

Il compito comprende domande: a **scelta multipla** (1 sola risposta corretta), a **risposta multipla** (più di una risposta corretta), **aperte** e a **completamento di frase**

- le domande a scelta multipla sono indicate con **SM**, quella a risposta multipla con **RM**.
- rispondere ad ogni domanda a completamento di frase e del tipo **SM/RM** barrando le/a caselle/a () accanto alle/a risposte/a corrette/a
- nelle domande aperte **NON** eccedere lo spazio messo a disposizione nel foglio
- rispondere in maniera non corretta non produce penalizzazione
- la mancata risposta non produce penalizzazione
- usate il retro del foglio per sviluppare la risposta indicando il numero della domanda
- Oggi avete a disposizione 60 minuti, il giorno del compito 80

BUON LAVORO

1. Leggi l'abstract del seguente articolo e rispondi alle domande: *La presente ricerca investiga gli effetti del pensiero ipotetico sul giudizio dei soggetti sugli incidenti. Si prevede che la disponibilità di alternative ipotetiche per un incidente avrà come risultato una differente valutazione di vittime e dei colpevoli. I risultati di due ricerche sostengono con forza questa predizione. Specificatamente, i soggetti assegnavano un risarcimento finanziario più alto alle vittime di un incidente quando questo era preceduto da circostanze eccezionali piuttosto che abituali. Nello stesso modo, in queste condizioni, i responsabili dell'incidente erano giudicati più negligenti nel loro comportamento e veniva loro data un'ammenda più severa.* [Macrae, 1992; trad. Mc Burney & White, 1986]

(1A) Quale è/sono sono la/e variabile/i indipendente/i (1 punto)

(1B) Quale è/sono sono i livelli delle/a variabile/i indipendente/i (1 punto)

(1C) Quale è/sono sono la/e variabile/i dipendente/i (2 punto)

(1D) Quale frase ununcia l'ipotesi (1 punto)

2. Mario giocando a *memory* nota che, dopo l'inizio del gioco, difficilmente riesce a ricordare l'accoppiamento di più di 6 carte e che tale ricordo tende a scomparire velocemente con il passare del tempo. La sua performance al gioco gli fa venire in mente quanto da poco acquisito al corso di Memoria di Psicologia. Secondo una teoria della memoria l'informazione prima di essere elaborata ai fini di un immagazzinamento permanente verrebbe mantenuta per un tempo limitato in una sorta magazzino a breve termine dedicato all'immagazzinamento temporaneo e alla prima manipolazione dell'informazione. E' ormai noto infatti che l'essere umano può ricordare sette (± 2) unità di informazione presentate per breve tempo. Di seguito riporta:

(2A) Le asserzione che si riferiscono ad una teoria (1 punto)

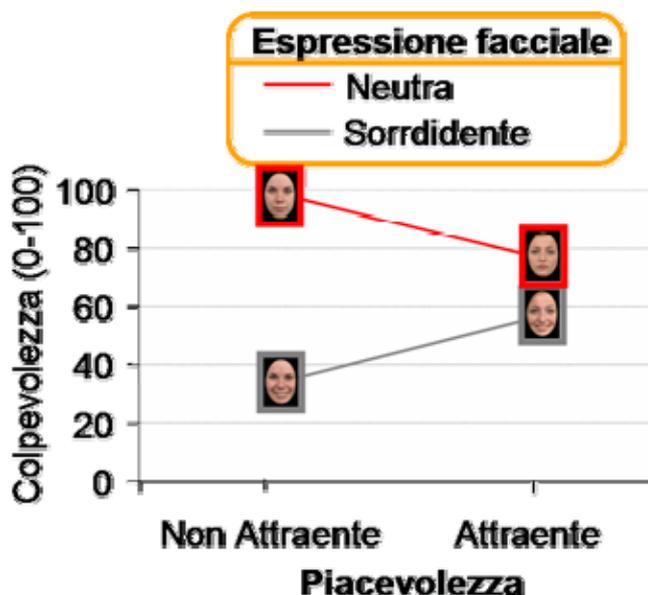
(2B) Le asserzioni che si riferiscono ad una legge (1 punto)

(2C) Il fatto e descrivi come viene spiegato dalla legge (3 punti)

3. **SM:** Una utile suddivisione dei mezzi di conoscenza del comportamento è in: (1 punti)
 empirici, non empirici; espliciti, impliciti; intuitivi, scientifici; basati sul senso comune vs. misticismo;

4. **RM:** Nella ricerca scientifica la validità è una proprietà del: (2 punti)
 inferenza causale; metodo; disegno sperimentale; campionamento; la verità della conclusione;

5. **RM:** Marco studia l'efficacia del suo trattamento su due gruppi di soggetti (A e B) somministrando il trattamento al gruppo A il Lunedì e misurando la performance del gruppo B di controllo il Martedì. L'esperimento di Marco è compromesso per una mancanza: **(2 punti)**
 validità interna; validità esterna; affidabilità interna; affidabilità esterna; affidabilità; validità;
6. **RM:** Una bassa affidabilità della misura aumenta la probabilità di: **(2 punti)**
 commettere un errore del I tipo; commettere un errore del II tipo; sovrastimare gli effetti; sottostimare gli effetti;
7. **RM:** Nella dicitura di Shadish, Cook e Campbel (2002), O1 X O2 indica: **(2 punti)**
 un disegno con un gruppo pretest-posttest; un disegno con un gruppo ed una sola prova; un disegno di Solomon; un disegno Fattoriale; una osservazione ripetuta di un evento;
8. **SM:** Quando tutti i soggetti vengono sottoposti a tutte le condizioni di un esperimento, l'esperimento è: **(1 punto)**
 entro i soggetti; tra i soggetti; misto; fattoriale; a scansione temporale;
9. **RM:** Quali dei seguenti *caratteri* è misurato su scala ad intervalli? **(2 punti)**
 età (anni); quoziente intellettivo (WAIS); temperatura (gradi Celsius); livello di istruzione (titolo conseguito); tempo di risposta (sec.); sesso (M; F);
10. **SM:** Se l'ipotesi H1 è falsa, ma erroneamente non viene rifiutata, si commette **(2 punti)**
 un errore del I tipo; un errore del II tipo; un errore del III tipo; un errore con probabilità α ;
11. **RM:** Leonardo raccoglie 150 osservazioni di punteggi somministrando un compito. Dopo aver verificato che la distribuzione dei punteggi è campanulare con media 20 e deviazione standard 4 conclude che circa $n =$ _____ punteggi avranno valori che ricadono nell'intervallo fra 16 e 24 **(2 punti)**
 142; 102; 143; 150
12. **SM:** Quali dei seguenti effetti si notano dal grafico sottostante?: **(4 punti)**



12A) Effetto principale della Piacevolezza: Significativo; Non significativo

12B) Effetto principale della Espressione facciale: Significativo; Non significativo

12C) Effetto dell' interazione Piacevolezza \times Espressione facciale: Significativo; Non significativo