

(1)研究題目：「友，沒友」-個人中心遊戲治療於國小同儕小團體之運用

(2)研究目的：國小教育場域中老師及家長們，致力培育學生的品德與學業，此階段提供適切的介入與引導，可培養健康的人格特質，現代家庭結構的複雜，輔導室的功能在這背景的期待下日趨繁複，學校為生態系統的合作模式，學生會經由家長或各任課老師的觀察跟需求，轉介至輔導室依評估後做資源連結及介入。本研究目的為在同儕小團體運用個人中心遊戲治療方式的介入後，對於學生的人際關係及學習的情形改善。

(3)研究設計：本研究對象為兩位低年級男學生，分別確診有注意力不足過動症及亞斯伯格症，伴隨人際議題而有抗拒學校及反抗規範，相對情緒困擾及影響學習，經轉介及評估後，由導師向家長說明並填寫同意書後進入團體。本文為使用個人中心遊戲治療模式，固定每週一次，利用早自習時間進行雙人同儕小團體，時間為 40 分鐘，共進行十一次。

(4)研究發現：

團體初期成員在同理反映下可降低其焦慮並促進對環境探索的好奇，成員各自選擇物件及專注在自己的遊戲中。團體時間為早自習，隨著團體時序的前進，抗拒學校及人際衝突的議題出現，影響成員的出席情形，已到的成員會想要等待及詢問對方的動態，獨立主題式的遊戲歷程中，可觀察到成員會留空間給對方。

團體中期遊戲開始出現競爭與衝突，成員開始模仿及學習如何與他人遊戲及互動，同理反映協助表達成員可能的感受，可增加挫折忍受及再嘗試調整的動機。成員的積極與主動性上升，出席狀態明顯改善。同時成員向家長及老師表達到遊戲室的期待，主動邀請家長到遊戲室。此階段回饋到系統中的家長與導師，可增加家長與老師溝通的正向經驗，促進其合作與協調，引發成員在生活的自發性及自主性，家長對於衛教的阻抗較為下降。

團體後期，成員對彼此建構的遊戲內容感到好奇及嘗試加入，發展出兩者主題並存的共同創作遊戲，互動中呈現出生活的人際衝突及因應模式，遊戲中合作與衝突並存但程度緩減，嘗試發展出新的行為，延伸出與家人互動的正向經驗，要求回憶中曾經驗的媒材，彼此分享資訊及關心班級狀況，建立起團體夥伴系統。

(5)結論：

個人中心遊戲治療的介入模式，同儕小團體可以促進成員對於人際及因應模式的學習，提升自發性及自主性，回饋到生態系統中，協助導師及家長對於成員情緒及學習狀況的理解，調節家長與學校溝通的模式，家長對於導師的觀察回饋及提醒接受度較高，回到家庭生活議題處理及做調整，包括管教及互動，並自行尋求資源協助。