

آزمون اندریافت کودکان CAT |

WWW.Besatpub.ir

آزمون اندریافت کودکان CAT

آزمون اندریافت کودکان، یک آزمون فرافکنی است که برای سنجش شخصیت کودکان ۳ الی ۱۰ ساله به کار می‌رود. آزمون اندریافت کودکان CAT با اقتباس از آزمون اندریافت بزرگسالان (TAT) توسط لئوپولد بلاک و سونیا بلاک در آمریکا در سال ۱۹۴۹ ساخته شد. مواد آزمون اندریافت کودکان CAT شامل ۱۰ کارت است که روی هر یک، تصویرهایی از حیوانات مختلف در حالت‌های رفتاری شبیه به رفتارهای انسان ترسیم شده است. علت انتخاب حیوانات به‌عنوان محرک دیداری فرافکن، مصاحبه‌ای بوده است که بلاک‌ها با ارنست کریز داشته‌اند. کریز، معتقد بوده است که کودکان با حیوانات بهتر از انسان‌ها فرافکنی می‌کنند. زیرا انسان‌ها به‌ویژه بزرگسالان بازداری‌هایی را در کودکان ایجاد می‌کنند. از طرف دیگر بلاک‌ها به نظرات فروید در مورد داستان هانس کوچولو در مقاله «ترس مرضی یک کودک ۵ ساله» آشنایی داشته‌اند و می‌دانسته‌اند که در اکثر داستان‌های ملل برای کودکان، حیوانات نقش اساسی دارند. بدین ترتیب لئوپولد و سونیا بلاک از ویولت لامونت تصویرگر کتاب‌های کودکان خواستند که تصاویری را بر اساس پیشنهادهای ارائه‌شده و به سلیقه خود ترسیم نماید. لامونت نیز ۱۸ تصویر کشید. این تصاویر توسط بلاک‌ها و چند روان‌شناس دیگر که همگی در استفاده از آزمون TAT تجربه کافی داشتند، در مورد کودکان به کار گرفته شد. این متخصصان نتایج آزمون‌ها را به‌همراه اظهارنظرهای خود به بلاک‌ها عرضه کردند. پس از بررسی نتایج به دست آمده، بلاک‌ها از میان ۱۸ تصویر ۱۰ تصویر را انتخاب کردند.

هدف آزمون اندریافت کودکان CAT

هدف آزمون اندریافت کودکان CAT کمک به روان‌شناس برای درک نوع ارتباط کودک با اطرافیان خود، آگاهی از مکانیسم‌های دفاعی مورد استفاده کودک برای سازگاری، همچنین شناخت گرایش‌ها، تعارضات، رقابت‌ها و یا ترس‌های او است. تصاویر آزمون اندریافت کودکان CAT، وسیله‌ای است برای برانگیختن پاسخ‌های کودک و فرافکنی وی در مورد: مشکلات تغذیه و مشکلات دهانی کودک، مشکلات مربوط به رقابت و درگیری با برادر یا خواهر، آشکارسازی طرز تلقی کودک نسبت به والدین و وسایل مربوط به روابط وی با والدین، مسائل زناشویی والدین از دید کودک (عقدۀ ادیپ یا عقدۀ الکترا و همچنین شوک اولین درک روابط زناشویی والدین).

آزمون اندریافت کودکان CAT همچنین در پی آن است که اوام‌های کودک دربارهٔ خشونت و پرخاشگری، پذیرفته شدن در دنیای والدین، ترس از تنها بودن در شب و احتمال خودارضایی، رفتار در توالت و واکنش والدین در مقابل آن را آشکار نماید.

مراحل تفسیر آزمون اندریافت کودکان CAT

هدف از تفسیر نتایج آزمون اندریافت کودکان CAT، تشخیص خصایص شخصیتی به‌طور اخص نیست، بلکه منظور از تفسیر نتایج، توصیف چگونگی برخورد آزمودنی با موقعیت‌های کلی و اساسی زندگی است. برای رسیدن به این هدف لازم است بر اساس داستان‌هایی که کودک برای تصاویر می‌سازد موارد زیر مورد بررسی قرار گیرند:

۱. قهرمان: نخستین وظیفهٔ آزمایش‌کننده آن است که تعیین کند کدام یک از بازیکنان داستان، قهرمان اصلی است. فرض بر این است که آزمودنی با این چهره همانندسازی کرده و ممکن است نیازها، نگرش‌ها و احساساتش را به او فرافکنی کند. قهرمان کسی است که نقش اصلی را بر عهده دارد و رویدادهای داستان حول او می‌چرخد. آزمودنی ممکن است با بیش از یک قهرمان همانندسازی کند. این مطلب را می‌توان با اشاره‌های مکرر آزمودنی به قهرمان دوم و یا نسبت دادن نیازهای خود به وی روشن ساخت.

۲. انگیزه‌ها و احساسات قهرمان(نیازها): انگیزه‌ها و نیازهایی را که کودک به قهرمان نسبت می‌دهد ممکن است بیانگر انگیزه‌ها و نیازهای خود او باشند. به‌عنوان مثال، اگر کودک در چند تصویر به رفتارهای خشونت‌بار قهرمان اشاره کند، ممکن است این امر حاکی از نیاز وی به پرخاشگری باشد. یا اگر در تصاویر مختلف به توجهی که از روی سایر بازیکنان به قهرمان داستان مبذول می‌شود اشاره کند، این امر ممکن است بیانگر نیاز وی به مورد توجه قرار گرفتن و یا حمایت شدن باشد. نمونه‌هایی از نیازها عبارت‌اند از: نیاز به محبت، پیشرفت، استقلال، پذیرش در جمع، تهییج، مخالفت و ...

۳. حالت‌های درونی: نمونه‌هایی از انواع حالت‌های درونی که آزمودنی ممکن است در داستان‌های CAT فرافکنی کند به شرح زیر است:

- تعارض: حالتی است که بین دو نیروی درونی کشمکش وجود دارد. وجود دو نیاز متضاد ممکن است تعارض ایجاد کند. برای مثال، آزمودنی ممکن است در یک داستان یا در بخشی از آن، از قهرمان داستان چهره‌ای تهدیدکننده و در بخش دیگری و یا در داستان دیگر، چهره‌ای مهربان و حمایت‌کننده از او ترسیم کند.
- تغییر هیجانی: نشان دادن تغییر در خلق یا نگرش نسبت به چیزی یا کسی. برای مثال ممکن است قهرمانی را که با وی همانندسازی کرده است فردی خوشحال و لحظه‌ای بعد او را غمگین و ناراحت توصیف کند.

- خوشی یا غم: آزمودنی ممکن است قهرمانی را که با وی همانندسازی کرده است خوشحال و شاد و یا غمگین و افسرده توصیف کند.

- بدگمانی: محتوای داستان‌هایی که آزمودنی برای کارت‌ها می‌سازد ممکن است با احساس بدگمانی، بی‌اعتمادی و تردید همراه باشد.

- حسادت: آزمودنی در داستان‌هایی که می‌سازد ممکن است حسادت خود نسبت به خواهر یا برادر کوچکتر و یا حسادت نسبت به پدر و مادر یا روابط بین آن‌ها را نشان دهد.

۴. نیروهای محیطی قهرمان (فشارها): منظور از نیروهای محیطی و یا فشارها، عواملی هستند که رفتار آدمی را برمی‌انگیزند یا نیازهایی را به وجود می‌آورند. آزمایش‌کننده با توجه به محتوای داستان‌هایی که توسط کودک ساخته می‌شود باید نوع محیطی را که قهرمان در آن زندگی می‌کند و با آن در تعامل است مورد بررسی قرار دهد. این محیط ممکن است با محدودیت‌ها، فشارها و محرومیت‌هایی همراه باشد. به‌عنوان مثال ممکن است در تصویر شماره ۱ به کمبود غذا اشاره کند (فشار محرومیت) و یا در توصیف رفتار یکی از جوجه‌ها که با وی همانندسازی کرده است «مرغ بزرگ نمی‌گذارد از ظرف، غذا بردارد» (فشار محیط طردکننده). انواع فشارهایی که در داستان‌ها ممکن است مطرح شوند، نشانگر عوامل محیطی مؤثر بر رفتار و نیازهای آزمودنی است که عبارتند از: فشار محرومیت، فشار محیط بیگانه و طردکننده، فشار از دست دادن، فشار محدودیت، فشار محیط ناامن، پرخاشگر و خصومت‌گر، فشار محنت و غم‌زدگی، فشار دوستی و وابستگی.

۵. مفاد و نتایج داستان: از مجموع اطلاعاتی که در مراحل قبل از اجرای آزمون به دست می‌آید و با ترکیب آن با مضمون کلی داستان‌ها و نتایج آن‌ها می‌توان یک تصویر کلی از چگونگی برخورد آزمودنی با محیط خود و نحوه تعامل وی با خانواده و هم‌سالان و به‌طور کلی با جهان پیرامونش به دست آورد.

بدیهی است تفسیر و نتیجه‌گیری از داستان‌هایی که کودک می‌سازد باید با در نظر گرفتن سایر اطلاعاتی که درباره وی وجود دارد، مانند مشاهده رفتار در خانه یا مدرسه، گزارش والدین و معلمان و نتایج سایر آزمون‌هایی که درباره وی اجرا شده است انجام شود. با وجود این، تفسیر و نتیجه‌گیری از نتایج آزمون و سایر اطلاعات باید با قید احتمال و احتیاط همراه باشد.

شیوه اجرای آزمون اندریافت کودکان CAT

اجرای آزمون اندریافت کودکان CAT با همان ملاحظات و دشواری‌هایی روبه‌روست که سایر آزمون‌های کودکان با آن مواجه‌اند. اولین مسأله مهم این است که باید با کودک رابطه خوبی برقرار کرد. معمولاً در مورد کودکان خیلی کوچک و کودکانی که آشفتگی بیشتری دارند این کار دشوارتر است. موضوع مهم دیگر این است که حتی‌المقدور باید این آزمون را به‌صورت بازی‌گونه اجرا کرد نه به‌صورت یک آزمون. در مورد کودکانی که از قبل اطلاعی دارند و می‌دانند که این یک آزمون می‌باشد بهتر است ما نیز این

واقعیت را قبول کنیم. لیکن دقیقاً برای کودک توضیح دهیم که این یک آزمون ساده است نه اینکه جنبه مبارزه‌جویانه یا رقابت‌آمیز داشته باشد. به هر صورت، علی‌القاعده باید به کودک گفته شود اکنون می‌خواهیم یک بازی را انجام دهیم و او باید داستانی راجع به تصاویر بسازد و بگوید که موضوع هر تصویر چیست، حیوانات تصویر الان مشغول چه کاری هستند، و موقعی که کودک به نکته اصلی موضوع تصویر می‌پردازد، از او می‌توان پرسید که پیش از آن در این داستان چه اتفاقی افتاده بود و پس از آن چه حادثه‌ای رخ خواهد داد. هرگاه ترغیب بیشتر کودک به ادامه صحبت ضروری احساس شود، می‌توان چنین کاری را انجام داد اما نباید این ترغیب کردن به صورتی باشد که جهت معینی به صحبت‌های او بدهد. پس از آنکه کودک داستان همه تصاویر را گفت می‌توان (مدتی بعد یا بلافاصله) به هر یک از تصاویر بازگشت و سوالات بیشتری راجع به نکته خاص در آن، مطرح کرد. مشکل‌ترین مسأله این است که کودک از ما بخواهد داستان تصویر را به جای او بگوییم و اصرار اکید هم در این کار داشته باشد که بهتر است بگوییم. پس از آنکه او داستان‌ها را گفت ما نیز قصه‌ای خواهیم گفت. در صورتی که نتوانیم او را قانع کنیم بهتر است آزمون را متوقف و اجرای آن را به فرصت‌های بعدی موکول کنیم. کار درست آن است که در جریان آزمون، همه تصاویر را، به جزء تصویری که کودک داستان آن را می‌گوید، پوشیده از نظر وی نگهداریم، زیرا کودکان خردسال تمایل دارند که در آن واحد خود را با تمام تصاویر مشغول کنند و یکی را بر حسب تصادف و به میل خود برای قصه‌گویی انتخاب نمایند. تصاویر آزمون شماره‌گذاری شده و به دلایل خاص بالینی باید آن‌ها را به ترتیب ارائه کرد. در عین حال، اگر کودکی ناآرام است و حوصله پاسخگویی به همه تصاویر را ندارد و یا آزمون‌کننده تشخیص می‌دهد که تصاویر خاصی برای کودکی معین مناسبیت دارد می‌تواند کار را محدود به اجرای تصاویر ویژه‌ای نماید که مسائل مخصوص آن کودک را در خود دارد. مثلاً اگر مشکل کودکی عمده مربوط به تعارض‌ها و رقابت‌های وی با برادر و خواهر است می‌توان تصاویر یک و چهار را به وی عرضه کرد.

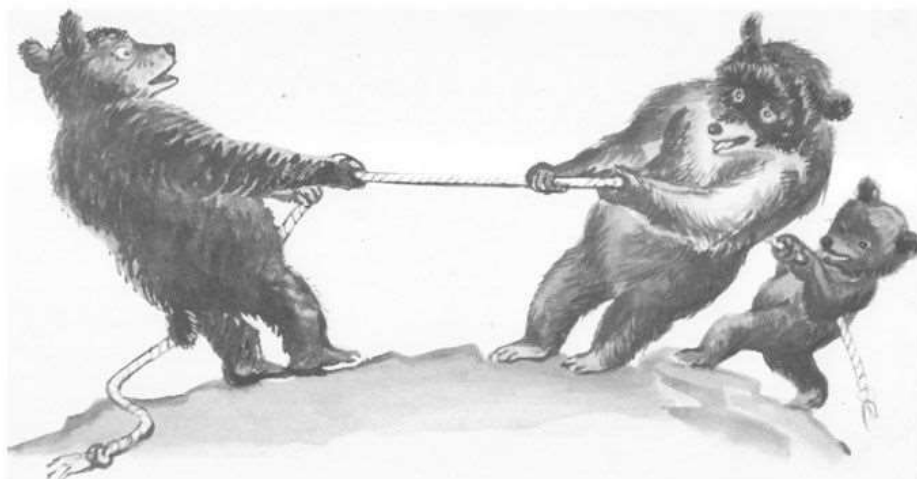
توصیف تصاویر آزمون اندریافت کودکان CAT

تصویر ۱- توصیف بلاک: جوجه‌ها دور میزی که روی آن یک ظرف غذا قرار دارد نشسته‌اند. در یک طرف تصویر و در فاصله‌ای دور طرح تیره‌ای از یک مرغ بزرگ دیده می‌شود. ۲- بحث: داستان‌ها اغلب پیرامون نگرانی درباره خوردن و رقابت خوه‌ران و برادران دور می‌زند. رقابت ممکن است به کسی که خوب رفتار می‌کند، پیامدهای رفتار، و کسی که غذای بیشتری می‌خورد معطوف باشد. برای به دست آوردن اطلاعات مفید درباره این کارت، باید مشخص شود که آزمودنی با کدام یک از قهرمانان داستان همانندسازی می‌کند. غذا ممکن است به‌عنوان پاداشی برای رفتار «خوب» و یا تنبیهی برای رفتار «بد» تلقی شود.



www.Bosatpub.ir

تصویر ۲ - توصیف بلاک: یک خرس یک سر طنابی را می کشد، در حالی که خرس دیگری همراه با یک بچه خرس سر دیگر طناب را می کشند. ۲-بحث: در تفسیر این تصویر آنچه که اهمیت خاص دارد این است که باید دید خرسی که در کشیدن طناب به بچه خرس کمک می کند یک خرس نر است (چهره پدر) یا یک خرس ماده (چهره مادر). کشمکشی که توصیف می شود ممکن است یا به صورت یک مسابقه تفریحی مانند مسابقه کشیدن طناب و یا به صورت یک کشمکش جدی و همراه با درجه ای از پرخاشگری تلقی شود. برای مثال، بازنده یا بازندگان مسابقه ممکن است در پایان از روی صخره به داخل استخری پر از حیوان خطرناک بیفتند. در جدیدترین فرم CAT، خرس های بزرگ تر با اندازه های یکسان کشیده شده اند تا خرس بزرگ تر (که قبلاً در سمت راست تصویر بود) به عنوان پدر تلقی نشود.



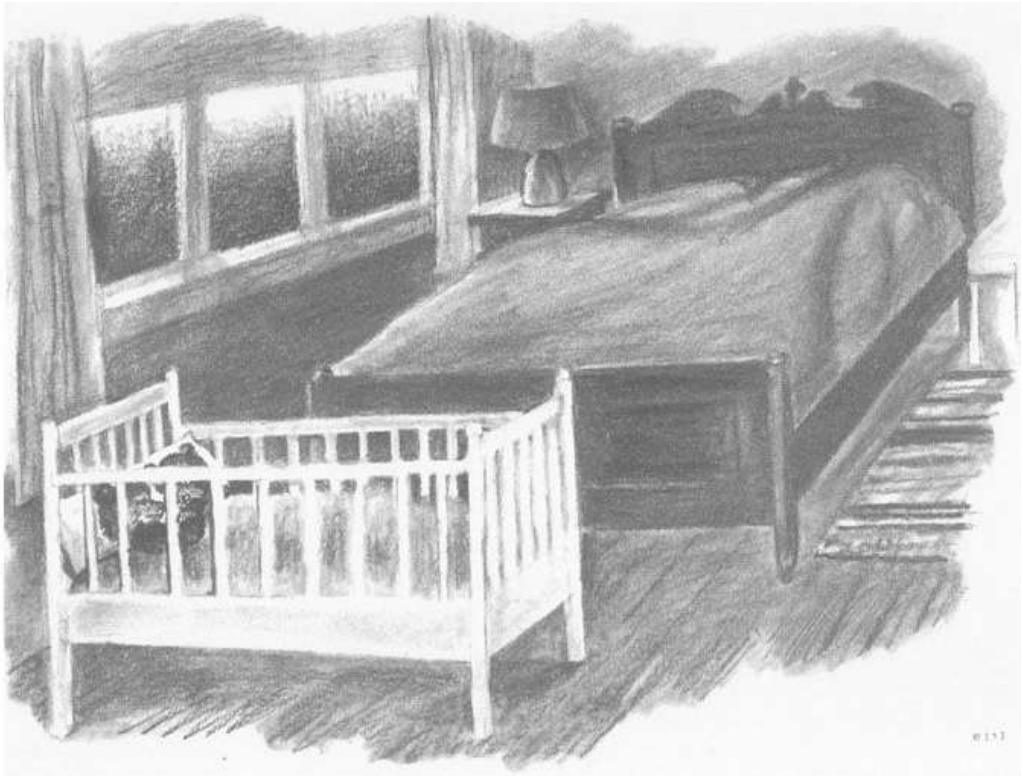
تصویر ۳- توصیف بلاک: یک شیر با پیپ و عصا روی صندلی نشسته است و در گوشه سمت راست و پایین تصویر موشی در داخل سوراخ دیده می‌شود. ۲- بحث: چون شیر با سمبل‌های خاص (پیپ و عصا) ترسیم شده، این تصویر نگرش و احساسات نسبت به پدر را فراخوانی می‌کند. توجه به این نکته که آیا این چهره فردی مهربان و حمایت‌کننده است یا خطرناک و تهدیدکننده امری مهم است. گاهی آزمودنی به‌گونه تدافعی سعی می‌کند با دست کم گرفتن شیر تهدید آن را کاهش دهد. بسیاری از بچه‌ها متوجه موشی که در داخل سوراخ است می‌شوند و آن را وارد داستان می‌کنند. چون موش و شیر اغلب دشمن یکدیگر محسوب می‌شوند، توجه به این مسئله که با حضور تهدیدکننده شیر چگونه برخورد می‌شود مهم است. آیا موش کاملاً در کنترل شیر است، و آیا با تسلیم شدن و اطاعت از شیر خود را با موقعیت تطبیق می‌دهد؟ از سویی دیگر، موش ممکن است به‌صورت موجودی زیرک و باهوش‌تر از شیر توصیف شود که با نیرنگ او را گول می‌زند. بعضی از آزمودنی‌ها ممکن است گاهی با موش و اندکی بعد با شیر همانندسازی کنند که نشانگر سردرگمی در نقش است.



تصویر ۴- توصیف بلاک: یک کانگورو که کلاهی بر سر دارد، سبدی را که شیشه شیر در آن است حمل می‌کند. در کیسه‌اش بچه کانگورویی با یک بادکنک دیده می‌شود و یک بچه کانگوروی بزرگ‌تر هم روی دوچرخه است. ۲- بحث: همانند تصویر شماره ۱، این کارت نیز داستان‌هایی درباره رقابت بین خواهران و برادران و احیاناً موضوع‌هایی پیرامون آرزوی بازگشت به گذشته را هنگامی که آزمودنی با بچه کانگوروی درون کیسه مادر همانندسازی می‌کند فرا می‌خواند. موضوع بازگشت به گذشته به‌ویژه هنگامی قوت می‌گیرد که آزمودنی در واقع بزرگ‌ترین فرزند خانواده یا فرزند میانی باشد و با بچه کانگوروی درون کیسه همانندسازی کند. از سویی دیگر، کودکی که در واقع جوان‌ترین فرزند خانواده بوده و با کانگوروی بزرگ‌تر همانندسازی کند، نشانه نیاز وی به خودمختاری و کسب استقلال است. در بعضی موارد نادر نیز ممکن است داستانی پیرامون موضوع فرار از خطر مطرح شود.



تصویر ۵ - توصیف بلاک: در قسمت عقبی یک اتاق تاریک، یک تخت خواب بزرگ و در قسمت جلوی اتاق تخت خواب بچه‌گانه‌ای دیده می‌شود که دو بچه خرس روی آن قرار دارند. ۲- بحث: پاسخ به این تصویر شامل داستان‌هایی از نگرش‌ها و احساسات درباره‌ی وقایعی است که هنگام خواب بودن پدر و مادر رخ می‌دهد. این‌ها ممکن است شامل جنبه‌هایی مانند کنجکاوی، حدس زدن، سردرگمی، طرد، خشم، و حسادت از سوی کودکان باشد. توصیف‌های ارائه شده درباره‌ی دو کودکی که در تخت‌خواب جلوی اتاق قرار دارند نیز ممکن است پیرامون موضوع‌هایی از دستکاری جنسی و کاوش متقابل متمرکز باشد.



تصویر ۶ - توصیف بلاک: یک غارتاریک که طرح تیره و مبهم خرس‌هایی را در قسمت عقب غار نشان می‌دهد و یک بچه خرس که جلوی تصویر دراز کشیده است. ۲- بحث: این کارت هم شبیه کارت شماره ۵ است این هر دو تصویر داستان‌هایی را دربارهٔ فعالیت والدین به هنگام خواب فراخوانی می‌کند، اما، این تصویر معمولاً موضوع‌هایی را که با تصویر ۵ آغاز شده‌اند بزرگ‌تر کرده آن‌ها را گسترش می‌دهد. داستان‌ها همچنین ممکن است پیرامون احساسات حسادت‌آمیز فرزند نسبت به روابط نزدیک والدین دور بزنند و یا احساس‌های احتمالی دربارهٔ استمنا از سوی بچه خرسی که در جلو قرار دارد را منعکس کنند.



تصویر ۷- توصیف بلاک: ببری با دندان‌ها و چنگال‌های بیرون آمده به‌سوی میمونی خیز برمی‌دارد که آن هم در حال جهیدن به هوا است. ۲- بحث: آزمودنی اغلب ترس از پرخاشگری و شیوه‌های خاصی را که شخصاً برای مقابله با آن به کار می‌برد مورد بحث قرار می‌دهد. گاهی ممکن است اضطرابی که این تصویر ایجاد می‌کند موجب شود که آزمودنی به هیچ‌وجه تمایلی برای پاسخ دادن به تصویر نشان ندهد. از سویی دیگر، ممکن است حالت دفاعی به‌اندازه‌ی کافی اثربخش و یا به‌اندازه‌ی غیر واقع‌بینانه باشد که تصویر را به داستانی عاری از خطر تبدیل کند.



تصویر ۸ - توصیف بلاک: دو میمون بزرگسال روی نیمکتی نشسته و در حال نوشیدن چای از فنجان هستند. یک میمون بزرگسال در قسمت جلوی تصویر روی بالشتکی نشسته و با یک بچه میمون حرف می‌زند. ۲- بحث: آزمودنی اغلب موقعیت نسبی و نقش خاص خود در درون خانواده را مورد بحث قرار می‌دهد. توصیف میمون مسلط در قسمت جلوی تصویر به‌عنوان چهره پدر یا مادر باید مورد توجه قرار گیرد، زیرا احتمالاً نشان می‌دهد که چه کسی در خانواده قدرت کنترل و نفوذ بیشتری دارد. همچنین توجه به اینکه میمون مسلط چگونه توصیف می‌شود اهمیت اساسی دارد. آیا این چهره تهدیدکننده و کنترل‌کننده است یا یاری‌دهنده و حمایت‌کننده؟



تصویر ۹ - توصیف بلاک: از داخل در باز یا اطاق روشن، اطاق تاریکی دیده می‌شود. در اطاق تاریک، یک تختخواب کودک قرار دارد که خرگوشی روی آن نشسته و از داخل در به بیرون نگاه می‌کند. ۲- بحث: پاسخ‌ها معمولاً پیرامون ترس‌های آزمودنی از تاریکی، ترس از این که والدین کودک را ترک کنند، و کنجکاوی درباره آنچه که در اطاق دیگر می‌گذرد دور می‌زند.



تصویر ۱۰ - توصیف بلاک: یک بچه سگ روی زانوی یک سگ بزرگ دراز کشیده است، در حالی که دو تصویر به سختی دیده می‌شوند. این دو چهره در قسمت جلوی یک حمام قرار گرفته‌اند. ۲- بحث: در پاسخ به این کارت معمولاً نگرش‌ها و احساس‌های کودک درباره رفتار بد و تنبیه پیامد آن مورد بحث قرار می‌گیرد. به‌ویژه مفهومی که آزمودنی از کار درست و نادرست دارد آشکار می‌شود. این تصویر درباره میزان کنترلی که کودک به تکانه‌های خود دارد و نگرش وی نسبت به مراجع قدرت، هنگامی که نقش آنان برقراری مقررات و ایجاد محدودیت باشد، شاخص خوبی به شمار می‌رود.

