**《沙盘游戏与大学生心理治疗》课程教学大纲**

一、课程基本信息

课程代码：16217802

课程名称：沙盘游戏与大学生心理治疗

英文名称：Sandplay Therapy and Psychological therapy for College students

课程类别：通识课

学 时：32

学 分：2

适合对象：在校本科生

考核方式：考查

先修课程：大学生心理健康

二、课程简介

沙盘游戏治疗是一种以荣格分析心理学原理为基础，由多拉·卡尔夫发展创立的心理治疗方法，其特点是在咨访关系和沙盘的“自由和保护的空间”中，把沙子、水和沙具运用在富有创意的意象中，从而达到治疗的效果。沙盘游戏疗法目前在心理咨询，尤其是针对儿童、青少年的心理咨询以及学校心理咨询中得到了广泛的应用，是一种重要的心理咨询的技术和方法。本课程的主要内容包括：沙盘游戏的理论基础、基本设置、操作方法、象征分析、个案分析、报告撰写以及相关研究等内容。

Sandplay therapy is a psychological therapy based on the principles of Jung's analytical psychology and developed by Dora Karf. It is characterized by the use of sand, water and sand tools in creative images in the relationship between consultants and visitors and the "free and protected space" of sandbox, thus achieving therapeutic effects. Sandplay therapy has been widely used in psychological counseling, especially for children, teenagers and school counseling. It is an important technique and method of psychological counseling. The main contents of this course include: theoretical basis, basic setting, operation method, symbolic analysis, case analysis, report writing and related research.

三、课程目标

**3.1 课程思政目标：**

**学习沙盘游戏心理咨询与心理治疗的职业道德与伦理精神，理解沙盘游戏咨询与治疗的职业操守和规范。在实际工作中能自觉遵守国家法规，践行心理健康教育工作者者的职业价值观和奉献精神。**

3.2 知识目标：

掌握荣格分析心理学和沙盘游戏的基本理论，了解沙盘游戏疗法的主要设置。

3.3 能力目标：

掌握运用沙盘游戏进行心理咨询工作的基本方法，丰富日后心理咨询实践中的技能。能够以沙盘游戏咨询师的身份开展沙盘游戏咨询工作，能做好咨询记录，呈现咨询报告。

3.4 素质目标：

能够通过沙盘游戏实践的过程自我探索，能够自我悦纳，同时促进人际关系与个人成长。

四 、教学内容及要求

**第一章 沙盘游戏概论**

**（一）教学目的与要求**

1.掌握沙盘游戏疗法的定义

2.了解沙盘游戏的主要配置

3.了解沙盘游戏的发展历史

**（二）教学内容**

1.沙盘游戏的内涵与本质

1.1沙盘游戏疗法的定义

1.2自由与受保护的空间

1.3非言语性的治疗

1.4非指导性的治疗

2.沙盘游戏的主要配置

2.1沙盘

2.2沙具

2.3沙盘游戏室

3.沙盘游戏的发展历史

3.1威尔斯与地板游戏

3.2洛温菲尔德与游戏王国技术

3.3埃里克森与戏剧作品测验

3.4彪勒与世界测验

3.5卡尔夫与沙盘游戏

**3.6沙盘游戏疗法与中国文化（课程思政融入点，文化自信、理论自信）**

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学。

**第二章 沙盘游戏疗法的理论基础**

**（一）教学目的与要求**

1.掌握荣格心理学的核心概念

2.了解沙盘游戏的中国文化基础

3.了解卡尔夫的整合性思想

**（二）教学内容**

1.荣格分析心理学的要点

1.1个人无意识与情结

1.2集体无意识与原型

1.3原型与原型意象

**2.沙盘游戏与中国文化 （课程思政融入点，文化自信、理论自信）**

**2.1禅宗与自性实现**

**2.2周敦颐与太极图**

**2.3卡尔夫与《易经》**

3.卡尔夫的整合性思想

3.1自性及其发展的意义

3.2自由与保护的空间

3.3自性化与整合性

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学。

**第三章 沙盘游戏的主要设置**

**（一）教学目的与要求**

1.熟悉沙盘游戏的主要工具

2.掌握沙盘游戏治疗师须具备的基本素质

**（二）教学内容**

1.沙盘游戏治疗的硬件——沙盘游戏治疗室

1.1沙盘

1.2沙

1.3沙具

1.4沙盘游戏室

2. 沙盘游戏治疗的软件——沙盘游戏治疗师

2.1沙盘游戏治疗室的基本素质

2.2沙盘游戏治疗室的申请与考核

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以沙盘游戏室现场观察。

**第四章 如何实施沙盘游戏**

**（一）教学目的与要求**

掌握沙盘游戏的基本操作方法

**（二）教学内容**

1.沙盘游戏的开始

1.1如何向来访者介绍沙盘游戏

1.2沙盘游戏开始的指导语

1.3沙盘游戏开始的注意事项

2.沙盘游戏过程中

2.1沙游师的作用

2.2记录沙盘游戏过程

2.3如何对沙盘进行工作

3.沙盘游戏的结束与拆除

3.1沙盘游戏的结束

3.2沙盘作品的拆除

**（三）讲授方法**

课堂讲授，沙盘游戏课下实操体验。

**第五章 初始沙盘的意义与分析**

**（一）教学目的与要求**

1.了解初始沙盘的意义

2.了解初始沙盘的分析方法

**（二）教学内容**

1.初始沙盘的定义

2.初始沙盘反应的问题

3.初始沙盘包含的治愈线索

4.初始沙盘与面具沙盘

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学。

**第六章 沙盘游戏的基本主题：创伤、治愈与转化**

**（一）教学目的与要求**

1.熟悉沙盘游戏中创伤主题的表现形式

2.熟悉沙盘游戏中治愈主题的表现形式

3.熟悉沙盘游戏中转化主题的表现形式

**（二）教学内容**

1.创伤主题

混乱、空洞、分裂、限制、忽视、隐藏、倾斜、受伤、威胁、妨碍、倒置、残缺、陷入、攻击。

2.治愈主题

联结、旅程、赋能、深入、诞生、培育、变化、神圣、趋中、整合。

3.转化主题

理解转化主题的七种表现。

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学、案例分析。

**第七章 沙盘游戏中的运动与空间主题**

**（一）教学目的与方法**

1.熟悉沙盘游戏中运动主题的主要表现。

2.熟悉沙盘游戏中空间主题的主要表现。

**（二）教学内容**

1.沙盘游戏中的运动主题

1.1对沙子的处理

触摸沙子：戳出沙洞、拍打沙子、梳理和平整沙面、在沙子里按下手印、洒、扔、倒、埋、挖；不触碰沙子。

1.2在沙子中的建构

洞穴、山、水井、湖泊、河流、海洋、海滩、岛屿、身体部分。

2.沙盘游戏中的空间主题

2.1垂直维度

高处与上升；深处与下沉。

2.2平面维度

沙盘中的对角区域；平行对抗；象限理论。

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学、案例分析。

**第八章 沙盘游戏中的象征**

**（一）教学目的与要求**

熟悉不同种类沙具的象征意义

**（二）教学内容**

**1.人物类沙具的象征意义（课程思政融入点：文化自信、理论自信——原型象征的意义，中国传统文化中的象征表达 ）**

**女娲、嫦娥、释伽牟尼、弥勒佛、观音菩萨、**耶稣、湿婆神；父亲、母亲、医护人员、老人、儿童、运动员、战士、演员、机器人及卡通人物。

2.动物类沙具的象征意义

鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪、狮子、豹、熊、象、狼、鹿、猫、鱼、海豚、乌龟、贝类、青蛙、鹰、鸽子。

3.植物类沙具的象征意义

松树、柳树、果树、圣诞树、竹子、牡丹、菊花、莲花、玫瑰、桃花。

4.交通工具类沙具的象征意义

汽车、自行车、火车、船、飞机、军用车辆。

5.建筑类沙具的象征意义

房屋、商业场所、塔及庙宇、图书馆、加油站、取款机、城堡、桥与围栏。

6.物品类沙具的象征意义

照明物（灯、蜡烛）、乐器、食物、家具、镜子、伞、武器。

7.自然物质类沙具的象征意义

 太阳、月亮、星星、森林、山、水、石头。

**（三）讲授方法**

课堂汇报讨论为主，点评讲授为辅。

**第九章 沙盘游戏疗法的解读**

**（一）教学目的与要求**

了解荣格理论取向沙盘游戏疗法的其它解读方法

**（二）教学内容**

沙盘游戏疗法解读中的20个要点——Martin Kalff

1.来访者的背景资料和外部环境

2.咨询过程中的信息

3.治疗师的感受

4.对空间的使用

5.沙子的选择与使用

6.沙具的摆放和沙子的形状

7.沙盘中的色彩

8.对沙盘蓝色底部的使用

9.沙具的选择与使用

10.沙具在空间中的摆放

11.分化程度

12.场景中沙具之间的关系

13.个性化表达

14.动态或静态特征

15.沙子的二位使用

16.与意识的远近

17.象征内容

18.要在整个沙游历程的背景下进行解读

19.依据心理发展的模式解读

20.来访者与治疗师的关系

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学、案例分析。

**第十章 沙盘游戏的个案分析（一）**

**（一）教学目的与要求**

熟悉沙盘游戏疗法在个体心理咨询中的应用

**（二）教学内容 （课程思政融入点：大学生心理健康教育）**

**1.对一名强迫症女大学生的沙盘游戏治疗**

**个案介绍**

**治疗过程**

**案例讨论**

**2.对一名重度抑郁大学男生的沙盘游戏治疗**

**个案介绍**

**治疗过程**

**治疗效果**

**（三）讲授方法**

案例分析讨论为主，辅以多媒体教学。

**第十一章 沙盘游戏的个案分析（二）**

**（一）教学目的与要求**

熟悉沙盘游戏疗法在个体心理咨询中的应用

**（二）教学内容**

1.对一名自闭症女童的沙盘游戏治疗

个案介绍

治疗过程

案例讨论

2.对一名品行障碍青少年的沙盘游戏治疗

个案介绍

治疗过程与分析

案例讨论

**（三）讲授方法**

案例分析讨论为主，辅以多媒体教学。

**第十二章 沙盘游戏治疗个案报告写作**

**（一）教学目的与要求**

掌握沙盘游戏治疗个案报告撰写的规范

**（二）教学内容**

个案报告撰写的基本要求

第一部分：初始访谈

1.咨询师对来访者的印象

2.来访者求诊理由

3.个案背景

4.个案心理史

5.对个案的心理评估及诊断

第二部分：初始沙盘

1.初始沙盘可以是第一次的沙盘，或第1-3次的沙盘。

2.对初始沙盘的分析

第三部分：沙盘游戏过程分析

1.咨访关系的建立

2.个案工作过程

3.象征性意义的心理分析解读

第四部分：沙盘游戏工作效果与评估

1.侧重来访者问题的解决或变化

2.对系列沙盘的对比与分析

3.来访者现实生活的相应变化

4.沙盘游戏治疗前后临床诊断、心理测验、心理分析所体现出的效果

第五部分：沙盘游戏的结束与总结

1.工作是如何结束的

2.个案工作的主要收获与反思

3.补充说明

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学、案例分析。

**第十三章 沙盘游戏的相关研究（一）**

**（一）教学目的与要求**

1.了解沙盘游戏治疗的主要研究方向

2.掌握沙盘游戏治疗的主要研究方法

（二）教学内容

1.沙盘游戏的理论研究

1.1卡尔夫论沙盘游戏

1.2Weinrib论沙盘游戏

1.3Ruth Ammann论沙盘游戏

1.4Rie Mithcel与 Harriet Friedman论沙盘游戏

1.5Kay Bradway 与Barbara McCoard 论沙盘游戏

1.6申荷永论沙盘游戏

2.沙盘游戏的应用研究

2.1沙盘游戏疗效研究

2.1.1个案研究：前后测设计

2.1.2实验设计：前后测、对照组设计

2.2沙盘游戏应用拓展研究

2.2.1沙盘游戏与家庭治疗

2.2.2沙盘游戏与婚姻情感治疗

2.2.3沙盘游戏与团体治疗

2.2.4沙盘游戏在其它心理辅导中的作用

3.沙盘游戏的基础研究

沙盘游戏的疾病诊断功能研究

4.沙盘游戏疗法与意向研究

**（三）讲授方法**

文献解析为主，辅以多媒体教学。

**第十四章 沙盘游戏的相关研究（二）**

**（一）教学目的与要求**

1.了解沙盘游戏治疗的主要研究方向

2.掌握沙盘游戏治疗的主要研究方法

3.掌握阅读、理解相关文献并进行研究设计的能力

**（二）教学内容**

1.初始沙盘相关研究汇报

2.干预效果相关研究汇报

3.个案研究汇报

4.理论及综述类研究汇报

5.工具方法类研究汇报

**（三）讲授方法**

课堂汇报为主，点评分析为辅。

**第十五章 团体沙盘游戏的原理与实施**

**（一）教学目的与要求**

1.了解团体沙盘游戏治疗的原理

2.掌握团体沙盘游戏治疗的实施方法

**（二）教学内容**

1.团体沙盘游戏疗法的界定

2.团体沙盘游戏疗法的基本技法

2.1场面设定

**2.2团体的构成（课程思政融入点：价值观融入，不断铸牢中华民族共同体意识）**

2.3指导语

2.4制作及讨论

2.5记录及整理

2.6作品的拆除和场面清理

2.7团体沙盘游戏治疗中的治疗师

3.团体沙盘游戏的规则

**4.团体沙盘游戏的治疗阶段（课程思政融入点：价值观融入，不断铸牢中华民族共同体意识）**

**4.1各自为政、冲突阶段**

**4.2察言观色阶段**

**4.3调整、沟通阶段**

**4.4协调共感阶段**

**4.5整合阶段**

5.团体沙盘游戏实施中的问题

5.1团体成员的阻抗

5.2团体成员中途退出

5.3团体吸纳新成员

5.4治疗师本身的情感处理

6.团体沙盘游戏的作用

6.1促进现实人际互动的改善

6.2提供“和他人一样”的体验

6.3沟通和协调多样化的资源和观点

6.4创造心灵的归属

6.5增强成员的责任感

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学、案例分析。

**第十六章 课程回顾**

**（一）教学目的与要求**

1.对本课程重点进行回顾

2.考前复习及答疑

**（二）教学内容**

1.沙盘游戏疗法概论重点回顾

2.沙盘游戏的理论基础重点回顾

3.沙盘游戏的主要设置重点回顾

4.如何实施沙盘游戏疗法重点回顾

5.初始沙盘的意义、分析重点回顾

6.沙盘游戏的基本主题：创伤、治愈与转化重点回顾

7.沙盘游戏的运动与空间主题重点回顾

8.沙盘游戏中的象征重点回顾

9.沙盘游戏疗法的解读重点回顾

10沙盘游戏治疗个案报告写作重点回顾

11.沙盘游戏的相关研究重点回顾

12.团体沙盘游戏的原理与实施重点回顾

**（三）讲授方法**

课堂讲授为主，辅以多媒体教学。

五、教学环节学时分配

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  **教学** **环节** **教学时数****课程内容** | **讲****课** | **习****题****课** | **讨****论****课** | **实****验** | **其他****教学****环节** | **小****计** |
| 第一讲 沙盘游戏疗法概论 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第二讲 沙盘游戏的理论基础 | 2 |  |  |  |  | 2课时 |
| 第三讲 沙盘游戏的主要设置 | 1 |  |  | 1 |  | 2课时 |
| 第四讲 如何实施沙盘游戏疗法 | 1 |  |  | 1 |  | 2课时 |
| 第五讲 初始沙盘的意义、分析 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第六讲 沙盘游戏的基本主题：创伤、治愈与转化 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第七讲 沙盘游戏中的运动与空间主题 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第八讲 沙盘游戏中的象征 |  |  | 1 | 1 |  | 2课时 |
| 第九讲 沙盘游戏疗法的解读 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第十讲 沙盘游戏的个案分析（一） | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第十一讲 沙盘游戏的个案分析（二） | 2 |  |  |  |  | 2课时 |
| 第十二讲 沙盘游戏治疗个案报告写作 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 第十三讲 沙盘游戏的相关研究（一） | 1 |  |  | 1 |  | 2课时 |
| 第十四讲 沙盘游戏的相关研究（二） |  |  |  | 2 |  | 2课时 |
| 第十五讲 团体沙盘游戏的原理与实施 |  |  |  | 2 |  | 2课时 |
| 第十六讲 课程回顾 | 1 |  | 1 |  |  | 2课时 |
| 合计 | 15 |  | 9 | 8 |  | 32课时 |

**六、课程考核**

（一）考核方式：考试主要采用论文、报告等书面方式，应能客观反映出学生对心理咨询与心理治疗原理与方法的掌握程度，体现其对有关理论的理解、掌握及综合运用能力。

（二）成绩构成

平时成绩占比：50% 期末考试占比：50%

（三）成绩考核标准

课程考核由平时成绩与期末成绩相结合的方式进行。

依据课程思政融入要求，平时成绩分别由以下构成：以学生互评的形式进行思想道德评价考核（30%）、社会服务评价考核（30%）、沙盘游戏辅导参与度考核（30%）、出勤（10%），平时成绩占总成绩 50%；

期末成绩采用考查（课程报告）形式，占总成绩50%。

七、推荐教材和教学参考资源

**课程思政融入点：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程思政素材** | **对应章节** | **教学方法** | **对课程目标的支撑度** |
| **1** | **沙盘游戏的理论基础：****中国传统文化** | **第一讲** | **讲授与讨论** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **2** | **原型象征的意义：****中国传统文化中的象征表达** | **第八讲** | **课后作业****小组分享** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **3** | **抑郁症个案的沙盘游戏个案探讨** | **第十讲** | **案例分析、****讲授与讨论** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **4** | **学习焦虑个案的沙盘游戏个案探讨** | **第十一讲** | **案例分析、****讲授与讨论** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **5** | **人家关系问题的沙盘游戏个案探讨** | **第十一讲** | **案例分析、****讲授与讨论** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **6** | **恋爱关系沙盘展示和探讨** | **第十四讲** | **观看视频、****小组讨论** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **7** | **沙盘游戏咨询师的个人成长** | **第十五讲** | **团体活动** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |
| **8** | **学生互助沙盘游戏咨询实践** | **第十六讲** | **课后实践** | **3.1** | **3.2** | **3.3** | **3.4** |

使用教材：

《沙盘游戏疗法案例与应用》，蔡成后编著，中国人民大学出版社，2021.

《沙盘游戏疗法在心理咨询中的应用》，蔡成后编著，湖南师范大学出版社，2016.

参考书目：

1.《沙盘游戏基础教程》，申荷永主编，洗心岛出版社，2014.

2. 《沙盘游戏疗法手册》，Babara A.Turner著，陈莹、姚晓东译，中国轻工业出版社，2016.

3.《沙盘游戏疗法》，高岚、申荷永著，中国人民大学出版社，2012.

4.《箱庭疗法》，张日昇著，人民教育出版社，2006.

5.《箱庭疗法的心理临床》，张日昇著，2016.

八、其他说明

大纲修订人：郭欢 修订日期：2022.5

大纲审定人：李美华 审定日期：2022.5