



머리말 5

제 1 장 게임놀이치료 11

1. 게임놀이의 이해 11
2. 게임놀이치료의 역사 14
3. 게임놀이의 특성 16
4. 게임놀이의 치료적 요소와 기능 18
5. 게임놀이치료의 국내외 연구 현황 23

제 2 장 게임놀이의 발달단계 29

1. 연령에 따른 게임놀이의 발달단계 32
2. 발달영역에 따른 게임놀이의 발달 37

제 3 장 소근육 및 대근육 게임을 이용한 게임놀이치료 47

1. 신체활동(소근육 및 대근육) 게임의 이해 47
2. 신체활동(소근육 및 대근육) 게임의 치료과정 51
3. 신체활동(소근육 및 대근육) 게임의 활용 54

제4장 우연게임을 이용한 게임놀이치료 63

- 1. 우연게임의 이해 63
- 2. 우연게임의 치료과정 66
- 3. 우연게임의 활용 71

제5장 경쟁 및 전략 게임을 이용한 게임놀이치료 77

- 1. 경쟁게임의 이해 77
- 2. 전략게임의 이해 81
- 3. 전략게임의 치료과정 83
- 4. 전략게임의 활용 87

제6장 대화게임을 이용한 게임놀이치료 93

- 1. 대화게임의 이해 93
- 2. 대화게임의 치료과정 97
- 3. 대화게임의 활용 100

제7장 발달장애 아동을 위한 게임놀이치료 105

- 1. 발달장애 아동을 위한 게임놀이치료의 이해 106
- 2. 게임의 치료적 활용 110
- 3. 게임의 치료적 활용의 예 114

제8장 아동의 문제유형에 따른 게임놀이치료 127

1. 게임놀이 과정에서 아동이 보이는 어려움의 종류와 양상 127
2. 특정한 문제를 경험한 아동의 특성과 게임 137

제9장 사회기술훈련을 위한 게임놀이치료 167

1. 사회성 향상을 위한 게임놀이치료의 기초 168
2. 사회기술 향상을 돕는 게임 171
3. 사회기술훈련 집단 구성 시 고려할 점 180
4. 사회기술훈련 집단의 실제 과정 182
5. 사회기술 향상을 위한 집단에서 상담자 역할 185
6. 게임을 활용한 사회기술 향상 집단 예시 186

제10장 집단에서 활용 가능한 게임놀이치료 195

1. 집단놀이치료 196
2. 집단에서 활용할 수 있는 게임 198
3. 상담자 역할 207
4. 게임을 활용한 집단상담의 예시 208

제11장 게임을 활용한 놀이평가 215

1. 게임의 평가 활용 가능성 215
2. 게임 태도에서 관찰 가능한 영역 216

제 12장

사례 실습 및 분석 I

237

1. 게임 제작

237

제 13장

사례 실습 및 분석 II

241

1. 게임놀이치료 사례발표

241

2. 사례 슈퍼비전

253