

心棧家園— 瑪莉歐大冒險



社工三 兒童少年保護方案

406340197 楊茵琿 406340290 陳子玲

406340343 吳靜婷 406340604 溫雅琴

406340795 蘇彥榛

目錄



- 機構介紹
 - 機構孩童需求
 - 方案簡介
 - 方案執行與檢討
 - 機構回饋與收穫
-



機構介紹

機構介紹

機構名稱：心棧家園



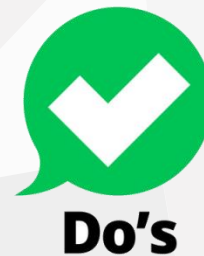
財團法人忠義社會福利事業基金會
Chung Yi Social Welfare Foundation

服務對象：協助12至18歲失親無依、受虐或原生家庭遭遇重大變故（父母罹患重病、入獄服刑、經濟貧困等），經評估需進行安置輔導照顧之少年。



服務內容：

- (1) 生活照顧
- (2) 就業/就學輔導
- (3) 醫療照顧
- (4) 資源連結
- (5) 心理輔導



Do's



機構 孩童需求

機構孩童需求

自我價值



難置兒個案

1

2

網路議題

人際/親密關係

3

4

中輟



方案簡介

方案簡介

團體名稱	瑪莉歐歷險記
團體對象	心棧家園 國中生7名 (男生3名 , 女生4名)
團體總目標	<ol style="list-style-type: none">1. 利用活動使成員更認識自己 , 並正向給予成員肯定。2. 使成員了解人際間互動及肢體的界線。3. 透過活動使成員了解親密關係相關知識。4. 使成員學習愛人以及被愛。
團體活動地點	心棧家園 多功能教室
團體活動次數	共4次 , 每次120分鐘。
評估方式	在每次活動結束後 , 發放回饋單給學員填寫。

活動領導人員

	領導者	協同領導者
12/01 第一次活動	楊茵琹	蘇彥榛
12/07 第二次活動	陳子玲	楊茵琹
12/15 第三次活動	蘇彥榛	溫雅琴
12/22 第四次活動	溫雅琴	吳靜婷



方案執行 與檢討

第一次活動目標



- 讓成員及工作者間彼此認識。
- 藉由遊戲讓成員自我探索，使成員對自己有更多的認識。

第一次活動

自我介紹

1. 自我介紹、解說團體目標及內容。
2. 介紹基本的團體規範，討論增加的規範。



打擊魔鬼來囉

1. 製作名牌。
2. 所有成員圍成一圈自我介紹。
3. 選出一個鬼站到中間，由領導者首先喊出一個名字，被喊到名字者需再喊別人的名字，被鬼擊中者則成為鬼。



第一次活動



周哈里窗

1. 成員在學習單上寫下自己的特質。
2. 讓成員填寫其他成員的特質。
3. 將自己寫的特質與他人的做比對，再填入學習單中。
4. 團體討論與分享。



過程中的困難

1

團體動力問題：
在活動分組時，
有成員因不滿意
分組結果情緒崩
潰。

不強制分組，待成員
冷靜下來再加入團體。

2

時間掌控：
時間規劃與實際
狀況有出入，導
致有活動沒有執
行到。

完整結束在進行中的
活動。

3

言語霸凌：
活動過程中成員
之間產生衝突，
言語使用上較為
強烈。

領導者適時介入團體，
制止成員。

第二次活動目標



- 透過講授、遊戲、影片提升成員的自信心。
- 讓成員學會接納真實自我。
- 讓成員理解自己身上擁有的特點。

第二次活動

上週回顧

1. 回顧上週活動內容。
2. 預告本次活動內容。

讓我成為我自己

1. 畫出自己的樣子。
2. 別人畫出自己。
3. 說想要有哪些改變，以及為什麼想改變。



第二次活動

上週回顧

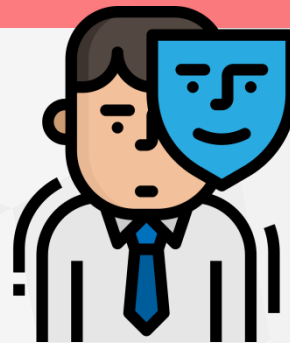
1. 回顧上週活動內容。
2. 預告本次活動內容。

讓我成為我自己

1. 畫出自己的樣子。
2. 別人畫出自己。
3. 說想要有哪些改變，以及為什麼想改變。

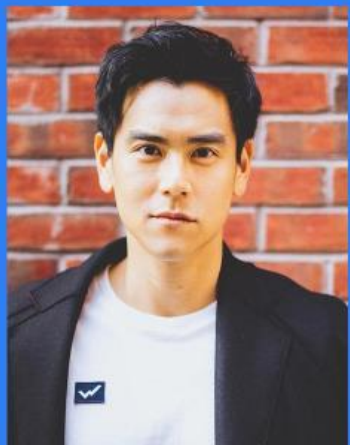


第二次活動



What is 外表？

桌遊：打光94狂



雙眼皮



單眼皮



1. 什麼是好看的外表？(胖瘦、皮膚黑白對比的ppt)
2. 舉明星的例子：渡邊直美、胖艾咪、蔡依林、家家。(聽音樂猜藝人)

1. 介紹桌遊、講解規則。
2. 進行遊戲。

第二次活動



What is 外表？

1. 什麼是好看的外表？(胖瘦、皮膚黑白對比的ppt)
2. 舉明星的例子：渡邊直美、胖艾咪、蔡依林、家家。(聽音樂猜藝人)

桌遊：打光94狂

1. 介紹桌遊、講解規則。
2. 進行遊戲。

第二次活動



過程中的困難

1

成員自我意識：
有成員只想畫自己
想畫的，不想
參與活動

工作人員單獨陪伴此
成員，給予正向評價、
積極鼓勵他參加活動。

2

情緒問題：
此遊戲玩法含有
肢體接觸的動作，
成員玩到情緒爆
發。

工作人員將情緒不穩成員
拉出團體外，單獨陪伴及
立即性溝通，並安撫情緒。

3

衝突後的團體：
有理解能力較弱、
反應較慢的成員，
加上發生後氣氛
尷尬，難以活絡
整個氣氛

另一組的成員開口邀請
併組，成功緩和團體氣
氛，遊戲順利進行。

第三次活動目標



- 讓成員了解你訊息、我訊息。
- 讓成員學習如何有效傾聽與溝通。

第三次活動

上週回顧

1. 回顧上周內容

一起來溝通

1. 你說我畫
2. 你訊息與我訊息



第三次活動



第三次活動



嗚嗚嗚建築師

1. 介紹溝通桌遊
2. 討論內容



第三次活動



過程中的困難

1

桌遊遊戲：
對於心智年齡相
對較低的學生
比較難以理解

請組員在旁提供協助
，指導成員進行。

2

活動中發生的口
角、情緒問題

領導者隨時注意成員情
況，適時介入與制止。

3

看到PPT就會覺得
在上課，會覺得很
無聊

領導者不要照本宣科
用活潑的方式帶活動。

第四次活動目標



- 學習如何愛人，以及了解被愛的感受。
- 藉由他人的回饋讓成員了解個人優點。
- 透過活動使成員擁有正向的感受。
- 對整個方案做回饋、統整、總結。

第四次活動

愛之語

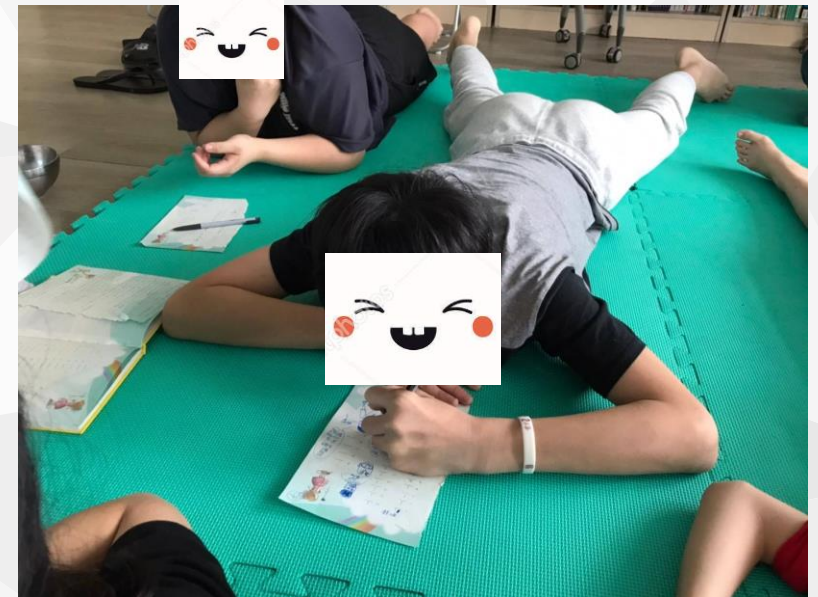
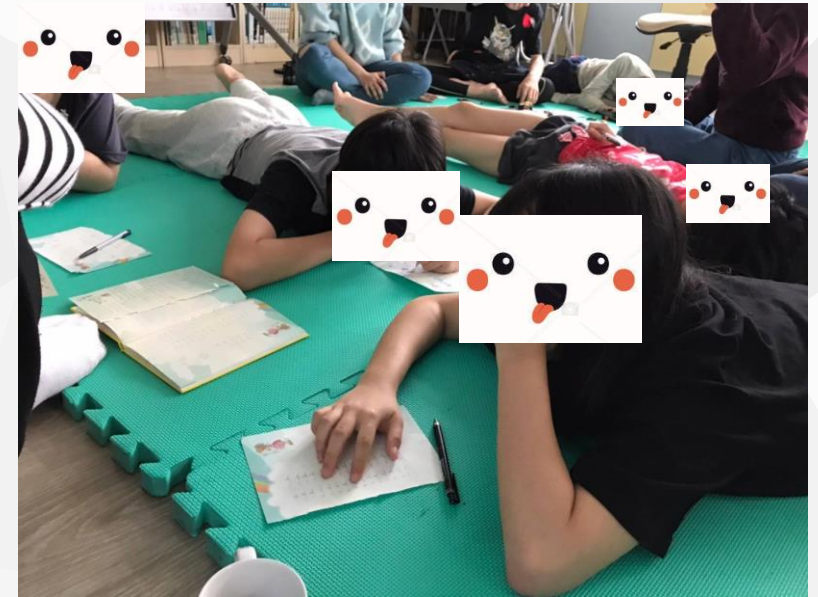
1. 發紙讓成員填寫、統計答案，分析自己屬於哪一型。
2. 放PPT與成員討論，讓成員理解每一型的特質。

發現你的愛之語—愛的語言評量檢測

這個測驗包括三十道題目，每一道題目都有兩句話，請仔細閱讀這兩句話，從其中圈選出最能反映你想法的句子。有些題目可能兩個句子你都想選，不過還是請你只選一個，以便測出更精確的結果。

句子中常會出現「在我心目中有特殊地位的人」和「所愛的人」。一提到愛和愛的語言，我們就會聯想到戀愛。然而，在不同的場合和關係上，我們一樣會表達愛和喜好。當你在做這項測驗，心裡要想著與你最親近的人：男女朋友、華友、父母、家人、同事等等。

1. 我喜歡收到寫滿讚美與肯定的小紙條 A 我喜歡被擁抱的感覺 E
2. 我喜歡和我心目中佔有特殊地位的人相處 B 每當有人給我實際的幫助，我就會覺得他是愛我的 D
3. 我喜歡收到禮物 C 我有空就喜歡去探訪朋友和所愛的人 B
4. 有人幫我做事，我就會覺得被愛 D 有人碰觸我的身體，我就會覺得被愛 E
5. 當我所愛、所景仰的人摸著我的肩膀，我就會有被愛的感覺 E 當我所愛、所景仰的人送我禮物，我就會有被愛的感覺 C
6. 我喜歡和朋友或所愛的人到處走走 B 我喜歡和我心目中占有特殊地位的人擊掌或牽手 E
7. 愛的具體象徵（禮物）對我很重要 C 受到別人的肯定讓我有被愛的感覺 B
8. 我喜歡和我所喜歡的人談話長談 E 我喜歡聽到別人說我很漂亮、很迷人或很有氣質 A
9. 我喜歡和好友及所愛的人在一起 B 我喜歡收到朋友或所愛的人贈送的禮物 C
10. 我喜歡聽到別人讚納我的話 A 如果有人幫我的忙，我會知道他是愛我的 D
11. 我喜歡和朋友或所愛的人一起做同一件事 B 我喜歡聽到別人對我說友善的話 A
12. 別人的表現要比他的言語更能感動我 D 被擁抱讓我覺得與對方很親近，也覺得自己很重要 E
13. 我珍惜別人的讚美，儘量避免受到批評 A 送我許多小禮物要比送我一份大禮物更能感動我 C
14. 當我和人聊天或一起做著事時，我會覺得與他很親近 B 朋友或所愛的人若常常與我有身體的接觸，我會覺得與他很親近 E
15. 我喜歡聽到別人稱讚我的成就 A 當別人勉強自己為我做一件事，我會覺得他很愛我 D
16. 我喜歡朋友或所愛的人走過我身邊時，故意用身體碰我的感覺 E 我喜歡別人聽我說話，而且表現出興趣十足的樣子 B
17. 當朋友或所愛的人幫助我完成工作，我會覺得被愛 D 我喜歡收到朋友或所愛的人送的禮物 C



第四次活動



結業式

1. 回顧前三次活動及照片。
2. 播放音樂活絡氣氛。
3. 成員分享對於活動的感想及寫小卡給予回饋。
4. 拍大合照。

過程中的困難

1

園生能力差距：
雖然成員皆為國中生，但需考慮特殊成員之配合狀況。

改變活動形式，並分配人力指導成員操作。

2

與園生的界線：
園生想與我們交換聯絡方式，希望維持關係。

與園生說明緣由，使其了解專業關係規範。

3

如何結束關係：
園生不斷提到希望繼續到機構帶活動，不捨方案結束。

拉長與園生道別的時間，完整結束方案。



機構回饋 與收穫

機構回饋

優點

- 事先至機構了解、認識
- 了解機構孩童之需求，評估後設計方案
- 即時修改方案內容
- 於活動結束後，與機構檢討與討論當次活動狀況
- 優勢→帶領風格很活潑

缺點

- 因時間上有所限制，未能事先提供資料，了解成員狀況及團體。

機構回饋



兒少特殊議題

- 進入機構定位→實習生
- 兒少安置機構因具保護性，需事先填寫同意書
- 機構內孩童手機使用界線
- 與敏感個案的接觸須有所注意
- 了解兒少安置機構的孩童呈現類型，個人情緒及行為表現的反應。

收穫

