

<<团体心理游戏设计与案例>>

图书基本信息

书名：<<团体心理游戏设计与案例>>

13位ISBN编号：9787537948227

10位ISBN编号：7537948224

出版时间：2010-9

出版时间：希望

作者：鞠瑞利

页数：303

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<团体心理游戏设计与案例>>

前言

《学校团体心理游戏教程与案例》2006年3月出版至今，受到了许多心理健康教育工作者、中小学班主任以及团队干部等广大教育工作者的欢迎，现已经印刷了8次，印数接近3万册。

这个数字让我们感到欣慰，感谢广大读者对我们的厚爱与信任。

2002年11月，我校被确定为孙时进教授主持的教育部“十五”重点课题“团体心理辅导理论的应用与推广”的实验基地。

借此契机，我校不仅在学生团体心理训练方面开展了大量的研究与实践，同时在教师团体心理培训方面也进行了积极的尝试与探索。

从2003年1月至今将近7年的时间内，学校先后开办“教师心理成长工作坊”团体心理培训班9期，其中初级班7期，中级班2期，参加培训并获得结业的教师近300人次。

“教师心理成长工作坊”团体心理培训以轻松的游戏体验，引出教师深层的感悟，不仅改变了教育教学理念，改变了师生沟通技巧，改变了情绪调控能力，也改变了对人对己的态度，获得了真实的心灵成长。

我校的“教师心理成长工作坊”团体心理培训不仅受到校内教师的欢迎和喜爱，也受到了上海市乃至全国的心理专家和教育同行的认可与肯定，产生了比较广泛的社会影响。

随着越来越多的学校对教师心理健康的重视，为教师提供团体心理辅导培训的需求也越来越强烈，但许多学校苦于培训教材的缺乏而无法有效开展活动。

实际上，《学校团体心理游戏教程与案例》这本书提供的心理游戏不仅适用于学生团体心理训练，也同样适用于教师的团体心理辅导培训。

当然，由于学生与教师在人生阅历和感悟水平方面存在着差异，他们在团体心理游戏结束后的体验感悟和收获往往有很大的不同。

为了能够给更多学校开展教师团体心理培训提供一定的借鉴和参考，我们对本书进行了修订。

一方面，在原书的内容框架大致不变的基础上，单独添加了一节详细介绍我校开展教师团体心理培训的具体操作流程和注意事项；另外在每个游戏的最后，除了保持原来的学生感言外，还增加了教师在团体心理辅导游戏结束后的收获和感言。

目前，团体心理辅导已经成为学校开展心理健康教育的一种有效途径，团体心理游戏也受到越来越多的教育工作者的重视与喜爱。

我们今后将一如既往地和学生和教师团体心理辅导实践领域不断探索，创新实践，为本书内容的丰富和完善进一步积累资料，总结经验，同时也希望广大同行或读者在使用本书的过程中给我们提出宝贵的意见和建议。

感谢希望出版社的申月华编辑，是她们的热情相约和辛勤劳动让这本书得已出版！

杨敏毅鞠瑞利 2010年2月

<<团体心理游戏设计与案例>>

内容概要

游戏是一种最能启发个性、自我创造的教育方式。

团体心理游戏活动充分运用“教育无痕”的理念，使参与者轻松地参与体验、深层地反思与感悟、真实地收获与成长。

这本具有针对性、指导性、操作性的心理健康教育用书，不仅适用于学生团体心理训练，同样适用于教师的团体心理辅导培训，也可以广泛用于部队、机关、企业、社区等单位开展团体心理活动。

<<团体心理游戏设计与案例>>

书籍目录

一 相亲相爱的一家人——环境适应篇
有缘相识寻人行动
个性名片
松鼠搬家
多元排队
放松游戏
蜈蚣翻身
寻找归属
二 放我的真心在你手心——沟通交往篇
变形虫
我说你画
盲人旅行
最佳配图
我说你剪
风雨同行
找领袖
人体拷贝
三 众人划桨开大船——竞争合作篇
啄木鸟
行动广告设计
圈之魅力
解开心结
同舟共济
造房子
巧渡小河
穿越沼泽地
四 识得庐山真面目——自我意识篇
画自画像
百花园
音乐与意象
我要留舍
最爱价值
拍卖背后
留言搜索
目标
五 一切皆有可能——创新实践篇
卖梳子
遵从指导
心中的塔
传球夺秒
六 坚持就是胜利——意志责任篇
七 做智慧的学习者——学习管理篇
八 聆听心灵的声音——心灵成长篇
附：上海市七宝中学“教师心理成长工作坊”教师团体心理培训介绍

<<团体心理游戏设计与案例>>

章节摘录

“寻人信息卡”中设计的信息，有些是通过观察就能找到当事人的，如：戴眼镜、穿黑色袜子。

有的需要简单交流后确认的，如：穿36码的鞋、身高175厘米、有白发。

更多是需要做深入交谈才能获得的信息，如：喜欢听古典音乐、为贫困学生捐过钱物、未来理想当医生、有住院开刀的经历。

主持人根据学生获得的签名情况，可以了解其交流的深度与广度。

在提问签名者的同时，可以进一步确认其交流获取信息的正确性和技巧能力。

运用“寻人信息卡”去完成“签名”任务，是比较单一的交流，即我与你。

最后把具有同一特征的所有同学集中在一起进行相互交流时，是比较广泛的交流，即我与你们。

共同的特征、共同的爱好把大家联系在一起，在群体的交流中体验了快乐。

活动实录 经过半个学期相处的高一同学，彼此间虽有一点了解，不仅能叫出对方的名字，还了解其学习、交往的状态。

但如何做进一步的交流，特别是了解彼此的内心感受和曾经的经历，“寻人行动”提供了一个很好的机会。

班上有一位男生叫小威，因为学习成绩不理想，所以平时情绪低落、缺乏自信。

在“寻人”游戏中，不少同学“信息卡”上的“当过志愿者”“为贫困学生捐过钱物”“未来理想当医生”“校运动会获过奖”栏目中都留下了小威同学的签名。

主持人根据这一情况，对小威同学进行肯定与鼓励：“一个有爱心的人、有理想的人、有竞争意识和能力的人，就具备了挑战自我、应对困难、获取成功的素质，相信你一定能够进步和成功。”

同学们也从签名中，看到了小威学习成绩之外的行为和品质。

同学与老师的肯定，让小威获得了自信。

学生感言 刚拿到“寻人信息卡”，看看这些千奇百怪的特征，一时真的无从下手。

脑子里第一个浮现的就是寻找自己认识的人，填完后才知道，这是远远不够的。

腼腆的性格导致我害怕与陌生人交谈。

但如果你不勇敢跨出第一步，奢望别人主动来找你是不可能的。

带着害羞与胆怯，我走到了第一个不认识的人身边，经过我们相互的沟通和交流，我发觉这并不困难，于是有了第二个、第三个……我的“寻人信息卡”上的空白被五颜六色、不同笔迹的名字所取代，心里有一种莫名的成就感和一种算是友情的东西在缓缓地蔓延。

通过这个游戏，我认识到一个人身边的陌生人数远大于熟人。

所以，我们不应该因为害羞、胆怯而使自己局限于狭小的人际关系中。

其实，勇敢地跨出第一步，总会带来意想不到的回报。

主动与陌生人沟通，才会拥有更多的朋友。

一开始我只找认识的人签名，可后来为了填满空格，就放下顾虑“厚着脸皮”向陌生人讨签名。

虽然彼此都不认识，但没有关系，大家都十分愿意帮忙，甚至互相打闹，使用一点点“暴力”逼着他人签字，真的像老朋友一样。

一个微笑、一个签名，联系着我们的友好。

其实交个朋友并不难，只要肯跨出第一步。

教师感言 原以为大家都是同事，彼此还算比较了解，没想到拿着《寻人信息卡》去找到相关人签名还是花费了一番经历。

32个信息包含了多个方面，有身高、体重、白发、戴眼镜、穿36码的鞋等外显的特征；也有喜欢KTV、喜欢足球运动、擅长游泳、会打乒乓球等个人特长信息；还有色盲、色弱者、住院开刀的经历、补过牙等隐私信息。

要在最短的时间内找到最多的签名，我采取了一看、二问、三调查的办法。

外显信息以看为主，个人特长信息以问为主，隐私信息以调查为主。

当我收集到所有信息签名后，发现平时同事之间的了解还是很肤浅的。

<<团体心理游戏设计与案例>>

主持人利用《寻人信息》，让我们跨出了解他人的门槛，主动走近他人。

P10-11

<<团体心理游戏设计与案例>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>