

美和科技大學



社會工作系

課程規範

課程名稱：

遊戲治療概論

中華民國 114 年 8 月制定

1. 課程基本資料：

科目名稱	中文	遊戲治療概論	
	英文	The Introduction of Play Therapy	
適用學制	四技	必選修	選修
適用部別	日間部	學分數	2
適用系科別	社會工作系	學期/學年	上/114
適用年級/班級	四技社工三甲	先修科目或先備能力	心理學

2. 社會工作系目標培育人才

依據 UCAN 系統，本系以培育「專業職能」為目標。

專業職能	就業途徑	職能 (請依各系設定之目標人才，至 UCAN 系統查詢所屬之專業職能後填入)
	家庭社會工作人員 (早期療育機構、安置及教養機構、心理輔導或家庭諮詢機構社工)	評估和設計有效溝通策略和必備技能
	家庭社會工作人員 (社會局處家庭暴力及性侵害防治中心社工、社會福利服務或家庭福利服務中心社工、安置及教養機構輔導員、保育員)	評估個人及家庭所需的關心和協助，以作出合宜的決定
	家庭社會工作人員 (居家托育服務中心訪視輔導員、社工員地方政府學生輔導諮商中心社工)	確認和執行各項預防性及支持性服務方案，因應家庭和社區的不同需求
	家庭社會工作人員 (地方政府學生輔導諮商中心社工) 健康照顧管理人員 (身心障礙者教保員及訓練員、生活服務員、家庭托顧服務員)	遵守保密性相關規範設置家庭和社區服務，以取得案主的信任

3. 課程對應之 UCAN 職能

課程	職能	專業職能 M	專業職能 A

遊戲治療概論	理解遊戲治療理論與兒童發展的專業知識。(C4) 建立治療性關係與運用遊戲介入之助人技巧。觀察、評估與設計合適的遊戲治療活動。(C5)	實踐專業倫理、文化敏感度與家庭合作原則。(C6) 發展自我覺察與持續專業成長能力(C7)
--------	---	---

註：M 表示課程內容須教授之「主要」相關職能 A 表示課程內容須教授之「次要」相關職能

4. 教學目標

本課程可以達到以下目標：

- (1)理解遊戲治療的理論基礎與發展脈絡，說明遊戲在兒童心理表達與情緒調節中的功能與意義。
- (2)熟悉主要遊戲治療取向與助人角色，包括遊戲治療的理念、治療目標、歷程與治療師的特質。
- (3)培養治療性關係建立與互動技巧，能以同理、接納與適當的界限與兒童互動，促進安全與信任的治療環境。
- (4)具備遊戲室設計與媒材運用能力，能觀察、分析並回應兒童的遊戲行為，並依情境設計合適的遊戲介入。
- (5)整合理論與實務經驗，能反思個人助人歷程，並在家長合作與多元場域中展現遊戲治療的專業敏感度與應用能力。

5. 課程描述

5.1 課程說明

本課程旨在引導社工系學生認識遊戲治療的核心理念與實務應用，聚焦於與兒童建立治療性關係的藝術與遊戲介入的實用技巧。透過理論學習、遊戲治療體驗、角色扮演、活動設計等多元方式，學生將學習如何透過遊戲，促進兒童的表達、情緒調節與關係修復，並建立對社工場域中使用遊戲治療的專業敏感度。

本課程旨在培養學生以遊戲治療方式理解並協助兒童，建立助人專業的基礎能力。課程介紹遊戲治療的發展與基本概念，並探討如何看待兒童及遊戲的功能與療癒力量。進一步介紹兒童中心遊戲治療的理念與目標，並學習遊戲室設置、媒材挑選及其象徵意義，透過實際體驗活動增進理解。在助人角色方面，課程強調遊戲治療師的特質、自我了解與接納，並訓練建立關係、互動技巧與治療性

設限的方法。學生將學習遊戲治療的歷程，包括開始、進展與結案評估，以及如何觀察與回應兒童的遊戲行為。課程亦重視家長或照顧者的參與，理解家庭系統與合作的重要性。同時安排多種遊戲治療實作體驗，如醫療遊戲、積木遊戲、娃娃屋遊戲、感官統合遊戲及牌卡運用，讓學生實際操作並應用於不同場域。最後，學生需進行小組期末報告與自我反思，整合理論與實務，培養專業敏感度與臨床能力。

5.2 課程綱要

週次	課程內容規劃	課程設計養成之職能	時數
1	課程簡介與導論	M(C4、C5)	2
2	如何看待兒童	M(C4、C5)	2
3	為何選擇遊戲治療？	M(C4、C5)	2
4	兒童中心遊戲治療	M(C4、C5)	2
5	遊戲室與媒材選擇	M(C4、C5)	2
6	助人者的角色與特質	M(C4、C5)	2
7	關係的藝術與互動技巧	M(C5)、A(C6、C7)	2
8	遊戲治療歷程 I	M(C4、C5)、A(C6)	2
9	遊戲治療歷程 II	M(C4、C5)、A(C6、)	2
10	治療性的設限行為	M(C4、C5)、A(C6、C7)	2
11	設限行為的實務應用	M(C6)	2
12	觀察與回應兒童遊戲	M(C4、C5)、A(C6、C7)	2
13	照顧者的角色	M(C4、C5)、A(C6)	2
14	遊戲治療實作體驗 1	M(C4、C5)、A(C6、C7)	2
15	遊戲治療實作體驗 2	M(C4、C5)、A(C6、C7)	2
16	遊戲治療實作體驗 3	M(C4、C5)、A(C6、C7)	2
17	小組期末報告發表	M(C4、C5)	2
18	課程學習歷程回顧、個人學習收穫分享	A(C6、C7)	2

5.3 教學活動

- (1)理解遊戲治療的基本理念與歷史發展。
- (2)掌握與兒童建立關係的關鍵態度與回應技巧。
- (3)熟悉常用遊戲治療技術，能依據情境靈活應用。
- (4)具備評估兒童遊戲行為的初步能力。
- (5)建立自我覺察，理解在助人歷程中的情感與反應。
- (6)具備將遊戲治療概念應用於社工場域(如學校、安置機構、家庭服務)的初步能力。

6. 成績評量方式

- (1)平時成績 30%，包含出席參與、分組討論、小組活動、演練回饋。
- (2)期中成績 30%，任選教學大綱其中一個章節撰寫摘要與實務應用心得(1500 字)。
- (3)小組期末報告 40%，模擬設計應用場域的遊戲活動（課堂報告與實際帶領）。

7. 教學輔導

7.1 課業輔導/補救教學對象：

- (1)對遊戲治療理論理解不足，無法連結至兒童發展或助人情境者。
- (2)在遊戲觀察、角色扮演或活動設計中表現困難、缺乏實作經驗者。
- (3)因請假、實習或個人因素而錯過重要體驗課程或練習的學生。

7.2 課業輔導/補救教學之實施

(1)個別或小組輔導：

教師提供預約課後輔導時段，針對修課學生的理論理解、活動設計或回饋報告給予具體指導。

(2)同儕學習支持：

鼓勵學生參與小組練習與觀摩，透過角色扮演、影片討論與回饋互助，提升實作經驗。

(3)補救作業與實作：

對未達學習目標者，可透過補交學習反思作業、進行遊戲觀察紀錄或重新設計一項遊戲活動。

7.3 課業輔導/補救教學時間與聯絡方式

- ◆ 輔導時間：課堂中的下課時段、預約教師 office hour 時間、mail 信件往來等形式均可，多元方式了解其補救教學學習成效。
- ◆ 輔導老師聯繫方式：

- (1)授課教師：林書如
- (2)校內分機：6448/6437
- (3)授課教師 email：x00012520@meiho.edu.tw
- (4)教師研究室：SC401-8