**金門縣學生輔導諮商中心遊戲治療紀錄表**

**112.8月修**

**◎案號：**＿＿＿＿＿＿＿＿＿　**◎個案姓名：** **□未結案 □結案**(請填結案表)

**◎服務日期：** 　年 月 日 **◎服務時間：** ： ～ ：

**◎服務人數:** 人（若超過2人請註明人員 ） **◎第 次晤談**

**◎重要議題：**

1、個案一開始轉介而來的主要問題狀況。

2、個案在服務過程中發生的重要事件與狀況。

**◎遊戲主題：**

1、可參考下面遊戲主題表，將本次遊戲治療中個案的遊戲行為透過主題來進行統整與分析。

2、專輔人員也可以按照自己的評估寫適合的主題名稱。

**◎歷程評估：**

1、透過評估表的量化指標來評估該次個案遊戲歷程的狀態，透過多次評估表的累積可反映個案在遊戲中的變化。

2、專輔人員將有出現在該次的遊戲行為，用「紅字」註記的方式來呈現評估，如果遇到沒有出現的遊戲行為，略過即可。

3、表一為參考彰化輔諮中心遊戲治療紀錄表，表二為進階遊戲治療書中p130表格，專輔人員可自行習慣來選擇使用表一或是表二。

4、專輔人員註記時如遇到需要補充說明的內容，可寫在下面「補充說明」地方，如果沒有略過即可。

|  |
| --- |
| **表一** |
| 治療動力 |  活動力(低) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 活動力(高) |
|  遊戲強度(低) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 遊戲強度(高) |
|  邀請CO參與(低) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 高 |
|  破壞性 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 建設性 |
| 髒亂.不穩定.無規則 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 整齊.有規則 |
| 整體行為和情緒 | 悲傷.憂鬱.憤怒.害怕 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 滿足.滿易 |
| 焦慮.不安全 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 自信.安全 |
| 依賴.黏人.需要人的 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 自發.獨立 |
| 不成熟.退化.過度成熟 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 符合其年鈴 |
| 低挫折容忍度 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 高挫折容忍度 |
| 外在控制(感覺被環境掌控) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 內在控制.自我控制(感覺自己掌握環境) |
| 衝動.易分心 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 目的性.專注 |
| 情緒表達受限.壓抑 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 創意.表達豐富.自發.自由 |
| 封閉.不與人聯結 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 聯結.歸屬感 |
| 補充說明 |
|  |

|  |
| --- |
| **表二** |
| 沒有攻擊行為 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 攻擊 |
| 自我引導的遊戲 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 要依賴治療師才能開始遊戲 |
| 精力充沛 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 無精打采 |
| 持續的遊戲行為 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 無法持續遊戲或進行一場遊戲 |
| 建設性 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 破壞 |
| 清理 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 凌亂 |
| 適當地回應設限 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 違反設限 |
| 遊戲有主題，似乎有意義 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 遊戲很生硬，對兒童似乎沒有意義 |
| 有情感表達的強度 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 沒有觀察到情感 |
| 正向情感（笑、微笑、滿足） | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 負向情感（生氣、哭泣、難過） |
| 適合該年齡的遊戲 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 退化的遊戲 |
| 精熟的遊戲 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 缺乏精熟的遊戲 |
| 高度的挫折容忍 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 無法忍受挫折 |
| 遊戲遇到困難會繼續嘗試 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 遊戲遇到困難會放棄 |
| 較多的口語表達 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 沒有口語表達 |
| 讓治療師參與遊戲 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 獨自遊戲 |
| 和治療師有口語互動 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 沒有口語表達、或有口語描述但未與治療師互動 |
| 補充說明 |
|  |

**◎個案概念化：**

1、個案概念化是我們帶著自己的人性觀、治療觀與所學習的學派等為基礎，對個案與其轉介系統而來所有資訊的一段「對個案核心議題與困難的假設與詮釋」。

2、此詮釋（個案概念化）形成我們後續輔導方向的推展與規劃，同時也在過程中隨著新的訊息不斷調整與修正。

**◎未來計畫：**

專輔人員簽名：　　　　　 　 年 月 日

督導(主任)簽章： 　　　　　 年 月 日

|  |
| --- |
| 遊戲主題參考表 |
| 主題 | 內在的陳述 |
| 關係 | 我們的連結對我來說很重要。我想與你或其他人有所連結。 |
| 權力/控制 | 我必須要控制我所處的環境才會感到安全。我的權力必須要大過你或其他人才會感到有價值。 |
| 依賴 | 我無法靠自己完成事情。我無法做到，必須要有其他人來幫忙我。 |
| 報復 | 我需要去傷害他人，才會感到我是有價值的。我一定要向傷害我的人算帳。 |
| 安全/安全感 | 我必須找到方法讓自己處在安全的狀態。讓事情安全是取決於我。 |
| 精熟 | 我必須完成事情才會感到有能力。我必須把事情做對才會感到有價值。建構.能力.整合.解決問題。 |
| 滋養 | 我想幫助他人。我想幫助他人，和他人有所連結。幫助他人會讓我覺得我在幫助自己。 |
| 哀傷/失落 | 我很受傷，因為我曾經失去對我來說很重要的人事物。我試著理解為什麼我會失去對我來說很重要的人事物。 |
| 遺棄 | 我曾經被孤單地留下。我很孤單。 |
| 保護 | 我必須保護自己免於受到一些人事物的傷害。我必須保護他人免於受到一些人事物的傷害我很受傷，因為我曾經與對我來說很重要的人事物分離。 |
| 分離 | 我很受傷，因為我曾經與對我來說很重要的人事物分離。我試著理解為什麼我會與曾經對我來說很重要的人事物分離。 |
| 補償 | 我能理解怎麼樣讓事情更好。我能有辦法讓事情更好。 |
| 混亂/不穩定 | 我對我的世界感到困惑。我不知道如何讓我的世界有秩序，這已超出我能控制的範圍。 |
| 完美 | 我必須把每件事情都做對才有價值。如果我犯錯，我就徹底失敗了。 |
| 統整 | 我能理解好壞是如何結合在一起。我能理解我世界中的各個部分是如何兜在一起。 |
| 絕望 | 我已經放棄了。對我或其他人來說，事情不會變得更好。沒有人能夠幫助我。 |
| 無助 | 我無法照顧自己。他人必須照顧我。 |
| 焦慮 | 我擔心這個世界/我的世界。我擔心沒有價值。 |
| 自給自足 | 我不需要任何人的幫忙，我能夠自己做到。 |
| 復原 | 我能讓事情變得更好。熬過艱難的時刻，我就能夠做到。 |