

Efficacy of Puppet Play Therapy on the Inferiority Feeling of Students with Stuttering: A Single-Subject Study

Somayeh Gholami¹, Ph. D.,
Hamed Sabouri², Ph.D.,
Sharareh Shemshad³, M.A, Sara Nadimi⁴, M.A.

Received: 11. 22.2020 Revised: 03.15.2021
Accepted: 06. 17.2021

اثربخشی بازی درمانی عروسکی بر احساس کهنتری دانش آموزان دارای لکنت زبان: یک مطالعه تک آزمودنی

دکتر سمیه غلامی^۱، دکتر حامد صبوری^۲،
شراره شمشاد^۳، سارا ندیمی^۴

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۹/۲ تجدیدنظر: ۱۳۹۹/۱۲/۲۵
پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۳/۲۷

Abstract

Objective: Stuttering is a disorder that affects speech or speech fluency. Stuttering begins in childhood and negatively affects a person's social relationships and self-esteem. The purpose of the present study was to investigate the interventional effect of puppet play therapy on the inferiority of students with stuttering in Sari. **Method:** This is a quasi-experimental research with a single-subject design structure using a multi-step baseline design. The sample group was selected by convenience sampling method. The subjects included three boys and one girl who used to stutter with a feeling of inferiority. The tool for measuring the improvement (or reduction) of feeling inferior was the Feeling of Inferiority Questionnaire. The questionnaire was completed by the subjects in three stages of baseline, intervention and follow-up. To analyze the data, visual review of graphs (ups and downs of the dependent variable), indicators of recovery percentage, reduction percentage of scores, variability and effect size were used. **Results:** Visual review, charts, trend change indicators, gradient, and effect size indicated a decrease in the stuttering students' inferiority. **Conclusion:** Puppet play therapy intervention can be effective in reducing the feeling of inferiority of students who have stuttering and can be used as an effective and desirable strategy in this field.

Keywords: *Puppet Play Therapy, Inferiority Feeling, Stuttering Language, Single Subject Study.*

1. Assistant Professor, Department of Psychology, Larestan Higher Education Complex, Iran. Email: Somayeg@yahoo.com
2. PhD in Philosophy of Education, Faculty Member, Azad University, Bandar Lengeh Branch, Iran
3. Master of Psychology. Azad University, Bandar Lengeh Branch, Iran
4. Master of Educational Psychology, Hormozgan University, Bandar Abbas, Iran

چکیده

هدف: لکنت زبان اختلالی است که بر صحبت کردن یا روانی کلام تأثیر می‌گذارد. لکنت زبان در دوران کودکی شروع می‌شود و در روابط اجتماعی فرد و عزت نفسش تأثیر منفی می‌گذارد. هدف از پژوهش حاضر بررسی تأثیر مداخله‌ای بازی درمانی عروسکی بر احساس کهنتری دانش آموزان دارای لکنت زبان در شهر ساری بود. **روش:** این پژوهش در چارچوب روش پژوهش این مطالعه شبه‌آزمایشی با ساختار طرح تک‌آزمودنی با استفاده از طرح خطوط پایه چندگانه پلکانی است. گروه نمونه به روش دسترس انتخاب شدند. آزمودنی‌ها سه پسر و یک دختر دارای لکنت همراه با احساس کهنتری بودند. ابزار سنجش بهبود (یا کاهش) احساس کهنتری، پرسشنامه احساس کهنتری بود. این پرسشنامه در سه مرحله خط پایه (۴ مرتبه)، خط مداخله (۸ مرتبه) و خط پیگیری (۳ مرتبه) به وسیله آزمودنی‌ها تکمیل شد. **یافته‌ها:** برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از بازبینی دیداری نمودارها (فراز و فرود متغیر وابسته)، شاخص‌های درصد بهبودی، درصد کاهش نمره‌ها، تغییرپذیری و اندازه اثر استفاده شد. بازبینی دیداری، نمودارها، شاخص‌های تغییر روند، شیب و اندازه اثر بیانگر کاهش احساس کهنتری دانش آموزان دارای لکنت بود. **نتیجه‌گیری:** مداخله بازی درمانی عروسکی می‌تواند به کاهش احساس کهنتری دانش آموزانی که دارای لکنت زبان هستند، مؤثر واقع شود و به‌عنوان یک راهبرد مؤثر و مطلوب در این زمینه قرار گیرد.

واژه‌های کلیدی: احساس کهنتری، بازی‌درمانی عروسکی، تک‌آزمودنی، لکنت زبان.

۱. نویسنده مسئول: استادیار و عضو هیئت علمی گروه روان‌شناسی مجتمع آموزش عالی لارستان، ایران
۲. دکترای تخصصی فلسفه تعلیم و تربیت، عضو هیات علمی دانشگاه آزاد، بندر لنگه، ایران
۳. کارشناسی ارشد روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه آزاد، بندر لنگه، ایران
۴. کارشناسی ارشد روان‌شناسی، دانشگاه هرمزگان، بندر عباس، ایران

مقدمه

لکنت پایدار در طول رشد، یک اختلال گفتاری است که بر توانایی فرد در تولید روان گفتار تأثیر می‌گذارد (کرانفلد دونیس و همکاران، ۲۰۱۶). لکنت‌زبان منجر به وقفه‌های حرکتی بی‌اختیار برای به‌جریان‌انداختن تولید گفتار روان می‌شود و بر ارسال موفقیت‌آمیز پیام‌های ارتباطی اثر می‌گذارد (دراکر، مازوکچلی و بیلبی، ۲۰۱۹). نتایج پژوهش‌های متعددی نشان‌دهنده تأثیر عوامل ژنتیکی در لکنت زبان می‌باشند (فریگریو دامینگو و همکاران، ۲۰۱۹؛ راتا‌کاسکی و همکاران، ۲۰۱۲؛ فگنانی، فیپیگر، اسکایت و جلمبورگ، ۲۰۱۱؛ وان بجزترولدت، فلسفند و بومسما، ۲۰۱۰). شروع لکنت در حال رشد به‌طور معمول بین ۲ تا ۵ سالگی رخ می‌دهد که ۵ تا ۸ درصد کودکان پیش‌دبستانی در معرض آن هستند (سینگر، والدن و جانز، ۲۰۱۹). این یک اختلال چندعاملی است که شامل طیفی از عوامل زبانی، حرکتی، محیطی، روانی-اجتماعی و شخصی است که بر شروع، پیش‌آگهی و شدت تأثیر می‌گذارد (بیلبی، ۲۰۱۴؛ دراکر، مازوکچلی و بیلبی، ۲۰۱۹).

لکنت با عواطف گوناگونی همچون خجالت و احساس کهنتری^۱، ناامیدی و هراس از ارزیابی اجتماعی منفی مرتبط است. احساس کهنتری یا باور عمیق در مورد پایین‌بودن توانایی‌های عقلی و جسمی است که به کاهش سطح ارزش‌ها و نازل‌سازی فرد منجر می‌شود (واینر و موهل، ۱۹۹۶). احساس کهنتری همواره مورد توجه دانشمندانی چون اریکسون و آدلر بوده است و بر این باور بودند که تجربه‌های اجتماعی تأثیر چشمگیری در تکامل افراد دارند (کلک و ارگان، ۲۰۱۶). فرد دارای لکنت به دلیل اختلال زبانی و در پی آن شکست در تجربه اجتماعی موفق، ممکن است افکاری منفی در سر بپروراند مانند اینکه «من مسخره به نظر می‌رسم» یا «من فرد بی‌ارزشی هستم» که این خودسنجی‌های منفی منجر به احساس کهنتری بیشتری می‌شود. احساس کهنتری که در اثر تجربه‌ها و

موقعیت‌های منفی زندگی روزانه از قبیل غفلت، سوءاستفاده و سایر رفتارهای معیوب پدر و مادر یا ناتوانی‌های خاص افزایش یافته و این خود باعث بروز مشکلاتی بیشتر برای این افراد در روابط اجتماعی و بین فردی می‌شود و خود این چرخه احساس کهنتری را افزایش داده و در نتیجه افرادی که احساس کهنتری بالاتری دارند به احتمال زیاد از پیامدهای روان‌شناختی منفی از قبیل افسردگی، روابط بین‌فردی ضعیف و رضایت از زندگی پایین رنج می‌برند (آکدوگان و سمسر، ۲۰۱۹).

براساس نظریه روان‌شناختی اریکسون که رشد انسان را در هشت مرحله متوالی رشد روانی - اجتماعی مفهوم‌سازی کرد، احساس کهنتری می‌تواند به‌عنوان یک مسئله با عنوان «کوشایی در برابر حقارت» در مرحله چهارم رشد به وجود آید. در این مرحله، دانش‌آموزی دارای لکنت‌زبان که نتواند تکالیف رشدی را انجام دهد، ممکن است احساس کهنتری را تجربه کند؛ به این معنا که عدم توانایی در توسعه حس کوشایی در مرحله چهارم رشد روانی اجتماعی، منجر به احساس بی‌کفایتی و کهنتری می‌شود (کلک و ارگان، ۲۰۱۶؛ آکدوگان و سمسر، ۲۰۱۹). در نتیجه، افراد شاید نشانه‌هایی از افسردگی و اضطراب را در زندگی بزرگسالی خود نشان دهند (آکدوگان و سمسر، ۲۰۱۹). احساس کهنتری بالاتر با کمال‌گرایی عصبی (آشبی و کاتمن، ۱۹۹۶)، افسردگی، خصومت و افکار خودکشی (لی، ۲۰۰۸)، احساس ناکامی در نوجوانان (کنچاپناور، ۲۰۱۲) و دلبستگی نایمن، احساس تنهایی (آکدوگان، ۲۰۱۷) در ارتباط است. به‌علاوه احساس کهنتری شادکامی را کاهش می‌دهد (آکدوگان و سمسر، ۲۰۱۹). از آنجا که احساس کهنتری همیشه ناشی از مقایسه با دیگران است، داشتن چنین احساساتی همراه با احساس انزوای اجتماعی و تعلق‌نداشتن است (هاسپر، ۲۰۱۳). یکی از درمان‌های مؤثر در حوزه علوم رفتاری و مؤثر برای دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان، بازی‌درمانی است.

بازی‌درمانی به شیوه‌های متفاوتی وجود دارد که عبارتند از لوگودرمانی و عروسک‌درمانی. استفاده از عروسک‌گردانی، روشی قدیمی در درمان کودکان است (باتلر، گاترمن و رادس، ۲۰۰۹).

نمایش عروسکی حالتی از بازی‌درمانی است که فرد با امکانات و شرایط مختلف سازگار می‌شود (لندرث، ۲۰۱۲). استفاده از روش بازی‌درمانی به‌عنوان شیوه‌ای مناسب برای بهبود اضطراب اجتماعی و خودپنداره تحصیلی دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان پیشنهاد می‌شود (عزآبادی، ۱۳۹۸). همسو با این یافته‌ها، حسین‌خانزاده (۱۳۹۶) به این نتیجه رسید که بازی‌درمانی کودک‌محور بر احساس خودکارآمدپنداری در تعامل‌های بین فردی دانش‌آموزان مبتلا نشانه‌های اختلال نافرمانی مقابله‌ای نقش مؤثری دارد. همچنین بازی‌درمانی شناختی رفتاری موجب افزایش خودکارآمدی و کاهش احساس تنهایی دانش‌آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری شده است (هادی‌پور و اکبری، ۱۳۹۶). استفاده از روش بازی‌درمانی عروسکی به‌عنوان شیوه‌ای مناسب برای ارتقای کیفیت مهارت‌های اجتماعی کودکان دچار نشانگان داون در محیط‌های آموزشی پیشنهاد می‌شود (قرائی و فتح‌آبادی، ۱۳۹۲). بازی‌درمانی عروسکی روشی مؤثر در تقویت مهارت‌های اجتماعی و رفتارهای سازگارانگانه در نظر گرفته شده است (گلد و همکاران، ۲۰۱۴). بازی‌درمانی عروسکی می‌تواند از راه اثرگذاری بر عملکردهای اجرایی و تنظیم هیجان منجر به کاهش رفتارهای پرخاشگرانه در کودکان مبتلا به اختلال بیش‌فعالی-نارسایی توجه شود (آزادی‌منش، حسین‌خانزاده، حکیم‌جوادی و وطن‌خواه، ۱۳۹۵). عروسک‌ها برای کودکان با نیازهای خاص می‌توانند مفید باشند. وقتی کودک با یک عروسک خاص و شخصیتش احساس راحتی کند، آن عروسک می‌تواند در نقش یک مربی چیزهای زیادی به کودک بیاموزد (پرونسلیک، ۲۰۰۵). مطالعه‌های تجربی زیادی بیان

بازی‌درمانی با فراهم‌کردن محیطی امن، باعث تخلیه هیجانی، کاهش تنش و بیان آزاد عواطف و احساسات می‌شود (هادی‌پور و اکبری، ۱۳۹۶). همچنین پژوهش‌ها، اثربخشی بازی‌درمانی بر پرخاشگری، مهارت‌های اجتماعی، اضطراب، بی‌اختیاری ادرار و مدفوع و بسیاری از اختلال‌های دیگر را نشان داده‌اند (آزادی‌منش، حسین‌خانزاده، حکیم‌جوادی و وطن‌خواه، ۱۳۹۵؛ رنگانی، همتی‌علمدارلو، شجاعی و اصغری‌نکاح، ۱۳۹۴؛ قرائی و فتح‌آبادی، ۱۳۹۲).

بازی‌درمانی کودک‌محور به‌عنوان محبوب‌ترین دیدگاه نظری برای بازی‌درمانی شناخته شده است (استالمیکر و ری، ۲۰۱۵). به‌علاوه مطالعه‌های فراتحلیل، اثرهای مثبت و معناداری برای کودکانی که در بازی‌درمانی کودک‌محور شرکت می‌کنند، گزارش کرده است (لاین و براتون، ۲۰۱۵؛ ری، آرم‌استرانگ، بالکین، جاین، ۲۰۱۵؛ استالمیکر و ری، ۲۰۱۵). بازی‌درمانی یک روش درمانی است که در آن بازی عامل اصلی درمان است. از آنجایی که بازی یک محیط طبیعی ارتباط کودک است، بازی‌درمانی یک روش ایدئال است که در آن به کودکان امکان می‌دهد احساسات خود را ابراز کنند و با مشکلات عاطفی خود کنار بیایند (پیدگون و همکاران، ۲۰۱۵). در فرایند بازی‌درمانی یک رابطه و محیط درمانی مداوم و قابل پیش‌بینی در اختیار کودک قرار می‌گیرد که در آن می‌تواند ترس‌ها، مشکلات، مبارزات، درد و همچنین امیدها، رویاها و خیال‌های خود را کشف کند. فرض اساسی بازی‌درمانی این است که با توجه به این رابطه و محیط، کودک از منابع درونی برای رشدکردن و تغییر در زندگی خود برخوردار است (پیدگون و همکاران، ۲۰۱۵). شواهد نشان از تأثیر این نوع درمان در رفع مشکلاتی از قبیل مسائل روانی-اجتماعی، اختلال‌های رفتاری، بیماری مزمن، آسیب، سوءاستفاده، اختلال کم‌توجهی-بیش‌فعالی، اضطراب، استرس، افسردگی، اندوه و فقدان هستند (پیدگون و همکاران، ۲۰۱۵).

می‌کنند که از کار با عروسک تا حدودی می‌توان مشکلات کودکان و حتی بزرگسالان را بر طرف کرد (مالهوترا، ۲۰۱۹؛ کانترلا، بورلا، فاگیان، نوزی و دی‌بنی، ۲۰۱۸؛ اصغری نکاح، ۱۳۹۱؛ عبداللهی بقرآبادی، ۱۳۸۷؛ حسینی‌نسب، ۱۳۸۷). البته بیشتر این پژوهش‌ها متوجه کودکان دارای اختلال‌های روانی چون پرخاشگری، اختلال سلوک، اضطراب و بیش‌فعالی است و کمتر به کودکان دارای لکنت پرداخته‌اند و با توجه به اینکه پژوهشی در زمینه احساس کهنتری انجام نشده است، ضرورت این پژوهش بیش از پیش احساس می‌شود. استفاده از عروسک‌هایی با یک نقص و خلق داستان‌هایی که قهرمان داستان نقص خود را پذیرفته و احساس کهنتری نمی‌کند، می‌تواند مداخله مؤثری در کاهش احساس کهنتری باشد. بنابراین، هدف پژوهش حاضر بررسی اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی بر بهبود احساس کهنتری دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان بود.

روش

این پژوهش جزء طرح‌های آزمایشی با ساختار تک‌آزمودنی با خطوط پایه چندگانه پلکانی است. طرح‌های تک‌آزمودنی، طرح‌های پژوهشی شبه‌آزمایشی هستند که در آنها تغییر در متغیر وابسته در یک آزمودنی سنجش می‌شود. در این طرح‌ها متغیر وابسته در طی مرحله خط پایه و یک یا چند مرحله درمان، یعنی زمانی که متغیر مستقل ارائه می‌شود، چندین بار اندازه‌گیری می‌شود. جامعه آماری پژوهش تعدادی از دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان همراه با احساس کهنتری در شهر ساری بودند که به‌وسیله سازمان بهزیستی به پژوهشگر معرفی شدند که از نظر ملاک‌های ورود و خروج بررسی شدند و در نهایت از این میان ۴ نفر (۱ دختر ۹ ساله، ۱ پسر ۱۰ ساله و ۲ پسر ۱۲ ساله) به شیوه نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. در فرایند نمونه‌گیری نخست تعدادی از معرفی‌شدگان مقیاس احساس کهنتری را تکمیل کردند و افرادی که بیشترین احساس کهنتری

را داشتند، به‌عنوان گروه اولیه انتخاب شدند. سپس ملاک‌های ورود به پژوهش به‌واسطه پرسش‌هایی که از مادر پرسیده شد و به‌وسیله ابزارهای روان‌شناختی ارزیابی شد. ملاک ورود عبارت بودند از پدر، مادر و خود کودک که یک اختلال روان‌شناختی براساس معیارهای DSM-V نداشته باشد. پدر و مادر طلاق نگرفته باشند و مشکلات زناشویی شدید نداشته باشند، بیماری مزمن در خانواده نباشد و وضع تحصیلی کودک متوسط رو به بالا باشد. ملاک خروج از پژوهش، همکاری نکردن والدین برای حضور کودک در جلسه‌ها بود. لازم به ذکر است وضعیت تحصیلی ضعیف می‌تواند از اختلال یادگیری ناشی شود و جدا از لکنت احساس کهنتری ایجاد کند و بر همین مبنا ملاک خروج از پژوهش در نظر گرفته شد. در آغاز داده‌های خط پایه در زمینه شدت احساس کهنتری برای هر چهار آزمودنی در یک دوره هفته‌ای (آزمون در هفته ۱ بار) به‌وسیله مقیاس کهنتری سنجش شد. سپس آزمودنی‌ها به مدت ۱۰ جلسه (هفته‌ای ۱ جلسه) ۳۰ تا ۴۵ دقیقه‌ای تحت مداخله بازی‌درمانی عروسکی قرار گرفتند. در این پژوهش آزمودنی‌ها در سه مرحله خط پایه (۴ مرتبه)، خط مداخله (۸ مرتبه) و خط پیگیری (۳ مرتبه) به پرسشنامه احساس کهنتری یائو و همکاران (۱۹۹۷) پاسخ دادند.

ابزار مقیاس کهنتری^۲: یک مقیاس خودگزارشی برای کودکان به‌وسیله پژوهشگران ساخته شد. این مقیاس با اقتباس از مقیاس کهنتری یائو و همکاران (۱۹۹۷) ساخته و اعتباریابی شد. مقیاس اقتباسی طراحی شده، براساس با پرسشنامه اصلی، ۳۴ گویه‌ای خودگزارش دهی دارد که جمله‌ها در سطح فهم کودکان بازنویسی شد. ۱۷ گویه آن کهنتری مرتبط با قضاوت‌های دیگران و ۱۷ گویه ارزیابی فرد از احساس کهنتری خویشان را می‌سنجد. از لحاظ محتوایی، از ۳۴ گویه مقیاس ۱۵ گویه آن با رویدادهای منفی نظیر ضعف^۳، خستگی^۴، اشتباه^۵ و انتقاد^۶ و ۱۵ گویه دیگر با رویدادهای مثبت نظیر ارزشمندی، موفقیت^۷،

تحسین^۸ مرتبطند و ۴ گویه دیگر منعکس کننده اصول موضوعه بی قید و شرط هستند. این پرسشنامه بر درجه بندی پنج گانه لیکرت صورت بندی شده است (اصلاً درست نیست: ۱، کمی درست است: ۲، نسبتاً درست است: ۳، غالباً درست است: ۴ و کاملاً درست است: ۵). برای محاسبه امتیاز کلی پرسشنامه، نمره همه گویه های پرسشنامه را با هم جمع کنید. دامنه امتیاز این پرسشنامه بین ۳۴ تا ۱۷۰ خواهد بود. هرچه امتیاز حاصل شده از این پرسشنامه بیشتر باشد، نشان دهنده میزان بیشتر احساس کهنتری خواهد بود و برعکس.

تعداد ۳۴ گویه که مورد توافق سه نفر از متخصصان به لحاظ روایی صوری قرار گرفت؛ قبل از اجرای مداخله برای محاسبه ضریب پایایی از روش آلفای کرونباخ استفاده شد. به این صورت که پرسشنامه در بین شصت آزمودنی با شرایط مشابه اجرا شد و بعد از اجرا در بین آزمودنی ها، میزان ضریب پایایی ۰/۸۱ به دست آمد و با توجه به اینکه ضریب به دست آمده از ۰/۷۰ بیشتر می باشد؛ در نتیجه پرسشنامه مذکور از پایایی مطلوب برخوردار بوده است. در نتیجه می توان از بابت همسنگی درونی سؤال ها مطمئن بود. ضریب اعتبار مقیاس کهنتری از روش باز آزمایی $r = 0/78$ و آلفای کرونباخ ۰/۸۱ به دست آمد.

در گام بعدی برای بررسی روایی پرسشنامه، از روایی سازه و تحلیل عاملی تأییدی استفاده شد. با توجه به اینکه سؤال های این پرسشنامه بر اساس مقیاس کهنتری یا نئو طراحی شد و عامل ها از قبل مشخص شده بودند، از تحلیل عاملی تأییدی مرتبه دوم برای بررسی روایی این پرسشنامه استفاده شد؛ به عبارتی، در تحلیل عاملی تأییدی پیش فرض اساسی پژوهشگر آن است که هر عاملی با زیرمجموعه خاصی از متغیرها ارتباط دارد. شرط لازم برای تحلیل عاملی تأییدی این است که پژوهشگر در مورد تعداد عامل های مدل، قبل از انجام تحلیل پیش فرض معینی

دارد. به طور کلی برای آزمون فرض های مربوط به مدل های اندازه گیری فقط باید از روش تحلیل عاملی تأییدی استفاده شود. قبل از انجام تحلیل عاملی تأییدی نیز همه سؤال ها از نظر پیش فرض ها کنترل شدند که تخطی از مفروضه ها وجود نداشت. لازم به ذکر است که سؤال های اول هر عامل به عنوان متغیر مرجع برای تعیین مقیاس متغیرهای مکنون (عامل ها) استفاده شد. بنابراین مقدار پارامتر مربوط به این سؤال ها برابر با ۱ ثابت شد. بعد از تحلیل عاملی تأییدی مدل از برازش مطلوب با شاخص های مطلوبی برخوردار بود و گویه ها بارهای عاملی بین ۰/۴ تا ۰/۹ داشتند و مطلوب بود. با توجه به نقش مهم همبستگی بین عامل ها و نمره کل، ماتریس همبستگی عامل ها و معناداری آنها بین ۰/۴ تا ۰/۶۸ است. بر اساس نتایج به دست آمده بین عوامل با یکدیگر و نمره کل، همبستگی معنادار در سطح $(P < 0/01)$ وجود دارد که نشان دهنده روایی بالای سؤال های پرسشنامه بعد از انجام تحلیل عاملی است. شاخص برازش تطبیقی (CFI)، ۰/۹۱ و شاخص برازش هنجار نشده (NNFI)، ۰/۹۱ نزدیک به یک و شاخص RMSEA که مقدار ۰/۰۵ را نشان می دهد، همگی تأیید کننده این نتیجه است که مدل تدوین شده تا حدود زیادی قابل قبول تلقی می شود.

مداخله: برنامه عملی این پژوهش شامل ۱۰ جلسه بود. تعداد ۹ داستان به وسیله فردی که در نویسندگی داستان مهارت داشت، نوشته شد. شخصیت مرکزی هر داستان، نقصی داشت که در نهایت آن را می پذیرفت. داستان ها در اختیار ۸ نفر دکترای روان شناسی که درمانگری کودک انجام می دادند، قرار گرفت. برای بررسی روایی محتوایی بسته مداخله ای، از شاخص نسبت روایی محتوایی^۹ و شاخص روایی محتوایی^{۱۰} استفاده شد. برای محاسبه شاخص CVR، از نظرات ۸ تن از کارشناسان متخصص در زمینه محتوای مورد نظر استفاده شد و با توضیح اهداف مطالعه، از آنها خواسته شد تا میزان تناسب هریک از

روایی محتوا برای تمامی هدف‌ها در پروتکل آموزشی بین ۰/۸ تا ۱ به دست آمد. در این پژوهش میزان شاخص روایی محتوا برای تمامی قصه‌ها در بسته درمانی بین ۰/۹ تا ۱ به دست آمد (جدول ۱).

اهداف قصه را با محتوای داستان ارزیابی کنند. سپس براساس فرمول CVR، نسبت روایی محتوایی محاسبه شد. براساس تعداد ۸ نفر کارشناس که اهداف برنامه و محتوا را ارزیابی کرده بودند، مقدار CVR قابل قبول برابر با ۰/۷۵ است که در این پژوهش میزان نسبت

جدول ۱ خلاصه جلسه‌های مداخله بازی‌درمانی

هدف: ایجاد فضای صمیمی و توأم با دوستی محتوا: آشنایی مقدماتی با درمانگر، عروسک‌ها و برقراری اعتماد بین کودک و درمانگر نیز در این جلسه انجام شد. هدف: گفتگو با کودک در جهت بهبود احساس کهنتری	جلسه اول
محتوا: درمانگر با خواندن یک مطلب ساده نظر او را درباره قصه‌ای که می‌خواهد تعریف کند، می‌پرسد؛ برای مثال نظرش را در مورد قصه مورچه عجول که چطور داستانی است، می‌پرسد. هدف: کمک به شکل‌گیری و تقویت قوای خلاقانه کودک محتوا: قصه‌ی لاک‌پشت بدون لاک	جلسه دوم
هدف: دقت به احساس غم و شادی و حقارت کودک با استفاده از حواس پنجگانه در مسیر تقویت حواس و احساس‌های مختلف محتوا: قصه‌ی گل رز سفید تنها	جلسه سوم
هدف: قوه بداهه‌پردازی (فرد بتواند با استفاده از عروسک موردنظر داستانی را بگوید) محتوا: شش‌انگشتی	جلسه چهارم
هدف: توجه به نقش‌آفرینی و بازنمایشی (فرد موضوع دلخواه موردنظر خود را در جمع بازی کند و حضوری محوری داشته باشد). محتوا: قصه حسنی فقط یه مو داشت.	جلسه پنجم
هدف: فرد در شرایط بازی قرار می‌گیرد تا در فضای موجود و تعریف‌شده به دلخواه خود موقعیت نمایشی را درک کند و خود را در آن فضا یا مکان تعریف‌شده مجسم سازد. محتوا: قصه خاربشتی که هیچ دوستی نداشت.	جلسه ششم
هدف: پرداختن به رؤیت‌گری نمایشی، نقل کوی خاطرات، داستان‌گویی نقادانه محتوا: داستان عینک خانم موش کوره	جلسه هفتم
هدف: بازی نمایشی، نمایش اعمال ساده روزمره، بازی کلامی، قصه‌گویی و ایمايي محتوا: داستان جغد سفید زشت	جلسه هشتم
هدف: سفر رویایی، تقویت خیال‌پردازی محتوا: داستان مسواک بی‌دندون	جلسه نهم
	جلسه دهم

یافته‌ها

برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از تحلیل دیداری نمودارها^{۱۱}، شاخص روند^{۱۲} و شاخص ثبات^{۱۳}، درصد داده‌های غیرهمپوش^{۱۴} و درصد داده‌های همپوش^{۱۵} استفاده شده است.

نمره‌های احساس کهنتری در موقعیت خط پایه (۴ جلسه) به ترتیب برای آزمودنی شماره ۱ (۸۱-۸۱-)، آزمودنی شماره ۲ (۸۸-۸۹-۸۹-۸۹)، آزمودنی شماره ۳ (۵۹-۵۹-۵۹-۵۹) و آزمودنی شماره ۴ (۷۴-۷۳-۷۴-۷۴) به دست آمد. همچنین

نمره‌ها در جلسه‌های مداخله (۸ جلسه) به ترتیب برای آزمودنی شماره ۱ (۸۱-۷۴-۷۳-۷۲-۷۰-۶۸-۶۶-۶۲)، آزمودنی شماره ۲ (۸۵-۸۰-۸۱-۷۹-۷۴-۷۷-۷۳-۷۲)، آزمودنی شماره ۳ (۵۷-۵۵-۵۰-۵۱-۴۹-۴۳-۴۲-۴۱) و آزمودنی شماره ۴ (۷۰-۶۵-۶۳-۶۰-۵۰-۵۴-۵۳-۵۲) و نمره‌های احساس کهنتری در جلسه‌های پیگیری به ترتیب برای آزمودنی شماره ۱ (۶۲-۶۳-۶۰)، آزمودنی شماره ۲ (۷۲-۷۱-۷۰)، آزمودنی شماره ۳ (۴۰-۳۸-۳۲) و آزمودنی شماره ۴ (۵۲-۵۱-۵۱) به دست آمد. براساس این تفاسیر

دامنه بین دو خط، میزان بیرون افتادگی یا تغییر پذیری سری داده‌ها را نشان می‌دهد. با استفاده از معیار ۸۰-۲۰ درصدی (لین و گاست، ۲۰۱۴)، اگر ۸۰ درصد نقاط داده‌ها زیر یا درون ۲۰ درصدی مقدار میانه (محفظه ثبات) قرار گیرند، گفته می‌شود داده‌ها ثبات دارند. در غیر این صورت داده‌ها متغیرند.

پس از آن برای بررسی روند داده‌ها، از روش دونیم کردن^{۱۷} استفاده شد و محفظه ثبات خط روند براساس معیار ۲۰-۸۰ درصدی رسم شد. پس از رسم خط میانه و خط روند و محفظه ثبات آنها، شاخص‌های آمار توصیفی مانند میانه و میانگین و بین موقعیتی مانند تغییر سطح و روند و PND محاسبه شد. هرچه PND بین دو موقعیت مجاور بالاتر باشد، با اطمینان بیشتری می‌توان مداخله را اثربخش دانست. جدول ۲ نتایج تحلیل دیداری درون موقعیتی و بین موقعیتی را برای نمودار داده‌های آزمودنی‌ها براساس فرم تحلیل دیداری نشان می‌دهد.

مشخص شد که نمره‌های احساس کهنتری در هر چهار آزمودنی با گذشت جلسه‌ها رو به کاهش بوده است و تأثیرات درمانی در دوره پیگیری نیز باقی مانده‌اند.

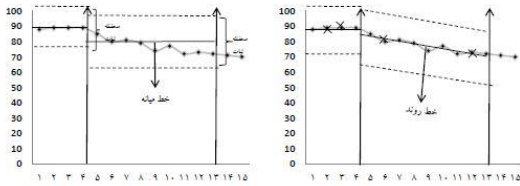
برای تحلیل دیداری نمودار داده‌ها، پس از رسم نمودار برای هر آزمودنی، در مرحله اول با استفاده از میانه داده‌های موقعیت خط پایه و مداخله، خط میانه داده‌ها موازی با محور X کشیده شد و یک محفظه ثبات^{۱۶} روی خط میانه قرار گرفت. محفظه ثبات، یعنی دو خط موازی که یکی پایین و دیگری بالای خط میانه رسم شود. فاصله و دامنه بین دو خط، میزان بیرون افتادگی یا تغییر پذیری سری داده‌ها را نشان می‌دهد. اندازه محفظه ثبات ۲۰ یا ۲۵ درصد از میانه داده‌ها است. ۲۰ درصد میانه داده‌ها به میانه اضافه و از آن کم می‌شود تا اندازه محفظه ثبات در بالا و پایین خط میانه مشخص شود و سپس روی نمودار رسم می‌شود. بعد از رسم میانه به صورت موازی با محور X و محفظه ثبات در بالا و پایین خط میانه در هر موقعیت، باید درصد داده‌هایی که در این محفظه قرار می‌گیرند، نیز مشخص شود. فاصله و

جدول ۲ متغیرهای تحلیل دیداری درون موقعیتی و میان موقعیتی برای آزمودنی‌ها

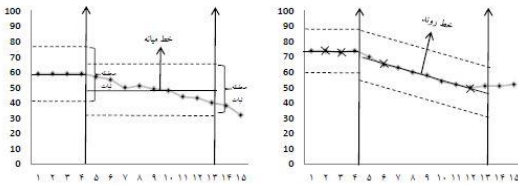
میان موقعیتی				درون موقعیتی								
آزمودنی شماره ۴	آزمودنی شماره ۳	آزمودنی شماره ۲	آزمودنی شماره ۱	آزمودنی‌ها	آزمودنی شماره ۴		آزمودنی شماره ۳		آزمودنی شماره ۲		آزمودنی شماره ۱	آزمودنی‌ها
A با B	A با B	A با B	A با B	مقایسه موقعیت	B	A	B	A	B	A	B	A
---	---	---	---	تغییرات روند	۸	۴	۸	۴	۸	۴	۸	۴
---	---	---	---	سطح	---	---	---	---	---	---	---	---
۲۳/۵۰ به ۶۱/۵۰	۵۹ به ۵۰	۸۹ به ۷۶/۵۰	۸۱/۵۰ به ۷۱	تغییر میانه	۶۱/۵۰	۷۳/۵۰	۵۰	۵۹	۷۶/۵۰	۸۹	۷۱	۸۱/۵۰
۷۳/۷۵ به ۵۹	۴۹/۶۲ به ۷۷/۶۲	۸۸/۷۵ به ۷۷/۶۲	۸۱/۵۰ به ۷۰/۷۵	تغییر میانگین	۵۹	۷۳/۷۵	۴۹/۶۲	۵۹	۷۷/۶۲	۸۸/۷۵	۷۰/۷۵	۸۱/۵۰
۷۴ به ۵۰	۵۹ به ۴۳	۸۹ به ۷۳	۸۲ به ۶۲	دامنه تغییرات	۵۰-۷۰	۷۳-۷۴	۵۷-۴۳	۵۹-۵۹	۸۵-۷۲	۸۹-۸۸	۸۱/۶۲	۸۲-۸۱
بائثات به بائثات	بائثات به بائثات	بائثات به بائثات	بائثات به بائثات	تغییر ثبات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات
---	---	---	---	تغییر سطح	---	---	---	---	---	---	---	---
۷۳/۵۰ به ۶۴	۵۹ به ۵۲/۵۰	۸۹ به ۸۰/۵۰	۸۲ به ۷۳/۵۰	تغییر نسبی	۵۳-۶۴	-۷۴	-۵۲/۵۰	۵۹-۵۹	-۸۰/۵۰	-۸۸/۵۰	-۷۳/۵۰	۸۲-۸۱
۷۴ به ۷۰	۵۹ به ۴۳	۸۹ به ۸۵	۸۲ به ۸۱	تغییر مطلق	۵۰-۷۰	۷۴-۷۴	۴۳-۵۷	۵۹-۵۹	۷۳-۸۵	۸۹-۸۸	۶۲-۸۱	۸۲-۸۱
---	---	---	---	همپوشی داده‌ها	---	---	---	---	---	---	---	---
۱۰۰٪	۱۰۰٪	۱۰۰٪	۸۷/۵۰٪	PND*	شیب نزولی	شیب صفر	شیب نزولی	شیب صفر	شیب نزولی	شیب صفر	شیب صفر	شیب صفر
۰٪	۰٪	۰٪	۱۲/۵۰٪	POD**	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات	بائثات

موقعیت A: نمرات احساس کهنتری بدون مداخله درمانی؛ موقعیت B: تأثیر مداخله عروسک درمانی؛ * درصد داده‌های غیرهمپوشی؛ ** درصد داده‌های همپوشی.

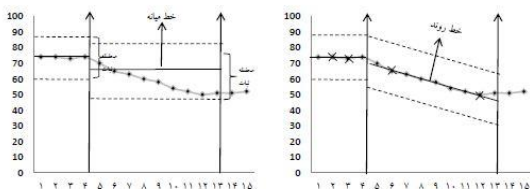
براساس نمودار ۱، آزمودنی شماره یک طی ۴ نقطه خط پایه روندی صعودی و ثابت در نمره‌های خود نشان داده است؛ با مداخله درمانی تغییراتی در سطح و روند (براساس شاخص تغییر سطح) نمره‌های ایجادشده و روند نمره‌ها از صعودی به نزولی تغییر یافته است که این نشان‌دهنده اثربخشی مداخله بوده است (نمودار ۱).



نمودار ۲ ترسیم خط میانه، خط روند و محفظه ثبات برای آزمودنی شماره ۲ در موقعیت خط پایه و مداخله و پیگیری در مورد آزمودنی شماره دو نمره‌های خط پایه در نمودار ۲ نشان می‌دهد که در ۴ جلسه خط پایه، داده‌ها روندی ثابت و صعودی داشته است. اما بعد از مداخله نمره‌ها احساس کهنتری روندی نزولی داشته که نشان‌دهنده اثربخشی درمان است (نمودار ۳).



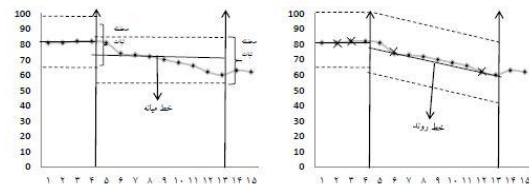
نمودار ۳ ترسیم خط میانه، خط روند و محفظه ثبات برای آزمودنی شماره ۳ در موقعیت خط پایه و مداخله و پیگیری در آزمودنی شماره سه در خط پایه، روندی ثابت در داده‌ها دیده می‌شود. در این آزمودنی نیز با مداخله تغییر و روند نزولی در نمره‌ها رخ داده است که نشان‌دهنده مداخله مؤثر است (نمودار ۴).



نمودار ۴ ترسیم خط میانه، خط روند و محفظه ثبات برای آزمودنی شماره ۴ در موقعیت خط پایه و مداخله و پیگیری در مورد آزمودنی شماره چهار نمره‌های خط پایه در نمودار ۴ نشان می‌دهد که در ۴ جلسه خط پایه،

همان‌گونه که در جدول ۲ نشان داده شده است، میانگین نمره‌های احساس کهنتری آزمودنی شماره ۱ از ۸۱/۵۰ در خط پایه به ۷۰/۷۵ در مداخله رسیده است که نشان‌دهنده بهبود عملکرد در آزمودنی موردنظر است؛ همچنین شاخص PND برای آزمودنی شماره ۱ نشان می‌دهد که میزان همپوشی بین نقاط خط پایه و مداخله با ۸۷/۵۰ درصد اطمینان مؤثر بوده است. برای آزمودنی شماره ۲ پس از آغاز مداخله در سطح نمره‌ها تغییراتی ایجاد شده است (براساس شاخص تغییر سطح) و به‌طور کلی میانگین نمره‌ها از ۸۸/۷۵ در خط پایه به ۷۷/۶۲ در مداخله رسیده است. همپوشی داده‌ها صفر بود؛ یعنی براساس شاخص PND درمان با ۱۰۰ درصد اطمینان اثربخش بوده است. میانگین نمره‌های آزمودنی شماره سه از ۵۹ در موقعیت خط پایه به ۴۹/۶۲ در موقعیت مداخله رسیده است که تغییری قابل قبول است؛ درصد همپوشی صفر بوده و همچنین براساس شاخص PND با ۱۰۰ درصد اطمینان می‌توان گفت که مداخله مؤثر بوده است. در آزمودنی شماره ۴ نمره‌های خط پایه نشان می‌دهد که پس از آغاز مداخله در سطح نمرات تغییراتی ایجاد شده است (براساس شاخص تغییر سطح) و به‌طور کلی میانگین نمره‌ها از ۷۳/۷۵ در خط پایه به ۵۹ در مداخله رسیده است. درصد همپوشی داده‌ها صفر بود؛ یعنی براساس شاخص PND درمان با ۱۰۰ درصد اطمینان اثربخش بوده است.

براساس تحلیل دیداری نمودار داده‌های آزمودنی‌ها، نمودار خط میانه و محفظه ثبات آنها به شرح زیر به دست آمد (نمودار ۱).



نمودار ۱ ترسیم خط میانه، خط روند و محفظه ثبات برای آزمودنی شماره ۱ در موقعیت خط پایه و مداخله و پیگیری

داده‌ها روندی ثابت داشته است. اما بعد از مداخله نمره‌ها احساس کهتری روندی نزولی داشته که نشان‌دهنده اثربخشی درمان است.

بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش تلاش شد تا تأثیر بازی‌درمانی عروسکی بر کاهش احساس کهتری دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان بررسی شود. در مجموع، یافته‌های حاصل از تحلیل نمودارهای ۴ آزمودنی نشان‌دهنده اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی بر کاهش احساس کهتری دانش‌آموزان دارای لکنت‌زبان بود. به این ترتیب مقایسه و تحلیل نتایج این پژوهش با پژوهش‌های پیشین نیازمند ارتباط بین نتایج پژوهش‌های مرتبط با اثربخشی عروسک‌درمانی است، برای مثال ولچ (۲۰۰۴) در مطالعه خود دریافت که عروسک‌ها کمک می‌کنند کودکان دارای مشکل در موقعیت‌های زندگی برخورد مناسبی بروز دهند و هیجان مثبت بیشتری را تجربه کنند. اصغری نکاح، افروز، بازرگان و شکوهی یکتا (۱۳۹۰) نیز بر مؤثر بودن عروسک‌درمانی بر مهارت‌های ارتباطی کودکان در خودمانده اذعان داشتند.

کودکان دارای لکنت به دلیل دشواری در تولید گفتار دچار اضطراب می‌شوند و نمی‌توانند روابط اجتماعی خوبی برقرار کنند. دل‌مشغولی این کودکان به مشکل خود، وجود افکار منفی پیرامون بی‌ارزشی و مسخره‌بودن خود، احساس ناراحتی از نحوه صحبت کردن و خجالت از دیگران، احساس کهتری را در آنها برمی‌انگیزد. این احساس نیز به تدریج باعث ایجاد زمینه آسیب‌های بیشتر در جنبه‌های مختلف روانی، اجتماعی و آموزشی آنها می‌شود. باید گفت که احساس کهتری یک باور عمیق و دائم در مورد پایین‌بودن توانایی‌های عقلانی و جسمانی است که منجر به کاهش ارزش‌ها و نازرنده‌سازی می‌شود. کودکان در مداخله حاضر با استفاده از عروسک‌ها در قالب پروتکل ۱۰ جلسه‌ای که به روایت چگونگی غلبه عروسک بر احساس کهتری ناشی از خود را ناقص‌تر از

دیگران دانستن و مورد تمسخر واقع شدن می‌پردازد، به حس موفق‌شدن در کارهای روزمره و پذیرش محدودیت‌ها بدون کاهش عزت‌نفس دست پیدا می‌کنند. این تغییر در پی قصه‌ها و روایت‌های عروسک‌های دارای نقص بود. در تبیین این پدیده می‌توان به دیدگاه هایلز (۲۰۰۲) در خصوص زبان اشاره کرد. در واقع، زبان وسیله‌ای است که مغز با استفاده از آن جهان درونی و برونی را می‌شناسد. با زبان می‌توان مفاهیم روان‌شناختی و فرهنگی را انتقال داد و تجربه‌های فرد را معنی و سازمان داد. از قرن پیش هم کانت (۱۷۲۴-۱۸۴۰) بر قابل‌تغییربودن ذهن تأکید کرد. او معتقد بود ذهن انسان تحت تأثیر وضعیت سبب‌شناختی، فضایی، زمانی و پدیده‌های تجربی است.

درواقع کودکان با اجرا و دیدن نمایش عروسکی و الگوبرداری از عروسک‌ها یاد گرفتند که چطور از خودارزیابی بهتری داشته باشند. علاوه بر این همسو با نتایج وتینگتون و همکاران (۲۰۰۸)، در این فرصتی که برای کودکان فراهم شد، آنها نگرانی‌ها، احساسات و ایده‌های خود را با درمانگر در میان گذاشتند که این سهولت در بیان نقاط ضعف باعث شد تا درمانگر بهتر بتواند به درمان آنها کمک کند. به علاوه تأثیر مثبت عروسک‌ها به نحوی است که کودک از تجربه آنها بهره می‌گیرد و احساس حمایت می‌کند. کودک با دیدن عروسک‌های دارای نقص که چگونه راه‌های صحیح مقابله با نگرانی را بلد هستند و خود را ارزشمند می‌دانند، یاد می‌گیرد چگونه افکار خودخوارکننده را اصلاح کند. در واقع روش جدیدی برای فکرکردن می‌آموزد. تمایل به مقایسه خود با دیگران، احساس بدبختی به خاطر کاستی‌ها و خودپنداره منفی کاهش پیدا می‌کند و در نتیجه احساس کهتری کمتر می‌شود.

در تبیین احتمال دیگر، با پیروی از نظریه گفتگو براساس داستان‌ها، الگوی روایت درمانی را به وجود آوردند که هدف از این مداخله‌ها کمک به مراجعان

با عروسک‌درمانی چگونه فرایند احساس کهرتری را تحت تأثیر قرار می‌دهد. همچنین پژوهش پیرامون جنبه‌های روانی کودکان دارای لکنت نیز در پژوهش‌ها بسیار کم است. با توجه به اثربخش بودن داستان‌های عروسکی پیشنهاد می‌شود این بسته مداخلاتی در اختیار مراکز توانبخشی و مشاوره با کودکان دارای احساس کهرتری قرار گیرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Feelings of inferiority
2. Inferiority scale
3. Weakness
4. Tiredness
5. Error
6. Criticism
7. Success
8. Compliment
9. Ratio validity content
10. Index validity content
11. Visual analysis
12. Trending
13. Stability
14. Percentage of Non-Overlapping Data (PND)
15. Percentage of Overlapping Data (POD)
16. Stability Envelope
17. Split-middle

منابع

- آزادی‌منش پ.، حسین‌خانزاده، ع.، حکیم‌جوادی م.، وطن‌خواه م. (۱۳۹۵) «اثربخشی بازی‌درمانی عروسکی بر پرخاشگری کودکان مبتلا به اختلال بیش‌فعالی/ نارسایی توجه». *مجله پزشکی ارومیه*، ۲۸(۲): ۸۳-۹۰.
- اصغری نکاح س. م.، افروز غ.، بازرگان ع.، شکوهی‌یکتا م. (۱۳۹۰) «تأثیر مداخله‌ای بازی‌درمانی عروسکی بر مهارت‌های ارتباطی کودکان در خودمانده». *مجله اصول بهداشت روانی*، (۱): ۴۲-۵۸.
- جعفری ع. (۱۳۹۱) «تأثیر بازی‌درمانی با رویکرد شناختی - رفتاری مایکنام بر کمرویی کودکان دبستانی». *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*، ۳(۱): ۱۵-۳۰.
- حسین‌خانزاده ع. (۱۳۹۶) «تأثیر بازی‌درمانی کودک‌محور بر احساس خودکارآمدپنداری در تعاملات بین‌فردی دانش‌آموزان مبتلا به نشانه‌های اختلال نافرمانی مقابله‌ای». *سلامت روان کودک*، ۴(۳): ۴۹-۵۹.
- حسینی‌نسب ا. (۱۳۸۷) *بررسی تأثیر کار با عروسک‌های نمایشی بر میزان مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش دبستانی (۴-۶) شهر کرمان*. پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.

برای برونی‌کردن یک مشکل توان‌فرسا است (وایت و اپستون، ۱۹۸۹). بازی‌درمانی با ایجاد محیطی امن در درجه اول باعث تخلیه هیجانی و بیان آزاد عواطف می‌شود. در واقع فرد با این بیان به اکتشاف افکار، نگرانی‌ها و احساساتی که در شرایط عادی بازداری کرده است، می‌پردازد. در این پژوهش عروسک‌درمانی محور اصلی مداخله‌درمانی بود. عروسک در فرایند بازی‌درمانی نقش اساسی برعهده دارد. اغلب کودکان احساسات خود را از راه عروسک‌ها منعکس می‌کنند. به این وسیله عروسک‌ها به کودکان اجازه می‌دهند تا خلأ ارتباطی موجود بین خود و دیگران را پر کنند. اغلب کودکان به‌طور طبیعی احساسات خود را از راه عروسک‌ها انعکاس می‌دهند؛ اما برخی از آنان نیز که منزوی‌ترند، در جنبه‌های مختلف درمان به‌طور طبیعی درگیر نمی‌شوند. بنابراین درمانگر با استفاده از عروسک به‌عنوان یک مرجع نمادین قادر خواهد بود کودک را درگیر برنامه درمانی کند (ماسترنگل، ۲۰۰۹). این برون‌ریزی عناصر عاطفی، رفتاری و شناختی فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد و در نهایت عزت‌نفس فرد را افزایش می‌دهد.

در مجموع با توجه به نتیجه به‌دست‌آمده از این پژوهش به‌نظر می‌رسد که بتوان از مزیت بازی‌درمانی عروسکی به‌عنوان یکی از مداخله‌های اثربخش در احساس کهرتری افراد دارای نقص بهره برد. بنابراین پیشنهاد می‌شود که در مداخله‌های گفتاردرمانی افراد دارای لکنت، احساس کهرتری آنها نیز بررسی شده و برای بهبود آن از مداخله‌های عروسک‌درمانی استفاده شود. این پژوهش نیز مانند هر پژوهشی دچار محدودیت‌هایی بود. محدودیت اصلی در دسترسی نداشتن به سوابق پژوهشی و نبود پروتکل‌های تأییدشده بازی‌درمانی عروسکی بود. به علاوه پژوهش حاضر به صورت تک‌آزمودنی است و تعداد حجم نمونه کم است. در اینجا پیشنهاد می‌شود تا در پژوهش‌های بعدی، عروسک‌درمانی گروهی بررسی شده و مشخص شود که تأثیر حضور در گروه با مشکلات مشابه همراه

- Fagnani, C., Fibiger, S., Skytthe, A., & Hjelmborg, J. V. (2011). Heritability and environmental effects for self-reported periods with stuttering: a twin study from Denmark. *Logopedics Phoniatrics Vocology*, 36(3), 114-120.
- Frigerio-Domingues, C. E., Gkalitsiou, Z., Zezinka, A., Sainz, E., Gutierrez, J., Byrd, C., & Drayna, D. (2019). Genetic factors and therapy outcomes in persistent developmental stuttering. *Journal of Communication Disorders*, 80, 11-17.
- Glazier, T. (1997). Play therapy for children in the emergency department. *Australian Emergency Nursing Journal*, 1(2), 52-53.
- Gold, K., Grothues, D., Jossberger, H., Gruber, H., & Melter, M. (2014). Parents' perceptions of play-therapeutic interventions to improve coping strategies of liver-transplanted children: A qualitative study. *International Journal of Play Therapy*, 23(3), 146.
- Hasper, J. (2013). Management of inferior feelings and addictive behaviors. *The Degree of Masters of Arts in Adlerian Counseling and Psychotherapy*, 1-33.
- Hiles, D. (2002). Narrative and heuristic approaches to transpersonal research and practices. Paper presented to CCPE, London
- Kenchappanavar, R. N. (2012). Relationship between inferiority complex and frustration in adolescents. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, (Online), 2(2), 1-5.
- Khodabakhshi-koolaei, A., Falsafinejad, M. R., & Rezaei, S. (2018). Effectiveness puppet play therapy on adaptive behavior and social skills in boy children with intellectual disability. *Caspian Journal of Pediatrics*, 4(1), 271-277.
- Koo, J., Thomas, E. (2019). Art Therapy for Children with Autism Spectrum Disorder in India. *Journal of the American Art Therapy Association*, 36(4), 209-214.
- Kronfeld-Duenias, V., Amir, O., Ezrati-Vinacour, R., Civier, O., & Ben-Shachar, M. (2016). Dorsal and ventral language pathways in persistent developmental stuttering. *Cortex*, 81, 79-92.
- Landreth, G.L. (2012). *Play Therapy: The Art Of The Relationship*. New York: Routledge.
- Lane, J. D., & Gast, D. L. (2014). Visual analysis in single case experimental design studies: Brief review and guidelines. *Neuropsychological Rehabilitation*, 24(3-4), 445-463.
- Lee, M. B. (2008). The five-item Brief-Symptom Rating Scale as a suicide ideation screening instrument for psychiatric inpatients and community residents. *BMC Psychiatry*, 8(1), 53.
- Lin, Y. W., & Bratton, S. C. (2015). A meta-analytic review of child-centered play therapy approaches. *Journal of Counseling & Development*, 93(1), 45-58.
- رنگانی ا، همتی علمدارلو ق، شجاعی س، اصغری نکاح، س. م. (۱۳۹۴) «اثربخشی مداخله بازی درمانی عروسکی بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پسر با اختلال اتیسم». فصلنامه افراد استثنایی، ۵ (۲۰): ۱-۳۳.
- عبداللهی بقرآبادی ق. (۱۳۸۷) بررسی تأثیر بازی درمانی با استفاده از ماسه بر کاهش پرخاشگری دانش‌آموزان پسر ناشنوا ۸ تا ۱۱ ساله شهر تهران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی.
- عزآبادی ز. (۱۳۹۸) اثربخشی بازی درمانی شناختی رفتاری بر اضطراب اجتماعی و خودپنداره تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی دارای لکنت زبان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه اردکان.
- قرائی ن، فتح‌آبادی ج. (۱۳۹۲) «اثربخشی بازی درمانی عروسکی بر ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی دچار نشانگان داون». فصلنامه روان‌شناسی کاربردی، ۷ (۲): ۲۵-۴۰.
- هادی پور س، اکبری ب. (۱۳۹۶) «اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر شناختی رفتاری بر خودکارآمدی و احساس تنهایی در دانش‌آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری». مجله مطالعات ناتوانی، ۷: ۱-۶.
- Akdoğan, R. (2017). A model proposal on the relationships between loneliness, insecure attachment, and inferiority feelings. *Personality and Individual Differences*, 111, 19-24.
- Akdoğan, R., & Çimşir, E. (2019). Linking inferiority feelings to subjective happiness: Self-concealment and loneliness as serial mediators. *Personality and Individual Differences*, 149, 14-20.
- Ashby, J. S., & Kottman, T. (1996). Inferiority as a distinction between normal and neurotic perfectionism. *Individual Psychology*, 52(3), 237.
- Beilby, J. (2014). Psychosocial impact of living with a stuttering disorder: Knowing is not enough. In *Seminars in speech and language* (Vol. 35, No. 02, pp. 132-143). Thieme Medical Publishers.
- Butler, S., Guterman, J. T., & Rudes, J. (2009). Using puppets with children in narrative therapy to externalize the problem. *Journal of Mental Health Counseling*, 31(3).
- Cantarella, A., Borella, E., Faggian, S., Navuzzi, A., De Beni, R. (2018). Using dolls for therapeutic purposes: A study on nursing home residents with severe dementia. *International Journal Geriatric Psychiatry*, 33(7):915-925.
- Çelik, B., & Ergün, E. (2016). An integrated approach of Erikson's psychosocial theory and adlerian counseling. *The International Journal of Human and Behavioral Science*, 2(1), 20-26.
- Druker, K. C., Mazzucchelli, T. G., & Beilby, J. M. (2019). An evaluation of an integrated fluency and resilience program for early developmental stuttering disorders. *Journal of Communication Disorders*, 78, 69-83.

- Malhotra, B. (2019). Art Therapy with Puppet Making to Promote Emotional Empathy for an Adolescent with Autism. *Journal of the American Art Therapy Association, 36* (4), 183-191.
- Mastrangelo, S. (2009). Play and the child with autism spectrum disorder: From possibilities to practice. *International Journal of Play Therapy, 18*(1), 13.
- Pezeshkian, N. (1996). *Oriental stories as tools in psychotherapy*. New Delhi: Sterling Publishers Pvt. Ltd.
- Pidgeon, K., Parson, J., Mora, L., Anderson, J., Stagnitti, K., & Mountain, V. (2015). Play therapy. *Psychotherapy and Counselling: Reflections on Practice, 155-172*.
- Rautakoski, P., Hannus, T., Simberg, S., Sandnabba, N. K., & Santtila, P. (2012). Genetic and environmental effects on stuttering: a twin study from Finland. *Journal of Fluency Disorders, 37*(3), 202-210.
- Ray, D. C., Armstrong, S. A., Balkin, R. S., & Jayne, K. M. (2015). Child-centered play therapy in the schools: Review and meta-analysis. *Psychology in the Schools, 52*(2), 107-123.
- SHoakazemi, M., Javid, M. M., Tazekand, F. E., Rad, Z. S., & Gholami, N. (2012). The effect of group play therapy on reduction of separation anxiety disorder in primitive school children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 69*, 95-103.
- Singer, C. M., Walden, T. A., & Jones, R. M. (2019). Differences in the relation between temperament and vocabulary based on children's stuttering trajectories. *Journal of Communication Disorders, 78*, 57-68.
- Stulmaker, H. L., & Ray, D. C. (2015). Child-centered play therapy with young children who are anxious: A controlled trial. *Children and Youth Services Review, 57*, 127-133.
- Van Beijsterveldt, C. E. M., Felsenfeld, S., & Boomsma, D. I. (2010). Bivariate genetic analyses of stuttering and nonfluency in a large sample of 5-year-old twins. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research, 53*, 609-619.
- Weiner, M. F., & Mohl, P. C. (1996). *Comprehensive textbook of psychiatry* (6th ed). Baltimore: Williams & Williams.
- Welch, J. (2004). *The playful healer. The newsletter of the Florida Association for Play Therapy*. 2004, V10, N4. [Cited 2004]. Available from: URL; <http://www.floridaPlaytherapy.org> 23.
- McLeod J. *Qualitative research in counselling and psychotherapy*. London: Sage; 2001: 102.
- Wethington, H. R., Hahn, R. A., Fuqua-Whitley, D. S., Sipe, T. A., Crosby, A. E., Johnson, R. L., ... & Task Force on Community Preventive Services. (2008). The effectiveness of interventions to reduce psychological harm from traumatic events among children and adolescents: a systematic review. *American Journal of Preventive Medicine, 35*(3), 287-313.
- White, M. & Epston, D. (1989). *Literate Means to Therapeutic Ends*. Adelaide: Dulwich Centre Publications.
- Yao, S. N., Cottraux, J., Martin, R., Mollard, E., Guerin, J., Hanauer, M. T., & Ladouceur, R. (1997). Inferiority, guilt and responsibility in OCD, social phobics and controls. *Psychotherapies Cognitive Compartmental, 3* (2), 210-211.
- Yousefi, R., & Mazaheri, M. A. (2008). Inferiority Feeling in Social Phobia and Obsessive Compulsive Disorder Patients. *Quarterly Journal of Developmental Psychology, 5*(17), 63-8.