

100 年校園正向管教「個案輔導」類

打開那扇窗~  
偷竊行為之個案輔導

台南市東區崇明國小  
陳艷玲、洪燕卿

## 壹、範例架構

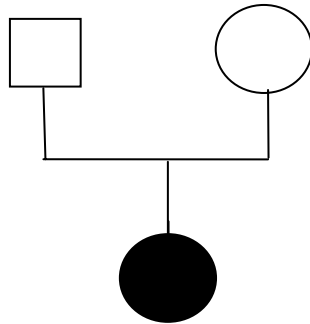
一、 名稱：打開那扇窗—偷竊行為之個案輔導

二、 目標：

- (一) 透過與個案共同閱讀繪本，以澄清個案非理性的想法，建構其「物品所有權」概念。
- (二) 透過遊戲治療，從遊戲中讓個案表達出自己內心深處的想法，進而引導個案真實的面對自己的情緒。
- (三) 透過拍球、丟球訓練，以增強個案動作的靈敏度。

三、 對象：國小一年級女生小庭(化名)

【個案家庭圖：與父母同住，小庭為養女。】



1. 原生家庭單親，母親將之遺棄於幼稚園，小班時被收養。
2. 收養家庭經濟狀況佳。

四、 問題類型：

- (一)行為方面：小庭上課期間有多次拿同學東西及說謊的情形，據家長說：小學前就發生過拿同學的東西。
- (二)身心特質：體質不佳，有過敏、氣喘病史，經常吃藥；學習時注意力不足，容易受周遭事物影響。

五、 情境說明：

### 教室(導師描述)

(情境一)小庭體質不佳，有過敏、氣喘病史，初入學時，家長即與老師溝通，請老師注意小庭在校飲食，並盡量勿讓小庭過度跑跳。小庭在班上會發表，可能因每天吃藥(過敏體質)，常常跌倒，媽媽不准小庭到教室外面玩球或做運動。

(情境二)小庭在家中物質需求不虞匱乏，但是家長發現小庭書包中有

不屬於自己的東西，小庭說是撿到的，經導師調查之後才知道是小庭拿同學的東西。之後，老師陸續發現小庭除了拿同學的東西之外，也會拿同學的東西送給別人，甚至拿老師的小東西。小庭除了新奇的東西，就連廣告單、瓶蓋、卡通橡皮擦等小東西，都會想收集。

(情境三) 同學請小庭幫忙至合作社購物，小庭將剩餘的 20 元，買了自己喜歡的東西送給那位同學。

### **諮商室(輔導老師描述)**

與小庭第一次在輔導室見面，她說話面帶微笑，能言善道，口齒清晰，配合度很高，回答問題自然而肯定，在她小小的心靈中，世界是美好的，在諮商即將結束時，請小庭把東西歸位，並且與小庭約定：諮商室的東西，只能玩，不能帶出去。

於兩次諮商之後，偶遇導師，導師告知：小庭最近拿同學東西的動作(事件)，很頻繁。而且小庭拿同學東西，媽媽請求老師原諒，爸爸卻覺得不能再原諒。父母管教觀點不同，讓導師很傷腦筋……

## **六、 採行策略**

### **(一)親師溝通，共創雙贏**

家長的管教方式影響著孩子的認知、情緒，因此，與家長充份溝通，家長管教方式的改變是當務之急。

### **(二)雙師合作，共同關懷**

輔導老師與導師充分討論輔導策略，讓個案的情緒有抒發的管道，也讓個案了解「物品所有權」的重要性。

### **(三)「遊戲治療、共同閱讀」改變行為**

根據導師的描述說明，個案對於「物品所有權」、「人我界限」搞不清楚，因此輔導老師希望藉由與個案共同閱讀，由繪本故事的情節中有目的與個案討論問題，以建構個案「物品所有權」的概念。

對於低年級的個案，輔導老師決定採用遊戲治療技巧，希望能引導出個案內心深處的想法，進而引導個案真實的面對自己的情緒。

## 七、 進行流程：

以個案的問題類型，訂定輔導目標，隨著個案的改變，輔導人員(導師和輔導老師)發展與修正輔導策略，流程分述如下。

問題類型	輔導目標	策略與作法
◎行為方面 小庭在上課期間有多次拿同學東西及說謊的情形，據家長說：小學前就發生過拿同學的東西。	1. 透過與個案共同閱讀書本，澄清個案非理性的想法，以建構其「物品所有權」概念。 2. 透過遊戲治療，從遊戲中讓個案表達出自己內心深處的想法，進而引導個案真實的面對自己的情緒。	<p><b>導師</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不良行為發生時，教導小庭為自己的行為負責，如賠償他人損失、剝奪其權利等，並馬上與家長溝通，讓家長了解小庭在校的行為。</li> <li>2. 家人與老師隨機教導小庭：東西非「想要」就能擁有，並教導小庭學習控制：「想要」時，停一下想一想，不要馬上去拿。</li> <li>3. 訓練小庭當小幫手，並經常讚美小庭的良好表現，提升其自尊與自信。</li> <li>4. 家人、老師平時多留意小庭的狀況，了解小庭的心理需求，以建立信任的親子、師生關係。</li> </ol> <p><b>輔導老師</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與小庭建立良好關係，展開個別諮商。</li> <li>2. 與小庭「共同閱讀一本繪本」，輔導老師由書本中找出元素或事件，不著痕跡的澄清小庭不理性的想法，並導正其不良行為（一週一次，共12次）。</li> <li>3. 使用「薑餅人感覺地圖」技巧，以了解小庭的情緒狀況(一週一次，共3次)。</li> <li>4. 使用「噩夢盒」技巧，讓小庭面對自己害怕的情緒，並把心中擔心害怕的情緒清除掉(一週一次，共5次)。</li> <li>5. 使用「表達性藝術治療」技巧，讓小庭在紙上畫出擔心或害怕的事，並找出具體解決的方法(一週一次，共3次)。</li> <li>6. 使用「感覺骰子」技巧，讓小庭釐清情緒與事件的相關性以及差異性(一週一次，共4次)。</li> </ol>

<p>◎身心特質</p> <p>體質不佳，有過敏、氣喘病史，經常吃藥；學習時注意力不足，容易受周遭事物影響。</p>	<p>3. 透過拍球、丟球訓練，以增強個案動作的靈敏度。</p>	<p><b>導師</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由於小庭對有子類瓜果、白米等，過敏指數較高，導師與家長討論後，向學校申請不參加學校營養午餐。</li> <li>2. 小庭十分好動，但經常跌倒、撞傷。與家長溝通：讓孩子適度的運動，並多刺激其感覺統合。</li> <li>3. 老師在班上指導跳繩、呼拉圈等較不受場地限制的運動，學生在下課時間相互挑戰，小庭也加入其中。</li> <li>4. 教室的學習環境盡量單純化，以減少干擾。</li> <li>5. 寫作業時給予小庭時間限制，並將功課分成幾個部分，讓小庭依序完成。</li> <li>6. 與家長溝通，給予小庭功課上適度的壓力。</li> </ol> <p><b>輔導老師</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與小庭一起拍球、玩球，此除了訓練其感覺統合及專注力之外，還能在遊戲聊天中了解小庭的想法(一週一次，共 18 次，每次約 5 分鐘)。</li> </ol>
--	----------------------------------	--

## 八、 所需資源

- (一) 人力：導師、輔導老師、輔導組長、個案父母。
- (二) 設備：諮商室、繪本、龍球、出氣包、舒服的坐墊或床墊、工作桌。
- (三) 材料：有色黏土、各種繪圖工具和材料、亮片、大骰子兩個、輔導老師及導師編選適合小庭的學習單。

## 九、 效益評估

### (一) 導師觀點

1. 行為方面：不當拿走同學物品的情形逐漸減少，甚至不再發生，但是偶爾還是會發生說謊以及向同學借錢的情形。
2. 身心特質：
  - (1) 小庭身體協調能力，已明顯改善。
  - (2) 曾與家長溝通小庭有注意力不足過動的情形，家長表示孩子讓某一中醫師診察，發現小庭顱骨有嚴重扭曲情形〈醫生推斷應是出生時所

造成)，故會出現種種不當行為，目前仍持續治療中。

## (二)輔導老師觀點

### 1. 行為方面：

「噩夢盒」遊戲治療，提供小庭紓解害怕的情緒，「噩夢盒」活動完成之後，小庭「拿別人東西」的次數逐漸減少，再藉由與小庭「共同閱讀繪本」隨機討論「物品所有權」的概念，因此「不拿別人東西」的想法已經深植在小庭的心中。

### 2. 身心特質：

每次小庭到諮商室，都會有五分鐘的玩球遊戲，以訓練小庭的專注力以及協調能力，長期下來，小庭下課跌倒的次數已經逐漸減少。

## 貳、延伸學習

◎以下是輔導老師針對個案需求，所採用「遊戲治療」技巧的簡介◎

### 一、「薑餅人感覺地圖」這是屬於遊戲治療中的表達性藝術治療技巧

(一)作者：Athena A. Drewes

(二)資料來源：遊戲治療 101 II (96-100 頁)，海德·卡杜森、查理斯·雪芙蘭著，鄭雅方譯 2007，台北市：張老師文化。

(三)內容簡介：藉由「薑餅人」學習單，讓個案把代表情緒的顏色，畫在感覺的身體部位上，以幫助個案了解並整合自己的感覺。



圖一：小庭完成的「薑餅人感覺地圖」

### 二、「噩夢盒」這是屬於遊戲治療中的表達性藝術治療技巧

(一)作者：Deborah Armstrong Hickey

(二)資料來源：遊戲治療 101 II (142-146 頁)，海德·卡杜森、查理斯·雪芙蘭著，鄭雅方譯 2007，台北市：張老師文化。

(三)內容簡介：讓個案以有色黏土為主要材料，並選擇裝飾品，用黏土捏

出夢中的怪物，並把夢中的怪物放入有蓋子的噩夢盒中。之後，與個案討論如何處理夢中怪物。



圖二：小庭完成的四個夢中怪物：鬼、邪惡小兔、蛇、龍。她說：鬼：碎碎唸，還把我關起來；邪惡小兔：一直罵我；蛇：碎碎唸；龍：碎碎唸，還打我。



圖三：小庭摧毀四個夢中怪物

### 三、「感覺骰子」這是屬於遊戲治療中的規則遊戲治療技巧

(一)作者：Mary Ann Valentino

(二)資料來源：遊戲治療 101 II (209-212 頁)，海德·卡杜森、查里斯·雪芙蘭著，鄭雅方譯 2007，台北市：張老師文化。

(三)內容簡介：這個活動主要是自製兩個骰子，每個骰子有 3 個正向的情緒名稱，3 個負向的情緒名稱，兩個骰子一共有 12 個不同的情緒名稱。個案丟兩個骰子，丟出朝上面的情緒名稱，請個案聯想同時有這兩種情緒的有關經驗，並說出來。

### 參、回饋與建議

#### 一、學生回饋：

(一)小庭對輔導老師說：「以前看到喜歡的東西會拿，現在知道不行隨便拿別人的東西。」

(二)感謝老師這一年來教我怎麼做乖寶寶。



圖四：諮商結束隔天，小庭送的卡片中所寫的話

二、家長回饋：在家隨意拿東西的情形減少，幾乎沒有。

三、導師回饋：「不當拿走同學物品」的情形逐漸減少。

四、輔導老師回饋：當做完「噩夢盒」活動之後，小庭「不當拿走同學物品」的情形逐漸減少。

五、輔導老師建議：建議小庭父母，對於小庭物質上的要求，能夠有原則的控制，讓小庭了解世界上沒有魔法，「努力」是很重要的。

## 肆、心路手札

### 一、導師

輔導孩子的工作不是三、兩天就能達成目標，更不能一廂情願的認為自己付出多少，就能有什麼樣的效果，盡力而為就好，否則容易產生「恨鐵不成鋼」的情緒，徒增自己與孩子的挫折感。

### 二、輔導老師

小庭的導師到輔導室請求支援時，正是小庭「拿別人東西」最頻繁的時候，我不喜歡用「偷竊」來定位小庭的行為，我的想法是：小學生在人格養成時期，難免會做出不符合社會規範的事。如果學生發生偏差行為時，父母、導師以及行政人員能夠及時引導及關懷，學生的不良行為一定可以改變的。

針對小庭的情況，第一次諮商，我就跟小庭約定：諮商室裡的東西不能拿出去，離開時要把東西放回原位。此外，為了與小庭建立信任關係以及了解小庭的情緒狀況，諮商初期，我做了「畫人」、「隨意畫」、「家庭圖」、「家人屬性遊戲」等表達性藝術治療技巧，小庭表現出來的想法都是正向的，直到做到「薑餅人感覺地圖」時，小庭提到害怕的情緒是：「常常夢到鬼，把我抓到監牢裡關起來。」我決定試看看來處理小庭常常做惡夢的情形。

進入工作階段：因為我取得小庭的完全信任，因此實施起來非常順利，在實施「噩夢盒」活動時，小庭做出了四個夢中怪物，我鼓勵小庭對夢中怪物對話，她對小兔說：你再罵我，我就要把你關在籠子裡；她對鬼說：你再唸我的話，我就把你丟在山上；她對蛇說：如果把我當晚餐吃，我要揍死你；她對龍說：妳再對我噴火的話，我就用火把你熄滅。之後，他選擇摧毀四個夢中怪物。這個活動結束之後，小庭「拿別人東西」的次數急速下降。這讓我深信：個案的情緒獲得支持與紓發之後，他的負向行為也就會跟著改變。



之後，我跟小庭還做了繪畫活動，把一張圖畫紙摺成四格，請小庭把害怕的事畫下來(小庭害怕媽媽生病)，並請她讓最喜歡的卡通人物幫他解決這個難題，小庭最後請珍珠美人魚的波英、莉娜和露亞幫他解決問題。

「感覺骰子」的活動使小庭釐清情緒與事件的相關性以及差異性，小庭配合得很好。此外，「共同閱讀繪本」的活動，非常適合低年級，我和小庭彼此在對繪本內容的朗誦與討論之中，「物品所有權」的概念已經深植在小庭心中。

整個諮商過程很順利，小庭的行為也有所改善，經過這次的輔導經驗，讓我更確信：遊戲治療非常適用於國小學童。我真是很幸運，在小學從事輔導工作，我想：只要輔導者真誠、關懷、同理和讚美，個案往往都會有意想不到的改變。

#### 伍、參考資料

Heidi Gerard Kaduson & Charles E. Schaefer(2007)。遊戲治療 101 II(鄭雅方譯)。台北市：張老師文化。(原著出版年：2001)。

Heidi Gerard Kaduson & Charles E. Schaefer(2007)。遊戲治療 101 III(趙恬儀譯)。台北市：張老師文化。(原著出版年：2003)。

Unesco(2007)。正面管教法(李美華譯)。台北市：人本教育文教基金會。(原著出版年：2006)