

## 請討論如何用因果(cause-effect) 的關係分析上述的內容?





#### 各研究方法的精髓

case的精神一找變數(explore)

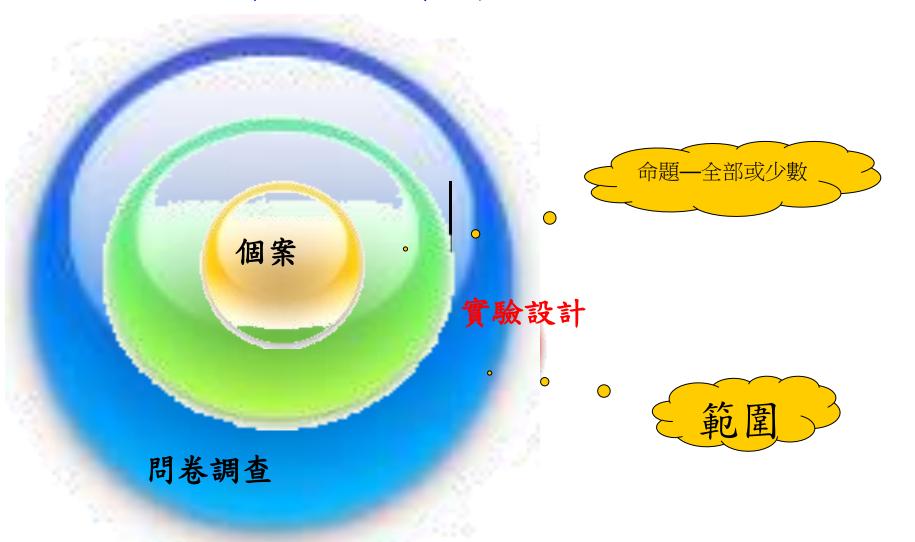
experiment的精神—操弄(分群)&

控制(干擾變數)

Survey的精神一推論

變數及樣本多寡

#### 研究方法的範圍



# 實驗設計研究法

#### ---Control of Variance

(總變異量的控制)

DV的結果有差異

比較

four essential criteria: The cause and effect are connected—trace back

The cause precedes the effect.--obvious

The cause and effect occur together consistently.

Alternative explanations can be ruled out.

#### 實驗設計的目的

DV的結果有差異

找出造成變異(差異)的原因



# 實驗結果(狀態改變)的變異來源

主要希望的原因 因-當IV-進假設

• Treatment Variable—實驗變異

Alternative explanation

因

• Extraneous Variable—干擾變異

• Error Variable—誤差變異

因-當IV-不進假設

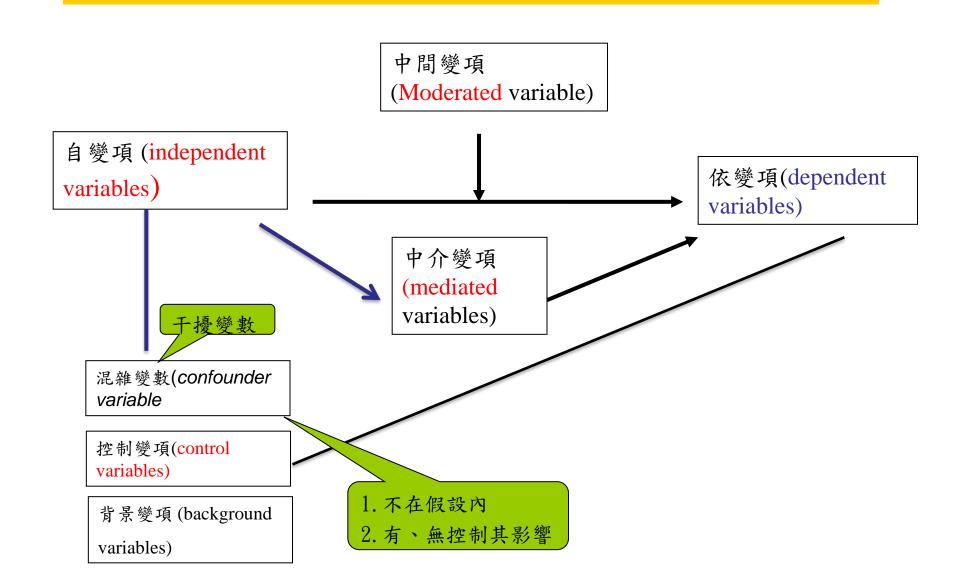
是新班級嗎?

是喝酒嗎?

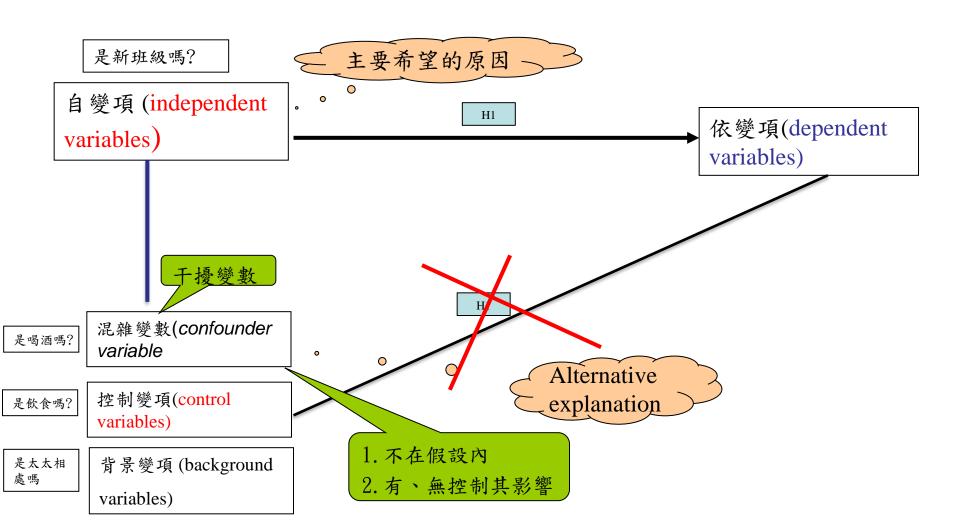
是飲食嗎?

是太太相處嗎

#### 研究的各種變數項



#### 研究的各種變數項





#### 實驗設計的策略

果--DV

操作

1. 使實驗變項的變異量 最大

致

Treatment Variable (實驗變數)

2. 控制干擾變項、或予以排除,或予以析離

Extraneous Variable (千擾變數)

控制

3. 誤差變異量最小

Error Variable

(誤差變數)

降低-α level



#### Correlation

•  $H_0$ : the more

有明確資料支援

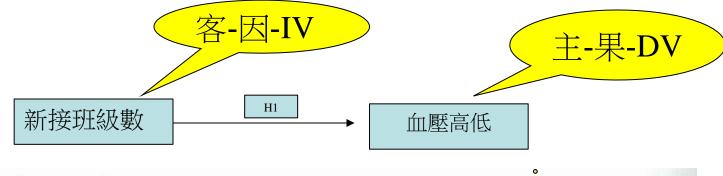
, the more

主-果

influence

- There is no significant correlation between
- $V_1$  and
  - 沒有明確資料支援

relationship





#### Difference

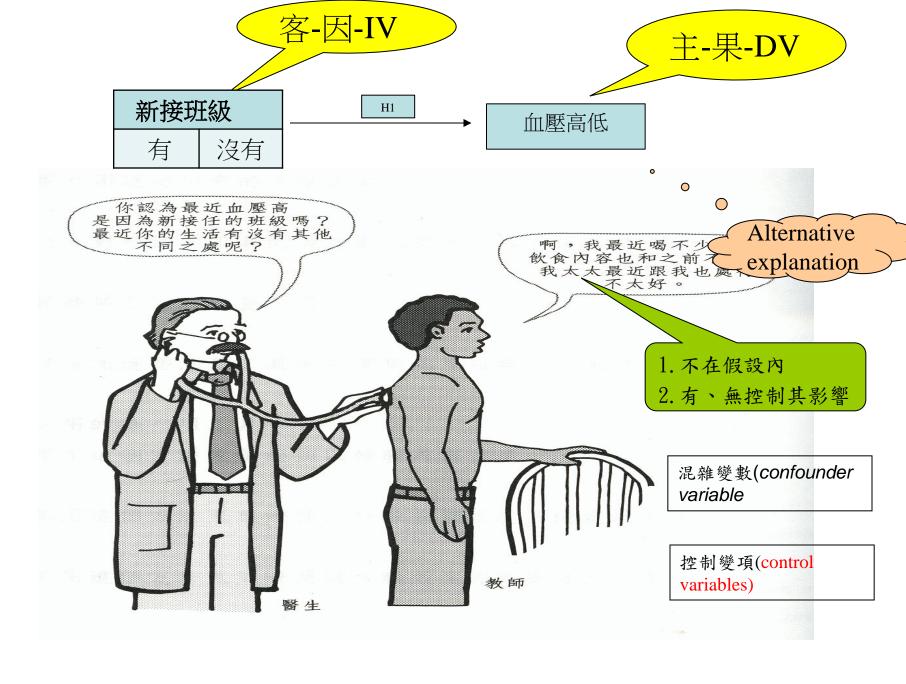




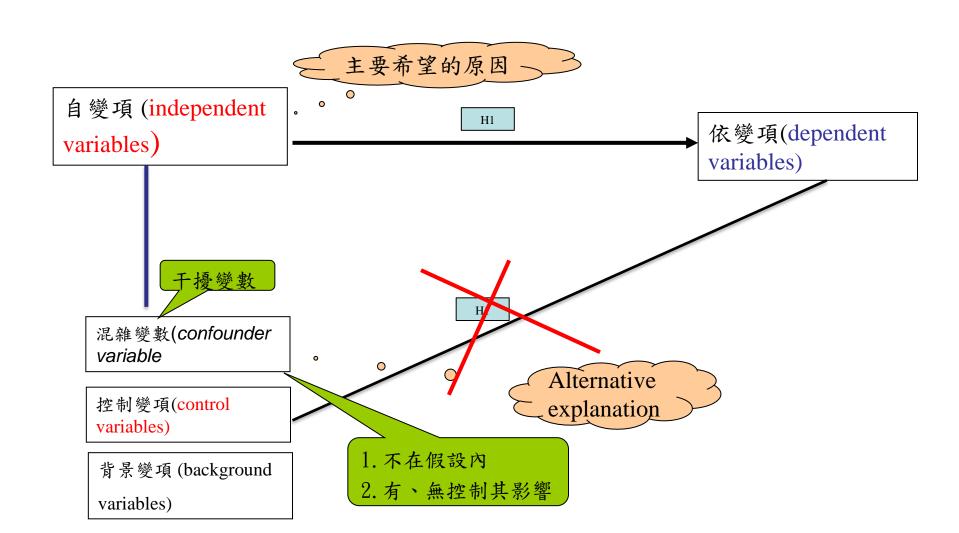
There is no significant difference between
g<sub>1</sub> and g<sub>2</sub> on DV<sub>1</sub>

客-因

主-果



#### 研究的各種變數項





**Discuss Question 2** 

## Social Interaction Experiment

請討論如何用因果的關係分析上述的內容?

#### 實驗結果(狀態改變)的變異來源

• Treatment Variable—實驗變異

• Extraneous Variable—干擾因素變異

• Error Variable—誤差變異

因

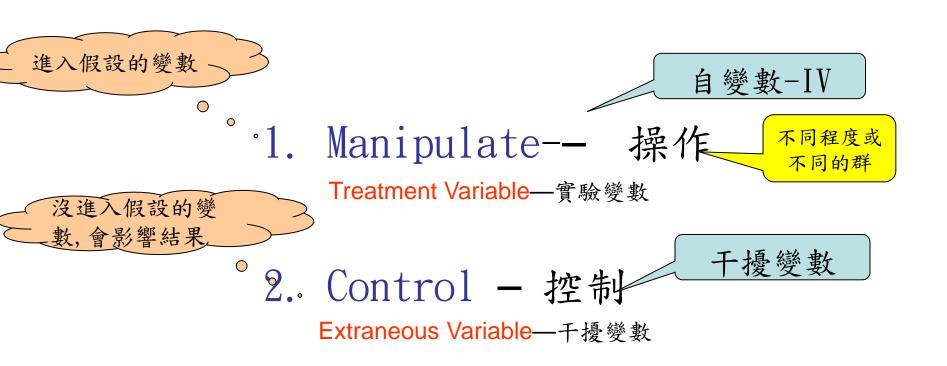
# 試看看

下列資料可以做甚麼實驗操弄?以了解暴力行為傾向之因果關係

# 下列資料可以做甚麼實驗操弄?以了解暴力行為傾向之因果關係

| 學年度第1學期成績計分單 |       |        |        |           |     |     |
|--------------|-------|--------|--------|-----------|-----|-----|
| 課程名          |       |        |        |           |     |     |
| 稱            |       |        |        |           |     |     |
| 開課班          |       |        |        |           |     |     |
| 级            |       |        |        |           |     |     |
| 修課人<br>数     | 61    |        | 授課教師   |           |     |     |
| 班級           | 住址    | 上網時間/日 |        |           | 期末考 | 暴力趨 |
|              |       |        | gender | 玩game時間 / |     |     |
| 四資管四A        | 北部    |        | F      | 2         | 78  | 85  |
| 四資管四A        | 南部    |        | F      | 7         | 45  | 80  |
| 四資管四A        | 中部    | 3      | F      | 1         | 12  | 62  |
| 四會計四A        | 東部    |        | M      | 1         | 69  | 66  |
| 四國管四A        | 北部    |        | M      | 3         | 66  | 55  |
| 二企管四A        | 北部    | 5      | F      | 5         | 58  | 88  |
| 二企管四A        | 南部    |        | M      | 5         | 0   | 78  |
| 二企管四A        |       |        | F      | 6         | 78  | 45  |
| 二企管四A        | 中部    |        | F      | 6         | 89  | 12  |
| 二企管四A        | 東部    | 1      | F      | 2         | 55  | 69  |
| 二企管四A        | 北部    | 1      | F      | 0         | 66  | 66  |
| 二企管四A        | 南部    |        | F      | 5         | 78  | 58  |
| 二資管四A        | 中部    |        | F      | 5         | 45  | 0   |
| 四企管四A        | 中部    |        | M      | 3         | 12  | 78  |
| 四機械四B        | 東部    | 3      | м      | 0         | 69  | 89  |
| 四工管四A        | 北部    | 3      | M      | 9         | 66  | 48  |
| 四工管四A        | 南部    | 4      | M      | 9         | 90  | 68  |
| 四工管四A        |       | 4      | F      | 12        | 40  | 60  |
| 四工管四A        | ~GHP  |        | M      | 0         | 15  | 0   |
|              | 北部    |        | M      | 0         | 15  | 0   |
| 四工管四A        | 北部    | 5      | М      | 4         | 63  | 50  |
| 四工管四A        |       |        | F      | 3         | 60  | 60  |
| 四工管四A        | 東部    |        | F      | 6         | 78  | 78  |
| 四工管四B        | 南部    | 5      | M      | 1         | 0   | 80  |
| 四企管四A        | HE 音B | 4      | м      | 2         | റ   | 90  |

#### 實驗設計研究方法的基本原理



Manipulation is about creating different levels or conditions that represent different values of the independent variable.

Control means keeping external variables the same across conditions.

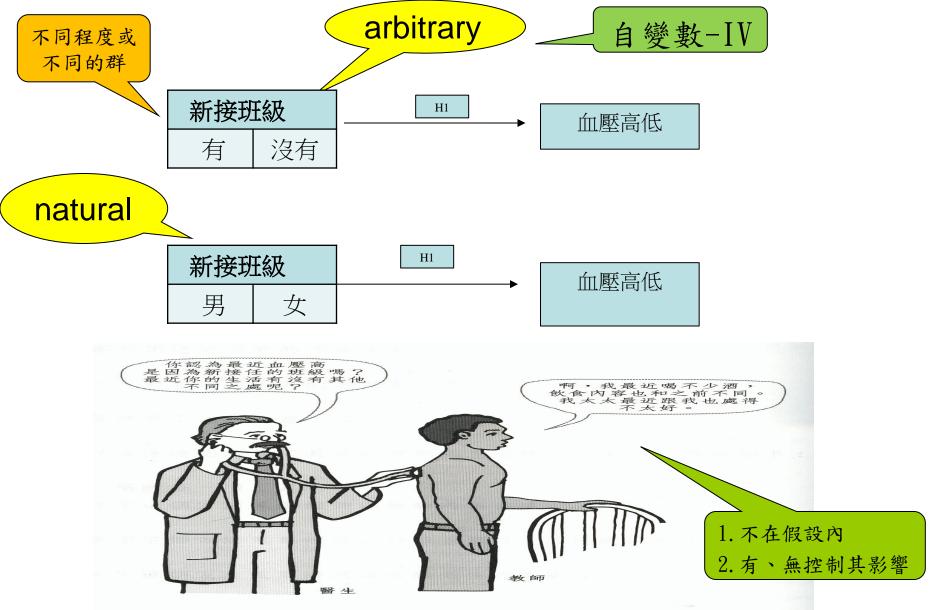
#### Treatment level

• The arbitrary or natural groupings within the independent variables of an experiment

• Ex: CAI(有或沒), gender (F vs M)

不同程度或 不同的群

Manipulation is about creating different levels or conditions that represent different values of the independent variable.



Manipulation is about creating different levels or conditions that represent different values of the independent variable.

Control means keeping external variables the same across conditions.

### Social Interaction Experiment

請討論上述的內容可以做甚麼實驗控制?

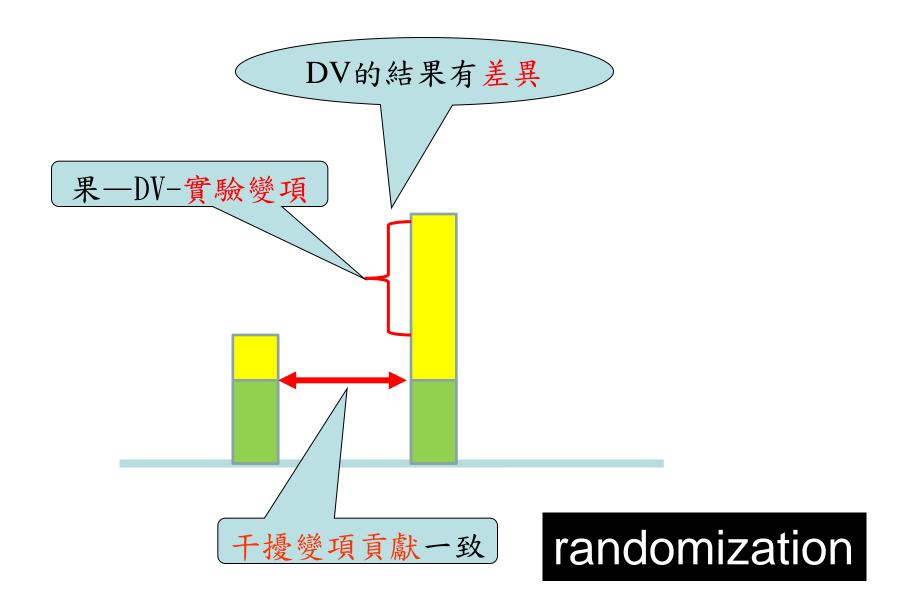
操弄先走再做控制

#### 隨機化(randomization)

· 無法避免干擾,就讓大家都一樣受到干擾,干擾所產生的變異就一樣

• 變異的來源





### 控制有兩個困難點

不確定是否能控制住干擾變數

不知道有哪些變項會干擾

#### **Discuss Question 4**

過去三個月,每天早上六點到操場跑步30 分鐘,我覺得我的食慾增加了,所以我下 一個結論:跑步對食慾的增加是有因果關係

請討論上述結論有何內部效度的問題?

#### 實驗研究的效度

1. Internal Validity

2. External Validity

#### Internal Validity

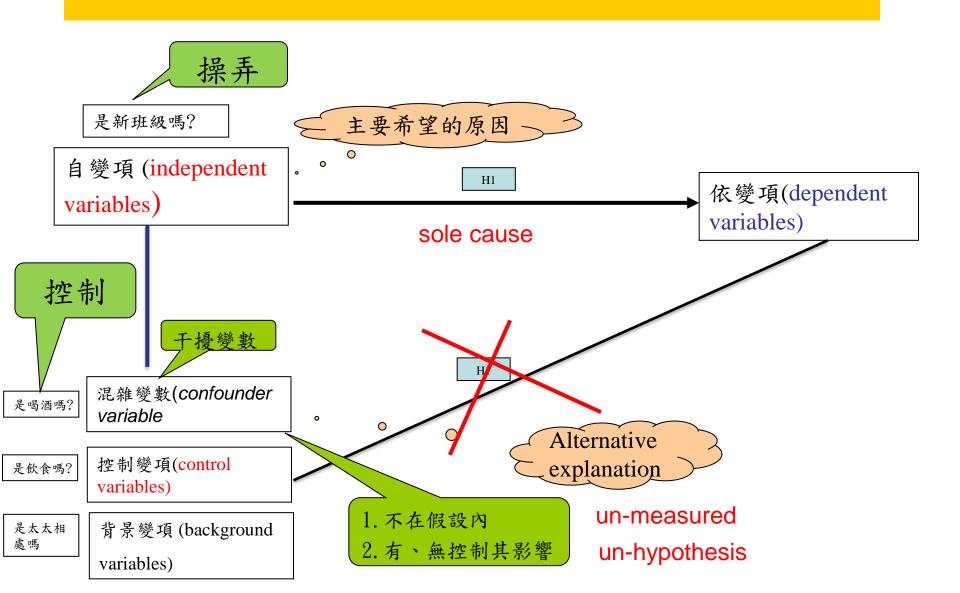
Refer to whether an experiment treatment (or a measurement) was the sole cause of changes in a dependent variable treatment

 The question of whether the observed effects could have been caused by or correlated with a set of cun-hypothesis and/or un-measured variables





#### 研究的各種變數項



#### **External Validity**

 The ability of an experiment (or a measurement) to generalize the results to the external environment Lab experiment
Internal Validity >>> External Validity

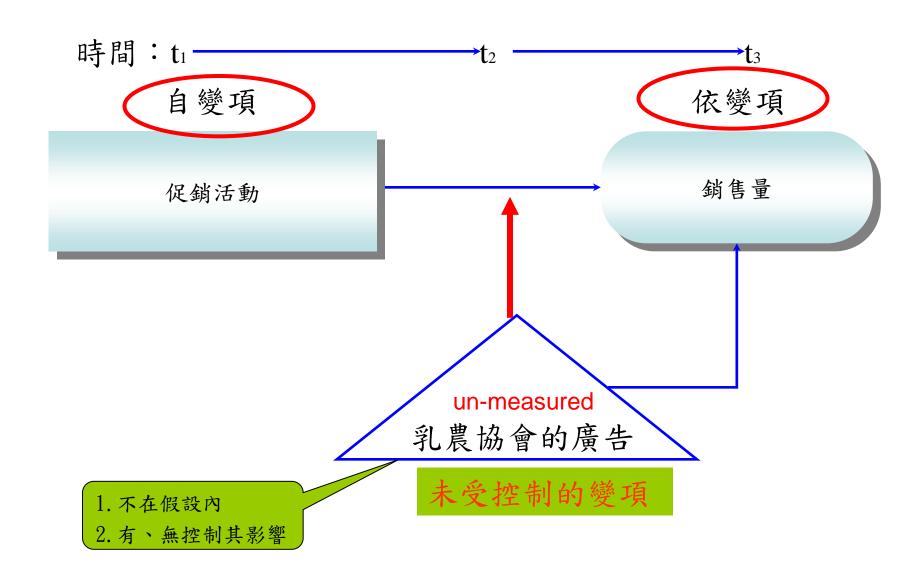
Field experiment

Internal Validity <<< External Validity

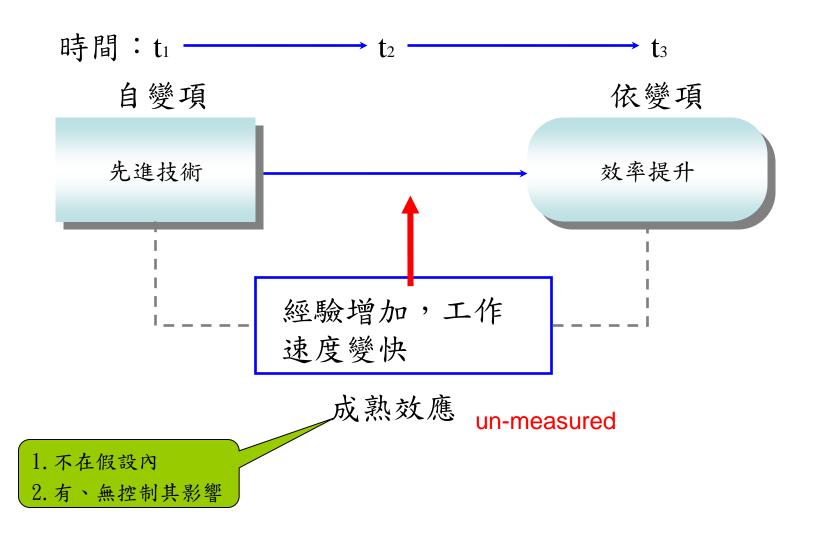
### Trade -- off



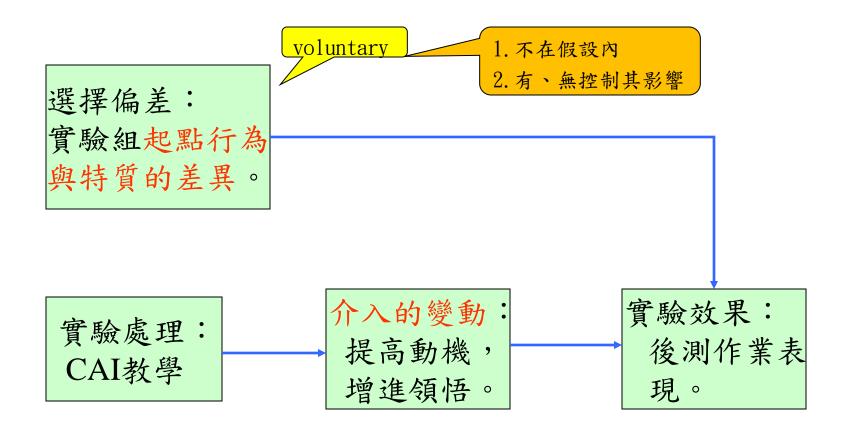
#### 實驗設計中的歷史效應(history)



#### 實驗設計中的成熟效應(maturation)



## 選樣偏差可能影響效度(selection)





# 測驗(testing) °

Pre-test vs. post-test

test-retest: 同一份量表讓同一個人作2次 再求其相關 (Coefficient of stability)

- →牽扯到human memory的問題
- →時間點(2個禮拜)
- →身心狀況(一般成年人是stable,小朋友較不stable)



# 反作法效應。

對照組-變好

1. 強亨利效應(the John Henry effect)

2.控制組憤慨性的意志消沈(resentful demoralization)

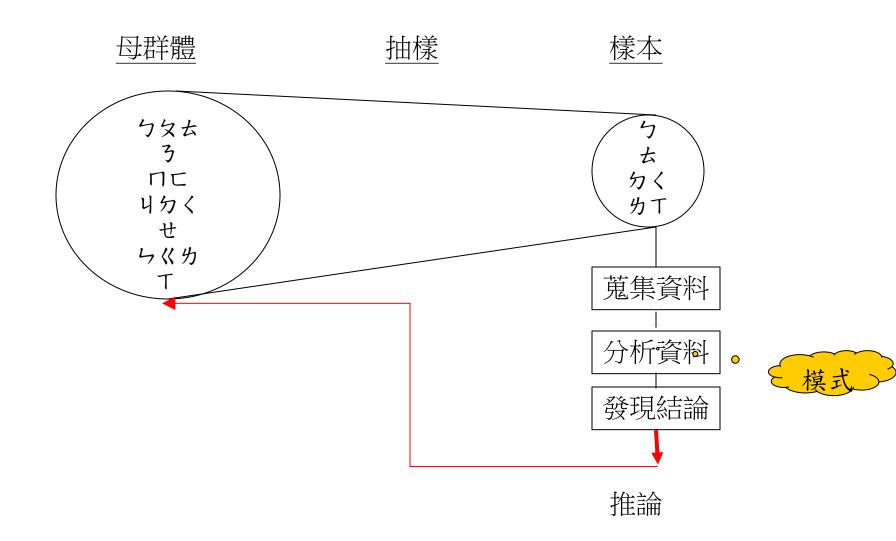
對照組-

實驗組-變好

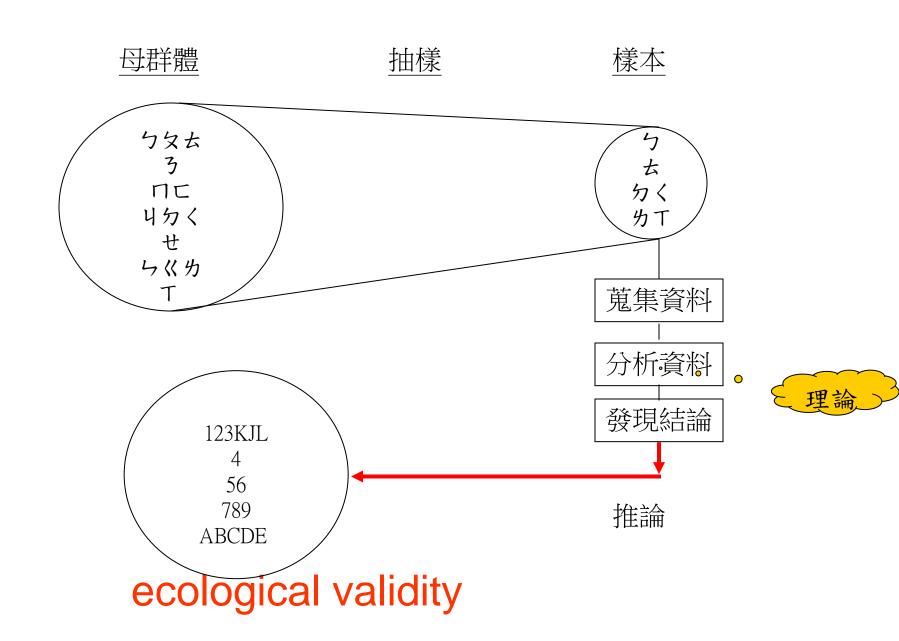
3. Hawthorne Effect(霍桑效應)

## **External Validity**

 The ability of an experiment (or a measurement) to generalize the results to the external environment



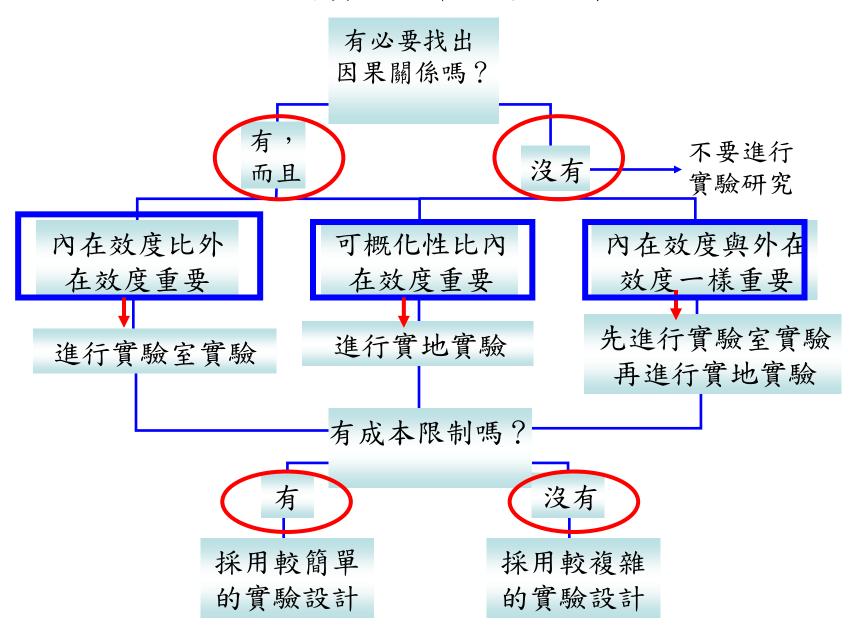
#### population validity



### Trade -- off



#### 是否進行實驗設計的幾個決策點



#### 實驗情境的變項

