پندارند در تمامی شاخص ها راهنمای کاربران کاملی را ارائه کرده اند در صورتی که نه تنها استفاده کنندگان این راهنماها را کامل نمی دانند بلکه براساس اظهارات خود تولید کنندگان امکانات راهنمای کاربران ارائه شده توسط آن ها مطابقتی با استاندارد ذکر شده ندارد و مشکل راهنماهای ارائه شده مشهود است.

رهروانی، میرزاییگی و عباس پور (۱۳۹۵) با هدف شناخت سطح کامل بودن مدل ذهنی کتابداران از آیکون های بخش امانت و فهرست نویسی نرم افزارهای کتابخانه دیجیتال آذرخش، سیمرغ و نیکا بیان می کنند که با ارائه فهرست آیکون هایی که مدل ذهنی کتابداران از کارکرد آن ها کامل است، این امکان برای طراحان فراهم می شود که عناصر محیط رابط را به گونه ای ایجاد کنند که تا حد امکان به مدل های ذهنی کتابداران نزدیک باشند.

جمشیدی کیا، فاضلیان و خوش نشین (۱۳۹۴) نیز در پژوهش خود با هدف ارزیابی کیفیت سیستم مدیریت یادگیری در دانشگاه تهران که با روش توصیفی پیمایشی و با ابزار مصاحبه انجام داده اند، بیان می کنند که کیفیت سیستم مدیریت یادگیری در دانشگاه تهران براساس این ارزیابی به طور معناداری بالاتر از حد میانگین (نقطه ۵۰٪) و پایین تر از حد مطلوب (نقطه ۷۵٪) است.

همچنین از جمله پژوهش هایی که در خارج از کشور در حوزه مدل های ذهنی کاربران انجام شده است، می توان به موارد زیر اشاره کرد:

توربسی استیل و اتکینسون^۸ (۲۰۲۰) در پژوهش خود با هدف بررسی مدل ذهنی دانشجویان و مربیان در خصوص منابع بارگذاری شده در سایت سیستم مدیریت یادگیری توسط مربیان

بر کاهش کاربردپذیری نظامها تاکید کردند. در واقع یکی از چالش های همه جانبه در معماری اطلاعات برای طراحان این است که سازماندهی اطلاعات به گونه ای باشد که کاربران بتوانند به طور مستقیم اطلاعات خود را پیدا کنند (جونز و همکاران^۱، ۲۰۰۶). در نظر نگرفتن نگرش کاربران در این مرحله، ضمن ناکارآمدی سیستم، منجر به هدر رفتن وقت و بودجه کاربران شده و در نهایت نارضایتی آنان را به همراه خواهد داشت. لذا فرض رایج این است که زمانی که ساختار وب سایت متناسب با مدل ذهنی کاربر سازماندهی و دسته بندی شده باشد، ساختار وب سایت اثربخش تر است. بنابراین طراحان و مدیران نظامها از تکنیک هایی برای استخراج مدل های ذهنی کاربران استفاده می کنند (اشمیتو و سامر^۲، ۲۰۱۶).

یکی از این روش ها و تکنیک ها کارت سورتینگ^۳ یا مرتب سازی کارت است. کارت سورتینگ یک روش مفید در طراحی است که در آن شرکت کنندگان باید کارت ها را مطابق معیارهای خود برچسب گذاری و گروه بندی کنند (شروین^۴، ۲۰۱۸)، این روش کاربر محور به طور کلی به محققان و برنامه نویسان کمک می کند تا از روش های گروه بندی، برچسب گذاری و بینش کاربران آگاهی یابند؛ در واقع هدف از اجرای کارت سورتینگ نزدیک سازی ذهن طراح با انتظارات کاربر نهایی از سامانه تولید شده است (اسپنسر^۵، ۲۰۰۹).

در انتها لازم به ذکر است که علی رغم گسترش استفاده از یادگیری الکترونیکی در دانشگاه ها، در بسیاری از موارد نقش دانشجویان به عنوان یکی از کلیدی ترین عناصر در اجرای فرآیند یادگیری الکترونیکی نادیده گرفته شده است و اطلاعات چندانی از فرآیندهای شناختی آنان در تعامل با این سامانه ها در اختیار نیست، در حالی که مدل ذهنی و نگرش آنان نسبت به آموزش الکترونیکی و سیستم مدیریت یادگیری، خواست و میزان رضایت آن ها برای آموزش به صورت آنلاین را تحت تاثیر قرار می دهد (کوزاک^۶ و همکاران، ۲۰۰۴). بنابراین برای این که بتوانیم در دانشگاه ها، نهایت استفاده را از سیستم های مدیریت یادگیری ببریم و بتوانیم درباره مزایای آن ها بحث کنیم باید مشتاق باشیم تا مدل ذهنی آنان نسبت به سیستم های مدیریت یادگیری و ساختار آن را بسنجیم (راجرز^۷، ۱۹۹۵)، لذا هدف اصلی پژوهش حاضر بررسی میزان انطباق مدل ذهنی دانشجویان با ساختار

¹ Jones et al

² Schmettow & Sommer

³ Card Sorting

⁴ Sherwin

⁵ Spencer

⁶ Kosak

⁷ Rogers

⁸ Torrisi-Steele, & Atkinson

آیکون‌ها بر میزان شناخت و درک کاربران از آیکون موثر است. و تفاوت چشمگیری در شناسایی آیکون‌ها در گروه‌های سنی مختلف وجود دارد. از میان کل آیکون‌های موبایل مورد سنجش، ۲۹ آیکون مطلوب و ۲۵ آیکون نامطلوب بود.

سویمان و میدوز^۴ (۱۹۹۵) رابط‌های آیکونی فهرست‌های پیوسته عمومی را مورد بررسی قرار داده‌اند، از دانشجویان انگلیسی و فرانسوی حوزه علم اطلاعات خواستند که عملکرد آیکون‌های «آی بی ام»، «مک» و «هند-دروان» را حدس بزنند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که بیشترین میزان درک شرکت کنندگان مربوط به آیکون‌ها «مک» و کمترین میزان درک مربوط به آیکون‌های «هند-دروان» بود. شرکت کنندگان علت ابهام آیکون‌ها را ارائه جزئیات زیاد دانستند و آیکون‌های «مک» نیز به این دلیل که به جزئیات کمتری پرداخته بودند، درک بیشتر کاربران را در پی داشت.

با مطالعه و بررسی ادبیات نظری موضوع و پیشینه‌های تحقیق در منابع داخلی و خارجی مشخص می‌شود که مدل‌های ذهنی از جمله حوزه‌های میان رشته‌ای است که توجه متخصصان رشته‌های روانشناسی، رایانه، مدیریت و علم اطلاعات و دانش‌شناسی را به خود جلب کرده است و بعضاً شاهد آن هستیم که تحقیقات متعددی با همکاری پژوهشگران رشته‌های مرتبط انجام می‌شود که عمده تمرکز آن‌ها بر محتوا و ساختار مدل ذهنی، شکل‌گیری مدل ذهنی، ویژگی‌های مدل ذهنی، عوامل موثر بر مدل‌های ذهنی، تاثیر مدل‌های ذهنی در طراحی رابط کاربری نظام‌ها و یا بر تاثیر مدل‌های ذهنی بر رفتار اطلاع‌یابی کاربران است. و بیشترین نظام‌هایی که مورد توجه قرار داده‌اند عبارتند از فهرست پیوسته کتابخانه‌ها، وب سایت‌ها، نرم افزارها، اینترنت و موتورهای جستجو.

همچنین در حوزه یادگیری الکترونیکی نیز، عمده پژوهش‌ها در خصوص سیستم‌های مدیریت یادگیری الکترونیکی در خصوص بررسی زیرساخت‌های فنی و مقایسه امکانات، قابلیت‌ها، ویژگی‌ها و کارکردهای مختلف این سامانه‌ها است.

لذا با توجه به اهمیت حوزه یادگیری الکترونیکی و به تبع سامانه‌های مورد استفاده آن در دنیای امروز و نبود تصویر واضح از نگرش و درک کاربران نسبت به این سامانه‌ها، و خلا پژوهشی که در این ناحیه وجود دارد، این پژوهش قصد دارد به مطالعه وضعیت میزان انطباق مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران به عنوان نماد آموزش عالی کشور با استفاده از کارت سورتینگ بپردازد.

روش پژوهش

که با روش کیفی و ابزار مصاحبه مدل ذهنی ۵ استاد دانشگاه و ۴ دانشجوی را مورد بررسی قرار داده‌اند و نتایج نشان دهنده برخی عدم تطابق‌ها بین مدل ذهنی دانشجویان و مرئیان است؛ در واقع مرئیان هدف اصلی سایت سیستم مدیریت یادگیری را فراهم آوری مکانی برای ارائه محتوا و اطلاعات می‌دانند در حالی که دانشجویان علاوه بر این کار به دنبال فضا و کانالی برای برقراری ارتباط و فعالیت‌های یادگیری می‌دانند و لذا نیاز به رویکردهای مشارکتی، حضور فعالانه دانشجویان و گرفتن بازخورد از ایشان برای طراحی دوره‌های سیستم‌های مدیریت یادگیری و سازماندهی منابع در آن است.

زی، ژو و وانگ^۱ (۲۰۱۷) با هدف بررسی شکاف بین مدل ذهنی کاربران و طراحان بر عملکرد تعامل آنان، مدل ذهنی ۳۲ دانشجوی دانشگاه چونگ کینگ را با استفاده از ابزار ترسیم نمودار مسیر و کارت سورتینگ در فرآیند انجام وظایف جستجو آنان مورد بررسی قرار دادند. که نتایج حاکی از آن است که در استخراج مدل ذهنی کاربران در سیستم‌های سلسله‌مراتبی جهت دار نمودار مسیر در مقایسه با مرتب‌سازی کارت‌ها روش موثرتری است و عملکرد کاربر تحت تاثیر سن، توانایی، ظرفیت حافظه و یا تجربه کار با فناوری قرار نمی‌گیرد.

اشمیتو و سامر^۲ (۲۰۱۶) با هدف بررسی رابطه بین عملکرد مرور کاربران با میزان مطابقت مدل ذهنی آنان و ساختار ناوبری وب سایت، ۲۷ نفر از کاربران وب سایت‌های شهرداری را با ابزار کارت سورتینگ مورد بررسی قرار دادند و به این نتیجه رسیدند که تطابق بین مدل ذهنی کاربران و ساختار وب سایت هیچ تاثیری بر عملکرد مرور در وب سایت ندارد.

ونتزل و همکاران^۳ (۲۰۱۵) با هدف ارزیابی استحکام اطلاعات مربوط به وب سایت mrst-net و میزان مطابقت ساختار وب سایت با مدل ذهنی کاربران سایت (کارمندان مراقبت‌های بهداشتی و عموم مردم آلمانی و هلندی) با استفاده از رویکرد طراحی انسان محور و ابزار کارت سورتینگ به این نتیجه رسیدند که دسته‌بندی‌های موجود در وب سایت مورد تایید کاربران هستند و مضامینی جدید از جمله مسائل مالی و پیامدهای بیمار باید در ساختار گنجانده شود اگر چه ممکن است این عناوین هم در وب سایت پوشش داده شده است اما این دسته‌بندی به وضوح در ساختار منو وب سایت قابل مشاهده نیست.

گاتسو، پولیت و زوگولیس^۳ (۲۰۱۲) میزان اثربخشی آیکون‌های موجود در صفحه اصلی ۵ برند محبوب گوشی تلفن همراه را با هدف درک کاربران سنجیدند. یافته‌ها نشان داد که گرافیک

¹ Xie, Zhou & Wang

² Wentzela & etal

³ Gatsou, Politis & Zevgolis

⁴ Suaiman & Meadows

- در پژوهش حاضر با توجه به هدف تحقیق، از رویکرد کیفی استفاده می شود و ابزار گردآوری داده ها مصاحبه و آزمون کارت سورتینگ می باشند که هر کدام به نحوی محققان را در کسب اطلاعات دست اول درباره موضوع تحقیق یاری می کند که در ادامه به آن اشاره می شود:
 - شروین (۲۰۱۸) مراحل انجام کارت سورتینگ را به شرح زیر بیان می کند:
 ۱. انتخاب مجموعه ای از موضوعات توسط پژوهشگر: این مجموعه باید شامل ۴۰ تا ۸۰ کارت باشد که محتوای اصلی سایت را نشان می دهد، هر عبارت را بر روی یک جداگانه می نویسیم.
 - در این گام محققان با بررسی سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی دانشگاه تهران، تعداد ۴۲ عبارت را استخراج کردند و سپس هر عبارت را به عنوان یک کارت جداگانه در برنامه Usabilitest که نرم افزاری مبتنی بر وب است وارد کردند و بعد از تکمیل دیگر گام های ضروری، لینک این ابزار دیجیتال به همراه توضیحات لازم (پیوست یک) جهت دسته بندی های کارت ها در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت که می توانستند به راحتی با drag و drop کارت ها را مطابق میل خود جا به جا و دسته بندی کنند.
 ۲. کاربران موضوعات و عبارات را به صورت گروهی سازماندهی کنند.
 - در این مرحله روش کار به این صورت بود که به دانشجویان به صورت تصادفی ۴۲ کارت داده شد تا را براساس نگرش و دیدگاه خود دسته بندی کنند، کاربران آزاد بودند که دسته بندی خود را طی انجام کار تغییر دهند و یا اگر در مورد کارتی مطمئن نبودند آن را کنار بگذارند و یا اینکه کارت ها را در چند دسته بزرگ و یا تعدادی دسته های کوچکتر قرار دهند.
 ۳. کاربران گروه های ایجاد کرده را نام گذاری کنند.
 - در این مرحله از کاربران خواسته شد برای هر گروهی که ایجاد کرده اند، نامی را انتخاب کنند، لازم به ذکر است محققان به صورت پیش فرض ۴ نام را برای دسته بندی ها در نظر گرفته بود که شرکت کنندگان می توانستند از آن ها استفاده کنند و یا نام دسته ها را مطابق میل خود تغییر داده و حتی دسته بندهای دیگری را نیز اضافه کنند.
 ۴. از کاربران سوال پرسیده شود. (این مرحله اختیاری است)
 - محققان برای این که به اطلاعات مفصل تری در استخراج مدل ذهنی شرکت کنندگان دست یابند، بعد از اتمام دسته بندی، در این گام از کاربران خواسته شد دلیل دسته بندی های خود را توضیح دهند که این کار از طریق شش سوال زیر مطرح شد:
 - آیا عبارات خیلی راحت و یا خیلی سخت بودند؟
 - آیا عباراتی وجود داشت که در دو یا چند دسته قرار گیرند؟
 - چه فکری در مورد مواردی که در دسته بندی ها قرار نگرفته اند (در صورت وجود) دارید؟
 - آیا برچسب دسته ها نیاز به تغییر داشت؟
 - آیا دسته هایی وجود داشت که به عنوان زیرشاخه های دسته های دیگر قرار گیرند؟
 - آیا دسته ای اضافه و یا حذف کردید؟
۵. در صورت لزوم، اندازه های گروهی کاربردی تر را از کاربر بخواهید.
- در این گام به کاربر توضیح داده شد که در صورت امکان و لزوم توازن را در دسته بندی خود حفظ کند.
۶. با ۱۵-۲۰ کاربر این کار را تکرار کنید.
- با تعداد بیشتر، بازده کمتری را برای هر کاربر اضافه دریافت خواهید کرد و با تعداد کمتر اطلاعات کافی ندارید که الگوی همپوشانی مدل ذهنی کاربران را استخراج کنید (نیلسن^۱، ۲۰۰۴).
- لذا جامعه آماری پژوهش حاضر را تمام دانشجویان کارشناسی ارشد دوره حضوری دانشگاه تهران تشکیل دادند که در راستای نتایج تحقیق نیلسن (۲۰۰۴) نمونه آماری پژوهش شامل ۱۵ نفر از دانشجویان کارشناسی ارشد دوره حضوری دانشگاه تهران بودند که (نیمسال دوم سال تحصیلی ۱۳۹۸-۱۳۹۹) از سیستم مدیریت یادگیری استفاده می کردند، لازم به ذکر است که افراد نمونه به صورت تصادفی ساده انتخاب شدند و قبل از مشارکت در پژوهش توضیحات و آموزش های لازم به تک تک شرکت کنندگان داده شد و شرکت کنندگان آزاد بودند هر لحظه که بخواهند از مطالعه خارج شوند.
۷. روش تجزیه و تحلیل
- برای تجزیه و تحلیل داده ها به جستجوی گروه ها، دسته ها و نام های مشترک می پردازیم که اغلب با هم زوج می شوند و از این طریق الگوی غالب و نتیجه گیری لازم را با توجه به هدف پژوهش انجام می دهیم.
- در این گام نیز برای تجزیه و تحلیل داده ها از برنامه Usabilitest استفاده می شود که این برنامه نتایج را به صورت فراوانی و درصد فراوانی دسته ها، ماتریس فاصله و خوشه بندی سلسله مراتبی دندروگرام بازخوانی می کند.
- روش های انجام کارت سورتینگ

¹ Nielsen

از دو روش فوق است، در این روش دسته‌بندی‌های اصلی ارائه شده اما شرکت کننده خود تصمیم به استفاده یا استفاده نکردن از آن‌ها می‌گیرد.

یافته‌ها

در ابتدا لازم به ذکر است که از آن‌جا که در این پژوهش از دو ابزار گردآوری اطلاعات استفاده شده است، لذا تجزیه و تحلیل یافته در دو بخش ارائه خواهد شد؛ بخش اول یافته‌های کارت سورتینگ و بخش دوم یافته‌های مصاحبه.

جدول یک فراوانی کارت‌های انتخابی شرکت‌کنندگان در هر دسته را نشان می‌دهد. همانگونه که مشاهده می‌شود ۱۴ نفر از شرکت‌کنندگان میزکار را جزء دسته پروفایل کاربری و ۱ نفر جزء دسته دسترسی سریع قرار داده است.

جدول ۱. فراوانی هر یک از کارت‌ها از نظر شرکت‌کنندگان

عناوین دسته‌ها عناوین کارت‌ها	پروفایل کاربری	دسترسی سریع	درس‌های من	ترجیحات
میزکار	۱۴	۱	۰	۰
مشخصات فردی	۱۴	۰	۱	۰
نمره‌ها	۸	۰	۷	۰
پیام‌ها	۱۵	۰	۰	۰
خروج از سایت	۱۴	۱	۰	۰
فایل‌های شخصی	۱۱	۰	۴	۰
تقویم آموزشی	۶	۷	۱	۰
ویرایش مشخصات فردی	۶	۰	۰	۹
زبان دلخواه	۳	۴	۰	۸
ترجیحات تالار گفتگو	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات ویرایشگر	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات درس	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات تقویم	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات کلیدهای امنیتی	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات پیام دهی	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات اطلاعیه‌ها	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات کوله پشتی	۰	۰	۰	۱۵
ترجیحات مدال‌ها	۰	۰	۰	۱۵
مدیریت مدال‌ها	۱	۰	۰	۱۴
شبکه اجتماعی	۰	۱۵	۰	۰
پورتال مرکز	۰	۱۵	۰	۰
خانه	۱	۱۴	۰	۰
جستجوی درس‌ها	۱	۰	۱۴	۰
راهنمای استفاده	۰	۱۵	۰	۰
فعالیت‌های اخیر هر درس	۱	۰	۱۴	۰
تالار اعلانات درس	۰	۰	۱۵	۰

^۱ Salmoni

					لینک ورود به کلاس آنلاین درس
	٪۱۰۰				پرسش و پاسخ درسی
	٪۱۰۰				فایلها و محتوای الکترونیکی درس
	٪۹۳		٪۷		گفتگوی همزمان
	٪۹۳	٪۷			تالار اخبار درس
	٪۹۳		٪۷		فعالیت‌های اخیر هر درس
	٪۹۳		٪۷		جستجوی درس‌ها
	٪۶۰		٪۴۰		رویدادهای نزدیک
٪۱۰۰					ترجیحات کوله پشتی
٪۱۰۰					ترجیحات اطلاعیه‌ها
٪۱۰۰					ترجیحات پیام‌دهی
٪۱۰۰					ترجیحات کلیدهای امنیتی
٪۱۰۰					ترجیحات مدال‌ها
٪۱۰۰					ترجیحات درس
٪۱۰۰					ترجیحات تالار گفتگو
٪۱۰۰					ترجیحات ویرایشگر
٪۱۰۰					ترجیحات تقویم
٪۹۳			٪۷		مدیریت مدال‌ها
٪۶۰			٪۴۰		ویرایش مشخصات فردی
٪۵۳		٪۲۷	٪۲۰		زبان دلخواه

و همچنین در ادامه، قسمتی از یافته‌های ماتریس فاصله نشان داده شده است، اعداد نمودار نشانگر اختلاف بین کارت‌ها در هر جفت است. هرچه عدد پایین‌تر باشد، دو کارت شباهت بیشتری دارند و هرچه تعداد آن بیشتر باشد، مقادیر متفاوت‌تر هستند، بنابراین همان گونه که مشاهده می‌شود به عنوان مثال «ترجیحات گفتگو» با «ترجیحات ویرایشگر» بیشترین شباهت را دارند و در عین حال «ترجیحات گفتگو» با «میزکار» بیشترین میزان تفاوت را از نظر شرکت‌کنندگان پژوهش داشته‌اند.

و همچنین در ادامه، قسمتی از یافته‌های ماتریس فاصله نشان داده شده است، اعداد نمودار نشانگر اختلاف بین کارت‌ها در هر جفت است. هرچه عدد پایین‌تر باشد، دو کارت شباهت بیشتری دارند و هرچه تعداد آن بیشتر باشد، مقادیر متفاوت‌تر هستند، بنابراین همان

میزکار	مشخصات فردی	نمره‌ها	پیام‌ها	خروج از سایت	فایل‌های شخصی	تقویم آموزشی	ویرایش مشخصات فردی	زبان دلخواه	ترجیحات تالار گفتگو	ترجیحات ویرایشگر
میزکار	۲	۷	۱	۲	۵	۸	۱۰	۱۳	۱۵	۱۵
مشخصات فردی		۸	۱	۲	۳	۱۰	۹	۱۲	۱۵	۱۵
نمره‌ها			۷	۸	۹	۱۲	۱۱	۱۴	۱۵	۱۵
پیام‌ها				۱	۴	۹	۹	۱۲	۱۵	۱۵
خروج از سایت					۴	۸	۱۰	۱۳	۱۵	۱۵
فایل‌های شخصی						۱۰	۱۱	۱۳	۱۵	۱۵
تقویم آموزشی							۱۴	۱۲	۱۵	۱۵
ویرایش مشخصات فردی								۶	۶	۶
زبان دلخواه									۸	۷
ترجیحات تالار گفتگو										۰

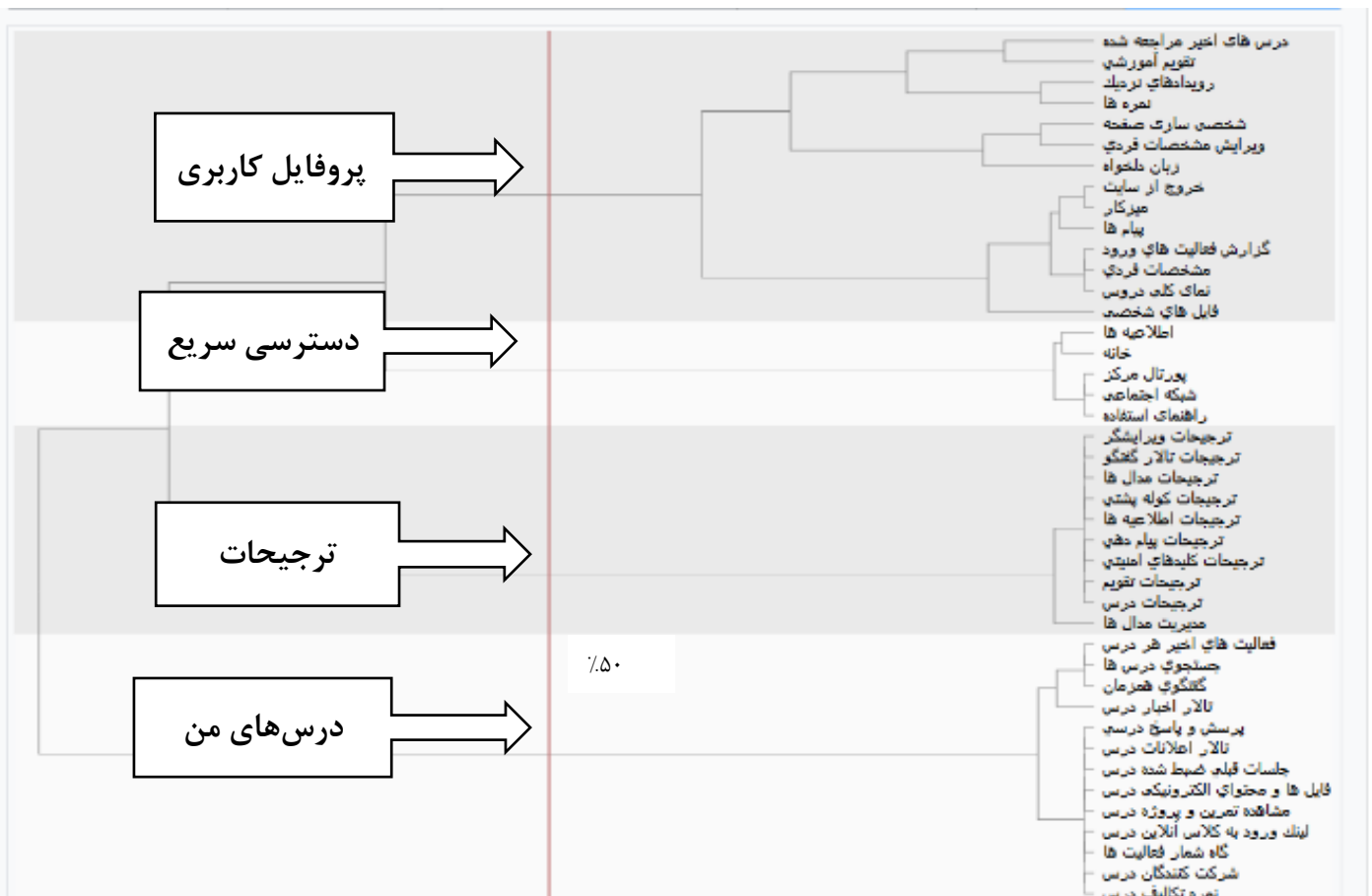
نمودار ۱. بخشی از نمودار ماتریس فاصله کارت‌ها

وقتی شباهت ها کاهش می‌یابد، خوشه‌های کوچک‌تر ترکیب شده و تشکیل خوشه‌های بزرگ‌تر را می‌دهند، در این نمودار ارتفاع هر یک از خوشه‌ها بیانگر آن است که دو خوشه مورد نظر در چه نقطه‌هایی با یکدیگر ترکیب شده‌اند و همچنین خط عمودی قرمز رنگ خط شاخص تفسیر است که برای دیدن گروه بندی منطقی می‌توان با کلیک بر فضای خالی نمودار مکان آن را تنظیم کرد که در این نمودار برای ارائه یک دسته بندی منطقی از گروه بندی کاربران وسط نمودار (۵۰٪) در نظر گرفته شده است. همان گونه که در نمودار یک مشاهده می‌شود، کارت‌های مورد بررسی توسط نیمی از شرکت کنندگان منجر به شکل‌گیری ۴ خوشه شده است که عبارتند از: «پروفایل کاربری»، «دسترسی سریع»، «درس‌های من» و «ترجیحات» (لازم به ذکر است که محدوده خوشه‌ها از طریق رنگ‌های سفید و نوک مدادی تصویر قابل جداسازی است).

نمودار ۲. خوشه بندی سلسله مراتبی کارت ها

به منظور تحلیل خوشه‌ای سلسله مراتبی نمودار دندوگرام کارت‌های پژوهش توسط برنامه Usabiltest ترسیم شد. به عبارت دیگر الگوریتم‌های خوشه‌بندی سلسله مراتبی، داده‌ها را به صورت یک درخت نمایش می‌دهد که به این درخت سلسله مراتبی دندوگرام می‌گویند. دندوگرام مرکب از لایه‌هایی از گره‌ها است که هر کدام یک خوشه را نمایش می‌دهند. دندوگرام‌ها برای تجسم نتایج یک تجزیه و تحلیل خوشه‌ای سلسله مراتبی استفاده می‌شوند که ممکن است بینشی درباره موضوعات سطح بالا ارائه دهند (ریگی و همکاران^۱، ۲۰۱۳) که هدف از آن گروه بندی کارت‌هایی است که از نظر شرکت کنندگان در مطالعه بیشترین شباهت را به هم دارند و لذا در یک دسته جای گرفته‌اند.

بنابراین همان طور که در نمودار سلسله مراتبی قابل مشاهده است، هر کارت به عنوان یک شاخه در نظر گرفته می‌شود سپس کارت‌هایی که بیشترین شباهت را دارند، دسته‌بندی شده و این دسته‌های اولیه خوشه‌های کوچک را تشکیل می‌دهند، در نهایت



¹ Righi et al

در انتها یافته های جدول ۳ که به مقایسه وضعیت دسته بندی های کنندگان منطبق با دسته بندی های صورت گرفته در سامانه صورت گرفته در سامانه و دسته بندی های شرکت کنندگان می- پردازد، نشان می دهد که در مورد ۶ کارت مدل ذهنی شرکت

جدول ۳. وضعیت انطباق دسته بندی شرکت کنندگان و سامانه

ردیف	دسته بندی سیستم مدیریت یادگیری الکترونیکی	دسته بندی کاربران	کارت های حذف شده دسته	کارت های اضافه شده دسته
۱	<p>پروفایل کاربری</p> <ul style="list-style-type: none"> • میز کار • مشخصات فردی • نمره ها • ترجیحات (ترجیحات اطلاعیه ها، ترجیحات پیام دهی، ترجیحات کلیدهای امنیتی، ترجیحات مدل، ترجیحات درس، ترجیحات تالار گفتگو، ترجیحات ویرایشگر، ترجیحات تقویم، مدیریت مدل ها، ویرایش مشخصات فردی، زبان دلخواه) • خروج از سایت • فایل های شخصی • نمای کلی دروس • شخصی سازی صفحه • درس های اخیر مراجعه شده • گاه شمار فعالیت ها • تقویم • پیام • رویدادهای نزدیک • گزارش فعالیت های ورود 	<p>کارت های حذف شده دسته</p> <ul style="list-style-type: none"> • ترجیحات (به عنوان دسته جداگانه در نظر گرفته شده است) • درس های اخیر • گاه شمار فعالیت ها • تقویم • رویدادهای نزدیک 	کارت های اضافه شده دسته	
۲	<p>دسترسی سریع</p> <ul style="list-style-type: none"> • شبکه اجتماعی • تقویم آموزشی • پورتال مرکز <p>درس های من</p> <ul style="list-style-type: none"> • شرکت کنندگان • نمره تکالیف درس • تالار اعلانات • جلسات قبلی ضبط شده درس • مشاهده تمرین • لینک ورود به کلاس • پرسش و پاسخ 			<ul style="list-style-type: none"> • راهنمای استفاده • خانه • اطلاعیه ها • درس های اخیر مراجعه شده
۳	<ul style="list-style-type: none"> • محتویات الکترونیکی • گفتگوی همزمان • تالار اخبار • فعالیت های اخیر • جستجوی درس • رویدادهای نزدیک • راهنما • تقویم آموزشی 	<ul style="list-style-type: none"> • راهنمای استفاده • تقویم آموزشی 		<ul style="list-style-type: none"> • درس های اخیر مراجعه شده • گاه شمار فعالیت ها

میزان تاکید و مجموع تعداد تاکیدات در ۱۵ مصاحبه، در جدول زیر نشان داده شده است.

جدول ۴. یافته های حاصل از مصاحبه بخش یک

تعداد	کد مصاحبه شونده	کارت	پرسش
۷	P1, P3, P4, P7, P10, P12, P15	ترجیحات کلیدهای امنیتی	آیا عبارت خیلی راحت و یا خیلی سخت بودند؟ (جواب عبارات خیلی سخت)
۸	P2, P4, P5, P8, P10, P12, P13, P15	مدیریت مدالها	
۷	P6, P7, P8, P10, P12, P13, P15	ترجیحات مدالها	
۱۲	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P13	ترجیحات کوله پشتی	
۶	P1, P7, P8, P9, P11, P12	ترجیحات ویرایشگر	
۵	P2, P5, P8, P9, P10	گاه شمار فعالیت	
۹	P3, P4, P5, P6, P7, P10, P11, P13, P14	رویدادهای نزدیک	آیا عباراتی وجود داشت که در دو یا چند دسته قرار گیرند؟
۶	P1, P3, P5, P7, P8, P12	نمره ها	
۵	P2, P4, P6, P14, P15	تقویم آموزشی	
۶	P5, P7, P8, P11, P12, P14	درسهای اخیر مراجعه شده	
۵	P2, P7, P10, P14, P15	شخصی سازی صفحه	
۶	P1, P3, P4, P5, P8, P12	زبان دلخواه	
-	-	-	چه فکری در مورد مواردی که در دسته بندیها قرار نگرفته اند (در صورت وجود) دارید؟

همچنین ۵ نفر از شرکت کنندگان کارت که عبارت «گاه شمار فعالیتها» در آن ذکر شده بود را جزء عبارات سخت بیان کردند، یکی از شرکت کنندگان این طور بیان کرده که «من می دانم گاه شمار فعالیتها یعنی چی، اما تفاوت آن را با تقویم آموزشی متوجه نشدم، من فکر می کنم کارکرد این دو یکی است».

در انتها نیز به ترتیب ۹، ۶، ۵، ۶، ۵، ۶ نفر از شرکت کنندگان عبارات «رویدادهای نزدیک»، «نمرهها»، «تقویم آموزشی»، «درسهای اخیر مراجعه شده»، «شخصی سازی صفحه» و «زبان دلخواه» را جزء کارت هایی ذکر کردند که می توانند در دو یا چند دسته قرار گیرند، به عنوان نمونه شرکت کننده هفت (P7) بیان کرد که عبارات «رویدادهای نزدیک»، «نمرهها» و «درسهای اخیر شرکت کننده» از جمله موارد است که به نظر من می توانند در هر دو دسته «پروفایل کاری» و «درسهای من» قرار گیرند.

تحلیل مصاحبه ها پس از بررسی پاسخ شرکت کنندگان به سوالات مصاحبه، محققان به استخراج نکات و دسته بندی آنان پرداختند. این نکات به همراه

با توجه به یافته های جدول ۴، به ترتیب ۶، ۱۲، ۷، ۸، ۷ فرد عبارات «کلیدهای امنیتی»، «مدیریت مدالها»، «ترجیحات مدالها»، «ترجیحات کوله پشتی» و «ترجیحات ویرایشگر» را سخت بیان کرده اند، یکی از شرکت کنندگان بیان کرده که «به نظر من اولاً اگر به جای کلمه «ترجیحات» که در نام دسته و در عبارات موجود بر روی این کارتها بیان شده، کلمه «تنظیمات» آورده شود برای من ملموس تر و قابل درک تر باشد و دوماً من این عبارات را در سامانه ایلرن دانشگاه دیده ام حتی از روی کنجکاو می یکی دو مورد از آن ها را بررسی کرده ام، اما متوجه نشدم این عبارات یعنی چه و حتی چه کاربردی دارند، اما با توجه به این که ابتدای این عبارات کلمه «ترجیحات» آمده، من فکر می کنم بهترین مکان برای این ها، دسته «ترجیحات» باشد».

جدول ۵. یافته های حاصل از مصاحبه بخش دو

تعداد	کد مصاحبه شونده	دسته	پرسش
۱۰	P1, P3, P4, P6, P7, P8, P11, P12, P13, P14	تنظیمات به جای ترجیحات	آیا برچسب دسته ها نیاز به تغییر داشت؟
۱۲	P1, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P10, P11, P12, P14, P15	ترجیحات زیرشاخه پروفایل کاربری	آیا دسته هایی وجود داشت که به عنوان زیرشاخه های دسته های دیگر قرار گیرند؟
-	-	-	آیا دسته ای اضافه و یا حذف کردید؟

نشان می‌دهد که از ۴۲ کارت مورد بررسی در ۳۶ کارت (۸۵٪) انطباق کامل میان دسته‌بندی سامانه و مدل ذهنی شرکت‌کنندگان وجود دارد و از ۱۵٪ (۶ کارت) باقی مانده نیز نتایج مرحله کارت سورتینگ و مرحله مصاحبه نشان می‌دهد که تنها دو کارت «درس‌های اخیر مراجعه شده» و «راهنمای استفاده» است که هیچ گونه همخوانی بین دسته‌بندی شرکت‌کنندگان و دسته‌بندی سامانه وجود ندارد؛ به عنوان نمونه همه شرکت‌کنندگان مطابق مدل ذهنی خود «راهنمای استفاده» را در دسته «دسترسی سریع» قرار می‌دهند، در حالی که این کارت در دسته بندی سامانه در بخش «درس‌های من» قرار دارد. یافته‌های پژوهش رحمانی (۱۳۹۸) نشان می‌دهد که در بخش قابلیت‌های راهنما امکان وجود فهرست یا راهنماهای کامل برای استفاده از امکانات مختلف سامانه، موجب بیشترین نارضایتی دانشجویان از این بخش شده است و باعث شده مدل ذهنی دانشجویان تفاوت زیادی با امکانات سامانه داشته باشد.

همچنین در مواردی نتایج مصاحبه نشان می‌دهد که شرکت‌کنندگان برخی کارت‌ها را جزء مواردی می‌دانند که می‌توانند در دو یا سه دسته قرار گیرند که از جمله آن‌ها به ترتیب ۹، ۵، ۶، ۶، ۶ نفر از شرکت‌کنندگان کارت‌های «رویدادهای نزدیک»، «نمره-ها»، «تقویم آموزشی»، «درس‌های اخیر مراجعه شده»، «شخصی‌سازی صفحه»، «زبان دلخواه» هستند، این مسئله نکته-ای است که در مقایسه وضعیت انطباق دسته‌بندی سامانه و دسته-شرکت‌کنندگان باید در نظر بگیریم، به طور مثال در مرحله کارت سورتینگ؛ ۶۰٪ از شرکت‌کنندگان کارت «رویدادهای نزدیک» را در دسته «درس‌های من» قرار داده و ۴۰ درصد از شرکت‌کنندگان این کارت را جزء دسته «پروفایل کاربری» می‌دانند اما داده‌های بخش مصاحبه نشان می‌دهد که ۹ نفر از شرکت‌کنندگان (۶۰٪) کارت «رویدادهای نزدیک» را جزء مواردی می‌دانند که می‌تواند در دو دسته «پروفایل کاربری» یا «درس‌های من» قرار داده شود، و در حال حاضر نیز کارت «رویدادهای نزدیک» در سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی در دسته‌های «پروفایل کاربری» و «درس-های من» قرار دارد.

در پایان با توجه به این که در هنگام نوشتن این مقاله بیماری همه گیر کووید ۱۹ باعث ایجاد جهشی سریع به سمت یادگیری الکترونیکی در تمام دانشگاه‌های سطح جهان از جمله دانشگاه‌های سطح کشور شده است و از آن جا که فرآیند یادگیری الکترونیکی و میزان موفقیت آموزش الکترونیکی در دانشگاه‌های سطح کشور تنها به سیستم مدیریت یادگیری بستگی ندارد بلکه به عواملی مانند نحوه تعامل کاربران با سامانه، میزان رضایت‌مندی آنان، میزان مطابقت ابزارهای سیستم با مدل ذهنی کاربران هم وابسته

مطابق جدول ۵ در خصوص برچسب به کار رفته برای نام‌گذاری دسته‌ها، ۱۰ نفر از شرکت‌کنندگان (۶۶٪) عبارت «تنظیمات» را به جای «ترجیحات» برای دسته مربوطه مناسب‌تر دانسته‌اند. همچنین ۸۰٪ از افراد دسته «ترجیحات» را به عنوان زیرشاخه دسته «پروفایل کاربری» مطرح کرده‌اند. شرکت پانزده (P15) این چنین بیان کرد: «ارتباط بین «پروفایل کاربری» و «ترجیحات»، یک جور ارتباط اعم و اخص است و «پروفایل کاربری» می‌تواند شامل «ترجیحات» نیز باشد، البته می‌تواند به صورت جداگانه هم در نظر گرفته شود، اما در این حالت صفحه اول وب سایت شلوغ می‌شود و ارتباط گرفتن با آن سخت‌تر می‌شود».

نتیجه‌گیری

این پژوهش با هدف میزان انطباق مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران انجام شد، لذا یافته‌های حاصل از پژوهش نشان می‌دهد که شرکت‌کنندگان با ارائه محتویات سیستم مدیریت یادگیری الکترونیکی دانشگاه تهران در ۴ دسته بندی ارائه شده در پژوهش موافق هستند و براساس دیدگاه ۸۰ درصد از آن‌ها دسته «ترجیحات» بهتر است به عنوان یکی از زیرشاخه‌های دسته «پروفایل کاربری» در نظر گرفته شود. که در حال حاضر در سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی دانشگاه تهران نیز ما سه دسته اصلی «پروفایل کاربری»، «دسترسی سریع» و «درس‌های من» را مشاهده می‌کنیم که بخش «ترجیحات» به صورت یک دسته فرعی در دسته «پروفایل کاربری» آورده شده است. همچنین در خصوص برچسب دسته-بندی‌های محتوای سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی دانشگاه تهران، ۶۶ درصد از شرکت‌کنندگان بیان کرده‌اند که کلمه «تنظیمات» جایگزین کلمه «ترجیحات» شود. نتایج پژوهش کیا، فاضلیان و خوش‌نشین (۱۳۹۴) نیز نشان داد که کیفیت سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران از نظر دانشجویان بالاتر از سطح میانگین است و نتایج و ننتزل و همکاران (۲۰۱۵) نیز که با ابزار کارت سورتینگ صورت گرفته بود نشان می‌دهد که ساختار وب سایت با مدل ذهنی کاربران سایت منطبق و دسته بندی‌های موجود در وب سایت مورد تایید کاربران هستند.

همچنین نتایج حاصل از وضعیت کارت‌ها و عبارات براساس مدل ذهنی شرکت‌کنندگان نشان می‌دهد که برای برخی از آنان کارت-های «ترجیحات کلیدهای امنیتی» (۴۶٪)، «مدیریت مدال‌ها» (۵۳٪)، «ترجیحات مدال‌ها» (۴۶٪)، «ترجیحات کوله پشتی» (۸۰٪)، «ترجیحات ویرایشگر» (۴۰٪) و «گاه شمار فعالیت» (۳۳٪) سخت و ناآشنا بوده و از کارکرد آن‌ها بی اطلاع بوده‌اند. اما نتایج میزان انطباق دسته‌بندی‌های صورت گرفته در ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران با مدل ذهنی دانشجویان

در انتها با توجه به این که پژوهش در این حوزه کم است و از سمتی ضرورت آگاهی و درک مدل ذهنی کاربران برای ارتقای وضعیت یادگیری الکترونیکی و سیستم‌های مدیریت یادگیری در دانشگاه‌های کشور بیش از پیش احساس می‌شود؛ این مقاله می‌تواند به عنوان یک عامل محرک برای تفکر بیشتر و تحقیق در زمینه‌های مختلف این حوزه در مقیاس‌های بزرگتر شود، بنابراین پیشنهادات پژوهشی زیر بیان می‌شوند:

- بررسی وضعیت انطباق مدل ذهنی دانشجویان دانشگاه تهران با سایر روش‌ها و تکنیک‌ها؛
- بررسی وضعیت انطباق مدل ذهنی اساتید دانشگاه تهران با سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی؛ و
- بررسی وضعیت انطباق مدل ذهنی دانشجویان و اساتید سایر دانشگاه با سامانه مدیریت یادگیری.

تعارض منافع

گزارش نشده است.

منبع حمایت کننده

گزارش نشده است.

است، و به نوعی مهم‌ترین عامل برای تعیین میزان پذیرش و موفقیت یک نظام کاربران آن هستند، بنابراین طراحان و مدیران این سامانه‌ها در نظام آموزشی می‌توانند با در نظر داشتن این نکته، امکانات و ساختار سامانه‌ها را طوری قرار دهند که بیشترین تطابق و همسویی را با مدل‌های ذهنی کاربران داشته باشد. با این کار می‌توان قابلیت‌های کارآمدتری را در سیستم‌های مدیریت یادگیری پیاده‌سازی و زمینه افزایش رضایت کاربران را در سطح دانشگاه‌ها را نیز فراهم کرد.

لذا نتایج پژوهش حاضر می‌تواند باعث ارائه پیشنهادات زیر جهت ارتقای عملکرد سیستم مدیریت یادگیری به مسئولین و متولیان امر یادگیری الکترونیکی در دانشگاه تهران شود.

- راهنماهای موجود به صورت متنی، فیلم و تصویری باید در صفحات ابتدایی و یا بخش‌هایی قرار گیرند که بیشتر کاربران انتظار دارند (مطابق یافته‌های پژوهش بخش «جستجوی سریع»)، در واقع در دسترس قرار دادن این راهنماها در جایی که بیشتر کاربران انتظار دارند می‌تواند به بهبود عملکرد سامانه کمک شایانی کند.
- در سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران به بحث «شخصی سازی» بیشتر توجه شود تا کاربران با سلیقه و مدل ذهنی خود بتوانند به آسانی با سامانه ارتباط برقرار کنند. (همان طور که نتایج پژوهش نشان می‌دهد که کاربران جایگاه بعضی کارت‌ها را در بیش از دو مکان بیان کردند)
- جلساتی بین مدیران سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران و دانشجویان تشکیل شود، تا با نگرش و خواسته‌های دانشجویان آشنایی بیشتری فراهم شود.
- جهت آشنایی با ساختار و استفاده موثرتر از سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران کارگاه‌های آموزشی بیشتری برای دانشجویان در بازه‌های زمانی گوناگون برگزار شود (کارکرد بعضی بخش‌ها مانند مدیریت مدال‌ها، ترجیحات کوله‌پستی و غیره برای کاربران روشن نیست).

از آنجا که مدل ذهنی دانشجویان بر تعامل با سیستم‌های مدیریت یادگیری تاثیر دارد؛ پژوهش در این زمینه ضمن درک بهتر مدل ذهنی آنان می‌تواند راهگشای مناسبی برای ارتقای وضعیت آموزش الکترونیک و سیستم‌های مدیریت یادگیری در دانشگاه‌های کشور باشد.

References

- Berking, P., Gallagher, S., (2016). "Choosing a learning management system". *Advanced Distributed Learning (ADL) Co-Laboratories*, (2.4).
- Elahian Firooz, S., Khazai, K., (2011). Extent of components of e-course development criteria in the educational content of virtual public universities in Iran, *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 2 (6), 141-162. (In Persian).
- Gatsou, C., Politis, A., Zevgolis, D., (2012). The importance of mobile interface icons on user interaction, *International Journal of Computer Science and Applications* 9: 92-107.
- Jamshidi Kia, S.; Fazelian, P.; Khoshneshin, Z. (2015). Evaluation of learning management system of e-learning center of Tehran University, *Journal of Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 1 (21), 19-36. (In Persian).
- Janice Jih, H., Charles Reeves, T., (1992). *Mental Models: A Research Focus for Interactive Learning Systems*, *Educational Technology Research and Development*, 40(3), 39-53. Retrieved May 24, 2020. <https://www.jstor.org/stable/30220012>
- Jones, W., Pirolli, P., Card, S. K., Fidel, R., Gershon, N., Morville, P. ... & Russell, D. M., (2006). "It's about the information stupid!" why we need a separate field of human-information interaction. In *CHI'06 extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 65-68).
- Kazempour, Z., Nakhoda, M., Mirzabeigi, M., Naghshineh, N., (2017). The Relationship between the Post-Graduate Students of Isfahan University of Medical Sciences, Iran, *Mental Models and Their Web Searching Behavior*. *Health Inf Manage*, 14 (5), 217-223. (In Persian).
- Khoshnood, F., Kiani Sarkaleh, M., Bani Ardalan, M., & Ebrahimi Atani, R., (2012). Study of learning management systems in e-learning and their comparison, *The Second National Conference on Software Engineering*, Lahijan Azad University, Lahijan. <https://civilica.com/doc/184935/> (In Persian).
- Kosak, L., Manning, D., Dobson, E., Rogerson, L., Cotnam, S., Colaric, S., & McFadden, C. (2004). Prepared to teach online? Perspectives of faculty in the University of North Carolina System, *Online Journal of Distance Learning Administration*, 7(3).
- Mansoorian, Y., (2003). A Review of User Research in Web-Based Information Retrieval Studies, *Library and Information Science*, 6 (3), 1 - 22. (In Persian).
- Najafi, E., Afraze, A., & Najafi, E., (2007). Investigating the causes of inefficiency of user guides in further adapting users' mental models to software produced according to IEEE-1063 standard, 4th International Conference on Information and Communication Technology Management, Tehran, Nedaye Eqtesad Bamdad
- . https://www.civilica.com/Paper-ICTM04-ICTM04_013.html (In Persian).
- Nielsen, J., (2004). *Card Sorting: How Many Users to Test*, <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-how-many-users-to-test/?lm=card-sorting-definition&pt=article>.
- Rajabali Bigo, R., Fattahi, R., Parikh, M., (2016). Development and Evolution of the Concept of Mental Model in the Context of Information Systems: From a General Perspective to Performance Prediction, *Journal of Library and Information Science Studies*, 16, 1-18. (In Persian).
- Rahmani, M., (2019). Study of the conformity of students' mental model with the e-learning system of Shahid Beheshti University of Tehran, *Information Management*, 5 (1), (In Persian).
- Rahrovani, S., Mirzabeigi, M., Abbaspour, J., (2018). Investigating Factors Affecting on the Users' Mental Models of Icons in Digital Library Software, *Journal of Information Processing and Management*. 33 (2) :489-516. (In Persian).
- Righi, C., James, J., Beasley, M., Day, D. L., Fox, J. E., Gieber, J., Ruby, L. (2013). Card sort analysis best practices. *Journal of Usability Studies*, 8(3), 69-89.
- Rogers, E. M., (1995). *Diffusion of innovations*. New York: The Free Press.
- Schmettow, M., & Sommer, J., (2016). Linking card sorting to browsing performance – are congruent municipal websites more efficient to use?, *Behavior & Information Technology*, 35:6, 452-470, DOI: 10.1080/0144929X.2016.1157207
- Sejzi, A. A., & Aris, B., (2013). Learning Management System (LMS) and Learning Content Management System (LCMS) at Virtual University. In 2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE), Johor, Malaysia. <http://www.isqae.com>.
- Sherwin, K., (2018). *Card Sorting: Uncover Users' Mental Models for Better Information Architecture*. <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-definition/>

- Spencer, D., (2009). Card Sorting: Designing Usable Categories. New York: Rosenfeld Media
- Stagers, N., & Norcio, A. F., (1993). Mental models: concepts for human-computer interaction research, *International Journal of Man-Machine Studies*, 38(4), 299-305.
- Suaiman, M., Meadow, J., (1995). Icons and OPACs. *New Library World*. 96 (4): 11 – 14.
- Torrisi-Steele, G., Atkinson, T., (2020). Instructors and Students on the same page: Usability of Instructor Loaded resources in LMS sites. DOI: 10.21125/edulearn.2020.1726
- Tullis, T., Wood, L., (2004). How Many Users Are Enough for a Card-Sorting **Study**? Usability Professionals Association (UPA) 2004 Conference, Minneapolis, MN, June 7-11, 2004.
- Wentzela, J., Müllerb, F., Beerlage-de Jonga, N., van Gemert-Pijnen, J., (2016). Card sorting to evaluate the robustness of the information architecture of a protocol website. *International Journal of Medical Informatics*. 86, 71-81.
- Westbrook, L., (2006). Mental models: a theoretical overview and preliminary study. *Journal of Information Science*, 32 (2), 563-579. DOI: 10.1177/01655515068134
- Xie, B., Zhou, J., Wang, H., (2017). How influential are mental models on interaction performance? Exploring the gap between users' and designers' mental models through a new quantitative method. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2017.
- Zandi, S., Abedi, D., Yousefi, A. R., Changiz, T., Yamani, N., Kabiri, P., (2004). Familiarity with e-learning as a new educational technology and its integration in medical educational programs. *Iranian Journal of Education in Medical Sciences*, 11, 61-72. (In Persian).
- Zareyi Zevaraki, E., (2010). Measuring and evaluating Elearning: case report of ELearning Course of Computer Engineering field. K. N. Toosi University of Technology. 6th National Conference and 3rd International Conference on Electronic Learning and Learning, Tehran University of Technology Electronic Education Center. (in Persian)

با سلام و احترام

ضمن تشکر و سپاس برای شرکت در این پژوهش که با هدف «مطالعه میزان انطباق مدل ذهنی دانشجویان با ساختار سیستم مدیریت یادگیری دانشگاه تهران (سامانه ایلرن) و با استفاده از روش کارت سورتینگ» انجام می شود، به اطلاع می رساند دسته بندی کارت ها نهایت ۱۵ تا ۲۰ دقیقه از زمان شما را خواهد گرفت، اما آگاهی از نظرات شما در راستای ارائه خدمات بهتر بسیار ارزشمند خواهد بود، همچنین لازم به ذکر است که نظرات شما به صورت محرمانه در نظر گرفته خواهد شد. برای شروع کار لطفاً به لینک مراجعه نمایید.

<https://www.usabilitest.com/ux6Qq7N>

در گام اول:

بعد از ورود به صفحه یک بار به کارت ها نگاه کنید، لطفاً کارت هایی را که از نظر شما به یکدیگر تعلق دارند را با عمل «دراپ» و «دراگ» در یک دسته قرار دهد. شما می توانید در حین فرآیند مرتب سازی کارت ها (کارت سورتینگ) نظر خود را تغییر دهید و آنها را از دسته ای به دسته دیگر جا به جا کنید، برخی از دسته ها می توانند کوچک و برخی بزرگ باشند. همچنین اگر در مورد یک کارت مطمئن نیستید یا نمی دانید معنی آن چیست آن را کنار بگذارید.

در گام دوم:

بعد از اتمام دسته بندی، لطفاً نامی را برای هر دسته انتخاب نمایید. محققان به صورت پیش فرض ۴ نام برای دسته بندی ها ایجاد کرده اند، شما در این مرحله می توانید نام این دسته ها را به کلی تغییر داده و حتی دسته های دیگری را اضافه نمایید. خواهشمند است اگر در گام اول در خصوص کارتی مطمئن نبودید و آن را کنار گذاشتید، در این مرحله یک دسته به نام «ناشناخته» یا «مطمئن نیستم» ایجاد کرده و کارت ها را در داخل این دسته بندی قرار دهید. (برای ایجاد دسته بندی جدید، می توانید در فضای خالی وسط صفحه کلیک کنید تا دسته جدید ایجاد شود).

در گام سوم

بعد از اتمام دسته بندی و نام گذاری کارت ها، گزینه «اتمام» را کلیک نمایید.

در انتها ضمن خسته نباشید خواهشمند است به شش سوال زیر پاسخ دهید.

۱. آیا عبارت خیلی راحت و یا خیلی سخت بودند؟
۲. آیا عباراتی وجود داشت که در دو یا چند دسته قرار گیرند؟
۳. چه فکری در مورد مواردی که در دسته بندی ها قرار نگرفته اند (در صورت وجود) دارید؟
۴. آیا برچسب دسته ها نیاز به تغییر داشت؟
۵. آیا دسته هایی وجود داشت که به عنوان زیرشاخه های دسته های دیگر قرار گیرند؟
۶. آیا دسته ای اضافه و یا حذف کردید؟

با سپاس از همراهی شما