

淡江大學 101 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	表達性藝術治療	授課 教師	郭瓌灑 LI-YEN KUO
	EXPRESS ARTS THERAPY		
開課系級	教心二碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TDCXM2A		
系（所）教育目標			
<p>一、培養具有教育心理與諮商專業之實務工作者。</p> <p>二、提供學理與研究能力之專業訓練。</p> <p>三、增強學生專業知能在各級學校、社區心理中心及各相關機構之應用。</p> <p>四、藉由教育心理與諮商跨領域之結合，提昇學生就業競爭力。</p> <p>五、整合理論與實務，進而拓展師生多元之視野。</p> <p>六、培養學生具備獲取專業證照之知能。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 教育心理與諮商的專業知識。</p> <p>B. 從事研究的能力。</p> <p>C. 從事專業實務的能力。</p> <p>D. 表達與溝通的能力。</p> <p>E. 專業倫理的素養。</p> <p>F. 尊重與關懷的態度。</p> <p>G. 多元思考與創造的能力。</p> <p>H. 反思的能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程旨在介紹遊戲治療的發展歷史與派別，學習個人中心理論與客體關係理論遊戲治療之理論與實務，以培育有心從事諮商心理師的研究生對於遊戲治療的精熟，並做為未來臨床工作的治療方法之一。</p>		
	<p>This course provides the knowledge and theories of express art therapy, especially the play therapy, to help students analyze the therapy process. It also offers experimental express art group for students in order to put theories into practice.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如: 「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	1.認識遊戲治療之派別及發展史 2.深入了解兒童中心遊戲與客體關係遊戲治療的理論與實務 3.有能力實際進行遊戲治療之實務	1.Understanding the contents of expressive arts therapy. 2.Learning person-centered and ORT approaches expressive arts therapy. 3.Learning to use expressive arts therapy in the counseling practice.	P3	ACDFG

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	1.認識遊戲治療之派別及發展史 2.深入了解兒童中心遊戲與客體關係遊戲治療的理論與實務 3.有能力實際進行遊戲治療之實務	講述、討論、模擬、實作	實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◇ 資訊運用	
◆ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◆ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/02/18~ 102/02/24	1.課程導向說明；2.沙遊室的設備及進行方式介紹	
2	102/02/25~ 102/03/03	三月九日(六)9：30~16：30----1.課程導論：教材導讀	1.遊戲治療；2. 遊戲治療指南；3. 林老師講義及PPT
3	102/03/04~ 102/03/10	三月九日(六)9：30~16：30----2.兒童中心遊戲治療理論與實作說明；3.實作案例及討論一（四位）	
4	102/03/11~ 102/03/17	三月三十日(六)9：30~16：30---1.理論介紹與口頭報告一：Fairbain、Klein；2.繳交專業個案演練評論報告一；3. 繳交模擬演練個案報告一	Fairbain (S2、C4)；Klein (C3、S3)
5	102/03/18~ 102/03/24	三月三十日(六)9：30~16：30---4.介紹整合式遊戲治療理論一及二：建立關係階段、曖昧共生階段	
6	102/03/25~ 102/03/31	三月三十日(六)9：30~16：30---5.實作案例及討論二（四位）	
7	102/04/01~ 102/04/07	四月二十七日(六)9：30~16：30---1.理論介紹與口頭報告二：Winnicott及 Kohut；2.繳交專業個案演練評論報告二；3. 繳交模擬演練個案報告二	Winnicott(S4、C5)；Kohut(S6、C9)
8	102/04/08~ 102/04/14	四月二十七日(六)9：30~16：30---4.介紹整合式遊戲治療理論三：治療性共生階段	
9	102/04/15~ 102/04/21	四月二十七日(六)9：30~16：30---5.實作案例討論三（四位）	
10	102/04/22~ 102/04/28	五月十八日(六)9：30~16：30---1.理論介紹與口頭報告三：Mahler；2.繳交專業個案演練評論報告三；3. 繳交模擬演練個案報告三	Mahler(C6)；人我之間(第1~3部分)

11	102/04/29~ 102/05/05	五月十八日(六)9:30~16:30---4.介紹整合式遊戲治療理論四及五:分化階段、個體化階段	
12	102/05/06~ 102/05/12	五月十八日(六)9:30~16:30---5.實作案例討論四(四位)	
13	102/05/13~ 102/05/19	六月一日(六)9:00~16:00---排卡的自我探索與實務運用(汪士瑋老師)	教材另訂
14	102/05/20~ 102/05/26	六月八日(六)9:30~16:30--1.理論介紹與口頭報告四:依附關係的修復;2.繳交專業個案演練評論報告四;3.繳交專業個案演練總報告;4.繳交模擬演練個案報告四	依附關係的修復
15	102/05/27~ 102/06/02	六月八日(六)9:30~16:30---5.實作案例個案總報告口頭報告及及討論(案例一或二)	
16	102/06/03~ 102/06/09	六月八日(六)9:30~16:30---6.實作案例個案總報告口頭報告及及討論(案例三或四)介紹整合式遊戲治療理論四:分化階段、個體化階段	
17	102/06/10~ 102/06/16	6/6端午節放假一天	
18	102/06/17~ 102/06/23	繳交期末專題報告	
修課應 注意事項		<p>三、專業個案演練及評論報告:20%</p> <p>(一)下午第一節課進行演練,演練內容全程錄影,有專業個案,每人輪流擔任治療者,每人約15至20分鐘(4次課程每位皆需擔任過治療者),非扮演治療者則擔任觀察員(含負責錄影及計時人員)的角色,進行40至60分鐘之遊戲治療之演練。</p> <p>(二)第二、三節課針對第一節課內容進行分析及討論,討論內容應包括治療者及當事人的反應、遊戲內容等。</p> <p>(三)課後每人繳交個案評論報告,至少1,000字(請以A4直式橫書一張雙面為限,12號,單行間距),於下次上課一週前繳交,計四次。不接受補交。</p> <p>四、專業個案之整體評論:10%</p> <p>(一)每人需於4次專業個案討論中挑選出一次治療,撰寫完整的個案報告、個案記錄、10分鐘逐字稿及整體評論。</p> <p>(二)請於6月8日上課前一週繳交。不接受補交。</p> <p>五、模擬演練:20%</p> <p>(一)課餘時間自行配對形成三人小組,每人輪流擔任治療者、當事人與觀察員(含負責錄影者)的角色,進行五十分鐘之遊戲治療之演練,至少四次。</p> <p>(四)擔任當事人角色時,請以個人成長階段某個議題為主軸,連續四次,體驗被治療的經驗。但是,請注意專業倫理,特別是扮演治療者仍在學習階段以及隱私權保護等。</p> <p>(五)全程需錄影,錄影內容應包括治療者及當事人的反應、沙盤內容等。</p> <p>(六)每次模擬演練完成後由擔任治療者負責撰寫個案報告和個案紀錄,並分散在每個月上課一週前繳交。</p> <p>(七)授課教師將為每人之模擬演練給予一次書面回饋,請從四次模擬演練中挑選出某次10分鐘之實務演練錄影片段,謄寫成逐字稿,並提出待討論問題。最遲於6月8日一週前寄送給二位老師,能提前繳交更佳。</p> <p>(八)模擬演練之問題可以在課堂中提出討論。</p> <p>六、期末報告:遊戲治療專題報告20%</p> <p>(一)依個人喜好選擇一個遊戲治療相關主題進行深入探討。</p> <p>(二)必須引用參考書籍,並依APA格式撰寫。</p> <p>(三)至少五頁5,000字。</p> <p>(四)於102年6月15日前繳交書面報告。不接受補交。</p> <p>肆、重要的提醒</p> <p>一、即使不是由你負責口頭報告,每位同學均應於課前閱讀相關指定素材,以便有助於上課時進行討論與學習。</p> <p>二、理論介紹與口頭報告時請不要只是侷限在主要參考書目的內容中,請參考與統整次要參考書目的相關主題與內容。</p> <p>三、雖然由林美珠老師做整合式遊戲治療理論的介紹與說明,每位同學均應於課前閱讀完畢相關指定素材,以便有助於上課時進行討論與學習。</p>	

教學設備	電腦、投影機、其它(■攝影機 ■遊戲治療室及相關器材 ■繪畫材料)
教材課本	Summer, F. (1994) . Object relations theories and psychopathology: a comprehensive text. Analytic Press, Inc.第2、3、4、6章 王麗文總校閱 (2007) : 遊戲治療指南。台北市：心理出版社。K.J. O'Connor. The Play Therapy Primer.
參考書籍	曾仁美、朱惠英、高慧芬譯(2005)。沙遊:非語言的心靈療法。台北, 五南。K. Bradway. & B. McCoard. Sandplay: Silent workshop of the psyche.等共六本教材, 請洽授課教師。
批改作業篇數	10 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)
學期成績計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈個案演練及書面報告共四篇〉：20.0 %
備考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。