

分 类 号: C916

单位代码: 10190

研究生学号: 2202009059

密 级: 公 开

長春工業大學
硕士学位论文

张 良 月

2022 年 6 月



游戏治疗提升自闭症儿童人际知觉能力的个案 介入研究

Research on the Improvement of Interpersonal Perception of Autistic Children by Play Therapy

硕 士 研 究 生：张良月

校 内 导 师：马志强副教授

企 业 导 师：张 亮

申 请 学 位：社会工作硕士

学 科：社会工作

所 在 单 位：公共管理学院

答 辩 日 期：2022 年 6 月

授予学位单位：长春工业大学

长春工业大学硕士学位论文原创性声明

本人郑重声明：所呈交的硕士学位论文《游戏治疗提升自闭症儿童人际知觉能力的个案介入研究》，是本人在指导教师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已经注明引用的内容外，本论文不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的作品成果，不存在学位论文买卖、代写、抄袭等学术不端行为。对本文的研究做出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。本人完全意识到本声明的法律结果由本人承担。

作者 签名： 张良月

校内导师签名： 马志强

企业导师签名： 张亮

日 期： 2022 年 6 月 6 日

长春工业大学硕士学位论文版权使用授权书

本学位论文作者及指导教师完全了解“长春工业大学研究生学位论文版权使用规定”，同意长春工业大学保留并向国家有关部门或机构送交学位论文的复印件和电子版，允许论文被查阅和借阅。本人授权长春工业大学可以将本学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，也可采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编学位论文。保密的论文在解密后遵守此规定。

作者 签名： 张良月

校内教师签名： 马志强

企业导师签名： 张亮

日 期： 2022 年 6 月 6 日

摘要

自闭症儿童作为特殊的儿童群体一直受到社会各界的关注，他（她）们之所以能够引起广泛重视主要在于自闭症儿童群体的问题非常严峻。儿童自闭症是一种广泛性发育障碍，其主要问题有不同程度的社交障碍、兴趣和行为异常等。社会工作领域有关自闭症儿童的介入研究多数以干预其家人为主，包括对自闭症儿童母亲进行心理疏导、协助自闭症家庭开展亲职教育、协助自闭症家庭链接社会资源等，然而对自闭症儿童人际知觉的介入研究较少。总体来说，自闭症儿童人际互动和社会交往能力对他（她）们融入社会至关重要，人际知觉是自闭症儿童对他人情感体验的关键。因此，从人际知觉这一视角介入自闭症儿童社交障碍是最核心的治疗方法之一，通过运用专业的社会工作方法，不仅可以帮助自闭症儿童做到生活自理，而且可以帮助他（她）们获得更有品质的生活，从而更好地融入社会。

个案社会工作是通过了解案主的情况和需求，为案主制定个别化的服务方案，提升案主的人际知觉能力，解决案主不良的行为问题。在长春市某医院实习期间选取小w作为案主，明确了解案主的基本情况和需求后，以认知行为游戏治疗和儿童为中心的游戏治疗作为介入方法，组织了五个阶段的游戏治疗，包括进入游戏治疗室，建立专业关系；识别面部表情，提升注意力；理解情绪或行为，减少不恰当行为；表达自己的情绪，促进交流能力；增强互动亲近感，回应他人情感。个案社会工作将会帮助案主提升人际知觉能力，从而改善他的人际交流能力使其未来可以更好地融入社会。

通过个案实施过程中各阶段的过程评估和结案时的效果评估显示，基本实现了提升案主的人际知觉能力，为促进个体与环境有更多的互动奠定了良好的基础，社会工作基本达到了预期效果。通过对本次个案介入的总结，社工认为虽然自闭症儿童存有不同的语言障碍、社会交往障碍、行为刻板等问题，有些人也会认为自闭症儿童生活在自己的世界中，似乎对这个世界漠不关心，但是这其实可能是由于他（她）们人际知觉能力的缺失和语言方面的障碍导致其缺少与外界沟通交流的媒介，无法向正常儿童一样与外界进行沟通。因此，自闭症儿童越早介入游戏治疗，坚持长期治疗，使自闭症儿童在人际交往中形成相对准确的人际知觉是建立良好社交的基础。

关键词：游戏治疗 自闭症儿童 人际知觉

Abstract

As a special group of children, autistic children have been concerned by all walks of life from all walks of life. The reason why they can attract widespread attention is that the problem of autistic children is very serious. Childhood autism is a kind of pervasive developmental disorder, and its main problems are different degrees of social disorders, interest and behavior abnormalities. Most of the intervention studies on autistic children in the field of social work are mainly to interfere with their families, including psychological counseling for the mothers of autistic children, assisting autistic families to carry out parenting education, assisting autistic families to link social resources, and so on. However, there are few intervention studies on the interpersonal perception of autistic children. Generally speaking, interpersonal interaction and social communication ability of autistic children are very important for them to integrate into society, and interpersonal perception is the key to autistic children's emotional experience of others. Therefore, the intervention of social disorders in autistic children from the perspective of interpersonal perception is one of the core treatments. The use of professional social work methods can not only help autistic children to take care of themselves, but also help them to achieve a better quality of life, so as to better integrate into society.

Case social work is to understand the situation and needs of the client, to the client to develop a personalized service plan, to improve the client's interpersonal perception ability, and to solve the client's bad behavior problems. During the internship in a hospital in Changchun, client was selected as the case leader, and after clearly understanding the basic situation and needs of the client, cognitive behavioral play therapy and child-centered play therapy were used as intervention methods. Five stages of play therapy were organized, including entering the game therapy room to establish professional relationships, recognizing facial expressions, improving attention, and understanding emotions or behavior to reduce inappropriate behavior. Express your emotions, promote communication skills, enhance interactive intimacy, and respond to the feelings of others. Case social work will help the client to improve his interpersonal perception, so as to improve his interpersonal communication ability so that he can better integrate into the society in the future.

Through the process evaluation in each stage of the implementation of the case and the effect evaluation at the conclusion of the case, it has basically achieved the improvement of the interpersonal perception ability of the client, and laid a good foundation for promoting more interaction between the individual and the environment. Social work has basically achieved the desired results. Through the summary of the intervention of this case, the social

worker believes that although autistic children have varying degrees of language barriers, social communication disorders, stereotyped behavior and other problems, some people also think that autistic children live in their own world. seems indifferent to the world. But in fact, this may be due to their lack of interpersonal perception and language barriers, resulting in the lack of media to communicate with the outside world, unable to communicate with the outside world like normal children. Therefore, the sooner autistic children get involved in play therapy, adhere to long-term treatment, so that autistic children in interpersonal communication to form a relatively accurate interpersonal perception is the basis for the establishment of good social interaction.

Key words: Play therapy Autistic children Interpersonal perception

目 录

摘 要.....	I
Abstract.....	II
第1章 绪 论.....	1
1.1 研究背景及研究意义.....	1
1.1.1 研究背景.....	1
1.1.2 研究意义.....	1
1.2 研究思路及研究方法.....	2
1.2.1 研究思路.....	2
1.2.2 研究方法.....	2
1.3 核心概念界定.....	2
1.3.1 人际知觉.....	2
1.3.2 游戏治疗.....	3
第2章 文献综述.....	4
2.1 国内研究综述.....	4
2.2 国外研究综述.....	6
2.3 研究评述.....	8
第3章 个案概述及介入计划.....	10
3.1 接案.....	10
3.1.1 选定介入对象.....	10
3.1.2 明确介入目的.....	10
3.2 案主问题分析及需求评估.....	10
3.2.1 案主的问题分析.....	10
3.2.2 案主的需求评估.....	11
3.3 个案介入计划.....	12
3.3.1 理论依据.....	12
3.3.2 介入方法.....	13
3.3.3 目标制定.....	13
3.3.4 服务计划.....	14
第4章 个案工作介入过程.....	15
4.1 介入实施.....	15
4.1.1 第一阶段（1-4次治疗）：进入游戏治疗室，建立专业关系.....	15
4.1.2 第二阶段（5-8次治疗）：识别面部表情，提升注意力.....	20
4.1.3 第三阶段（9-12次治疗）：理解情绪或行为，减少不恰当行为.....	25
4.1.4 第四阶段（13-18次治疗）：表达自己的情绪，促进交流能力.....	30
4.1.5 第五阶段（19-24次治疗）：增强互动亲近感，回应他人情感.....	33
4.2 结案与评估.....	36

第 5 章 总结与反思.....	39
5.1 游戏治疗介入自闭症儿童的总结.....	39
5.2 游戏治疗介入自闭症儿童的建议.....	39
5.3 本次介入的不足与局限.....	40
5.3.1 个案数量不足.....	40
5.3.2 评估方式单一.....	40
5.3.3 家庭治疗实行困难.....	40
参考文献.....	41
致 谢.....	46
作者简介.....	47
攻读硕士学位期间研究成果.....	48

第 1 章 绪 论

1.1 研究背景及研究意义

1.1.1 研究背景

儿童自闭症（也称为儿童孤独症）是一种发展性障碍，起病于婴幼儿期，主要为不同程度的人际交往障碍、兴趣狭窄和行为方式刻板，这种障碍会对语言和非语言性交流以及社会互动产生显著影响，儿童通常在3岁前症状已出现^[1]。但大多数自闭症儿童都是在2~3岁以后才被家长发现，这样可能导致孩子早期的情感交流问题被忽略，如果自闭症儿童得不到及时的干预训练，他（她）们将来会难以融入到正常的社会生活中，因而在自闭症儿童成长初期越早介入治疗效果越好。

研究发现自闭症儿童在社会情绪能力上存有缺陷，主要包括缺乏社交互动和情感互动，眼神接触不良以及难以开始和保持对话，并且许多自闭症儿童存有知觉异常，这些缺陷使自闭症儿童的社交沟通、感知觉、行为和情绪等都存在不同程度的缺陷，成为他（她）们融入群体的阻力，其中部分问题属于人际知觉范畴，这说明人际知觉问题是自闭症儿童面临的巨大障碍之一，因此在自闭症儿童社会情绪能力发展的关键期，应该积极促进其人际知觉能力的发展是至关重要的^[2]。

可见，自闭症儿童人际知觉能力的不足，将会导致他（她）们出现人际交往障碍，当他（她）们处于不同的场域时会感到无助，不愿意接受环境的改变。同时，现实环境中他人的不认可、不理解以及朋辈群体的疏离将会造成自闭症儿童逐渐走向孤独，甚至形成自我封闭脱离社会。因此只有提升自闭症儿童的人际知觉能力，进而改善他（她）们的社会互动能力，这样才能使他（她）们更好地融入社会。由此可见，对自闭症儿童人际知觉的研究具有重要意义。

1.1.2 研究意义

（1）理论意义：首先，探究以整合游戏治疗方法介入自闭症儿童人际知觉能力的研究。目前，关于自闭症儿童社会交往能力的研究多以单一理论采用单一方法进行研究。本文结合认知行为游戏治疗和以儿童为中心的游戏治疗方法进行游戏设计，为游戏治疗促进自闭症儿童人际知觉能力研究提供一定的实证支持。其次，丰富了国内社会工作介入自闭症儿童的干预研究。国内多是从教育、心理、医疗等领域对自闭症儿童进行干预研究，社会工作介入研究较少。但社会工作以儿童为本，从儿童生理、心理、社会的综合视角提供服务将有利于自闭症儿童的发展。

^[1]刘春玲, 江琴娣. 特殊教育概论[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2015(09): 233.

^[2]陈昕惠. 3-6岁自闭症谱系障碍儿童社会情绪能力及其影响因素研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2019.

(2) 现实意义: 首先, 提升自闭症儿童人际知觉的能力。在游戏情境中通过运用语言与非语言的交流激发出自闭症儿童的内在潜能, 提升他(她)们的技能学习与类化, 促进其成长与发展。其次, 为自闭症儿童服务机构提供借鉴。为自闭症儿童服务机构在游戏治疗干预过程中提供借鉴, 有利于其形成专业化和规范化的服务体系。最后, 缓解自闭症儿童家庭的照护压力。通过促进自闭症儿童能力的提升改善其家庭的照护压力, 并为有需要的家长提供帮助, 从而减轻家长的心理负担。

1.2 研究思路及研究方法

1.2.1 研究思路

本文通过对现有文献的梳理并结合在实习医院对自闭症儿童的观察与了解, 对于自闭症儿童存有的人际交往问题有了较为深入的认识。根据案主的情况使用个案工作对其开展游戏治疗, 并对游戏治疗的各个阶段进行评估。

1.2.2 研究方法

(1) 个案研究法: 自闭症儿童在人际知觉方面既有共同性, 也存有个体差异性。对初期接受治疗的儿童采用个案辅导的方式, 这样可以更有针对性地设计服务方案, 服务效果才能更加明显。个案研究能够根据案主的变化发展不断调整服务方案, 这样才能达到治疗效果最大化。

(2) 文献研究法: 本文梳理了知网、万方关于自闭症儿童社交障碍干预的研究成果, 选出其中具有代表性的文章进行研究, 其中包括期刊类 48 篇; 博硕论文类 44 篇; 著作类 9 部。

(3) 问卷调查法: 由于自闭症儿童的沟通交流比较困难, 因此本文主要选择对家长进行访谈以便全面地了解案主的情况。分别对案主的妈妈和奶奶各进行了 3 次问卷调查。了解案主的人际交往的情况和游戏玩具的喜好。

(4) 观察法: 通过观察自闭症儿童在治疗室中的行为表现以及情绪变化等情况进行详细的观察, 并做好服务记录, 客观的反映案主在干预后的变化情况并进行评估。

1.3 核心概念界定

1.3.1 人际知觉

人际知觉是指个体在某种人际关系中对他人的知觉判断, 包括对人的外部特征、个性特点的认识、对人行行为的理解以及他人如何看待自己, 人际知觉主要是在人际交往中发生并以各种交际行为作为知觉对象, 即人们在交往中互相接触和交换的言语、

态度与动作,包括礼节、交谈、表情等行为^[3]。

人际知觉是一种人们了解社会世界的能力,即个体如何选择、理解、和整合关于他人的信息,即推断他人的思想和感受,回忆他人的语言和非语言信息^[4]。自闭症患者有严重的社交功能缺陷,与较差的人际认知有着显著关系。

1.3.2 游戏治疗

有关游戏治疗的定义,学界尚未达成共识。不同学派有不同的看法,当前主要有两种比较典型的定义界定:一种是游戏治疗协会提出,游戏治疗是儿童和治疗师之间建立良好的关系,在彼此互动的过程中以游戏为主要媒介,语言并非是主要的,注重儿童内在力量的改变与发展,同时更倾向于儿童当前的生活而非问题的成因^[5];另一种是 Axline (1969) 提出,游戏治疗是为儿童提供一个有利的环境,儿童可以进行自我表达和自然沟通,以游戏为自然媒介,儿童能够通过语言和非语言的方式表达自己的感觉和问题,如同成人在治疗中“说出”自己的困难一样^[6]。

简言之,游戏治疗就是在游戏过程中儿童通过语言与非语言的方式来表达他(她)们对事物的探索与理解,从而获得最佳的成长与发展。以游戏治疗作为主要的治疗方法指导社会工作者介入,目的是为自闭症儿童提供一个属于他(她)们的环境,在这里他(她)们将得到最有利的成长和发展,达到个体与环境的良好互动。

^[3] 郭丹,赵幸福,袁国祯. 人际知觉研究进展[J]. 中国健康心理学杂志, 2017 (09):1426-1430.

^[4] Smith E R, Collins E C. Contextualizing person perception: distributed social cognition. [J]. Psychological Review, 2009, 116(116):343.

^[5] (美)卡迈克著. 王瑾译. 游戏治疗入门[M]. 北京:高等教育出版社, 2007 (01):1-3.

^[6] 迪伊. C. 雷著. 雷秀雅,李璐译. 高级游戏治疗[M]. 重庆:重庆大学出版社, 2017 (06):13-14.

第2章 文献综述

2.1 国内研究综述

我国对自闭症的研究是从20世纪80年代开始的,从最初研究到目前三十多年的时间里,自闭症儿童的康复治疗已经不仅是停留在医学领域,而且是涉及到了多学科多领域的研究。社会交往障碍作为自闭症的核心障碍之一,受到国内相关专家学者的关注和重视,但目前尚未发现可以有效治疗社交障碍的药物,由此科学的进行社交干预对自闭症患者是至关重要的。

通过对相关文献的梳理发现我国对自闭症儿童社交问题的一系列研究主要集中于自闭症儿童社交能力影响因素的研究、自闭症儿童社交介入方式的研究、自闭症儿童社交干预方法的研究等方面,总结归纳如下:

(1) 自闭症儿童社交能力影响因素的研究

对自闭症儿童社交能力的影响因素的研究,主要从自闭症儿童自身、家庭、社会环境进行分析。从自闭症儿童自身的社会交往能力看,他(她)们社会交往能力和技巧缺陷是由于自身发育障碍所决定的,这是他(她)们最基本甚至是最本质的特征之一。刘全礼(2007)认为自闭症儿童大多数喜欢独自玩耍,较少主动与人交往,很难参加集体活动。当与人交往时,可能回避或者无目光交流,对别人的友好行为可能出现突然的举动或动作等^[7]。从自闭症儿童的家庭环境看,家庭是儿童生存和发展最重要的系统,特别是对于自闭症儿童来说有着及其重要的意义。从某种角度看,家庭的抉择直接影响自闭症儿童的发展。当一个儿童被诊断为自闭症时,对家庭来说无疑是一个重大危机事件,家庭不仅面临巨大的经济负担,而且面临着长期照料自闭症儿童的巨大压力。华红琴,曹炎(2019)认为家长们面临心理和社会双重压力可能产生不良情绪和负面认知,这些问题可能导致家人与自闭症儿童的关系比较紧张,因而将进一步影响自闭症儿童的社交能力^[8]。从自闭症儿童所处的社会环境看,自闭症儿童的生存与发展也离不开社会交往的环境,由于自闭症儿童的特殊性,当他(她)们面对复杂的社会环境时意味着面临居多挑战,例如,自闭症儿童有时难以理解他人的意思导致他(她)们很有可能被误解,有时可能在同伴群体中被边缘化难以形成良好的同伴关系,由此导致自闭症儿童被孤立、无视^[9]。金碧华,杨佳楠(2018)认为社会对自闭症儿童及其家庭也存有标签化,使得自闭症儿童容易被人隔离,从而导致他(她)们出现自我排斥,变得越来越封闭^[10]。自闭症儿童不被社会和同伴接受增加了家长的

^[7] 刘全礼. 残障儿童的早期干预概论[M]. 天津:天津教育出版社, 2007(08): 219-221.

^[8] 华红琴, 曹炎. 信念、沟通与连结: 自闭症儿童家庭抗逆力生成研究[J]. 社会工作, 2019(06): 27-40.

^[9] 李楠楠, 曹晓君. 自闭症谱系障碍儿童社交焦虑的影响因素及干预疗法[J]. 现代特殊教育, 2019(12): 72-77.

^[10] 金碧华, 杨佳楠. 自闭症儿童融合教育中社会工作介入研究[J]. 前沿, 2018(06): 90-95.

心理压力, 这些原因都导致了自闭症儿童的社交能力处于长期的恶性循环中, 导致缺乏该年龄段本该具备的亲社会行为。

(2) 自闭症儿童社交介入方式的研究

在自闭症儿童社交介入方式的研究中, 主要以个案、团体、家庭等方式介入。个案介入研究, 咎飞, 谢奥琳 (2007) 认为个案介入对案主不仅能充分了解, 而且能及时地发现案主个别化差异, 针对案主的特点制定治疗方案并且可以及时调整^[11]。团体介入研究, 李芳 (2020) 出版的《自闭症谱系障碍儿童团体社交游戏干预》一种中采用团体介入的方式让案主体验实际的社会生活, 增强同伴间的互动, 促进自闭症儿童能够更好的适应社会生活^[12]。家庭介入研究, 刘潇雨 (2016) 认为家庭介入通过对家长进行培训既能充分发挥亲子关系的作用, 也能保障治疗的连续性和持续性, 家长介入可使自闭症儿童及其家庭受益^[13]。无论采用个案、团体还是家庭的介入方式, 都应该以自闭症儿童现实情景需要为基础, 制定和实施更合适的介入方式以满足自闭症儿童个别化的需要。

(3) 自闭症儿童社交干预方法的研究

在自闭症儿童社交干预方法的研究中, 主要从传统干预方法和新兴干预方法这两个方面进行研究^[14]。在传统干预方法方面, 社会故事法是将自闭症儿童感到困难的社会情境编写成故事, 王永固, 张庆 (2015) 等人认为通过描述特定情境中的社会线索以及对环境变化做出的适当反应, 暗示、提醒和引导自闭症儿童产生符合社会情境的行为、社交技能和语言等, 帮助他 (她) 们在自然情境中能正确反应及适应生活^[15]; 王智, 田婧 (2019) 认为关键反应训练干预自闭症儿童关键性技能, 可以促进他 (她) 们的学习和掌握, 从而实现干预效果的扩大, 更快更好地改善自闭症儿童的问题^[16]; 符东梅 (2015) 认为同伴介入法指导普通儿童与自闭症儿童建立恰当的社交模式、强化自闭症儿童合适的社交行为从而提高自闭症儿童社交能力^[17]; 吴静 (2014) 认为录像示范法将自闭症儿童需要培养的目标行为过程录制成视频, 供他 (她) 们反复观看、模仿学习, 从而获得目标行为的过程, 并将习得的目标行为泛化到日常生活中^[18]。在新兴干预方法方面, 社交机器人是介于非互动式玩具和人类治疗师之间的社交伙伴, 王永固, 黄碧玉 (2018) 等人认为依据自闭症儿童的情感特征、喜好倾向和心理需求设计使自闭症儿童面对机器人更为自然直接, 社交机器人在与自

^[11] 咎飞, 谢奥琳. 自闭症儿童行为功能评估的个案分析[J]. 中国特殊教育, 2007 (05): 62-67.

^[12] 李芳. 自闭症谱系障碍儿童团体社交游戏干预[M]. 北京: 北京大学出版社, 2020 (04): 21-25.

^[13] 刘潇雨. 中国自闭症儿童家长教育服务模式探析[J]. 中国特殊教育, 2016 (01): 36-42.

^[14] 毛婕好, 马伟娜. 自闭症儿童社会技能干预的研究综述[J]. 中国人民大学教育学报, 2019 (09): 170-180.

^[15] 王永固, 张庆, 黄智慧, 许丹. 社会故事法在孤独症儿童社交障碍干预中的应用[J]. 中国特殊教育, 2015 (04): 45-50.

^[16] 王智, 田婧, 朱紫桥, 唐辉一, 倪磊. 关键反应训练对学龄前自闭症儿童社交领域的个案研究[J]. 河北能源职业技术学院学报, 2019 (06): 21-25.

^[17] 符东梅. 同伴介入法对学前自闭症儿童社交技能的干预研究[D]. 重庆: 重庆师范大学, 2015.

^[18] 吴静. 录像示范法应用于自闭症儿童社会互动行为的干预有效性研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2014.

自闭症儿童的社会互动中扮演康复教师或代理人的角色,能促进自闭症儿童习得社交技能^[19];曹漱芹,宋璐伶(2017)认为乐高治疗可以为自闭症儿童搭建与一个或几个同伴合作创作乐高模型的平台,在这个过程中通过大量的语言和非语言的交流,不断提升其社会交往能力,包括合作能力、眼神交流能力、沟通能力等^[20];徐勤帅,高麦玲,陈建军(2019)认为游戏治疗不仅能提高自闭症儿童的社交能力,而且能帮助自闭症儿童调节情绪,缓解由不健全心智造成的自卑感和不稳定感,有利于他(她)们的成长^[21]。以上无论是传统干预方法还是新兴干预方法,通过具体实践证明对自闭症儿童社交问题的干预都是有效的,在提升自闭症儿童社交问题的干预过程中发现,个人、社会环境和自身行为、认知等是相互作用的,在实施干预时绝不能只考虑单一因素,而是要重视广泛的领域与各因素间的相互作用。

2.2 国外研究综述

国外学者们对自闭症儿童的研究较早,也较为丰富,学者们从多个学科领域对自闭症儿童的治疗与康复进行了不懈的努力与探索。针对自闭症儿童存在的社交障碍、认知障碍、语言障碍等问题进行了大量的研究,并且在实务研究方面取得了很大的进展。通过对相关文献的梳理发现国外关于自闭症儿童社交方面的研究目前主要分为自闭症儿童治疗方法的研究、自闭症儿童治疗模式的研究,总结归纳如下。

(1) 自闭症儿童治疗方法的研究

依据自闭症儿童的社交障碍问题提出了多种多样的治疗方法,其中主要包括:社会故事法;关键反应训练;同伴介入法;录像示范法;游戏治疗;社交机器人等治疗方法。社会故事法,Carol Gary(1993)提出通过社会情景故事引导自闭症儿童理解社会互动情景,改善他(她)们在一段时间内对社会互动环境的反应^[22]。随着社会故事法地不断研究,Swaggart(1995)等人将社会故事法和其他干预策略结合运用,结果表明被试的自闭症儿童正向行为有所增加,而不良行为减少^[23]。Sansosti(2008)等人将社会故事与录像示范结合,结果表明干预能有效提高被试的目标行为,并有较好的维持效果^[24]。关键反应训练,王颖(2015)发现国外以增强自闭症儿童社会互动的动机来促进技能的泛化,当自闭症儿童在关键领域得以改善,那么其他附属行为也

^[19]王永固,黄碧玉,李晓娟,王会军.自闭症儿童社交机器人干预研究述评与展望[J].中国特殊教育,2018(01):32-38.

^[20]曹漱芹,宋璐伶.乐高治疗提升自闭症儿童社交能力的研究综述[J].现代特殊教育,2017(07):48-54.

^[21]徐勤帅,高麦玲,陈建军.游戏治疗应用于自闭症儿童干预的研究进展[J].现代特殊教育,2019(08):53-58.

^[22]Gray C A, Garand J D. Social Stories: Improving Response of Students with Autism with Accurate Social Information. [J]. Focus on Autistic Behavior, 1993, 8(1): 1-2.

^[23]Swaggart B, Gagnon E, Bock S J, et al. Using Social Stories to Teach Social and Behavioral Skills to Children with Autism. [J]. Focus on Autism & Other Developmental Disabilities, 1995, 10(1): 1-16.

^[24]Sansosti F J, Powell-Smith K A. Using Computer-presented Social Stories and Video Models to Increase the Social Communication Skills of Children with High-Functioning Autism Spectrum Disorders. [J]. Journal of Positive Behavior Interventions, 2008, 10(3): 62-178.

会发生变化^[25]，Bozkus(2013)认为促进自闭症儿童反应的泛化可以改善他（她）们的社交技能^[26]。同伴介入法，Heather（2006）认为同伴介入法让社交能力良好的儿童与自闭症儿童建立友好社交，并通过指导社交能力良好的儿童来强化自闭症儿童建立适合的社交行为^[27]。但由于同伴介入法在培训正常社交能力的儿童时具有一定的限制性，因此有些研究者将同伴介入法和其他方法结合起来使用^[28]。录像示范法，Nurgul（2015）将自闭症儿童需要培养的目标行为过程通过录像记录下来，再提供给自闭症儿童反复观看、模仿，以此来改变他（她）们当前的行为或者学习新的行为^[29]。游戏治疗，为儿童创设一个充分自由的环境，让儿童在游戏中自然地表达自己的情感、暴露内心存在的问题，从而获得发展。Guli（2013）等人研究发现角色扮演游戏治疗的方法有助于自闭症儿童增强社会互动能力^[30]。社交机器人，毛婕妤，马伟娜（2019）发现国外将社交机器人与自闭症儿童互动，结果表明自闭症儿童的社交表现比人类读者讲述故事时注意力有所提高，但是机器人目前只能作为干预过程中的一项辅助技术，与现实中人际交往存在一定的差异性，只能与其他干预方法结合使用^[31]。

可见，国外研究者们对自闭症的社交问题采用多种方法进行了深入地研究，自闭症的社交干预治疗也得到长足的发展，关于自闭症儿童社交障碍的治疗方法也越来越丰富，但研究领域仍有待拓宽，更为有效的干预方法和途径仍需探讨。

（2）自闭症儿童治疗模式的研究

国外对于自闭症儿童的治疗模式的研究目前已经形成家庭、机构、学校、社区多维度的干预和支持模式，建立系统化的治疗体系为自闭症儿童提供专业化服务，其中主要治疗模式包括：医院治疗模式、家庭治疗模式、机构治疗模式、学校治疗模式、社区治疗模式等^[32]。医院治疗模式，杜晓新（2012）发现国外医院治疗模式是从医学角度对异常儿童进行筛查、测定评估其是否患有自闭症，依据患儿的情况适当的采用药物治疗和物理干预相结合的方式治疗自闭症儿童存在的行为问题^[33]。家庭治疗模式，韩刚跃（2012）认为国外家庭治疗模式目前主要是对家庭中的家长采取积极的措

^[25] 王颖. 自闭症儿童社交技能干预综述[J]. 绥化学院学报, 2015(04):89-95.

^[26] Bozkus Genc G,Vuran S,Examination of Studies Targeting Social Skills with Pivotal Response Treatment.[J]. Kuram Ve Uygulamada Egitim Bilimleri,2013,13(3):1730-1742.

^[27] Heather B H.Peer-Mediated Interventions to Facilitate Social Interaction for Children With Autism[C].American Psychological Association,Convention Presentation,2006.

^[28] Sani-Bozkurt S,Ozen A.Effectiveness and Efficiency of Peer and Adult Models Used in Video Modeling in Teaching Pretend Play Skills to Children with Autism Spectrum Disorder.[J].Education & Training in Autism & Development Disabilities,2015,50(1):71-83.

^[29] Nurgul A kmanoglu,Effectiveness of Teaching Naming Facial Expression to Children with Autism Via Video Modeling.[J].Educational Science:Theory & Practice.2015,(15)2:519-539.

^[30] Guli L A,Semrud-Clíkeman M,Lerner M D,et al.Social Competence Intervention Program(SCIP):A pilot study of a creative drama program for youth with social difficulties.[J]. The Arts in Psychotherapy,2013,40(1):37-44.

^[31] 毛婕妤, 马伟娜. 自闭症儿童社会技能干预的研究综述[J]. 中国人民大学教育学报, 2019(09):170-180.

^[32] Bekele E,Zhi Zheng,Swanson A,et al.Under-standing How Adolescents with Autism Respond to Facial Expressions in Virtual Reality Environments.[J].IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics,2013,19(4):711-720.

^[33] 杜晓新. 医教结合:特殊教育机构的双重任务[J]. 中国社会科学学报, 2012(06):2-5.

施对自闭症儿童进行治疗与训练,以改善患儿的社交等问题,家庭治疗模式融合专业人员的指导使家长更加关注和更多陪伴来缓解自闭症儿童存在的各种问题,使其可以更好的沟通交流^[34]。机构治疗模式,杨广学,吕梦(2010)研究发现美国有众多的服务机构,这些服务机构拥有专业的人员,并形成专业的合作团队为自闭症儿童提供服务,个性化服务方案为其治疗发挥积极作用^[35]。学校治疗模式,杨希洁(2014)研究发现国外学校教育模式主要分为特殊教育学校和普通教育学校,其中普通学校设立专门的班级使自闭症儿童与普通儿童一起共同学习生活进而改善其社交等问题^[36]。社区治疗模式,胡务,彭媛(2021)等人发现美国利用社区内的一些服务机构为自闭症儿童和其家庭提供的不同形式的日常生活照料或支持服务,这样不仅可以为自闭症儿童提供专业的服务促进他(她)们彼此的互动交流,而且可以缓解家庭照护者的负担^[37]。

可见,国外学者为自闭症儿童的差异性需求建立了多种治疗模式,以改善自闭症儿童的社交问题,但是其都有一定的不足。例如:家庭治疗模式中可能由于家长在执行过程中的差异性影响治疗效果,家长长期照顾压力较大可能导致其消极应对等问题;机构治疗模式可能导致家庭的经济负担过重,家长工作忙碌也可能导致其对自闭症儿童的忽视,这样也不利于自闭症儿童的成长;学校治疗模式中由于自闭症儿童自身的局限性是否能被普通学校的学生和家长接受,可能导致自闭症儿童面临社会歧视,进而出现辍学或情绪问题加深等。因此,对于自闭症儿童的服务应多维度的提供帮助,需要社会各界人士共同关注。

2.3 研究评述

通过对国内、国外相关文献进行整理汇总发现,对于自闭症儿童社交问题的研究是比较丰富的,从总体上看具有多元化的特征,尤其是国外对自闭症儿童的社交问题采用多种治疗方法与模式,值得我们学习和借鉴。从文献研究来看,我国对自闭症儿童社交问题的干预研究较晚,范围涉及疾病本身、家庭、社会等方面,在引进国外干预方法的同时也探索一些适合我国本土自闭症干预的方法,不仅关注干预方法本身,而且关注自闭症干预实践中存在的问题。目前,虽然多学科运用不同的理论使用不同的干预方法介入到自闭症儿童社交问题的研究之中,但是可能忽略了自闭症儿童本身具有的能力和價值,针对自闭症儿童的不同特点,选择他(她)们较为感兴趣的方式介入才是最重要的,这样有利于治疗效果的持续性。自闭症的核心问题是社交障碍,多数学者也是以此为切入点进行介入研究,但忽略了对自闭症儿童人际知觉的研究,只有当自闭症儿童对他人、对自己有了相对准确的认识,才能顺利的与人进行社会互

^[34] 韩刚跃. 自闭症儿童的家庭教育康复[J]. 内蒙古医学杂志, 2012(08):15-17.

^[35] 杨广学, 吕梦. 美国自闭症专业服务机构运作模式考察[J]. 中国特殊教育, 2010(08):37-41.

^[36] 杨洁希. 英国自闭症儿童的教育现状、挑战及启示[J]. 中国特殊教育, 2014(10):28-34.

^[37] 胡务, 彭媛, 王双. 美国自闭症儿童的康复与社会保障[J]. 中国社会保障, 2021(05):46-47.

动。人际知觉的发展会对自闭症儿童个人的行为和动作的表现有极大的指导作用。自闭症儿童与同龄儿童相比，很多自闭症儿童的知觉存在一定的障碍，影响了他（她）们与外界的交流和合作。游戏是儿童的天性，通过提供一个自由的游戏空间，促进自闭症儿童人际知觉的提升，将会增强他（她）们自身的潜能，促进其个体发展。游戏中良好关系的建立可以为自闭症儿童提供安全、包容的情景，让他（她）们既能充分地表达自我，又能感知到高质量的人际关系。但到目前为止这部分研究较少，在此意义上，本研究以游戏治疗介入自闭症儿童的人际知觉具有一定的创新性，越早促进他（她）们人际知觉的发展，越能为其以后建立良好的人际互动提供帮助。

第3章 个案概述及介入计划

3.1 接案

3.1.1 选定介入对象

长春市某医院的儿童康复科是省残疾儿童精准康复服务定点机构，为残疾儿童提供专业化、规范化、高品质的综合康复治疗及教育服务。在此实习期间，社工接触到了很多自闭症儿童，最终选定小w作为案主。首次见到小w，他是由妈妈和奶奶一起带来医院的。小w是一位4岁的小男孩，母亲是某公司的会计，父亲是某公司的销售主管，平时都是奶奶负责照顾小w的日常生活。通过与小w家人的访谈了解到：妈妈发现小w有问题是从她近期出差回来后发现的，之前家里人都认为可能是孩子年龄小性格比较内向导致不太爱说话，不愿意与其他小朋友玩耍，但是这次出差回来后却发现小w对她比较冷漠，与他说话经常无反应。小w是妈妈出差前一个月被送入的幼儿园，奶奶也说他在幼儿园适应的不好，总是哭闹也不参与幼儿园的任何活动，还出现咬手臂的现象。她们带着小w去多家医院检查后确诊是自闭症。

3.1.2 明确介入目的

通过与案主的妈妈和奶奶进行深入访谈并对他（她）们进行了问卷调查，结合对案主在治疗室的观察发现，小w平时比较安静，喜欢自己玩耍，给他喜欢的玩具时能独自玩很久，但是必须按照他的想法玩，否则就会哭闹。家人与他说话时经常无回应。上幼儿园2个多月还无法适应，老师让参与的活动都不参加，也从不与同学玩耍，经常哭闹。妈妈出差一个月回来后对妈妈很冷漠，妈妈与他说话，他偶尔才有回应，并出现经常咬手臂的行为。因此，本次介入活动的目的是通过游戏治疗提升案主小w的人际知觉能力，促进他对周围人和事物的感知能力。

3.2 案主问题分析及需求评估

3.2.1 案主的问题分析

通过专业医生对案主进行了c-pep-3评估系统的测试^[38]，给出与案主年龄相符的项目发展和病理学分析情况，并结合案主母亲和奶奶的访谈调查，分析出案主目前存在的问题。从c-pep-3评估量表得出案主小w在语言表达方面得分23分（总分48分）。在社交互动方面得分7分。在情感表达方面得分3分（总分18分）。通过观察

^[38]李诺,王晓震,董尚胜.基于C-PEP-3评估的IEP教育对孤独症谱系障碍临床疗效研究[J].现代医药卫生,2021(04):1096-1097.

发现案主小 w 比较安静，自己喜欢的玩具可以玩很长时间，情绪表达不明显。当医生与他说话时没有眼神交流，不会主动与医生进行互动，没有尝试和陌生人进行过交流，但是对妈妈和奶奶的讲话能够部分听从。

总体分析出案主的主要问题是感知他人情绪的能力较为缺失，有时无法理解他人语言或行为，人际互动较差，不适应幼儿园生活并出现咬手臂的行为。现将案主的基本资料与问题整理如下：（见表 3.1）

表 3.1 基本资料及问题分析

姓名	年龄	问题分析				
		社会互动情况	技能评估情况			
小 w	4 岁	不适应幼儿园生活，并出现咬手臂行为。不会主动和人打招呼，在提示下有时候会。基本不主动参与别人的游戏，别人说话或提问他时，偶尔有眼神交流。和家长互动差，不会回应对他的寒嘘问暖。对感兴趣的活动有时候可以给予回应。	互动	语言	情感	游戏技能
			7 分	23 分	3 分	21 分

3.2.2 案主的需求评估

通过对案主的评估与调查，总结出案主的需求。

（1）促进案主对他人情绪的识别能力。自闭症儿童对他人的情绪、情感的识别是比较困难的，主要是由于他（她）们缺乏与人的目光对视，观察发现他（她）们不能很好的跟随他人的目光，同时也不能很好的与他人的眼睛进行对视。因此，提升案主对他人情绪的识别能力的首要前提是促进小 w 的注意力，即与他人交流时能进行更多的目光对视。通过表情游戏促进案主对他人不同情绪的认识与理解。在游戏治疗的过程中，社工首先要细心地、敏锐地识别出案主的情绪，并对案主的不同情绪给予及时的回应，认同案主在游戏治疗室中的各种情绪，这样有利于促进案主对情绪的识别。

（2）提高案主的语言表达、沟通交流的能力，对他人的语言或者行为能表达自己的情绪，能与人进行适当地、准确地沟通。通过专业医生对案主进行的评估系统测试发现，虽然案主具有一定的语言表达能力，但是他对别人给予的语言或者行为并不能

做出准确地回应。当案主不能给予家人回应时，家长有时会很急躁、焦虑，甚至有时会对案主做出不当行为，这样的后果可能导致案主越来越不会使用恰当的、准确的语言沟通交流。自闭症儿童无论是在语言环境，还是在非语言环境下，都缺乏与他人主动沟通的意愿，这样久而久之他（她）们就会越来越不愿意与人沟通。通过游戏治疗社工为案主小w提供一个轻松愉快的环境，为他提供一个可以互相交流的平台，让他在融洽的环境中逐渐体会到与他人交流的乐趣，进而促进了案主主动交流的意愿。

（3）提升案主的人际知觉能力，当他人说话时可以注视他人或者做出相应的反应。案主极少关注他人的面部表情，例如他人是高兴或是生气等，这些外在情绪的体会是人际知觉的重要反应。只有提升小w的人际知觉能力才能帮助小w更好地融入日常生活中，同时也是引导他参与集体活动、社会活动的基础。这样不仅能促进案主习得日常生活的技能、学习的技能，而且能控制自己的情绪，减少不良行为。案主开始对人产生关注并且能感受其情绪和情感，逐步改善人际交往和社会适应能力。

3.3 个案介入计划

3.3.1 理论依据

（1）人际关系三维理论：人际关系三维理论是社会心理学家舒茨提出的，他认为每个个体在人际互动过程中都有三种基本的需要，即包容需要、支配需要和情感需要，并且每一种需要还分为主动和被动两种形式。其中包容需要的主动取向表现为主动与人交往，积极参与社会生活，被动取向表现为退缩、孤立、期待他人的接纳；支配需要的主动取向表现为喜欢运用权力，影响及控制他人，被动取向表现为期待他人引导和支配，愿意追随他人；情感需要的主动取向表现为对他人表现出友善、喜爱、同情和亲密等，被动取向的表现为冷漠、期待他人对自己表现亲密，舒茨认为这三种基本的需求是人类成长的关键，如果不能得到满足将会造成个体心理上的创伤^[39]。例如当个体的童年生活不能和别人建立合适的情感需要，等到长大之后可能会缺乏与他人沟通的能力。

（2）情绪认知理论：情绪认知理论是沙赫特和辛格提出的，他们认为对于特定的情绪来说个体情绪的产生主要是由生理唤醒、认知因素和环境刺激共同引起的，其中认知因素又起了决定性的作用。个体如果想感受不同的情绪体验就需要进入到一个特定的情境中，这样才能体验到新的情绪从而才有可能改善旧的情绪，此时认知因素在发挥着重要作用，认知因素促使个体寻求改变不良情绪的情景，因此个体才不会被禁锢在过去的情绪中^[40]。

^[39] 黄玉莲,岑慧红等.舒茨三维人际关系理论在护患沟通中的应用[J].护理研究,2012(11):3049-3050.

^[40] 李晶.情绪认知理论的寓身进路[D].太原:山西大学,2015.

3.3.2 介入方法

游戏是儿童的天性，在游戏中儿童能学会许多的知识、技能。同样，游戏也适合自闭症儿童，虽然他（她）们在认知、情绪、行为等方面有不同程度的障碍，但是他（她）们依然喜爱游戏，从游戏中获得快乐。由于自闭症儿童人际知觉的特点，因此在游戏治疗初期采用认知行为游戏治疗，随着他（她）们能力的提升后采用以儿童为中心的游戏治疗。

（1）认知行为游戏治疗：认知行为游戏治疗是目前最常见也是最流行的游戏治疗方法之一，在世界范围得到广泛应用。认知行为治疗最主要的一条原则就是相信人的认知和信念是可以影响人的感受进而影响人的行为。认知行为游戏治疗是在认知行为治疗框架中概念化儿童，将认知行为技术加入到游戏治疗模式中，这样就可以在游戏治疗的范式内引进认知和行为的干预政策，儿童认知行为游戏治疗是简要的、结构的、指导性的和问题导向的，在治疗过程中，让儿童去了解自己遇到的一些问题或者是产生的一些担忧，让他（她）们以可以掌控的方式去治疗和管理这些问题或担忧，治疗师要及时的观察儿童的感受和状态^[41]。

（2）以儿童为中心的游戏治疗：儿童为中心的游戏治疗是目前最重要的儿童心理疗法之一，被许多国家广泛采用，用来治疗儿童的情绪和行为问题。以儿童为中心的游戏治疗最主要的意义是完整地接纳儿童，与儿童共情，让儿童处理自己的问题，并巧妙地设置一些限制。以儿童为中心的游戏治疗是一种非指导性的游戏疗法，相信、尊重、接纳每一个孩子，让孩子们自娱，让他（她）们有选择的机会，相信每个孩子的自我发展力量，游戏的内容和方向完全由儿童自己决定，在治疗过程中，让儿童发展出更加积极的自我概念和内在价值，可以更好的接纳自我，体验到自我控制的感觉，变得更加信任自己^[42]。

依据案主的情况和需求分析，在前三个阶段采用认知行为游戏治疗是由于自闭症儿童在游戏时可能容易出现重复、刻板的游戏模式，因此首先采用认知行为游戏治疗主要促进案主在游戏情境中以新的方式对自己，并对他人的情感、表情、注意力有深入的认知。当案主的能力提升后采用以儿童为中心的游戏治疗方式，这样能更好的促进案主人际知觉的发展，更好的接受、宣泄、理解人与人之间不同的情绪与行为。

3.3.3 目标制定

总目标：通过对案主小 w 进行游戏治疗提升小 w 的人际知觉能力，并促进小 w 社交知觉的迁移与泛化。

具体目标：

^[41] 迪伊. C. 雷著. 雷秀雅, 李璐译. 高级游戏治疗[M]. 重庆: 重庆大学出版社, 2017(06): 57-58.

^[42] (美) 兰德雷斯著. 雷秀雅, 葛高飞译. 游戏治疗[M]. 重庆: 重庆大学出版社, 2013(08, 2020 重印): 52-73.

- (1) 提升案主的注意力时间, 跟随社工完成课堂任务;
- (2) 引导案主认识不同的面部表情, 互动交流时有眼神对视;
- (3) 引导案主理解不同的情绪, 通过情绪表达减少不当行为;
- (4) 促进案主的语言表达能力, 互动时可以表达意愿;
- (5) 增强案主与他人的互动亲近感, 社交时可以回应他人情感。

3.3.4 服务计划

依据案主小 w 的需求评估制定出服务计划, 共包括 5 个阶段, 24 次游戏治疗, 每周进行 3 次治疗, 时间分别为周一、周三和周五上午的 9:00-9:30 分。依据服务目标每次大概准备 2 个游戏活动, 每个游戏大致分为 2-3 个环节。第一阶段与案主建立专业关系, 提升案主小 w 的注意力交谈时有明显的目光接触。第二阶段能识别简单的面部表情, 有眼神变化, 可以进行简单的交流。第三阶段能够理解他人的情绪做出适当的回应, 同时能表达自己的情绪减少不恰当行为。第四阶段会用适当的口语表达自己的情绪能与人进行交流。第五阶段能与家长、同伴互动、亲近感增强, 并增强理解他人思想情感的能力。(见表 3.2)

表 3.2 个案工作的服务计划

介入阶段	阶段内介入次数及目标	工作内容	介入时间及地点
第一阶段 介入活动	1-4 次治疗: 进入游戏治疗室, 建立专业关系	与案主建立专业关系, 提升案主小 w 的注意力交谈时有明显的目光接触。	每周一、三、五上午的 9:00-9:30 分
第二阶段 介入活动	5-8 次治疗: 识别面部表情, 提升注意力	使案主能识别简单的面部表情, 有眼神变化, 可以进行简单的交流。	每周一、三、五上午的 9:00-9:30 分
第三阶段 介入活动	9-12 次治疗: 理解情绪或行为, 减少不恰当行为	使案主能够理解他人的情绪做出适当的回应, 同时能表达自己的情绪减少不恰当行为。	每周一、三、五上午的 9:00-9:30 分
第四阶段 介入活动	13-18 次治疗: 表达自己的情绪, 促进交流能力	使案主会用适当的口语表达自己的情绪能与人进行交流。	每周一、三、五上午的 9:00-9:30 分
第五阶段 介入活动	19-24 次治疗: 增强互动亲近感, 回应他人情感	使案主能与家长、同伴互动亲近感增强, 并增强理解他人思想情感的能力。	每周一、三、五上午的 9:00-9:30 分

第4章 个案工作介入过程

本章讲述的是社工通过使用专业方法对案主小w进行干预并帮助案主小w改变目前状况的。通过对案主小w客观全面地了解，他在注意力、语言能力、认知和行为能力存在问题，导致他在人际知觉方面存在缺陷。采用个案工作方法为案主小w提供一个良好的治疗环境促进其生长与发展，通过不同的游戏使他的语言、注意力、理解力等机能得到提高和完善，并且促进案主小w更多的理解自己和他人的想法、感受以及行为等，帮助他增加自我意识和建立自信心，最终达到提升案主小w人际知觉的能力使他能更好的适应现阶段的学习与生活。

4.1 介入实施

4.1.1 第一阶段（1-4次治疗）：进入游戏治疗室，建立专业关系

服务目标：案主小w首次来到游戏治疗室，建立专业的治疗关系，提升案主小w的注意力。由于案主小w与社工不熟悉，因此社工准备了案主比较喜欢的玩具和游戏内容，尽可能的减少案主小w的紧张或者焦虑的情绪，同时社工告诉案主小w会陪伴他，并且奶奶会在外面等他，让他感觉到自己很安全从而能尽快消除负面情绪。

第一阶段第1次介入时间：2021年7月14日上午9:00——9:30分

游戏内容：

（1）神奇的小水管

第一环节：在玩具盘里找出4个与社工一样颜色的小水管。重复3次，小w分别找出与社工对应颜色的小水管。

第二环节：在玩具盘里拿出与社工一样颜色的小水管，拼接成一个长水管。重复3次，小w分别找出与社工对应颜色的小水管拼成长水管。

（2）生命盒子

第一环节：社工在生命盒子中放入5个苹果和5个梨两样水果，小w需要在生命盒子拿出水果，并将苹果和梨分别放在两个盘子里。

第二环节：小w需要将苹果和梨分别放到苹果树和梨树上。

服务过程：（内容节选）

社工：在游戏室门口蹲下对小w说“上午好”，并告诉他奶奶在游戏室外等着他，一会上完课出来就能看到奶奶，游戏的时间我会一直陪着你。

社工：“小w你不开心了，但是不能咬手臂，松口，你可以去敲击那个箱子（游戏室内的情绪宣泄箱子），像这样敲击（给他做示范）。

小w：模仿敲击箱子，“咚”（出现了笑容）

社工：“咚咚咚咚”好听吗？

小 w: 继续敲击箱子。

社工这样做的目的是向小 w 表达他在游戏室内的时间是有限的, 课程结束后家人也会在游戏室外等他, 并且整个游戏过程中社工会陪着他, 减少小 w 首次进入陌生环境的焦虑情绪。为儿童提供情绪宣泄的方法, 可以是言语的, 也可以通过敲击类玩具发泄不良情绪, 运用合理的发泄法达到情绪的调节^[43]。依据案主的年龄、身心发展情况, 他更适合通过敲击类的玩具来宣泄在陌生环境与陌生人相处的不良情绪。

服务总结: 案主第一次进入游戏治疗室出现咬手臂 26 次, 哭闹 3 次。虽然为案主准备了喜欢的玩具可案主还是有许多不适应, 预先设定的游戏也没有全部完成, 但是在游戏治疗结束阶段, 当社工主动牵手时案主接受了。案主适应新的环境需要循序渐进, 社工给予案主及时的关注与回应, 当案主出现咬手臂的行为时, 并不是盲目的制止, 而是承认他的感受, 限制他的行为, 给予他自主选择的机会, 这样有利于案主情感的表达。

第一阶段第 2 次介入时间: 2021 年 7 月 16 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容:

(1) 蘑菇钉拼插板

第一环节: 首先社工找出 6 个相同颜色的蘑菇腿, 插入插板的一边上; 其次社工将 6 个相同颜色的蘑菇腿放在手心, 让案主插在对应的一边上。重复一次, 2 人轮流将插板的四个边上。

第二环节: 首先社工找出 2 组 3 个颜色相同的蘑菇头并放入蘑菇腿上; 其次社工将 2 组 3 个相同颜色的蘑菇头放在手心, 让案主插在对应的蘑菇腿上。重复一次, 2 人轮流将蘑菇头放在蘑菇腿上。

(2) 生命盒子

第一环节: 社工在生命盒子中放入 5 个苹果和 5 个梨, 小 w 需要在生命盒子拿出水果, 并将苹果和梨分别放在两个盘子里。

第二环节: 小 w 需要将苹果和梨分别放到苹果树和梨树上。

服务过程: (内容节选)

小 w: 自己走进游戏室, 走到玩具区。

社工: “小 w, 我们上课了。” 牵起小 w 的手回到游戏桌。 “我们一起来玩蘑菇钉玩具。小 w 看, 找出 6 个红色的蘑菇腿插在插板的一边上。”

小 w: 站起跑到玩具区, 摆弄小汽车的玩具。

社工: “小 w 看老师, 你想玩这个玩具, 需要与老师一起将蘑菇钉的玩具玩完, 再玩这个小汽车。”

小 w: 哭着说 “玩汽车, 玩汽车。” 又开始反复咬胳膊。

^[43]陈洁琼. 儿童焦虑情绪症状的影响原因及干预研究[D]. 甘肃: 兰州大学, 2012.

小w进入游戏室后自己走到玩具区，看出他已经对游戏室内的玩具产生兴趣，喜欢游戏室内的玩具。这是一个良好的开端，表明他在逐渐接受游戏治疗。

服务总结：案主出现咬手臂13次，哭闹1次。通过上一次的游戏治疗，案主小w还没有适应游戏治疗，因此本次治疗内容依然准备了案主小w比较喜欢的游戏内容。儿童在自然、自由、宽松的游戏环境中，有利于与儿童建立专业的信任关系，同时有利于情感的表达^[44]。游戏过程当中出现了两次颜色放错，帮他纠正后没有哭，但出现咬手臂行为。自闭症儿童出现不良行为可能与其所处的情景环境关系，当他（她）们人际互动是出现知觉偏差，通过某些行为来达到某种目的^[45]。社工了解到他出现咬手臂的行为是上幼儿园后出现的，可能是对幼儿园的整体环境不适应导致的，并将这种行为泛化到其他事件。通过案主喜欢的游戏为媒介，有利于增强案主在游戏室内的适应性，减少他咬手臂的行为。

第一阶段第3次介入时间：2021年7月19日上午9:00——9:30分

游戏内容：

（1）生命盒子

第一环节：社工在生命盒子中放入5个苹果和5个梨两样水果，社工与小w轮流在生命盒子中拿出水果，并将苹果和梨分别放在两个盘子里。

第二环节：轮流将苹果和梨分别放到苹果树和梨树上。

第三环节：社工看向哪种动物，小w需要喂哪种小动物吃水果。

（2）拯救小企鹅

第一环节：社工拿出两个不透明的杯子，用其中一个杯子罩住玩具小企鹅，让小w猜企鹅在哪个杯子里，轮流猜4次。

第二环节：社工拿出三个不透明的杯子，用其中一个杯子罩住玩具小企鹅，让小w猜企鹅在哪个杯子里，轮流猜3次。

第三环节：2人轮流破冰，让小企鹅可以游泳。

服务过程：（内容节选）

小w：抬头看像墙上的电风扇说：“呜呜呜呜呜。”

社工：“这是电风扇，吹的出的风声，呜呜呜呜呜。”

小w：转身看像身后说：“电风扇，呜呜呜呜……”。

社工：“电风扇的声音是呜呜呜呜呜”。

社工：“小w是和小企鹅一起藏起来了，你也喜欢捉迷藏的游戏。你先藏2分钟。”“时间到，我们要回到游戏桌。”

小w：没有站起来，又咬胳膊。

社工：“想玩捉迷藏，但不可以咬胳膊，说玩捉迷藏。”

^[44] 樊丽芬. 游戏治疗在孤残儿童中的实践应用[J]. 社会福利, 2021(03): 46.

^[45] 咎飞, 谢奥琳. 自闭症儿童行为功能评估的个案分析[J]. 中国特殊教育, 2007(08): 62-67.

小 w: “玩捉迷藏。”

社工: “好, 老师和妈妈说下课回家陪你玩捉迷藏。但现在是小企鹅捉迷藏的时间, 你先把小企鹅藏起来。”说完牵着小 w 的手回到游戏桌。

当案主关注所处的环境时, 社工及时给予回应, 这是对小 w 的一种鼓励和肯定, 有利于案主形成良好的人际知觉, 给案主传递的信息是: 我在, 我一直关注着你。

服务总结: 案主出现咬手臂 18 次, 哭闹 1 次。案主小 w 开始逐渐接受社工, 并且发现案主在玩喜欢的或者趣味性强的游戏时他的参与程度较好, 注意力也相对集中。在游戏过程中观察自闭症儿童的表现, 掌握他(她)们各方面的长处与短处, 并发挥其优势^[46]。案主小 w 开始注意游戏治疗室的环境, 并通过他感兴趣的玩具可以跟随社工的目光。自闭症儿童对环境的认知与关注, 可以促进其知觉的发展, 提升人际互动的能力^[47]。社工将这个信息与案主家长沟通后, 案主家人反馈小 w 对熟悉的环境偶尔会关注, 这表明案主逐渐地熟悉并接受了游戏治疗室。同时, 案主在玩比较感兴趣的的游戏时经过提示可以跟随目光去寻找玩具, 这是小 w 之前做不到的。

第一阶段第 4 次介入时间: 2021 年 7 月 21 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容:

(1) 磁力小汽车

第一环节: 两人轮流拍手, 拍手可以获得磁力小汽车, 轮流链接小汽车。

第二环节: 一天听音乐一边开小汽车, 音乐没有了, 小汽车停下, 眼睛看老师, 音乐继续播放, 小汽车继续开。

(2) 蜜蜂树

第一环节: 两人轮流插入树枝, 帮助小蜜蜂建筑巢穴。

第二环节: 将蜜蜂放入搭建好的巢穴中, 两人轮流抽树枝, 并将获得的蜜蜂放入自己的盘子里。

服务过程: (内容节选)

社工: 小 w 收玩具, 我们玩下一个游戏。

小 w: 摇头, 又咬手臂。

社工: 说“xx 老师我还要玩, 但是不能咬手臂。”

小 w: “要玩, 要玩, 要玩……”又反复咬手臂。

社工: “可以再玩小火车, 但不能咬手臂, 与我说‘xx 老师我还要玩。’”

小 w: “xx 老师我还要玩。”

社工: “你可以玩, 5 分钟后我们玩下一个游戏可以吗?” 小 w 点头。

社工: “小 w 时间到, 收玩具。”小 w 配合完成。

当案主出现不良行为时, 社工给予案主一定的限制。设定限制是为了给予儿童一

^[46] 王广帅. 面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D]. 广州: 广州大学, 2016.

^[47] 王振洲. 知觉 - 动作训练提升自闭症儿童学校适应能力个案研究[J]. 绥化学报, 2017 (07): 86-91.

个安全可靠的环境，其目的是保护儿童和帮助儿童学习自我控制和自我承担责任^[48]。正因为如此，社工及时限制了小 w 不可接受的社交行为，目的是为了更好的促进小 w 自我控制能力。

服务总结：案主出现咬手臂 10 次，哭闹 1 次。案主小 w 经过提示可以完整叫出社工的名字，这表明案主对社工的印象逐渐加深。通过规范案主咬手臂的不良行为给予其一定的限制，引导案主进行情绪宣泄，可以将自己的内心的想法表达出来。游戏过程有一定的结构性、情景性，并通过游戏中的信息反馈，及时调整和改变游戏策略，对儿童正确的游戏行为进行激励和强化^[49]。自闭症儿童习惯独自玩游戏，治疗师通过讲述与示范游戏规则，轮流游戏即可以促进彼此互动交流及肢体接触，也可以尽快消除彼此的陌生感^[50]。经过第一阶段的游戏治疗，案主小 w 与社工以游戏为媒介建立了良好的关系，案主小 w 与社工通过语言或非语言的交流表达自己的想法，并有短暂的眼神对视，注意力也有所提升。

第一阶段评估

由于国内对于自闭症儿童人际知觉研究较少，社工分析了成人的人际知觉评估表发现并不适合评估自闭症儿童的人际知觉。因此采用部分自闭症儿童社会与沟通技能量表^[51]，目的是为了可以清晰地了解案主的情况，并建立下一阶段的干预计划。

A 非口语社交互动	技能 是/否		类化 是/否	
社会性注意				
1、在叫他名字时，会停下/看人	是			否
2、用东西引导时，会看向东西	是			否
3、在一对一熟悉的活动中，注意力能维持多少分钟？	不到 1 分钟			否
4、在一对一不熟悉活动中，注意力能维持多少分钟？	不到 1 分钟			否
注意力分享				
1、能在人与玩具/物品之间，切换眼神		否		否
2、会使用玩具/物品来分享兴趣		否		否
3、能指向玩具/物品来分享兴趣		否		否
4、能在分享兴趣之前，先引人注意		否		否
互动时调控				
1、指物要求		否		否

^[48] (美) Maria Giordano, Garry Landreth, Leslie Jones 著. 刘冠宇, 曾庆烽译. 如何建立游戏治疗关系: 游戏治疗实用手册[M]. 北京: 中国轻工业出版社, 2020(10): 101.

^[49] 王广帅. 面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D]. 广州: 广州大学, 2016.

^[50] 姚春晖. 自闭症儿童康复的社会工作干预[D]. 江苏: 苏州大学, 2016.

^[51] K.A. Quill. 杨宗仁, 等译. 做·看·听·说: 自闭症儿童社会与沟通技能介入手册[M]. 台北: 心理出版社, 2013.

2、手势：推/拉/操纵某人来要求东西		否		否
3、结合眼神注视与手势来要求		否		否
4、能使用眼神凝视来维持互动		否		否
5、能重复自己的行为来维持互动	是		是	
6、能重复玩玩具来维持互动游戏	是		是	
基本游戏技能	1	2	3	4
关注讲话的人		√		
关注音乐		√		
推、拉或者转动玩具			√	
叫出游戏中的玩具或者物品的名称			√	
说出身体部位名称	√			
玩简单的躲猫猫游戏（躲猫猫，或寻找玩具）			√	
听从指令给或者拿玩具		√		
听从指令在地板或者桌子上把玩具排成一排			√	
听从指令把玩具从一个地方拿到另一个地方			√	
单独地坐 5 分钟时间	√			
模仿手部动作	√			

注：1=没有出现该行为 2=需要很多帮助才能完成 3=需要少量帮助就可以完成 4=可以独立完成

综合分析小 w 与他人互动差，易出现烦躁。社会注意力方面，他有基本的社会注意力，但是不会主动和他人互动打招呼，需要在帮助下才可以完成。他不能类化到日常的人际交往中，跟周围其他的人也没有注意力分享。本阶段案主在基本游戏技能方面得分 24 分，其中可以独立完成的游戏行为 0 项，需要少量帮助可以完成的行为 5 项，需要很多帮助才能完成的行为 3 项，没有出现该行为 3 项。因此，需要在游戏技能方面给予小 w 一定的帮助。此外，小 w 目前还有一个比较严重的问题行为，当他的意愿不能得到满足时，就会哭闹出现咬手臂行为，经过几次治疗分析，他出现这种行为可能是情绪宣泄，也可能是为了引起他人的注意。

4.1.2 第二阶段（5-8 次治疗）：识别面部表情，提升注意力

服务目标：案主可以识别简单的面部表情，进一步加强眼神的注视。自闭症儿童在面对面的游戏过程中可以将目光聚焦于面部是儿童其他能力发展的基础，但是对于大多数自闭症儿童来说他（她）们往往是做不到的，以至无法认识理解面部表情^[52]。

^[52] 李静娜, 孙玉梅. 自闭症儿童共同注意早期干预研究综述[J]. 中国特殊教育, 2017(06): 49-55.

面部表情的识别能力也是人际知觉的关键。本次介入服务主要就是简单设立一些情境让案主有游戏过程中获得不同的体验。

第二阶段第5次介入时间：2021年7月23日上午9:00——9:30分

游戏内容：

（1）动物立体拼图（上节课答应小w玩的游戏）

第一环节：认识动物，辅助小w完成动物拼图。

第二环节：准备两个箱子，然后让小w注视社工的眼睛，社工看向哪个箱子，那个箱子就是小动物的家。

（2）小娃娃怎么了

第一环节：展示不同小娃娃的表情，猜猜小娃娃怎么了才会有这样的表情。

第二环节：依据小娃娃的表情找到对应的表情贴纸并将贴纸贴在小娃娃的身上。

服务过程：（内容节选）

小w：“帮帮我。”

社工：“xx老师帮我找考拉。”小w重复一次。

社工：“好，看老师的眼睛，我看的就是它的贴纸。”我重复了一次。

小w：找到贴纸，笑了。

经过几轮游戏的练习，案主是有能力完成游戏内容的。当案主寻求帮助时，社工不是直接的给予帮助，而是通过间接的引导使案主完成任务。这样有利于案主获得自我满足感，建立自信心。

服务总结：案主出现咬手臂10次。案主说话次数增多，第一次主动寻求帮助，并且可以在一旁等待。在社会互动中，对人情绪的理解是建立在对表情的识别基础之上，通过对基本表情的识别练习，帮助自闭症儿童逐步学会体验自己的情绪、表达自己的情绪，再结合眼观察、手碰触的游戏，可以在简单的情境进行情绪理解^[53]。本次游戏治疗过程中，通过小w对不同面部表情的识别，带动他主动说出自己咬胳膊后的感受，说明小w有识别面部表情的能力，只是缺少这方面的学习。课后与小w妈妈交流，小w出现咬手臂的行为是由于他在幼儿园的表现不好，幼儿园老师反馈给奶奶，奶奶动手打他后出现了咬手臂的行为。通过与家人的交流，建议他（她）们尽量抽时间多陪小w，并且不要采用体罚的方式对待小w。

第二阶段第6次介入时间：2021年7月26日上午9:00——9:30分

游戏内容：

（1）读脸

第一环节：认识人物图像卡片，辅导小w认识卡片中表情的五官特征。

第二环节：随机说表情，如“高兴、难过、生气、害怕”等，并选出对应图片。

^[53] 胡妍妍. 自闭症儿童面部表情识别能力干预个案研究[J]. 现代特殊教育, 2017(11):66-68.

（2）变脸

听情绪变化的音乐，引导小 w 一起做不同的表情。

服务过程：（内容节选）

小 w：跑到玩具区。

社工：带回到游戏桌。

小 w：再次跑到玩具区，拿起积木玩具。

社工：“你喜欢这个玩具，但现在我们要上课了，上完课给你玩。”社工牵起小 w 的手想将他带回游戏桌。

小 w：甩开社工的手，抱着积木哭闹。

社工：“玩不到这个玩具你很难过……”

当案主哭闹时，只是单纯的理解为是儿童的不良情绪，这样的理解是片面的存有个人的主观臆断，如果当分别不清案主是何种目的时，可以理解成是一种表达。依据社会工作价值理念，社工要接纳案主的情绪表达，反应案主的感受，向其传达他是被理解、被接受的。

服务总结：案主出现咬手臂 3 次。由于治疗前案主打了预防针，导致本次治疗过程小 w 的负面情绪较大。但通过社工对小 w 情感上的关注和理解，并结合游戏缓解了小 w 的不良情绪。案主小 w 具有一定的面部表情识别能力，再通过针对性的练习可以更好的促进小 w 对于情绪的识别。自闭症儿童并不是完全缺失面孔识别加工的能力只是在人际互动中他（她）们对于熟悉者的面孔识别好于对陌生者的面孔识别^[54]。本次治疗发现小 w 对于高兴和伤心这两种表情的识别强于其他表情。自闭症谱系障碍患者对面部表情觉察与加工过程中都有着不同程度的障碍，因此可能导致在社会交往中人际知觉能力差，不能理解或者回应他人的情感^[55]。但在本次治疗过程中，案主小 w 将自己打针后的情感映射到表情卡上是非常值得社工继续关注。

第二阶段第 7 次介入时间：2021 年 7 月 28 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容：

（1）猜心情，贴表情

第一环节：复习认识的表情，带领小 w 共同模仿表情。

第二环节：听、看情景卡片的内容，找到正确的表情贴纸。

（2）情绪大转轮

第一环节：带领小 w 分别将 3 张成人的表情卡和 3 张儿童的表情卡贴在大转轮上，并说出不同的表情名称。

第二环节：轮流转大转轮，轮流找对应的卡片并放入篮子里。

^[54] 兰继军, 赵晓晓, 范嘉欣. 自闭症儿童面孔觉察与面部表情加工的眼动研究[J]. 昆明学院学报, 2017(05):43-47.

^[55] 刘理阳, 莫书亮, 梁良, 闵圆圆. 孤独症谱系障碍儿童面部表情识别障碍及临床干预[J]. 中国特色教育, 2014(02):41-48.

服务过程：（内容节选）

社工：“放假有没有想我呀，我都想你了。”

小w：笑了。

社工：“想我就要说出来呀，xx老师我想你了。”

小w：“xx老师我想你了。”

由于自闭症儿童倾向于对人身体的注意，随着案主注意力的提升，在与人进行注意时增强其对于面部的注意^[56]。社工需要慢慢引导促进他对面部表情的理解。随着治疗关系的建立，案主在情绪良好的情况下通过引导是愿意表达的，但可能存在案主对表达内容的不理解，

服务总结：案主出现咬手臂3次。案主第一次在提示下可以准确地说出社工的名字打招呼。自闭症儿童需要更准确地识别简单的情绪，治疗师帮助其理解身边的人的简单的情绪，包括简单的姿势和表情，或者对图片进行识别，这样才能加强儿童社会认知能力的发展，帮助其理解他人的信念和比较复杂的想法^[57]。小w通过静态图片和动态模仿图片表情的游戏，促进他对面部表情的进一步理解和认识。案主妈妈咨询如何处理小w的不良情绪和行为，社工教她如何使用ACT限制。

第二阶段第8次介入时间：2021年7月30日上午9:00——9:30分

游戏内容：

（1）拯救小企鹅

第一环节：社工拿出两个不透明的杯子，用其中一个杯子罩住玩具小企鹅，让小w猜企鹅在哪个杯子里，每人轮流猜4次。

第二环节：社工拿出三个不透明的杯子，用其中一个杯子罩住玩具小企鹅，让小w猜企鹅在哪个杯子里，轮流猜3次。

第三环节：2人共同搭建冰面，轮流敲击冰面，拯救出小企鹅。

（2）送表情娃娃回家

第一环节：引导小w与表情娃娃说一句话。

第二环节：找到贴有相同表情的房子，用小汽车送表情娃娃回家。

服务过程：（内容节选）

社工：“你喜欢小企鹅吗？”

小w：“喜欢小企鹅。”

社工：“快乐娃娃，你笑起来真好看！”

小w：“你笑起来真好看！”

社工通过提问方式和主动回答的方式引导案主进行互动交流，这样可以丰富案主

^[56]Chawarska K,Volkmar F,Klin A.Limited attentional bias for faces in toddlers with autism spectrum disorders.[J]. Archives of General Psychiatry,2010,67(2):178.

^[57]黄辛隐,徐小翠.教师情绪反馈对孤独症儿童训练影响的个案报告[J].中国特色教育,2009(08):44-49.

的语言，促进其学会用语言表达情绪，减少不良行为。

服务总结：案主小w在本次游戏治疗过程中配合度非常好，第一次在整个治疗过程中没有出现咬手臂的不良行为。目前小w的规则意识逐渐增强，可以等待和轮流。对自闭症谱系障碍儿童进行面部表情识别的干预后，他（她）们与他人的对视时间和对视频率增加，在提示下可以对他人的情绪进行反馈^[58]。与第一次玩拯救小企鹅游戏相对比，本次小w的眼神对视和眼神跟随次数增加。同时，小w可以将相同的情绪卡片进行配对，说明他的专注力有所提升，对情绪的理解也有所提高。

第二阶段评估：

A 非口语社交互动	技能 是/否		类化 是/否	
社会性注意				
1、在叫他名字时，会停下/看人	是		是	
2、用东西引导时，会看向东西	是		是	
3、在一对一熟悉的活动中，注意力能维持多少分钟？	不到1分钟		是	
4、在一对一不熟悉活动中，注意力能维持多少分钟？	不到1分钟			否
注意力分享				
1、能在人与玩具/物品之间，切换眼神		否		否
2、会使用玩具/物品来分享兴趣		否		否
3、能指向玩具/物品来分享兴趣		否		否
4、能在分享兴趣之前，先引人注意		否		否
互动时调控				
1、指物要求		否		否
2、手势：推/拉/操纵某人来要求东西	是		是	
3、结合眼神注视与手势来要求		否		否
4、能使用眼神凝视来维持互动		否		否
5、能重复自己的行为来维持互动	是		是	
6、能重复玩玩具来维持互动游戏	是		是	
基本游戏技能	1	2	3	4
关注讲话的人		√		
关注音乐		√		
推、拉或者转动玩具			√	
叫出游戏中的玩具或者物品的名称		√		

^[58] 霍文瑶, 刘艳虹, 胡晓毅. 自闭症儿童面部表情识别的干预研究[J]. 中国特殊教育, 2016(07): 52-58.

说出身体部位名称		√		
玩简单的躲猫猫游戏（躲猫猫，或寻找玩具）			√	
听从指令给或者拿玩具		√		
听从指令在地板或者桌子上把玩具排成一排			√	
听从指令把玩具从一个地方拿到另一个地方			√	
单独地坐 5 分钟时间		√		
模仿手部动作	√			

注：1=没有出现该行为 2=需要很多帮助才能完成 3=需要少量帮助就可以完成 4=可以独立完成

综合分析小 w 与他人互动次数增加，情绪比较好，目前基本能遵守游戏规则。虽然他还不能主动与人打招呼，但是可以回应打招呼。当他的意愿可以延迟满足时哭闹和咬手臂的次数减少。同时与社工建立了良好的专业关系后，可以主动表达他打针的感觉。社会注意力方面，案主有基本的社会注意力，但是不会主动和他人互动打招呼，需要在帮助下才可以完成，不能类化到日常的人际交往中，跟周围其他的人也没有注意力分享。基本游戏技能方面，案主总得分 25 分，其中可以独立完成的游戏行为 0 项，需要少量帮助就可以完成的行为 4 项，需要很多帮助才能完成的行为 6 项，没有出现该行为 1 项。

本阶段介入之前社工对案主小 w 进行了面部表情识别能力的评估。评估材料为 10 张真人面部表情图片，包含高兴、伤心、生气、害怕四种表情。10 秒钟选对社工说的面部表情图片获得 1 分，选错不得分。小 w 的评估结果为 1 分，只选对一次高兴的表情图片。本阶段介入之后社工用同样的方法对案主小 w 进行了面部表情识别能力的评估。评估得分为 7 分，其中对“高兴”认识的最好，对“害怕”认识的最差。从评估结果看案主小 w 对面部表情识别能力有所提高。关于自闭症儿童面部表情识别能力的相关研究，学者们持有不同的意见，有的学者认为自闭症儿童对积极表情认识较好，对消极表情认识较差；有的学者认为自闭症儿童对表情认识水平与普通儿童是无差异的；有的学者认为自闭症儿童对表情的认识差异主要取决于他（她）们自身的能力^[59]。社工只从相对单一的角度对案主进行了评估。

4.1.3 第三阶段（9-12 次治疗）：理解情绪或行为，减少不恰当行为

服务目标：案主能够理解他人的情绪或行为，并做出适当的回应，同时可以表达自己的情绪减少不恰当行为。基本情绪识别对自闭症谱系障碍儿童理解他人情绪或行为是至关重要的，他（她）们在情绪识别方面有着不同程度的缺陷，这也是导致其人际知觉能力低下的关键因素之一^[60]。本阶段的游戏设计主要通过锻炼案主的个人主观

^[59] 郭文斌. 自闭症谱系障碍儿童面部表情识别的实验研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2013.

^[60] 郭鹏. 自闭症谱系障碍儿童基本情绪识别缺陷: 主观体验弱还是表达不能?[D]. 浙江: 杭州师范大学, 2020.

情绪体验以及情绪表达。

第三阶段第9次介入时间：2021年8月9日上午9:00——9:30分

游戏内容：

(1) 搭积木

第一环节：引导小w分配积木玩具，每人得到数目相同、形状相同的积木。

第二环节：看图纸搭积木时，当他人拿走玩具时可以用语言表达自己的意愿。

(2) 碰碰铃

第一环节：轮流练习，1声铃响蒙眼睛，2声铃响手放下睁开眼睛。

第二环节：听铃声做动作，猜猜那辆小车不见了。

服务过程：（内容节选）

社工：“我们一起按照这个图纸搭。”“我们搭的是什么。”

小w：“大城堡。”社工拿起一块小w的积木。小w看着积木，咬胳膊。

社工：“不咬胳膊会疼，说‘我的，还给我’。”小w哭了，咬胳膊。“我拿了你的积木对不起。”

小w：“我的”咬胳膊。社工重复引导说“我的。”

家长反应小w在与他人玩游戏的时候，经常被其他小朋友抢夺玩具。因此，家长希望游戏治疗过程中可以加入此类游戏。根据游戏过程中人际交流环境的知觉体验，让案主有不同的感知，促进案主对人与人交互行为的判断和理解^[61]。社工以感兴趣玩具为媒介让案主有不同的知觉体验。

服务总结：案主出现咬手臂4次。在搭积木游戏环节中，社工刻意对案主小w进行情绪刺激，即少分给他玩具及多次拿走他的玩具，案主从最开始的不在意到咬手臂。这说明刻意地刺激加强了案主的个体情感体验，但是由于案主不能有效地表达自己的情绪，只有通过咬手臂的行为表达自己的情绪。那么是否可以提出这样的一种假设，案主出现咬手臂的行为是将问题归因于自己，这是否能作为自闭症谱系障碍儿童的一种特质，他（她）们依据在不同的环境中观察到的个体的行为信息后，出现了人际知觉偏差，导致用不良的行为方式表达自己的需求^[62]。影响自闭症谱系障碍儿童的人际知觉能力的因素需要学界更进一步的研究。

第三阶段第10次介入时间：2021年8月11日上午9:00——9:30分

游戏内容：

(1) 我的感觉(在游戏中制造出不同的情绪。)

第一环节：与小w一起玩他喜欢的不同种类的小汽车，分享一起玩玩具很开心。

第二环节：当看到小w想拿喜欢小汽车时，社工立刻将它拿起藏到背后，

^[61] 李淼云, 宋乃庆, 盛雅琦. “因材施教”: 课堂人际知觉对学生学习兴趣影响的多水平分析[J]. 华东师范大学学报(教育科学版), 2019(04): 94-103.

^[62] 冯雪, 薛小迪, 蔡曙山. 特质度: 人际知觉过程中的归纳推理[J]. 学术界, 2016(01): 110-115.

（2）小动物找食物

第一环节：辅助小 w 模仿小动物的动作和声音，喜欢吃的食物。

第二环节：小动物找错食物，找对食物不同情况下的情绪表达，可以是语言的也可以是非语言的。

服务过程：（内容节选）

社工：“你想玩这个呀？但是我不想玩，玩这个我不开心”做出不开心的表情。

小 w：“要玩这个”

社工：“我不想玩，我不开心。”做不开心的表情。

小 w：模仿做不开心的表情。

游戏活动设计时，需要考虑游戏内容是否被案主感受、理解，这样有利于培养自闭症儿童的社会互动能力，促进案主的知觉、认知的发展^[63]。在游戏过程中案主知觉到社工的情绪表达后，他也通过表情的模仿表达的情绪。

服务总结：案主出现哭闹 1 次。本次治疗小 w 有主动表达自己的喜好，明确表达想玩自己喜欢的小水管玩具，这对于小 w 来说是很大的进步。通过设计轻松的游戏，让自闭症谱系障碍儿童在轻松、快乐的情景中训练，可以促进他（她）们形成健康的心态^[64]。社工给予案主小 w 全面的接纳，理解并接受他的意愿，提供一个相对真实的社交情景，帮助小 w 体验不同的情绪以及如何的进行表达。同时也说明社工与案主已经建立了良好的关系，案主可以主动表达自己的意愿，减少了咬手臂的次数。

第三阶段第 11 次介入时间：2021 年 8 月 13 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容：

（1）看表情行动

第一环节：准备 4 个箱子，在其中一个箱子里放入喜欢的玩具，如果有玩具社工做开心的表情并点头，如果没有做生气的表情并摇头。

第二环节：熟悉规则后做相反的表情，正确时做生气的表情，错误时展现笑脸。

（2）小娃娃怎么了

第一环节：社工每次拿出两个表情娃娃，让小 w 选择那个表情娃娃是社工描述的表情娃娃。

第二环节：引导小 w 想一想，小娃娃怎么了才会有这样的表情。

服务过程：（内容节选）

社工：“小娃娃流泪了，他怎么了？”

小 w：“小娃娃流泪了”

社工：“它摔倒了，流泪了。”

小 w：给娃娃擦眼泪。

^[63]王振洲. 知觉-动作训练提升自闭症儿童学校适应能力个案研究[J]. 绥化学院学报, 2017(07):86-90.

^[64]王广帅. 面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D]. 广州:广州大学, 2016.

从小 w 主动给娃娃擦眼泪这一行为，可以看出游戏治疗对自闭症儿童动作技能的发展和社会性注意有所改善。

服务总结：案主出现咬手臂 4 次。自闭症谱系障碍儿童进行眼动练习，对其能更好地识别面部表情是有帮助的，即可以发现情绪识别的准确率与反应时间的长短，也可以分析识别情绪时采用的注视模式^[65]。社工与案主两人轮流进行眼动练习，锻炼案主小 w 眼神跟随和专注力的训练，发现案主小 w 看到流泪的娃娃，他会为其擦眼泪，这是之前在小 w 身上从未出现过的行为。小 w 的家人也反应，在父母上班时可以主动说再见，他在家咬手臂的次数也减少了。同时，小 w 可以表达自己喜欢的玩具，引导下可以说出不同的情绪并做出对应的表情。

第三阶段第 12 次介入时间：2021 年 8 月 16 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容：

（1）神奇的鸡蛋

第一环节：打开鸡蛋说出鸡蛋的颜色，将凸起的一半鸡蛋放在一个盘子里，将凹陷的另一半鸡蛋放在另外的盘子里，每人 4 各鸡蛋。

第二环节：反向做表情看是否找对了，将鸡蛋拼完整放回篮子里。

（2）小木偶游戏

第一环节：小木偶走一走，看见水沟蹦一蹦；小木偶走一走，看见朋友抱一抱；小木偶走一走，看见老师问声好；小木偶走一走，看见妈妈抱一抱；小木偶走一走，看见老虎快点跑。带领小 w 重复做 3 次，小 w 自己做 2 次。

第二环节：为什么看到朋友、妈妈抱一抱；看到老师要问好，拿到其他人问不问好呢？看到老虎为什么跑呢？引导小 w 说出更多的感受。

服务过程：（内容节选）

社工：“为什么见到妈妈要抱一抱呀？”

小 w：“喜欢妈妈。”

社工：“你有没有好朋友。”

小 w：“小猴（他的玩偶）。 ”

社工：“你为什么见到小猴抱一抱呀？”

小 w：“一起玩”

社工：“我是不是你的朋友呀！”小 w 点头，“那我们也抱一抱。”

在游戏治疗室，社工采用语言和非语言的方式与案主进行人际交流互动。由于案主平时的衣食住行都是由奶奶照顾，经常是自己玩耍，这也是造成其缺少对他人关注的原因之一。社工将本次案主的活动情况告诉家长，希望案主的家人平时在家时可以尽量多与小 w 交流互动。

^[65] 石利娟, 欧建君, 罗学荣. 孤独症谱系障碍眼动研究的新进展[J]. 中国临床心理学杂志, 2013(05):735-738.

服务总结：案主出现咬手臂 1 次。案主对游戏室越来越熟悉，对自己想玩的玩具有主动表达，虽然有的时候表达不完整，但是可以结合语言和非语言的方式表达。在本次治疗过程中，当社工提到幼儿园时小 w 出现了咬手臂的行为，这可能是他在幼儿园的经历导致出现了这一行为。当人们在不同的社会群体中体验着在同一环境中的不同的情绪情感时，会产生出的不同的知觉^[66]。当小 w 有不良的人际知觉体验时，他不知道如何表达，出现了咬手臂的行为。随着他对不同表情的认识加深，可以促进他情绪的表达，从而逐渐减少不良行为。

第三阶段评估：

A 非口语社交互动	技能 是/否		类化 是/否	
社会性注意				
1、在叫他名字时，会停下/看人	是		是	
2、用东西引导时，会看向东西	是		是	
3、在一对一熟悉的活动中，注意力能维持多少分钟？	不到 1 分钟		是	
4、在一对一不熟悉活动中，注意力能维持多少分钟？	不到 1 分钟			否
注意力分享				
1、能在人与玩具/物品之间，切换眼神	是			否
2、会使用玩具/物品来分享兴趣		否		否
3、能指向玩具/物品来分享兴趣	是			否
4、能在分享兴趣之前，先引人注意		否		否
互动时调控				
1、指物要求	是		是	
2、手势：推/拉/操纵某人要求东西	是		是	
3、结合眼神注视与手势来要求		否		否
4、能使用眼神凝视来维持互动		否		否
5、能重复自己的行为来维持互动	是		是	
6、能重复玩玩具来维持互动游戏	是		是	
基本游戏技能	1	2	3	4
关注讲话的人			√	
关注音乐			√	
推、拉或者转动玩具			√	
叫出游戏中的玩具或者物品的名称			√	

^[66] 俞国良, 王拥军. 构建和谐人际关系: 基于人际知觉偏差的视角[J]. 黑龙江社会科学, 2012(03): 85-87.

说出身体部位名称		√		
玩简单的躲猫猫游戏（躲猫猫，或寻找玩具）			√	
听从指令给或者拿玩具			√	
听从指令在地板或者桌子上把玩具排成一排			√	
听从指令把玩具从一个地方拿到另一个地方				√
单独地坐5分钟时间	√			
模仿手部动作	√			

注：1=没有出现该行为 2=需要很多帮助才能完成 3=需要少量帮助就可以完成 4=可以独立完成

综合分析小w与他人互动次数增加，对情绪的认知能力增加，通过引导可以体会并说出不同的情绪，在游戏过程中能结合生活中的情景表达自己的情感，可以进行3-5轮对话，并且可以遵守游戏规则。社会注意力方面，他有基本的社会注意力，会主动与熟悉的人互动打招呼，部分技能可以类化到日常的人际交往中，跟周围其他的人偶尔有注意力分享。基本游戏技能方面，案主总得分29分，其中可以独立完成的游戏行为1项，需要少量帮助就可以完成的行为7项，需要很多帮助才能完成的行为1项，没有出现该行为2项。

认知游戏治疗采用结构化的游戏，优点是通过确定的、精心设计的游戏给予儿童提供帮助^[67]。但自闭症儿童作为一特殊群体，要现实他（她）们在实际生活中真正地被他人理解与接纳，可以与他人互动沟通，需要一个相对真实的环境。因此，为了更好的提升小w人际知觉的能力接下来的治疗采用以儿童为中心的游戏治疗，让案主小w在无指导，非结构化的游戏过程中发掘自身的潜能。

4.1.4 第四阶段（13-18次治疗）：表达自己的情绪，促进交流能力

服务目标：帮助案主学会如何正确表达自己的情绪，促进小w使用语言与非语言的方式与人交流。儿童情绪认知的发展是从对情绪的辨识、理解到表达与管理^[68]。以儿童为中心的游戏治疗是真正意义上全面地接纳儿童，与儿童共情，在互动过程中接受并理解儿童的感受^[69]。因此，经评估分析本阶段的治疗采用以儿童为中心的治疗，让案主能感受到自身具有的能力，这样有利于案主情绪的表达，提升其交流能力。

介入时间：2021年8月18、20、23、25、27、30日上午9:00——9:30分

游戏内容：自主选择了积木、动物立体拼图、篮球、海盗船、碰碰铃、钓鱼游戏、拼插小水管。

服务过程：（内容节选）

^[67] 胡晓毅, 陈婷婷, 郑群山. 运用结构化游戏干预学前孤独症儿童共同注意的个案研究[J]. 现代特殊教育, 2016(09): 49-55.

^[68] 焦青, 曾肇. 自闭症儿童心理理论能力中的情绪理解[J]. 中国特殊教育, 2005(03): 58-62.

^[69] 王丽燕. “以儿童为中心游戏治疗”对促进幼儿心理健康的启示[J]. 早期教育(教师版), 2011(12): 9-11.

社工：“请坐好，我们今天改变下游戏方式。你可以用许多你喜欢的方式去玩玩具。”小w坐着没动。“现在你可以选择你喜欢玩具，以你喜欢的方式玩，而我会在一旁陪着你。”

小w：跑到玩具区，“我要玩积木。”

以儿童为中心的游戏治疗更注重儿童的本身，而不是他身上存有什么问题，儿童未来的发展要比他曾经的经历更重要。在游戏室内自主的选择玩具更容易让儿童产生控制感，可以依靠自己做决定，这样有利于其情绪的表达，但游戏室内也要有一定的限制，避免对儿童或治疗师造成伤害，帮助儿童获得身体和情绪上的安全感^[70]。社工告诉小w改变了游戏方式，他可以选择自己喜欢的玩具，但使用了“许多你喜欢的方式”这是潜在的给案主设计限制，主要是由于案主的理解能力有限，如果在游戏前说很多限制，可能导致案主的厌恶与不理解。

小w：“立交桥”小w跑到玩具区找到一辆小汽车“滴滴”小汽车穿过立交桥。

社工：“你完成了它们的拼接，车子可以通过这里了。”

小w：“会有好多车子。”跑到玩具区，拿来几辆小汽车。

社工：“好多车子通过这里。”

小w：“我喜欢小汽车，滴滴滴滴滴。”

社工：“小w,还有五分钟就要下课了。”小w专注的玩游戏。“时间到了。”

小w：“我还要玩。”

社工：“你喜欢游戏室，喜欢在这里玩，但是今天时间到了，我会为你准备好下次课的玩具。”

当儿童对情绪有所体验和理解的基础上，在游戏治疗室内儿童可以用语言或非语言的方式表达，这样是一种释放，特别是对一些不良情绪的释放^[71]。社工跟随案主小w游戏，适当的给予回应，承认他的情感。当小w感到自己是被理解、被接纳，在这样舒适的情境下他更愿意与社工交流，表达自己的感受。

社工：“小w,怎么哭了？”

奶奶：“在个训室，比赛输了哭了。”

社工：“你看起来很难过，小脸都哭花了擦一擦。我比赛输了也会难过，那我们再难过一会，就不哭了。”走到玩具区看玩具。

小w：“不哭了。”

社工：“不哭了，你可以选择你喜欢的玩具。”

小w：拿起动物立体拼图。

在日常学习和生活中，儿童可能常常产生各种不同的情绪，当这些情绪不断累积就可能导致儿童出现攻击、退缩、哭闹等行为来表达自己的不安，游戏治疗可以帮助

^[70] (美) Daniel S.Sweeney 著. 王晓波译. 儿童游戏治疗[M]. 北京:中国轻工业出版社, 2020(2021 重印):32-39.

^[71] 吕开新, 徐蕾, 杨赛男. 自闭症儿童情绪识别与表达的干预研究[J]. 现代特殊教育, 2020(04):64-66.

儿童将他经历的事件通过游戏玩出去^[72]。社工并未向案主的奶奶详细询问小w哭泣的原因，而是先接纳案主情绪，再通过游戏将其不良情绪宣泄出去。游戏过程中案主可以自主地表达情感，学会使用正确的方式宣泄不良情绪。当遇到首次接触的玩具时，案主没有因为操作不好游戏道具就直接发脾气，而是主动向社工寻求帮助。

服务总结：本阶段采用以儿童为中心的游戏疗法，案主小w自主决定游戏内容，在这样相对自由的情境下可以展现案主相对现实的生活情境，即是案主有时产生不同情绪，也可以在游戏过程中表达或宣泄出去。自闭症儿童有表达的需要，在游戏过程中加强知觉的体验，有利于将知觉体验记忆存于脑海中，这样可以促进自闭症儿童沟通交流能力^[73]。当案主获得肯定和鼓励就会产生情感认同，感受到自己是被理解与接纳的，这样就愿意与社工进行跟多交流。

第四阶段评估：

A 非口语社交互动	技能 是/否		类化 是/否	
社会性注意				
1、在叫他名字时，会停下/看人	是		是	
2、用东西引导时，会看向东西	是		是	
3、在一对一熟悉的活动中，注意力能维持多少分钟？	多余1分钟		是	
4、在一对一不熟悉活动中，注意力能维持多少分钟？	多余1分钟		是	
注意力分享				
1、能在人与玩具/物品之间，切换眼神	是			否
2、会使用玩具/物品来分享兴趣	是			否
3、能指向玩具/物品来分享兴趣	是			否
4、能在分享兴趣之前，先引人注意	是			否
互动时调控				
1、指物要求	是		是	
2、手势：推/拉/操纵某人要求东西	是		是	
3、结合眼神注视与手势来要求	是			否
4、能使用眼神凝视来维持互动		否		否
5、能重复自己的行为来维持互动	是		是	
6、能重复玩玩具来维持互动游戏	是		是	

^[72] 顾向红. 把焦虑玩出来：儿童焦虑情绪的游戏疗法[J]. 中小学心理健康教育, 2018(02):51-52.

^[73] 胡楠. 沙盘游戏对自闭症儿童攻击行为的干预研究[D]. 辽宁:沈阳师范大学, 2020.

基本游戏技能	1	2	3	4
关注讲话的人				√
关注音乐			√	
推、拉或者转动玩具			√	
叫出游戏中的玩具或者物品的名称		√		
说出身体部位名称			√	
玩简单的躲猫猫游戏（躲猫猫，或寻找玩具）				√
听从指令给或者拿玩具			√	
听从指令在地板或者桌子上把玩具排成一排			√	
听从指令把玩具从一个地方拿到另一个地方				√
单独地坐 5 分钟时间	√			
模仿手部动作			√	

注：1=没有出现该行为 2=需要很多帮助才能完成 3=需要少量帮助就可以完成 4=可以独立完成

综合分析小 w 与他人互动次数增加，对情绪的认知能力有所增强，通过引导可以说出不同的情绪，在游戏过程中能结合生活中的情景表达自己的情感，可以进行多轮对话语言表达能力增强，当出现不良情绪时能寻找宣泄玩具。同时案主有注意到游戏室人员的变化，并询问社工人员的去向。社会注意力方面，案主有基本的社会注意力，会主动与熟悉的人互动打招呼，部分技能可以类化到日常的人际交往中，跟周围其他的人偶尔有注意力分享。基本游戏技能方面，案主总得分 33 分，其中可以独立完成的游戏行为 3 项，需要少量帮助就可以完成的行为 6 项，需要很多帮助才能完成的行为 1 项，没有出现该行为 1 项。

4.1.5 第五阶段（19-24 次治疗）：增强互动亲近感，回应他人情感

服务目标：增强案主与家长、同伴的互动亲近感，并增强理解他人思想情感的能力。随着游戏次数的增加，儿童感觉到更多轻松、快乐，从而减少对外界人物的不适感，进而可以进行积极地探索，有利于其建立良好的人际关系^[74]。这样可以促进自闭症儿童人际知觉的发展，更好地接受、宣泄、理解人与人之间不同的情绪与行为。

介入时间：2021 年 9 月 1、3、6、8、10、13 日上午 9:00——9:30 分

游戏内容：案主自主选择了钓鱼游戏蜜蜂树、海盗船、分蔬菜水果、轨道小车、搭积木、送表情娃娃。

服务过程：（内容节选）

^[74] 刘桂萍. 沙盘游戏治疗技术对儿童孤独症交流能力及想象力的影响[J]. 中国妇幼保健研究, 2018(04): 399-402.

社工：“你在很认真的钓鱼。”

小w：站立起来微笑的蹦蹦跳跳。

社工：“你的盘子里有已经有很多鱼了。”

小w：“我要（钓）更多给小猴（他最喜欢的玩偶）。”

以儿童为本的游戏治疗是以儿童为中心引导其积极参与游戏，这样有利于儿童增强自信心，愿意与他人分享^[75]。轻松的游戏的环境中，案主将小猴玩偶作为重要他人将喜欢的玩具与他分享，案主通过自我知觉的发展促进了与他人的互动。社工为了加深案主的分享意识，同案主分享自己的获得的玩具，这样有利于增强彼此的互动亲密感，让案主体验到情感的回应。

社工：“滴滴滴，小汽车要开了，开去哪里。”

小w：“去公司。”

社工：“去公司做什么？”

小w：“接妈妈”一边说一边开车。

游戏治疗的治愈功能是听从儿童的指引，感受儿童的情感，这是一种经验的学习，帮助儿童认识自己和周围环境的重要渠道，为其与家人、同伴构建和谐关系^[76]。当案主对他的经历做出反应，这样知觉才能与现实结合。案主知觉到接妈妈下班妈妈会高兴；奶奶生气时会主动抱抱奶奶；爸爸吸烟案主会生气等。

服务总结：采用以儿童为中心的游戏治疗后，观察发现每次进入治疗室案主都会先到玩具区看一看，选一选，最后选择自己想玩的玩具。治疗师要善于观察儿童的行为和情绪，而不是急于纠正或训练，及时关注环境对儿童发展的影响，给予儿童充分游戏的机会和权利^[77]。案主连续参加形式多样的游戏使行为和意识逐渐一致，对自己和他人的不良行为逐渐消除，同时也越来越自信。

第五阶段评估：

A 非口语社交互动	技能 是/否		类化 是/否	
社会性注意				
1、在叫他名字时，会停下/看人	是		是	
2、用东西引导时，会看向东西	是		是	
3、在一对一熟悉的活动中，注意力能维持多少分钟？	多余 1 分钟		是	
4、在一对一不熟悉活动中，注意力能维持多少分钟？	多余 1 分钟		是	
注意力分享				

^[75]王浩宇,俞文洁,向思妤,王应富.儿童为本游戏治疗在治疗学龄初期儿童行为问题中的应用[J].特别健康,2020(03):216-218.

^[76]朱靓琳.关于儿童游戏治疗的论述[J].吉林省教育学院学报,2012(09):122-123.

^[77]陈莹.儿童中心游戏治疗行为问题的个案研究[J].幼儿教育研究,2022(01):43.

1、能在人与玩具/物品之间，切换眼神	是			否
2、会使用玩具/物品来分享兴趣	是			否
3、能指向玩具/物品来分享兴趣	是			否
4、能在分享兴趣之前，先引人注意	是			否
互动时调控				
1、指物要求	是		是	
2、手势：推/拉/操纵某人来要求东西	是		是	
3、结合眼神注视与手势来要求	是			否
4、能使用眼神凝视来维持互动		否		否
5、能重复自己的行为来维持互动	是		是	
6、能重复玩玩具来维持互动游戏	是		是	
基本游戏技能	1	2	3	4
关注讲话的人				√
关注音乐				√
推、拉或者转动玩具				√
叫出游戏中的玩具或者物品的名称			√	
说出身体部位名称			√	
玩简单的躲猫猫游戏（躲猫猫，或寻找玩具）				√
听从指令给或者拿玩具				√
听从指令在地板或者桌子上把玩具排成一排			√	
听从指令把玩具从一个地方拿到另一个地方				√
单独地坐 5 分钟时间	√			
模仿手部动作			√	

注：1=没有出现该行为 2=需要很多帮助才能完成 3=需要少量帮助就可以完成 4=可以独立完成

综合分析小 w 与他人互动次数增加，愿意与他人分享，在游戏过程中能结合生活中的情景表达自己的情感，可以与家人或熟悉的人亲近，当给予他拥抱他会回应拥抱，给予鼓励时偶尔可以用语言表达或者用肢体动作表达出很高兴。自闭症儿童无法独力发展出人际交往网络，无法感受到来自他人的人际吸引力、人际知觉能力，在已有人际关系中自闭症儿童较多处于被动地位自我知觉能力水平均较低，因此他（她）

们需要由一些人来帮助^[78]。游戏治疗的过程正是帮助案主建立人际交往的有效路径之一。最后治疗阶段,在社会注意力方面,案主的社会注意力有所提高会主动与熟悉的人互动打招呼,部分技能可以类化到日常的人际交往中,跟周围其他的人偶尔有注意力分享。在基本游戏技能方面,案主总得分37分,其中可以独立完成的游戏行为6项,需要少量帮助就可以完成的行为4项,需要很多帮助才能完成的行为0项,没有出现该行为1项。

4.2 结案与评估

评估是检验个案工作介入效果的重要环节,只有通过客观、全面的评估,才能够发现个案工作介入取得的成果和存在的不足,为日后个案工作介入活动的开展提供参考和借鉴,促进个案工作介入水平的提高。

通过对案主小w情况变化的直观感受,及家庭成员的信息反馈,在制定个案计划中的总目标及各分目标为基础对案主进行了效果评估。服务结束后,结合每个阶段的过程评估汇总(见表4.1),及社工结案前结合课堂观察记录和观察对案主小w行为和情感情况进行了自闭症儿童社交互动评测表和自闭症儿童情感表达测评表的评估(见表4.2,4.3),并根据家长所填写《社会交往能力》和《情绪和行为》量表做出评估结果(见表4.4),以此来判断最初服务目标的效果。

表 4.1 阶段介入活动记录汇总表

阶段	不良行为(咬手臂)	游戏技能得分
第一次阶段介入前	习惯性咬手臂(以每阶段最后一次服务计量)	21分
第一次阶段介入后	4	24分
第二次阶段介入后	0	25分
第三次阶段介入后	1	29分
第四次阶段介入后	0	33分
第五次阶段介入后	0	37分

注:习惯性咬手臂的次数是以每阶段最后一次服务出现的次数计算

表 4.2 自闭症儿童社交互动评测表

社交互动			
项目	是	需要帮助	否
与手偶娃娃做假想游戏	√		

^[78]王姣艳. 论自闭症个体人际交往支持网络的构建[J]. 中国特殊教育, 2008(11):31-35.

主动重复社交游戏	√		
主动与他人有社交沟通		√	
轮流等待玩玩具	√		
注意到他人表情	√		
保持眼神接触	√		
听音乐、声音有反应	√		
有困难向他人寻求帮助		√	
能回应他人		√	
对社交鼓励有反应	√		

表 4.3 自闭症儿童情感表达测评表

情感表达			
项目	是	需要帮助	否
用面部表情表达情感		√	
用身体语言表达情感		√	
恰当的情感		√	
恐惧的反应			√
合乎年龄的专注力	√		
自我改正			√
游戏持久性	√		
分享兴趣			√

表 4.4 《社会交往能力》和《情绪和行为》量表评估结果

社会交往能力					
项目	社会互动		语言沟通		刻板及重复行为
得分	8		7		2
总分	17		界限值为 15		正常
情绪和行为表现					
评估领域	情绪症状	品行问题	同伴问题	多动问题	亲社会行为
评估得分	1	2	7	2	5

边缘界值	4	3	6	3	5
异常值	5-10	4-10	7-10	4-10	6-10
评价	正常	正常	异常	正常	边缘
总分	17	界限值为 17，14-16 是边缘		评价结果：	异常

注：
1.社交互动：能否与朋友、家人友好的相处，能否进行兴趣、情绪或情感分享。
2.言语沟通：能否正常地进行来回谈话或有描述性动作。
3.刻板及重复行为：行为、兴趣或活动的模式是否会出现重复或受到限制。
4.情绪症状：情绪健康包括情绪反应的合理性和适应性，通过了解孩子的消极情绪出现的情况来评估孩子的情绪状态。
5.品行问题：孩子是否能够按照正确的或符合社会规范的原则去行动，这里的品行是一种能力素质，不含有道德评价色彩。
6.同伴问题：孩子与同龄孩子的交往情况，是儿童社会能力发展的一个重要方面，可以通过交友、同伴关系等方面体现出来。
7.多动问题：孩子无法集中注意力，行为多动、冲动，而且超出了一般意义上的活泼好动，通常情况下多动会给孩子的学习、生活等方面带来困扰。
8.亲社会行为：通常指真诚、友爱、善良等亲社会里面的内容，是个人心理健康的重要方面。

由表 4.1、4.2、4.3、4.4 可知, 案主社会互动、情感表达得到了显著改善, 并且减少了不良行为, 最终可以通过游戏宣泄不良情绪。案主与他人目光交流的次数比之前多了。案主和同伴一起玩, 也能在家长的提醒下去拉小朋友的手和等待小朋友, 并不是像先前一样, 没有反应, 这个变化是非常大的。家长反馈的信息是在家的话变得多起来, 有时候会跟妈妈断断续续地讲一些生活中发生的事情, 与家人的亲密感增强。观察案主的在生活中也不再咬手臂。总体来说, 案主人际知觉能力提升, 专注力、自我控制力增强, 社会互动能力得到提升。

由表 4.4 的评估结果, 给出案主及家人几点建议。在社会互动中, 日常中多与案主互动交流, 提供给案主更多的表达机会, 有助于锻炼案主的语言沟通与交流能力, 也有助于培养家人之间的感情。在言语沟通中, 给予案主明确的要求和指示, 而不是单纯的要求。在刻板及重复行为方面, 应采用积极行为支持, 使用合适的行为代替不良行为。在情绪和行为方面, 案主存有轻度的情绪和行为问题, 主要表现为同伴问题和亲社会行为, 建立继续进行游戏治疗, 可以选择团体游戏治疗提升案主的人际交往能力, 使案主更好的适应社会环境。

第5章 总结与反思

5.1 游戏治疗介入自闭症儿童的总结

从社会工作视角介入自闭症儿童的治疗，即关注自闭症儿童个人能力的发展，也关注自闭症儿童未来在现实环境中的适应性。依据“人在情境中”的专业理念，在游戏治疗过程中提供相对真实的社交环境让他（她）们可以有效地融入到现实的社会环境中，为他（她）们成长过程中出现的困境提供有效的解决途径。

依据案主的现实情况采用个案介入的方式为其制定了个性化的服务方案，并且以人际知觉这一视角介入自闭症儿童的社交问题，有效地改善了案主的人际互动能力。人际知觉是儿童一切社会互动的前提，其发展即受到自身能力因素的影响，也受到外部环境因素的影响。游戏治疗一方面促进自闭症儿童的自身能力的提升，另一方面给予他（她）们提供一个友善的治疗环境，使其能更好的适应外部环境。有些人认为自闭症儿童生活在自己的世界之中，似乎对这个世界漠不关心，其实可能是由于人际知觉的缺失、语言方面的障碍缺少与外界沟通交流的媒介，导致他（她）们无法向正常儿童一样与外界进行沟通。因此，通过游戏治疗可以提高自闭症儿童的人际知觉能力，增强他（她）们的社会性注意，让其可以使用语言或是非语言方式表达自己的需求，并且可以与他人建立亲密关系。

5.2 游戏治疗介入自闭症儿童的建议

首先，做好服务记录和服务评估。每次游戏治疗结束后要及时记录并分析总结干预效果，特别是关注案主第一次改变的情况，每阶段评估后要及时调整游戏内容采用适合自闭症儿童人际知觉发展的游戏，使其更好的完成预期目标。

其次，以恰当的游戏治疗方法开展服务。依据自闭症儿童个体的差异性，构建完整的游戏治疗体系对其进行长期干预，循序渐进，这样不仅有利于自闭症儿童的注意力和人际交往能力的发展，而且有利于他（她）们建立自信心。

再次，尊重和接纳每一位自闭症儿童。自闭症儿童存有很多不同的问题，包括多动、咬东西、摔东西，甚至有攻击行为等，当他（她）们最初在陌生的环境中时会更加敏感。因此，在治疗室内他（她）们更需要尊重和接纳，社工要用包容、积极的心态真诚地对待每一位自闭症儿童，以平等的身份与其互动。

最后，加强干预治疗的宣传力度。倡议全社会各界人士给予自闭症儿童更多的帮助与支持，为自闭症儿童建立友善的社会环境，包括友善的治疗环境、友善的社区环境、友善的学校环境等。同时，建议帮助其寻求一些政策支持，缓解其家庭压力。

5.3 本次介入的不足与局限

5.3.1 个案数量不足

自闭症儿童个体差异性较大，可能在每项能力上自闭症儿童都有不同的差异，本研究以个案的方式介入，接受治疗的案主在智力和语言表达方面能力良好，因此本研究虽然在研究结果上是有效的，但是缺少研究数量，外部推广程度较低。

5.3.2 评估方式单一

由于案主的年龄较小无法完成评估问卷，因此主要通过社工的观察和家长的反馈进行了间接评估，这样的评估方式可能受到评估者主观因素的影响，但案主的情绪和行为、人际互动方面均有所改善，说明主观测量评估方法与客观测量评估方法在评定自闭症儿童人际知觉问题上有较高的一致性，但总体来说评估方式比较单一。

5.3.3 家庭治疗实行困难

家庭是案主重要的生活场所，案主会受到家庭中各个成员的影响。在与案主家人沟通时发现案主奶奶对小 w 十分严格；案主妈妈比较溺爱小 w；案主爸爸经常忽略小 w。当遇到关于小 w 的问题时，家人的意见经常是不一致的，甚至案主奶奶和妈妈经常出现吵架，这样会对小 w 造成一定的压力和挫折。社工建议案主的妈妈和奶奶接受相关的心理咨询，这样即有利于促进家庭关系，也有利于为小 w 提供良好的家庭照顾。但由于观念、时间、经济等方面因素的影响，案主的家人不接受家庭治疗。

参考文献

- [1] 刘春玲,江琴娣.特殊教育概论[M].上海:华东师范大学出版社,2015.
- [2] 陈昕惠.3-6岁自闭症谱系障碍儿童社会情绪能力及其影响因素研究[D].上海:华东师范大学,2019.
- [3] 郭丹,赵幸福,袁国祯.人际知觉研究进展[J].中国健康心理学杂志,2017(09):1426-1430.
- [4] Smith E R,Collins E C.Contextualization person perception:distributed social cognition.[J]. Psychological Review,2009,116(116):343.
- [5] (美)卡迈克尔著.王瑾译.游戏治疗入门[M].北京:高等教育出版社,2007.
- [6] 迪伊.C.雷著.雷秀雅,李璐译.高级游戏治疗[M].重庆:重庆大学出版社,2017.
- [7] 刘全礼.残章儿童的早期干预概论[M].天津:天津教育出版社,2007.
- [8] 华红琴,曹炎.信念、沟通与连结:自闭症儿童家庭抗逆力生成研究[J].社会工作,2019(06):27-40.
- [9] 李楠楠,曹晓君.自闭症谱系障碍儿童社交焦虑的影响因素及干预疗法[J].现代特殊教育,2019(12):72-77.
- [10] 金碧华,杨佳楠.自闭症儿童融合教育中社会工作介入研究[J].前沿,2018(06):92-95.
- [11] 咎飞,谢奥琳.自闭症儿童行为功能评估的个案分析[J].中国特殊教育,2007(05):62-67.
- [12] 李芳.自闭症谱系障碍儿童团体社交游戏干预[M].北京:北京大学出版社,2020(04):21-25.
- [13] 刘潇雨.中国自闭症儿童家长教育服务模式探析[J].中国特殊教育,2016(01):36-42.
- [14] 毛婕妤,马伟娜.自闭症儿童社会技能干预的研究综述[J].中国人民大学教育学报,2019(09):170-180.
- [15] 王永固,张庆,黄智慧,许丹.社会故事法在孤独症儿童社交障碍干预中的应用[J].中国特殊教育,2015(04):45-50.
- [16] 王智,田婧,朱紫桥,唐辉一,倪磊.关键反应训练对学龄前自闭症儿童社交领域的个案研究[J].河北能源职业技术学院学报,2019(06):21-25.
- [17] 符东梅.同伴介入法对学前自闭症儿童社交技能的干预研究[D].重庆:重庆师范大学,2015.
- [18] 吴静.录像示范法应用于自闭症儿童社会互动行为的干预有效性研究[D].上海:华东师范大学,2014.
- [19] 王永固,黄碧玉,李晓娟,王会军.自闭症儿童社交机器人干预研究述评与展望[J].中国特殊教育,2018(01):32-38.
- [20] 曹漱芹,宋璐伶.乐高治疗提升自闭症儿童社交能力的研究综述[J].现代特殊教育,2017(07):48-54.

- [21] 徐勤帅,高麦玲,陈建军.游戏治疗应用于自闭症儿童干预的研究进展[J].现代特殊教育,2019(08):53-58.
- [22] Gray C A, Garand J D. Social Stories: Improving Response of Students with Autism with Accurate Social Information.[J].Focus on Autistic Behavior,1993,8(1):1—2.
- [23] Swaggart B,Gagnon E,Bock S J,et al. Using Social Stories to Teach Social and Behavioral Skills to Children with Autism.[J].Focus on Autism & Other Developmental Disabilities,1995,10(1):1—16.
- [24] Sansosti F J,Powellsmith K A. Using Computer-presented Social Stories and Video Models to Increase the Social Communication Skills of Children with High-Functioning Autism Spectrum Disorders.[J].Journal of Positive Behavior Interventions,2008,10(3):62-178.
- [25] 王颖.自闭症儿童社交技能干预综述[J].绥化学院学报,2015(04):89-95.
- [26] Bozkus Genc G,Vuran S,Examination of Studies Targeting Social Skills with Pivotal Response Treatment.[J].Kuram Ve Uygulamada Egitim Bilimleri,2013,13(3):1730-1742.
- [27] Heather B H.Peer-Mediated Interventions to Facilitate Social Interaction for Children With Autism.[C].American Psychological Association,Convention Presentation,2006.
- [28] Sani-Bozkurt S,Ozen A.Effectiveness and Efficiency of Peer and Adult Models Used in Video Modeling in Teaching Pretend Play Skills to Children with Autism Spectrum Disorder.[J].Education & Training in Autism & Development Disabilities,2015,50(1):71-83.
- [29] Nurgul Akmanoglu,Effectiveness of Teaching Naming Facial Expression to Children with Autism Via Video Modeling.[J].Educational Science:Theory & Practice.2015,(15)2:519-539.
- [30] Guli L A,Semrud-Clikeman M,Lerner M D ,et al.Social Competence Intervention Program(SCIP):A pilot study of a creative drama program for youth with social difficulties.[J].The Arts in Psychotherapy,2013,40(1):37-44.
- [31] 毛婕妤,马伟娜.自闭症儿童社会技能干预的研究综述[J].中国人民大学教育学报,2019(09):170-180.
- [32] Bekele E,Zhi Zheng,Swanson A,et al.Under-standing How Adolescents with Autism Respond to Facial Expressions in Virtual Reality Environments.[J].IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics,2013,19(4):711-720.
- [33] 杜晓新.医教结合:特殊教育机构的双重任务[J].中国社会科学学报,2012(06):2-5.
- [34] 韩刚跃.自闭症儿童的家庭教育康复[J].内蒙古医学杂志,2012(08):15-17.

- [35] 杨广学,吕梦.美国自闭症专业服务机构运作模式考察[J].中国特殊教育,2010(08):37-41.
- [36] 杨洁希.英国自闭症儿童的教育现状、挑战及启示[J].中国特殊教育,2014(10):28-34.
- [37] 胡务,彭媛,王双.美国自闭症儿童的康复与社会保障[J].中国社会保障,2021(05):46-47.
- [38] 李诺, 王晓震, 董尚胜. 基于 C-PEP-3 评估的 IEP 教育对孤独症谱系障碍临床疗效研究[J]. 现代医药卫生, 2021 (04) :1096-1097.
- [39] 黄玉莲,岑慧红等.舒茨三维人际关系理论在护患沟通中的应用[J].护理研究,2012(11):3049-3050.
- [40] 李晶.情绪认知理论的寓身进路[D].太原:山西大学,2015.
- [41] 迪伊.C.雷著.雷秀雅,李璐译.高级游戏治疗[M].重庆:重庆大学出版社,2017.
- [42] (美)兰德雷斯著.雷秀雅,葛高飞译.游戏治疗[M].重庆:重庆大学出版社,2013(08,2020 重印).
- [43] 陈洁琼.儿童焦虑情绪症状的影响原因及干预研究[D].甘肃:兰州大学,2012.
- [44] 樊丽芬.游戏治疗在孤残儿童中的实践应用[J].社会福利,2021(03):46.
- [45] 咎飞,谢奥琳.自闭症儿童行为功能评估的个案分析[J].中国特殊教,2007(08):62-67.
- [46] 王广帅.面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D].广州:广州大学,2016.
- [47] 王振洲.知觉 - 动作训练提升自闭症儿童学校适应能力个案研究[J].绥化学报,2017(07):86-91.
- [48] (美)Maria Giordano,Garry Landreth ,Leslie Jones 著.刘冠宇,曾庆烽译.如何建立游戏治疗关系:游戏治疗实用手册[M].北京:中国轻工业出版社,2020.
- [49] 王广帅.面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D].广州:广州大学,2016.
- [50] 姚春晖.自闭症儿童康复的社会工作干预[D].江苏:苏州大学,2016.
- [51] K.A.Quill.杨宗仁,等译.做·看·听·说:自闭症儿童社会与沟通技能介入手册[M].台北:心理出版社,2013.
- [52] 李静郢,孙玉梅.自闭症儿童共同注意早期干预研究综述[J].中国特殊教,2017(06):49-55.
- [53] 胡妍妍.自闭症儿童面部表情识别能力干预个案研究[J].现代特殊教育,2017(11):66-68.
- [54] 兰继军,赵骁骁,范嘉欣.自闭症儿童面孔觉察与面部表情加工的眼动研究[J].昆明学院学报,2017(05):43-47.
- [55] 刘理阳,莫书亮,梁良,闵圆圆.孤独症谱系障碍儿童面部表情识别障碍及临床干预[J].中国特色教育,2014(02):41-48.
- [56] Chawarska K,Volkmar F,Klin A.Limited attentional bias for faces in toddlers with autism

- m spectrum disorders.[J]. Archives of General Psychiatry,2010,67(2):178.
- [57] 黄辛隐,徐小翠.教师情绪反馈对孤独症儿童训练影响的个案报告[J].中国特色教育,2009(08):44-49.
- [58] 霍文瑶,刘艳虹,胡晓毅.自闭症儿童面部表情识别的干预研究[J].中国特殊教育,2016(07):52-58.
- [59] 郭文斌.自闭症谱系障碍儿童面部表情识别的实验研究[D].上海:华东师范大学,2013.
- [60] 郭鹏.自闭症谱系障碍儿童基本情绪识别缺陷:主观体验弱还是表达不能?[D].浙江:杭州师范大学,2020.
- [61] 李淼云,宋乃庆,盛雅琦.“因班施教”:课堂人际知觉对学生学习兴趣影响的多水平分析[J].华东师范大学学报(教育科学版),2019(04):94-103.
- [62] 冯雪,薛小迪,蔡曙山.特质度:人际知觉过程中的归纳推理[J].学术界,2016(01):110-115.
- [63] 王振洲.知觉-动作训练提升自闭症儿童学校适应能力个案研究[J].绥化学院学报,2017(07):86-90.
- [64] 王广帅.面向自闭症谱系障碍儿童的教育游戏研究[D].广州:广州大学,2016.
- [65] 石利娟,欧建君,罗学荣.孤独症谱系障碍眼动研究的新进展[J].中国临床心理学杂志,2013(05):735-738.
- [66] 俞国良,王拥军.构建和谐人际关系:基于人际知觉偏差的视角[J].黑龙江社会科学,2012(03):85-87.
- [67] 胡晓毅,陈婷婷,郑群山.运用结构化游戏干预学前孤独症儿童共同注意的个案研究[J].现代特殊教育,2016(09):49-55.
- [68] 焦青,曾箴.自闭症儿童心理理论能力中的情绪理解[J].中国特殊教育,2005(03):58-62.
- [69] 王丽燕.“以儿童为中心游戏治疗”对促进幼儿心理健康的启示[J].早期教育(版),2011(12):9-11.
- [70] (美)Daniel S,Sweeney 著.王晓波译.儿童游戏治疗[M].北京:中国轻工业出版社,2020(2021 重印).
- [71] 吕开新,徐蕾,杨赛男.自闭症儿童情绪识别与表达的干预研究[J].现代特殊教育,2020(04):64-66.
- [72] 顾向红.把焦虑玩出来:儿童焦虑情绪的游戏疗法[J].中小学心理健康教育,2018(02):51-52.
- [73] 胡楠.沙盘游戏对自闭症儿童攻击行为的干预研究[D].辽宁:沈阳师范大学,2020.
- [74] 刘桂萍.沙盘游戏治疗技术对儿童孤独症交流能力及想象力的影响[J].中国妇幼健

- 康研究,2018(04):399-402.
- [75] 王浩宇,俞文洁,向思妤,王应富.儿童为本游戏治疗在治疗学龄初期儿童行为问题中的应用[J].特别健康,2020(03):216-218.
- [76] 朱靓琳.关于儿童游戏治疗的论述[J].吉林省教育学院学报,2012(09):122-123.
- [77] 陈莹.儿童中心游戏治疗行为问题的个案研究[J].幼儿教育研究,2022(01):41-44.
- [78] 王姣艳.论自闭症个体人际交往支持网络的构建[J].中国特殊教育,2008(11):31-35.

致 谢

天下事有难易乎？为之，则难者亦易矣；不为，则易者亦难矣。求学路上，收获良多。不仅收获了专业知识，更多的是在研究立意和工作质量上的不断探索与创新，对我而言虽然是极大的挑战，但是却发现许多事情只要坚持去做，总会得到一个可期待的结果。

回望来路，遇良师，人生至幸。首先，感谢各位专业课老师为我授业解惑。其次，特别感谢我的导师马志强老师，马老师最先教会我要在学术上“专注”，博学固然好，但最可贵的是专注于某一个领域，孜孜不倦的研究。在研究工作中，马老师鼓励我在学业上多读文献，多读书，多交流，不断拓展自己的视野。在撰写论文期间，马老师包容开放，独具匠心，循循善诱，谆谆教导，让我根据自己的兴趣选择研究课题。最后，感谢长春工业大学为我们提供一个舒适的学习与生活环境。

未来的路，我亦不忘初心，砥砺前行！！

作者简介

张良月，女，1987年1月出生，汉族

工作单位：长春工业大学

攻读硕士学位期间研究成果

一、发表论文:

- [1] 马志强, 张良月. 农村邻里低偿照护贫弱老人的发生机制探析——基于长春市 T 村的考察[J]. 理论建设, 2021(08):97-104.
- [2] 张良月. 医务社工介入 2-6 岁语言发育迟缓儿童的探索[N]. 山西科技报, 2021,7.