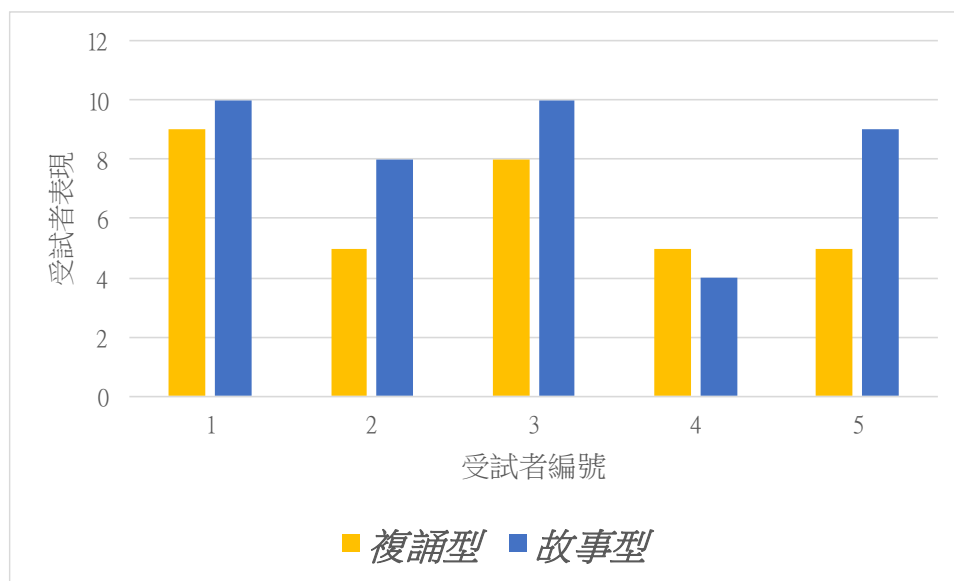


受試者：五人



比較差異：

	1號	2號	3號	4號	5號
前後差異	+1	+3	+2	-1	+4

結果分析：

1. 一號受試者在複誦型模式下表現傑出，故附加意義對其加深記憶的效果較不顯著。
2. 四號受試者為受試者中唯一不進反退者，據其表示，無法在短時間內拼湊出故事，故無加強記憶之效果。
3. 五號受試者的前後差異較大，可能原因除了故事型方法特別有效以外，場地干擾可能也是因素之一。
4. 透過上述實驗結果得知，在小樣本中顯見故事型記憶相較於複誦型，更有加深印象之效果。

討論：

1. 確實地進行「複誦」是否有影響？

五位受試者皆在心中默念，無法確定是否有依照實驗說明進行。

2. 兩張圖片是否有影響？

- a. 物體尺寸與排列：第一張圖片中各物體大小均等，排列整齊；第二張圖片中各物體大小不一，排列較凌亂。
- b. 物體辨識度：第一張圖片勾勒筆觸較多，第二張圖片構圖較簡潔。
- c. 物體特質：第一張圖多與食物有關，第二張圖多與辦公文具有

關。文具名稱較不易混淆，但若第一張圖中的「食物」名稱較無從分辨其確切記憶起的物體為何，如肉可為牛肉或雞肉，是香腸抑或是火腿。

3. 是否有壓力產生？

臉入鏡會帶來壓力，壓力會促使更好的表現或是較差的結果，無從得知。

4. 實驗場所是否有影響？

- a. 環境較悶熱
- b. 受試者五號所受之干擾
- c. 在場有無認識者

總結：

1. 已盡可能排除較大的干擾因素，且實驗大方向為「處理深度對記憶的影響」，而非「受試者的最佳表現」。我們無法摸清每一位受試者對實驗執行環境的個人喜好，而在大樣本中，枝微末節的影響因素或可忽略。故此實驗結果依舊有參考性。
2. 仍有提高實驗執行效率的空間，例如要求受試者確實進行複誦、營造更舒適的實驗環境、更流暢的解說與執行等。
3. 透過記憶的實驗，理解大腦處理資訊的模式，同時學習如何技巧性的解決問題，而非一股腦的橫衝直撞，暴力解決。

受試者編號	1 號	2 號	3 號	4 號	5 號
記憶量差異	+1	+3	+2	-1	+4