

طراحی، اجرا و ارزیابی اپلیکیشن کوئیز آنلاین آزمون بر مبنای مدل پذیرش فناوری: یک مطالعه پایلوت

طاهره غلامی^۱، علی خانی جیحونی^۲، محسن رضانی^۳، افسانه قاسمی^۴، علی اصغر خالقی^۴، نوید علی نژاد^۵

۱. کارشناسی ارشد، ارگونومی، گروه بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.
۲. دکترای تخصصی، آموزش بهداشت و ارتقاء سلامت، گروه بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.
۳. کارشناسی ارشد، کامپیوتر (نرم افزار)، اداره آمار و فناوری اطلاعات، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.
۴. گروه طب اورژانس، دانشکده پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.
۵. دکترای تخصصی، مهندسی بهداشت محیط، گروه بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.

چکیده

نویسنده مسئول: طاهره غلامی، کارشناسی ارشد، ارگونومی، گروه بهداشت عمومی، دانشکده بهداشت، دانشگاه علوم پزشکی فسا، فسا، ایران.

ORCID:
0000-0002-8170-3730
Email :
gholamitahereh@yahoo.com

مقدمه: پذیرش و قصد استفاده از دستگاه تلفن همراه در ارزشیابی موضوع مورد علاقه روزافزون در زمینه آموزش است. اگرچه مطالعات قابل توجهی در مورد پذیرش یادگیری موبایل و ارزشیابی مبتنی بر موبایل وجود دارد، اما تحقیقات کمی در مورد طراحی اپلیکیشن و عوامل محرک مؤثر بر قصد دانشجویان برای استفاده از فناوری های تلفن همراه برای اهداف ارزیابی وجود دارد. هدف از این مطالعه طراحی، اجرا و ارزیابی نرم افزار کوئیز آنلاین آزمون بر مبنای مدل پذیرش فناوری می باشد.

روش ها: کوئیزهای کلاسی دو درس از رشته کارشناسی بهداشت عمومی (بهداشت روان و اعتیاد و بهداشت حرفه ای) ورودی های ۱۳۹۴ و ۱۳۹۵ (۳۵ دانشجوی) با استفاده از اپلیکیشن مذکور برگزار شد. برای استفاده از مدل پذیرش فناوری جهت بررسی قصد رفتاری دانشجویان از سازه های محتوا، فناوری، سهولت استفاده شده، سودمندی استفاده شده، بازخورد شناختی و نگرش استفاده شد. داده ها با استفاده از روش آماری همبستگی پیرسون در نرم افزار SPSS تجزیه و تحلیل شدند.

یافته ها: نتایج نشان دادند که سازه های مختلف مدل پذیرش فناوری مانند سودمندی استفاده درک شده ($P=0/009$ ، $Value=0/415$ ، $r=0/379$ ، $P-Value=0/043$)، سهولت استفاده درک شده ($r=0/336$ ، $P-Value=0/023$)، نگرش ($r=0/336$ ، $P-Value=0/023$)، بازخورد شناختی ($r=0/351$ ، $P-Value=0/035$)، فناوری ($r=0/358$ ، $P-Value=0/035$)، با قصد رفتاری همبستگی مستقیم دارد اما محتوا با قصد رفتاری همبستگی ندارد ($r=0/089$ ، $P-Value=0/610$).

نتیجه گیری: نتایج نشان داد که دانشجویان به استفاده از اپلیکیشن مذکور تمایل داشتند و انجام ارزشیابی به وسیله اپلیکیشن آزمون می تواند اطمینان خاطر بیشتری را به مدیران، مربیان، دانشجویان در خصوص انجام صحیح تر، کم هزینه تر، دقیق تر و سریع تر آن بدهد.

کلیدواژه ها: ارزیابی فرایند، ارزشیابی، الگوی پذیرش فناوری، قصد رفتاری برای استفاده.

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت مقاله: ۹۸/۲۰ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۷/۱۸

ارجاع: غلامی طاهره، خانی جیحونی علی، رضانی محسن، قاسمی افسانه، خالقی علی اصغر، علی نژاد نوید. طراحی، اجرا و ارزیابی اپلیکیشن کوئیز آنلاین آزمون بر مبنای مدل پذیرش فناوری: یک مطالعه پایلوت. راهبردهای توسعه در آموزش پزشکی. ۱۴۰۰؛ ۳۸(۳): ۴۲-۵۰.

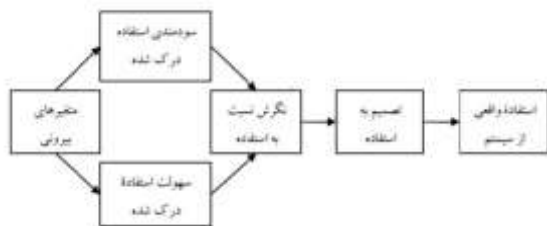
مقدمه

رشد سریع فن آوری های تلفن همراه و بی سیم منجر به استفاده بیشتر از دستگاه های تلفن همراه در آموزش شده است. این روند فرصت های جدیدی را برای یادگیری و ارزیابی به وسیله موبایل فراهم می کند (۲،۱).

ارزیابی مبتنی بر موبایل (Mobile Based Assessment (MBA): یک شیوه ارزیابی نسبتاً جدید است که از طریق فناوری های بی سیم و دستگاه های تلفن همراه ارائه می شود. MBA، دقیقاً مانند ارزیابی مبتنی بر کاغذ یا رایانه، داده های تجربی در مورد یادگیری دانشجویان را به منظور ارزیابی آنها، خود فرایند یادگیری یا هر دو، با هدف بهبود یادگیری جمع آوری و بررسی می کند (۴،۳). علاوه بر این، فناوری های تلفن همراه قابلیت ها و فرصت های جدید و پیشرفته ای را برای ارزیابی یادگیری فراهم می کنند (۵). بسیاری از کاربردهای موفقیت آمیز MBA در داخل کلاس های درس گزارش شده است که جایگزین آزمون های مبتنی بر کاغذ یا وب شده اند (۶). اکثر مطالعات در مورد استفاده از MBA، تجربیات مثبت دانشجویان، افزایش علاقه به یادگیری و بهبود نتایج یادگیری را نیز گزارش کرده اند (۷،۴). با این حال، مطالعاتی نیز وجود دارد که نشان می دهد آزمون های مبتنی بر وب و پورتفولیوها برای ارزیابی های کلی و جمع بندی نهایی، از ترجیحات دانشجویان نیستند (۹،۸). همچنین، مطالعات متعددی نیز اشکالات و محدودیت های بی شماری در استفاده از دستگاه های تلفن همراه در یادگیری و ارزیابی را بیان کرده اند مانند اندازه کوچک صفحه نمایش با مشکلات ورودی اطلاعات، بار شناختی بالا به دلیل بارگذاری اطلاعات از دنیای واقعی و دیجیتال، مشکل در تمرکز (۱۰-۱۳).

یک عامل مهم برای موفقیت هر سیستم اطلاعاتی یا اجرایی، پذیرش آن توسط کاربران است. یکی از مدل های معتبر و ثبت شده که به مسئله چگونگی پذیرش و استفاده کاربران از فناوری می پردازد، مدل پذیرش فناوری (TAM)

Technology acceptance model است (۱۵،۱۴). مدل TAM در اواخر دهه ۱۹۸۰ توسط Davis ارائه شد. الگوی مذکور استفاده واقعی از یک فناوری جدید را به وسیله تمایل رفتاری و قصد فرد برای استفاده از یک فناوری تعیین می کند. Davis بیان کرد که برای پذیرش یک فناوری، باید دو عامل سهولت استفاده درک شده و سودمندی درک شده آن فناوری را در نظر گرفت. زیرا این دو عامل بر نگرش افراد نسبت به استفاده از یک فناوری تاثیر می گذارند و موجب تصمیم گیری برای استفاده از آن فناوری می شوند و در نهایت عمل استفاده صورت می گیرد (۱۶). همچنین در این مدل سهولت استفاده از یک فناوری شاید بر درک افراد از سودمندی آن سیستم تاثیر بگذارد. به عبارت دیگر هنگامی که افراد استفاده از یک سیستم را راحت و آسان درک کنند، میزان درک آن ها از مفید بودن آن سیستم هم افزایش می یابد (۱۴).



شکل ۱- الگوی پذیرش فناوری (۱۴)

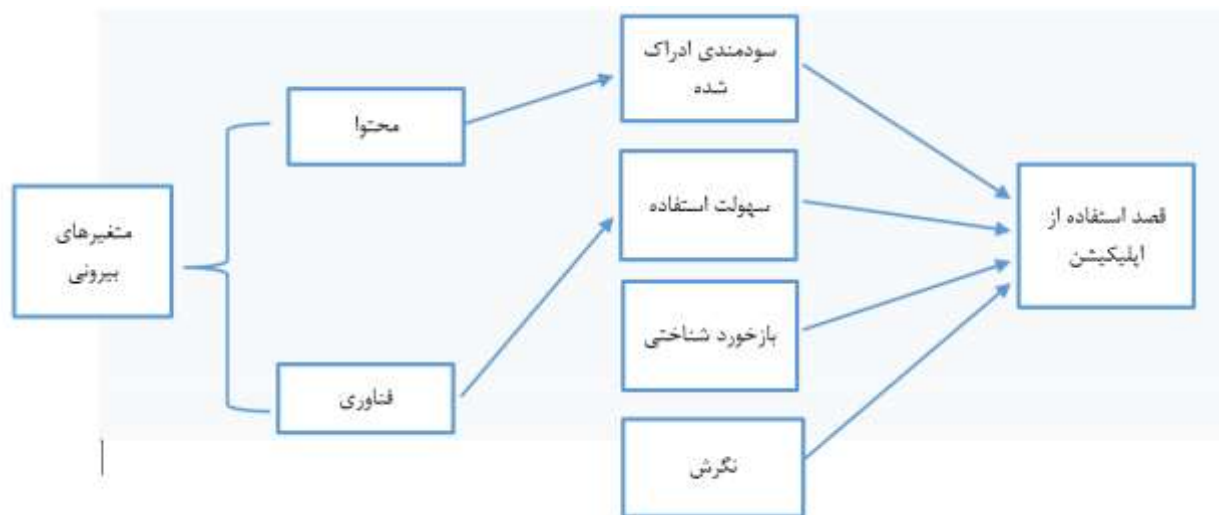
طبق گفته دیویس، میزان سودمندی استفاده ادراک شده میزان درجه ای که شخص معتقد است استفاده از یک سیستم خاص باعث افزایش عملکرد شغلی وی می شود اطلاق می گردد. همچنین، سهولت استفاده درک شده به عنوان درجه ای که شخص معتقد است استفاده از سیستم بدون تلاش خواهد بود تعریف شده است. در TAM، قصد رفتاری برای استفاده از یک سیستم به طور مستقیم و غیرمستقیم از نگرش استفاده نسبت به آن سیستم، سودمندی درک شده و سهولت درک شده تاثیر می پذیرد (۱۴). Sumak و همکاران در مطالعه متاآنالیز خود نشان دادند که سهولت درک شده و میزان سودمندی درک شده مهمترین عواملی هستند که می توانند بر نگرش کاربران نسبت به استفاده از فناوری یادگیری الکترونیکی تأثیر بگذارند

می‌کند. این فرایند وقت‌گیر و گران‌قیمت برای ارزیابی عملکرد دانشجویان موجب می‌شود که کمتر به هدف ارزیابی برای پیشبرد پیشرفت دانشجویان توجه شود. همچنین عدم انجام مستمر ارزشیابی، عدم اطلاع روزانه دانشجویان از نقاط ضعف و قوت خود، مشخص نبودن میزان پیشرفت دانشجویان در طی ترم تحصیلی که منجر به بی‌اعتمادی دانشجویان از ارزیابی انجام شده توسط استاد می‌شود و عدم اطلاع مدیران در بخش‌های آموزشی از فرایند ارزشیابی و روند پیشرفت دانشجویان، ضرورت انجام پژوهش در این زمینه را دو چندان کرد و منجر به طراحی اپلیکیشن کوئیز آنلاین با داشتن قابلیت‌هایی از قبیل حضور و غیاب دانشجویان، نمایش نمره، پیشرفت تحصیلی دانشجویان با رسم نمودار شد.

با توجه به مطالب ارائه شده، مدل مفهومی پژوهش در شکل ۲ ارائه شده است. با توجه به مطالب فوق‌الذکر، هدف اصلی مطالعه حاضر طراحی، اجرا و ارزیابی نرم‌افزار کوئیز آنلاین آزمهر بر مبنای مدل پذیرش فناوری (TAM) می‌باشد.

(۱۷). Levy نیز مهمترین عوامل مؤثر بر رضایت کاربران از MBA را محتوا و فناوری دانسته است (۱۸). Pituch و همکاران نیز در مطالعه خود نشان دادند که هفت عامل اضطراب فراگیر از کار کردن با کامپیوتر، نگرش آموزش‌دهنده درباره آموزش الکترونیکی، انعطاف‌پذیری دوره، کیفیت دوره، سودمندی، سهولت در استفاده و تنوع در ارزشیابی بر رضایت فراگیران از آموزش الکترونیکی و قصد استفاده آن‌ها تأثیرگذار است (۱۹). Jenher و همکاران به مواردی چون کفایت کار با رایانه، عملکرد سامانه، کیفیت محتوا، تعامل، انتظارات اجرایی به عنوان شاخص‌های رضایت کاربران از MBA اشاره کرده‌اند (۲۰).

در واقع دستگاه‌های تلفن همراه فرصت‌های جدید و پیشرفته‌ای را برای ارزیابی یادگیری ارائه می‌دهند (۲۱). اما براساس بررسی‌های موجود اپلیکیشنی که با هدف MBA در کشور ایران طراحی شده باشد یافت نشد. از سوی دیگر ارزشیابی یادگیری دانشجویان یک فعالیت مستمر و پویا است و مشکلات و هزینه‌های مالی (هزینه‌هایی مانند چاپ، فتوکپی، پر کردن، توزیع، جمع‌آوری و توزیع دوباره) به استادان تحمیل



شکل ۲: مدل مفهومی پژوهش

کوئیزهای کلاسی دو درس از رشته کارشناسی بهداشت عمومی (بهداشت روان و اعتیاد، بهداشت حرفه‌ای) ورودی‌های ۱۳۹۴ و ۱۳۹۵ (۳۵ دانشجویان) با استفاده از

مواد و روش‌ها

- اپلیکیشن توان انتخاب سوال به صورت تصادفی جهت جلوگیری از تقلب را داشته باشد.
 - اپلیکیشن در پایان زمان آزمون غیرفعال شود.
 - دانشجو بتواند در پایان آزمون نتیجه امتحان را ببیند.
 - در هنگام اجرای اپلیکیشن دانشجو نتواند از دیگر اپلیکیشن‌های گوشی خود استفاده کند.
 - استاد بتواند با استفاده از اپلیکیشن، دانشجویان را حضور و غیاب کند.
- بعد از طراحی اولیه اپلیکیشن کوئیز آنلاین، جلسه‌ای با حضور مجری طرح به همراه تیم طراحی و مدیریت آمار و فناوری دانشگاه تشکیل و نسخه اولیه اپلیکیشن ارائه شد و پیشنهادهای جهت بهبود کارکرد اپلیکیشن از سوی مدیریت آمار و فناوری دانشگاه ارائه شد برای مثال: لیست اسامی دانشجویان از طریق سامانه سما مستقیماً وارد اپلیکیشن شده و نیاز به اضافه کردن دستی تک تک دانشجویان نباشد. اپلیکیشن با استفاده از شبکه داخلی دانشگاه فعال شود و نیاز به اتصال به اینترنت نداشته باشد.
- بعد از اجرا و نصب اپلیکیشن آیکون اپلیکیشن با عنوان «آزمون» روی گوشی نصب خواهد شد. سپس کد کاربری و کلمه عبور در اختیار استاد و دانشجو قرار گرفت. استاد، سوالات خود را در اپلیکیشن بارگذاری کرده و تنظیمات مد نظر خود را اعمال نمود و در روز معین از دانشجویان درخواست نمود که وارد اپلیکیشن شده و به سوالات پاسخ دهند. جهت مشخص شدن مشکلات احتمالی، ابتدا از اپلیکیشن فقط در ارزشیابی دانشجویان یک رشته استفاده شد. بعد از برگزاری کوئیزهای کلاسی نظر دانشجویان نسبت به اپلیکیشن آزمون و ارزیابی MBA به وسیله پرسشنامه TAM سنجیده شد.
- به منظور سنجش میزان پذیرش اپلیکیشن توسط دانشجویان از پرسشنامه TAM براساس مطالعه Nikou و همکاران بر مبنای مقیاس ۵ رتبه‌ای لیکرتی ۱ مربوط به "کاملاً"
- اپلیکیشن آزمون برگزار شد. این مطالعه به طور کلی از سه مرحله تشکیل شده است:
- مرحله ۱: طراحی اپلیکیشن کوئیز آنلاین
- مرحله ۲: اجرای اپلیکیشن کوئیز آنلاین
- مرحله ۳: ارزشیابی اپلیکیشن کوئیز آنلاین
- در مرحله طراحی اپلیکیشن، مطالب تئوری و طراحی اپلیکیشن موبایل از کتب و مقالات معتبر ترجمه و توسط تیم طراحی مطالعه شد. سپس قالب اپلیکیشن براساس مطالعات مختلف طراحی گردید. تصمیم تیم پژوهش بر این شد که اپلیکیشن کوئیز آنلاین در سه نسخه طراحی شود:
- ۱- نسخه مدیریت اپلیکیشن: در این نسخه ادمین یا مدیر اپلیکیشن برای اساتید کد کاربری و رمز عبور تعریف کرده و نام واحد درسی مورد نظر را در اپلیکیشن وارد کرده و لیست دانشجویان را از سامانه سما (هم آوا) بازخوانی می‌کند و برای آن‌ها نیز کد کاربری و کلمه عبور تعریف می‌شود.
 - ۲- نسخه مخصوص استاد: در این نسخه، استاد با کد کاربری و کلمه عبور وارد اپلیکیشن شده و در کلاس درس تعریف شده سوالات خود را بارگذاری می‌کند و تنظیمات مورد نظر خود را از نظر زمان، تعداد سوال نمایش داده شده، تصادفی بودن سوالات اعمال می‌کند.
 - ۳- نسخه مخصوص دانشجو: در این نسخه، دانشجو با کد کاربری و کلمه عبور خود وارد اپلیکیشن شده و در کلاس درس مورد نظر اعلام حضور می‌کند و می‌تواند با تایید استاد به سوالات کوئیز جواب دهد. بعد از اتمام زمان امتحان، کوئیز به طور خودکار بسته شده و دانشجو نمره خود را مشاهده می‌کند. استاد نیز در نسخه خود نمره دانشجو را خواهد دید.
- ویژگی‌های زیر برای طراحی در نظر گرفته شد:
- دانشجو و استاد با کلمه کاربری و پسورد اختصاصی که از طرف مدیر اپلیکیشن تعریف می‌شود وارد اپلیکیشن شوند.
 - اپلیکیشن توان نمایش پیشرفت تحصیلی دانشجو را به صورت نمودار داشته باشد.

نیز از دانشجویان خواستند که اپلیکیشن را روی موبایل خود نصب کنند. بعد از اجرا و نصب اپلیکیشن آیکون اپلیکیشن با عنوان «آزمون» روی گوشی نصب شد. دانشجویان شرکت کننده در این مطالعه همگی دختر بوده و در رشته کارشناسی بهداشت عمومی مشغول به تحصیل بودند. در جدول ۱ میانگین و انحراف معیار میزان سودمندی استفاده درک شده از اپلیکیشن، سهولت استفاده درک شده از اپلیکیشن، نگرش استفاده از اپلیکیشن، بازخورد شناختی، فناوری و محتوا قصد رفتاری نسبت به استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین توسط دانشجویان نشان داده شده است.

مخالف " و ۵ مربوط به "کاملاً موافق" استفاده شد (۲۲). ضریب الفای کرونباخ برای متغیرهای محتوا، فناوری، سهولت استفاده شده، سودمندی استفاده شده، بازخورد شناختی، نگرش و قصد رفتاری به ترتیب ۰/۸۶، ۰/۷۳، ۰/۸۰، ۰/۷۰، ۰/۷۵، ۰/۸۵ و ۰/۷۰ محاسبه گردید که نشان دهنده همسانی درونی مطلوب این پرسشنامه است.

یافته‌ها

بعد از اینکه اپلیکیشن توسط متخصصین کدنویسی و طراحی شد در اختیار پژوهشگران قرار داده شد. پژوهشگران

جدول ۱- میانگین و انحراف معیار سازه های مدل TAM (N=۳۵)

سازه های مدل i = تعداد آیتم ها در هر بعد	میانگین ± انحراف معیار	حداقل - حداکثر	حداقل - حداکثر امتیازی که می تواند کسب شود
قصد رفتار (i=۳)	۱۲/۲۸±۲/۰۶	۷-۱۵	۳-۱۵
سودمندی ادراک شده (i=۴)	۱۶/۰۵±۸/۶۷	۱۲-۱۹	۴-۲۰
سهولت ادراک شده (i=۳)	۱۳/۸۲±۱/۰۷	۱۱-۱۵	۳-۱۵
بازخورد شناختی (i=۴)	۱۷/۷۷±۰/۹۱	۱۶-۱۹	۴-۲۰
نگرش (i=۴)	۱۶/۸۲±۱/۵۶	۱۳-۱۹	۴-۲۰
محتوا (i=۳)	۱۳/۲۸±۰/۸۹	۱۱-۱۵	۳-۱۵
فناوری (i=۳)	۱۳/۳۱±۰/۷۱	۱۲-۱۵	۳-۱۵

سهولت استفاده درک شده ($r=0/379$, $P\text{-Value}=0/043$), نگرش ($r=0/351$, $P\text{-Value}=0/038$), بازخورد شناختی ($r=0/358$, $P\text{-Value}=0/035$), فناوری ($r=0/23$, $P\text{-Value}=0/023$), محتوا با قصد رفتاری همبستگی مستقیم دارد اما محتوا با قصد رفتاری همبستگی ندارد ($r=0/089$, $P\text{-Value}=0/610$).

در جدول ۲ همبستگی بین میزان سازه های مدل TAM با قصد رفتاری نسبت به استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین توسط دانشجویان نشان داده شده است. آزمون همبستگی پیرسون در جدول ۲ نشان می دهد که سازه های مختلف TAM مانند سودمندی استفاده درک شده ($r=0/415$, $P\text{-Value}=0/009$), سهولت استفاده درک شده ($r=0/287$, $p=0/095$), نگرش ($r=0/414^{**}$, $p=0/013$), بازخورد شناختی ($r=0/299$, $p=0/081$) و محتوا ($r=0/315$, $p=0/041^*$)

جدول ۲- همبستگی بین سازه های مدل TAM با قصد رفتاری نسبت به استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین توسط دانشجویان (N=۳۵)

سازه های مدل TAM	سودمندی استفاده درک شده	سهولت استفاده درک شده	نگرش	بازخورد شناختی	محتوا	فناوری	قصد رفتاری
سودمندی استفاده درک شده	۱	-	-	-	-	-	-
سهولت استفاده درک شده	$r=0/287$ $p=0/095$	۱	-	-	-	-	-
نگرش	$r=0/414^{**}$ $p=0/013$	$r=0/414^{**}$ $p=0/013$	۱	-	-	-	-
بازخورد شناختی	$r=0/299$ $p=0/081$	$r=0/234$ $p=0/177$	$r=0/529^{**}$ $p=0/001$	۱	-	-	-
محتوا	$r=0/315$ $p=0/041^*$	$r=0/243$ $p=0/159$	$r=0/445$ $p=0/007$	$r=0/612^{**}$ $p=0/000$	۱	-	-

		$r=0/277$ $p=0/107$	$r=0/249$ $p=0/150$	$r=0/150$ $p=0/388$	$r=0/313$ $p=0/046^*$	$r=0/056$ $p=0/748$	فناوری
۱	$r=0/336$ $p=0/023^*$	$r=0/089$ $p=0/610$	$r=0/358$ $p=0/035^*$	$r=0/351^*$ $p=0/038$	$r=0/379$ $p=0/043^*$	$r=0/415$ $p=0/009^{**}$	قصد رفتاری

* (همبستگی یک سویه) همبستگی در سطح معناداری ۰/۰۵ ** (همبستگی دو سویه) همبستگی در سطح معناداری ۰/۰۱

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از انجام این مطالعه تعیین قصد رفتاری دانشجویان نسبت به استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین آزمهر و سنجش نظر ایشان نسبت به اپلیکیشن طراحی شده بود. نتایج این مطالعه نشان داد که قصد رفتاری دانشجویان برای پذیرش MBA با سودمندی استفاده درک شده، سهولت استفاده درک شده، نگرش، بازخورد شناختی، فناوری همبستگی دارد اما همبستگی معناداری بین محتوا و قصد رفتاری مشاهده نشد. بنابراین می‌توان گفت که در صورتی که دانشجویان درک کنند که استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین آزمهر که مبتنی بر MBA می‌باشد موجب تسریع در فرایند ارزشیابی آن‌ها می‌شود حتی در صورتی که نگرش چندان مثبتی هم نسبت به MBA نداشته باشند، از آن استفاده خواهند کرد. یافته‌های این پژوهش با نتایج مطالعات قبلی در مورد پذیرش فناوری مطابقت دارد (۲۳، ۱۴، ۵). نتایج مطالعه Nikou و Anastasios نشان داد که سودمندی و سهولت استفاده درک شده در پذیرش MBA نقش به‌سزایی دارد (۲۴). فرزین یزدی و همکاران نیز در مطالعه خود نشان دادند که دو عامل سودمندی و سهولت استفاده درک شده در پذیرش فناوری بسیار مهم است و پیشنهاد کردند که طراحان، سیستم‌هایی را طراحی کنند که علاوه بر مفید بودن، یادگیری و کار با آن نیز آسان باشد (۲۵). فناوری‌ها و دستگاه‌های تلفن همراه می‌توانند پنجره‌های جدیدی از فرصت‌ها را هنگام استفاده در ارزیابی باز کنند. استفاده از فن‌آوری موبایل و دستگاه‌های تلفن همراه در آموزش می‌تواند هم برای تحلیل محتوا به کار رود و هم برای ایجاد انگیزه در دانشجویان (۲).

یکی از نتایج این مطالعه همبستگی مثبت و معنادار بین سازه فناوری با قصد رفتاری در پذیرش اپلیکیشن آزمهر بود. براساس نتایج مطالعه حاضر، متخصصان آموزشی می‌توانند با در نظر گرفتن عوامل مؤثر بر قصد استفاده دانشجویان، ارزیابی‌های قابل قبول، انگیزشی و موفقیت آمیزی مبتنی بر موبایل MBA را توسعه دهند. یک سیستم آموزشی که به طور مناسب نیازهای دانشجویان را پشتیبانی کند، نه تنها مقبولیت بیشتری دارد بلکه می‌تواند یادگیری دانشجویان را نیز بهبود بخشد (۲۶). مطالعه ما درک بهتری در مورد توسعه ارزیابی‌های مبتنی بر موبایل که از دانشجویان پشتیبانی می‌کند و باعث افزایش تجربه یادگیری و ارتقاء یادگیری می‌شود، فراهم می‌کند. علاوه بر این، سطح کلی آگاهی در مورد ارزیابی مبتنی بر موبایل را نسبت به ایجاد برنامه جدید برای تحقیقات ارزیابی افزایش می‌دهد.

مزیت‌های استفاده از اپلیکیشن آزمهر به شرح زیر می‌باشد:

- ۱- گام نهادن در راه بسته آموزش مجازی در راستای طرح تحول آموزش
- ۲- کاهش مصرف کاغذ: در راستای اقتصاد مقاومتی، دوست‌دار محیط زیست
- ۳- نمایان‌گر پیشرفت تحصیلی دانشجو با رسم نمودار
- ۴- انتخاب تصادفی سوال برای هر دانشجو جهت جلوگیری از رفتارهای تقلب
- ۵- استفاده از شبکه اینترنت داخلی دانشگاه جهت فعال شدن اپلیکیشن

انجام ارزشیابی به وسیله سامانه اپلیکیشن آزمهر می‌تواند اطمینان خاطر بیشتری را به مدیران، مربیان، دانشجویان در خصوص انجام صحیح‌تر، کم‌هزینه‌تر، دقیق‌تر و سریع‌تر آن

حوزه با کد مصوبه کمیته اخلاق IR.FUMS.REC.1396.287 است.

تضاد منافع

هیچ‌گونه تعارض منافی در پژوهش حاضر وجود ندارد.

سهام نویسندگان

طاهره غلامی (نویسنده اول و مسئول) مفهوم‌سازی، تحقیق ۷۰ درصد؛ علی خانی جیحونی (نویسنده دوم) تحقیق و بررسی، ۵ درصد؛ محسن رضانی (نویسنده سوم) تحقیق و بررسی ۱۰ درصد؛ افسانه قاسمی (نویسنده سوم) تحقیق و بررسی ۵ درصد؛ علی اصغر خالقی (نویسنده سوم) تحقیق و بررسی ۵ درصد؛ نوید علی نژاد (نویسنده سوم) تحقیق و بررسی ۵ درصد.

حمایت مالی

این پژوهش با حمایت مالی دانشگاه علوم پزشکی فسا انجام شده است.

بدهد. بنابراین می‌توان گفت آسان‌ترین و کامل‌ترین راه ارزشیابی دانشجویان انجامد مستمر و دوره‌ای عملکرد و ارائه بازخورد مستمر آن است. که این مهم با استفاده از اپلیکیشن کوئیز آنلاین آزمون موجب کاهش هزینه‌های مالی، زمانی و انسانی شده است.

این پژوهش با محدودیت‌هایی روبرو بوده است: مطالعه فعلی به صورت پایلوت در گروه بهداشت عمومی اجرا شد و برای تعمیم نتایج و اینکه آیا دانشجویان دیگر رشته‌ها هم مایل به استفاده از اپلیکیشن هستند باید در مورد آن‌ها هم پژوهش صورت پذیرد. علاوه بر این در اپلیکیشن مذکور تنها می‌توان یادگیری دانشجویان را با سوالات چهارگزینه‌ای سنجید و برای دیگر روش‌های ارزیابی باید قابلیت‌های دیگری به اپلیکیشن افزوده شود. پیشنهاد می‌شود که نظر اساتید هم در استفاده از اپلیکیشن مذکور سنجیده شود.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله مراتب سپاسگزاری خود را از مسئولین واحد پژوهش، معاون پژوهشی و شورای فناوری و دانشجویان دانشکده بهداشت دانشگاه علوم پزشکی فسا اعلام می‌نمایم.

تأییدیه اخلاقی

مقاله حاضر نتیجه طرح تحقیقاتی مصوب حوزه معاونت پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی فسا و با حمایت مالی این

References

1. Halim MSA, Hashim H, Yunus MM. Pupils' motivation and perceptions on ESL lessons through online quiz-games. *J Educ E-Learn Res.* 2020; 7(3):229-34. DOI: 10.20448/journal.509.2020.73.229.234
2. Sung YT, Chang KE, Liu TC. The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Comput Educ.* 2016; 94: 252-75. DOI: 10.1016/j.compedu.2015.11.008
3. Chung CJ, Hwang GJ, Lai CL. A review of experimental mobile learning research in 2010–2016 based on the activity theory framework. *Comput Educ.* 2019; 129:1-13. DOI: 10.1016/j.compedu.2018.10.010
4. Saputri NAK, Abdullah AG, Hakim DL. Students' acceptance of mobile-based assessment. *Momentum: Physic Educ.* 2021; 5(1):43-52. DOI: 10.21067/mpej.v5i1.4575
5. Sharples M. Mobile learning: Research, practice and challenges. *Dist Educ in China.* 2013; 3(5):5-11.
6. Romero C, Ventura S, De Bra P. Using mobile and web-based computerized tests to evaluate

- university students. *Comput Appl Eng Educ.* 2009; 17(4):435-47. DOI: 10.1002/cae.20242
7. Kumar K, Raghuwaiya K, Sharma B, Dakuidreketi M. Factors that influence academics' intention to use mobile-based assessment in higher education in South Pacific. *Processing of the 2020 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE); 2020 Dec 04; Piscataway: Institute of Electrical and Electronics Engineers.* DOI: 10.1109/FIE44824.2020.9274091
 8. Deutsch T, Herrmann K, Frese T, Sandholzer H. Implementing computer-based assessment: A web-based mock examination changes attitudes. *Comput Educ.* 2012; 58(4):1068-75. DOI: 10.1016/j.compedu.2011.11.013
 9. Van de Watering G, Gijbels D, Dochy F, Van der Rijt J. Students' assessment preferences, perceptions of assessment and their relationships to study results. *High Educ.* 2008; 56(6):645-58. DOI: 10.1007/s10734-008-9116-6
 10. Cheon J, Lee S, Crooks SM, Song J. An investigation of mobile learning readiness in higher education based on the theory of planned behavior. *Comput Educ.* 2012; 59(3):1054-64. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.04.015
 11. Hwang GJ, Chang HF. A formative assessment-based mobile learning approach to improving the learning attitudes and achievements of students. *Comput Educ.* 2011; 56(4):1023-31. DOI: 10.1016/j.compedu.2010.12.002
 12. Lowenthal JN. Using mobile learning: Determinates impacting behavioral intention. *Am J Dist Educ.* 2010; 24(4):195-206. DOI: 10.1080/08923647.2010.519947
 13. Wang YS, Wu MC, Wang HY. Investigating the determinants and age and gender differences in the acceptance of mobile learning. *Br J Educ Technol.* 2009; 40(1):92-118. DOI: 10.1111/j.1467-8535.2007.00809.x
 14. Davis FD. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly.* 1989; 13(3):319-40. DOI: 10.2307/249008
 15. Shaikh IM, Qureshi MA, Noordin K, Shaikh JM, Khan A, Shahbaz MS. Acceptance of Islamic financial technology (FinTech) banking services by Malaysian users: An extension of technology acceptance model. *Foresight.* 2020; 22(3):367-83. DOI: 10.1108/FS-12-2019-0105
 16. Scherer R, Siddiq F, Tondeur J. The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. *Comput Educ.* 2019; 128:13-35. DOI: 10.1016/j.compedu.2018.09.009
 17. Šumak B, Heričko M, Pušnik M. A meta-analysis of e-learning technology acceptance: The role of user types and e-learning technology types. *Comput hum behav.* 2011; 27(6):2067-77. DOI: 10.1016/j.chb.2011.08.005
 18. Levy Y. An empirical development of critical value factors (CVF) of online learning activities: An application of activity theory and cognitive value theory. *Comput Educ.* 2008; 51(4):1664-75. DOI: 10.1016/j.compedu.2008.04.003
 19. Pituch KA, Lee Yk. The influence of system characteristics on e-learning use. *Comput Educ.* 2006; 47(2):222-44. DOI: 10.1016/j.compedu.2004.10.007
 20. Wu JH, Wang SC. What drives mobile commerce?: An empirical evaluation of the revised technology acceptance model. *Inform Manag.* 2005; 42(5):719-29. DOI: 10.1016/j.im.2004.07.001
 21. Bennett S, Dawson P, Bearman M, Molloy E, Boud D. How technology shapes assessment design: Findings from a study of university teachers. *Br J Educ Technol.* 2017; 48(2):672-82. DOI: 10.1111/bjet.12439
 22. Nikou SA, Economides AA. Factors that influence behavioral intention to use mobile-based assessment: A STEM teachers' perspective. *Br J Educ Technol.* 2019; 50(2):587-600. DOI: 10.1111/bjet.12609
 23. Khechine H, Lakhal S, Ndjambou P. A meta-analysis of the UTAUT model: Eleven years later. *Can J Admin Sci.* 2016; 33(2):138-52. DOI: 10.1002/cjas.1381

24. Nikou SA, Economides AA. Mobile-based assessment: Investigating the factors that influence behavioral intention to use. *Comput Educ.* 2017; 109:56-73. DOI: 10.1016/j.compedu.2017.02.005
25. Farzin yazdi M, Baradar R, Ghaebi A. The study of applicability of technology acceptance model for RFID technology adoption at academic libraries (Case study: City of Yazd). *University Libr Inf Res* .2013; 47(2):171-89. DOI: 10.22059/jlib.2013.36418
26. Zaineldeen S, Hongbo L, Hassan BMA. Technology Acceptance Model' concepts, contribution, limitation, and adoption in education. *Univ J Educ Res.* 2020; 8(11):5061-71. DOI: 10.13189/ujer.2020.081106

Design, Implementation and Evaluation of Azmer Online Quiz Application Based on Technology Acceptance Model (TAM): A pilot study

**Tahereh Gholami¹, Ali Khani Jeihooni², Mohsen Ramezani³, Afsaneh Ghasemi¹,
Ali Asghar Khaleghi⁴, Abdolazim Alinezhad⁵**

1. MSc, Ergonomics, Department of Public Health, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran.
2. PhD, Health Education and Health Promotion, Department of Public Health, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran.
3. MSc, Computer (Software), Statistics and Information Technology, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran.
4. Department of Emergency Medicine, Faculty of Medicine, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran.
5. PhD, Environmental Health, Department of Public Health, Faculty of Health, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran.

Abstract

Introduction: Acceptance and intention to use the mobile device in the student evaluation is an interesting topic in education. Although there are significant studies of mobile learning acceptance and mobile-based assessment (MBA), there is little research on app design and driving factors that influence students' intention to use mobile technology for assessment purposes. The purpose of this study was to design and execute an evaluation application and provide empirical evidence on the adoption of a Mobile Based Assessment (MBA) based on the Technology Acceptance Model.

Methods: The Quizzes for Mental Health and Addiction and Occupational Health of Public Health major Entries 94 and 95 (35 students) were held using the app. Content, technology, ease of use, usefulness, usefulness, cognitive feedback, and attitude were used to evaluate students' behavioral intention. Pearson correlation test was used for data analysis in Spss22 software.

Results: Results showed that different TAM constructs such as perceived usefulness (P-Value=0.009, $r=0.415$), ease of use perceived (P-Value=0.043, $r=0.379$), attitude (0.038). P-Value=0, $r=0/351$), cognitive feedback (P-Value=0/035, $r=0/358$), technology (P-Value=0/023, $r=0/336$) has a direct correlation with behavioral intention but the content is not Behavioral intention was not correlated (P-Value=0.610, $r=0.089$).

Conclusion: Performing evaluation using the Azmehr application can give administrators, educators, and students more confidence in doing it correctly, cheaper, more accurately and faster.

Keywords: Outcome and Process Assessment, Technology Acceptance Model, Behavioral Intention to Use.

Correspondence:

Tahereh Gholami, MSc, Ergonomics, Department of Public Health, Fasa University of Medical Sciences, Fasa, Iran

ORCID ID:
0000-0002-8170-3730

Email:
gholamitahereh@yahoo.com

Original Article

Received: 2019/11/11

Accepted: 2021/10/10

Citation: Gholami T, Khani Jeihooni A, Ramezani M, Ghasemi A, Khaleghi AA, Alinezhad A. Design, Implementation and Evaluation of Azmer Online Quiz Application Based on Technology Acceptance Model (TAM): A pilot study. DSME. 2021; 8(3):42-50.