

# 第一金證券 新人訓練教材



製作團隊：

蕭舒懷、陳奕儒、侯宇薇、林子怡

指導教授：

顧大維 教授

## 壹、分析

### 一、合作對象

企業名稱：第一金證券

### 企業簡介

第一金證券股份有限公司成立於民國 77 年， 92 年 8 月正式加入第一金融控股公司，成為第一控股公司旗下之證券子公司。

### 二、需求分析

感受性需求	理想	能利用數位教材的互動性增加學習者的自主學習意願動機。
	現況	目前的數位教材只是單純的簡報，嚴重缺乏學習意願動機。
	差距	缺乏數位教材的互動性，欲增加操作互動提高學習動機。
	解決辦法	製作一套能引發學習者學習動機的數位教材，利用高操作性的互動內容搭配動畫，進而提升學習者的學習動機。
表達性需求	理想	學習者能在學習時專注在教材內容而不分心。
	現況	新進員工大多簡單看過教材簡報就當學習完畢，並無放太多心力在教材內容中。
	差距	現有數位教材的文字簡報缺乏讓學習者專注在教材內容的意願動機。
	解決辦法	製作一套文字、圖像及影像相輔相成的數位教材，能藉由圖像及影像讓學習者增加觀看動機。

比較性需求	理想	能夠讓學習者觀看完畢後對仍不清楚的地方進行自主學習。
	現況	由於當前教材的單調性令學習者並無反覆觀看的意願。
	差距	對於較生硬的教材內容都有反覆觀看確保了解之必要性，但如今的教材缺少了學習者的觀看動機。
	解決辦法	製作一套能引發學習者興趣、介面多元化不單一的數位教材，針對不同內容有不同的呈現方式，能藉此提升學習者的觀看動機。

總結上述，為了解決當前教材缺乏互動性、學習者專注程度低及並無觀看意願的問題，因此製作一套有系統且仍具專業性的高互動性數位教材，結合多媒體動畫、實際操作及測驗小遊戲，提升學習者的學習動機。

### 三、學習者分析

學習者年齡層為大學剛畢業至畢業三年內的使用者，此年紀的學習者大多不大願意花費大量的時間在閱讀文字，而是更願意在實際操作中學習、記憶，也較為偏好圖像、影片及動畫形式來學習。

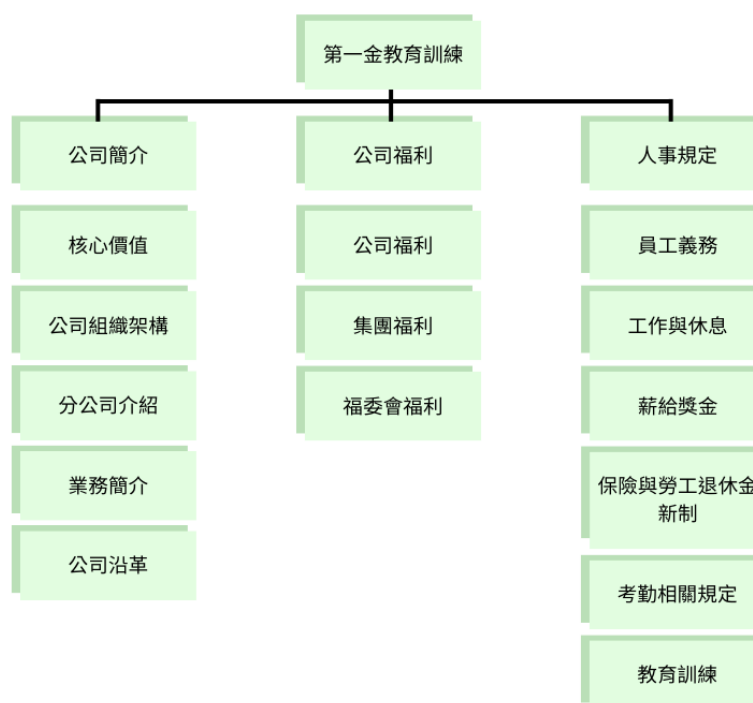
總結上述，在操作過程中加入圖像、影像等，透過圖像來記憶，圖像記憶最容易被轉移到長期記憶中，可以縮減學習者記憶學習內容的困難，同時也可以減少短期記憶上的負荷。因此此數位教材以文字、圖像為主，影像、聲音為輔（以配樂、旁白或聲效輔助影像呈現）。

### 四、內容分析（含課程架構圖）

課程內容分析	
教材名稱	第一金教育訓練
適用對象	入職一年內的新進員工

教材總時數	125 分鐘
教材先備知識	無
教材學習總目標	藉由此套數位教材提起學習者的認知興趣，學習者透過此教材能夠建立對公司組織及工作需求的基本概念、使新進員工全面了解第一金證券公司的核心價值觀、組織結構、福利體系、勞工政策和相關業務，以建立穩固的工作基礎。協助新進員工在公司工作的早期階段，建立知識、技能和理解，以提高他們的效能和參與。也強調了課程的綜合性，包括公司的價值觀、組織、福利、政策和業務領域。

### 課程架構圖



## 貳、設計

### 一、教學理論

### 1.桑代克——試誤學習

理論內容	在學習過程中，最初容易錯誤動作，經過不斷嘗試，隨著動作的不斷反覆，錯誤的動作逐漸減少，成功的動作逐漸增多，最後完全獲得成功。
應用說明	在總結測驗的單元裡，我們決定採用桑代克的試誤學習進行設計，若學習者回答問題，無論正確與否，皆會給予回饋，並且於每次學習者答錯時使其重複回答同一問題，使學習者不斷嘗試最終全部答對。

### 2.社會學習論——自我調整

理論內容	人會觀察自己的行為，然後依據自己的標準來做判斷。行為者透過自我酬賞、自我陳罰等方式以監控及改變自己行為的歷程就稱為自我調整。
應用說明	在整體教材中大多為學習者操作互動，我們藉由反覆操作及提及教材內容，使學習者觀察自己在工作中的行為，進行反思及調整。

## 二、教學策略

### 1.錨式學習法

策略說明	教學時將解題的重點「定位」(anchored)在一個有意義的情境中，以引導學生在嘗試理解及解決某些學門的真實問題時，能夠深入建構重要的知識，並且未來能應用到其他的情境中。
應用說明	教材中主要以第一視角做學習，我們在教材中用了許多「實例」來做教學，藉此設計方式促使學習者能更

	貼近「新進員工」的身分，讓學習者的學習成效更有效率。
--	----------------------------

### 三、介面設計

#### 風格規劃

成年人的具備很高的自主思考能力、每人不同的心理反應及價值觀，設計本教材除了配合成年人的認知程度外，也以較為簡約直覺的偏好來設計，因此本教材風格規畫滿足以下特點：

- 1.圖像簡約、具吸引力
- 2.教材具帶入性
- 3.以人物為設計主軸
- 4.教材滿足成年人在職場上須面對多方交際
- 5.圖文有趣，能引起學習者興趣並滿足好奇心

### 四、形成性評鑑表

本實體課程形成性評鑑為使用者測試和專家評鑑。以一位新進人員學習者為教材使用測試，紀錄後透過兩位領域專家在詳閱教案與教材並根據使用教材實際狀況後給予質化回饋。

#### (一) 形成性評鑑建議與修正

建議	修正
二、三章畫面操作時，宜加入一些背景音樂。	在操作時加入背景音樂。
操作介面的指引建議可更明確。 (如：課程影片結束後，有下一步的指引鈕)	在單元結尾時增加結束按鍵。