

淡江大學 99 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		
學系(門)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>			
學生基本能力			
<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、學生基本能力相關性

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」、「學生基本能力」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該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」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	學生基本能力
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	ACDEFGH

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	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	課堂講授、分組討論、實作實習	出席率、報告、討論

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	課程導向說明	遊戲治療、沙遊治療
2	100/02/21~ 100/02/27	課程導論：教材導讀、遊戲治療之派別及實作方式、兒童中心遊戲治療理論與實作	遊戲治療指南(一)
3	100/02/28~ 100/03/06	2/28二二八紀念日放假一天	
4	100/03/07~ 100/03/13	三月五日(六)9：30~17：00 理論介紹與口頭報告 一：Winnicott	遊戲治療指南(一)；Winnicott(S4、C5)
5	100/03/14~ 100/03/20	三月五日(六)9：30~17：00 介紹整合式遊戲治療理論 一：建立關係階段	遊戲治療、沙遊治療

6	100/03/21~ 100/03/27	三月五日(六)9:30~17:00 實作案例討論一 (三位)	
7	100/03/28~ 100/04/03	三月二十六日(六)9:30~17:00 理論介紹與口頭報告二: Fairbain 及 Klein; 繳交個案演練書面報告及個案演練評論報告一	Fairbain (S2、C4); Klein (C3、S3)
8	100/04/04~ 100/04/10	4/4春假放假一天	
9	100/04/11~ 100/04/17	三月二十六日(六)9:30~17:00 介紹整合式遊戲治療理論二: 曖昧共生階段	遊戲治療、沙遊治療
10	100/04/18~ 100/04/24	三月二十六日(六)9:30~17:00 實作案例討論二 (三位)	
11	100/04/25~ 100/05/01	四月三十日(六)9:30~17:00 理論介紹與口頭報告三: Kohut; 繳交個案演練書面報告及個案演練評論報告二	Kohut(S6、C9)
12	100/05/02~ 100/05/08	四月三十日(六)9:30~17:00 介紹整合式遊戲治療理論三: 治療性共生階段	遊戲治療、沙遊治療
13	100/05/09~ 100/05/15	四月三十日(六)9:30~17:00 實作案例討論三 (三位)	
14	100/05/16~ 100/05/22	五月二十八日(六)9:30~17:00理論介紹與口頭報告四: Mahler; 繳交個案演練書面報告及個案演練評論報告三	Mahler(C6)
15	100/05/23~ 100/05/29	五月二十八日(六)9:30~17:00介紹整合式遊戲治療理論四: 分化階段、個體化階段	遊戲治療、沙遊治療
16	100/05/30~ 100/06/05	五月二十八日(六)9:30~17:00實作案例討論四 (三位)	
17	100/06/06~ 100/06/12	6/6端午節放假一天	
18	100/06/13~ 100/06/19	繳交個案演練書面報告及個案演練評論報告四; 繳交期末專題報告	
修課應注意事項	<p>一、每人做一次理論概念口頭報告。</p> <p>二、每次個案演練討論評論: 至少1000字, A4直式橫書一頁, 12號字, 單行間距, 於下次上課時繳交, 共計四次。</p> <p>三、個案演練及書面報告: 課餘時間二二配對, 每人擔任過治療者及當事人角色, 進行五十分鐘之遊戲治療之演練, 需全程錄影, 負責案例討論時需呈現錄影檔。治療者負責進行記錄及報告之撰寫, 於課堂討論後進行討論後的整理, 於下次上課時繳交書面報告, 共四次。</p> <p>四、期末專題報告: 依個人喜好選擇一個遊戲治療相關主題進行深入探討。必須引用參考書籍, 並依APA格式撰寫, 至少五頁5000字, 於6月13日前繳交。</p> <p>五、課程進行期間需遵守諮商專業倫理。</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章、第3章、第4章、第6章.等共四本教材, 請洽授課教師。		
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	◆平時考成績：10.0 % ◆期中考成績：15.0 % ◆期末考成績：20.0 % ◆作業成績： 25.0 % ◆其他〈個案演練及書面報告共四篇〉：30.0 %
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。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。