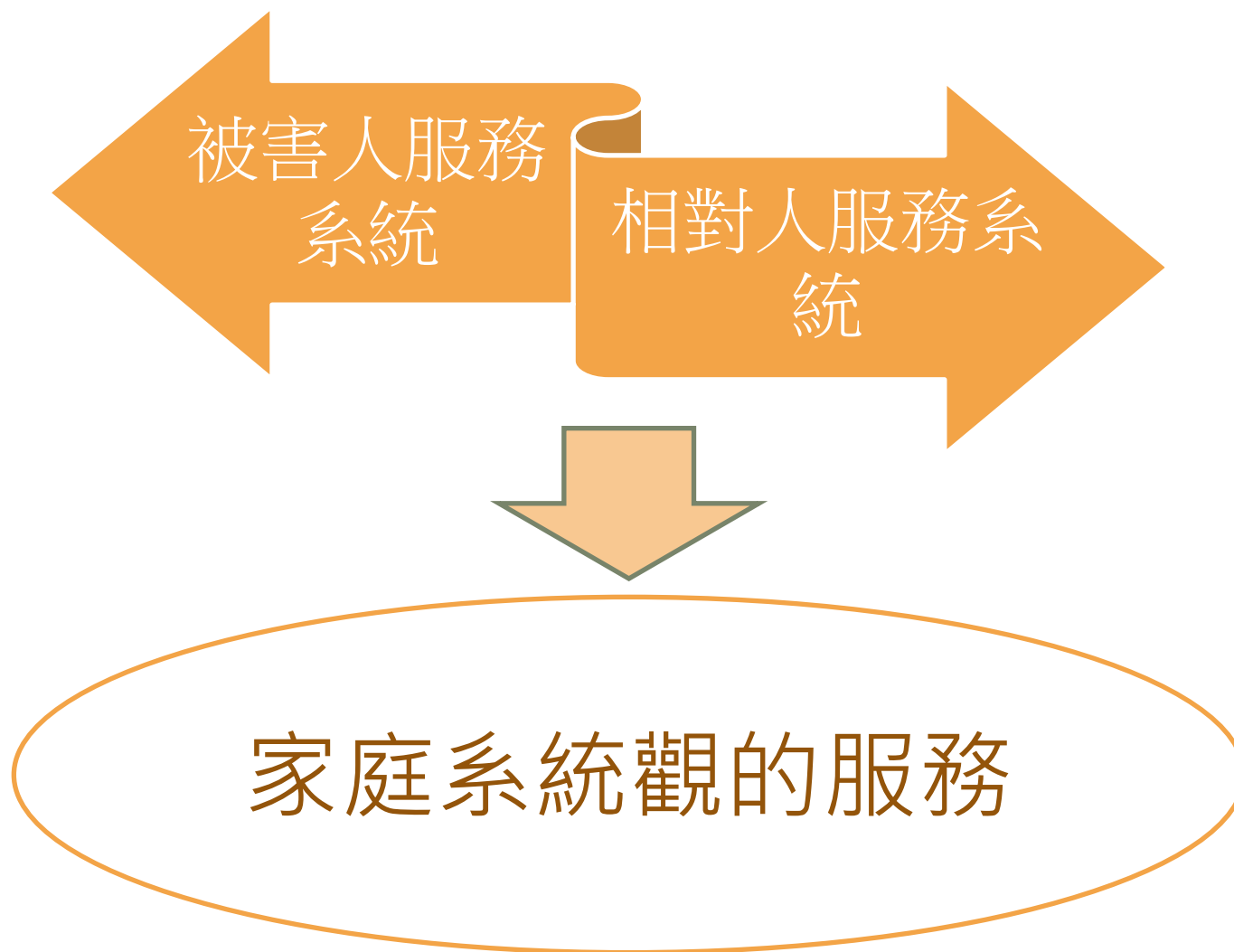

103年度家庭暴力多元處遇 服務方案分享

報告單位：社團法人中華溝通分析協會

緣起



方案簡介

方案目的

- a 關懷家暴家庭成員，改善家庭關係
- b 提供輔導協助家庭功能提升
- c 提供成長團體，透過同儕間支持，獲得心理上的調適。

服務對象

- a 設籍屏東縣市
- b 家庭暴力問題
- c 有意願接受服務

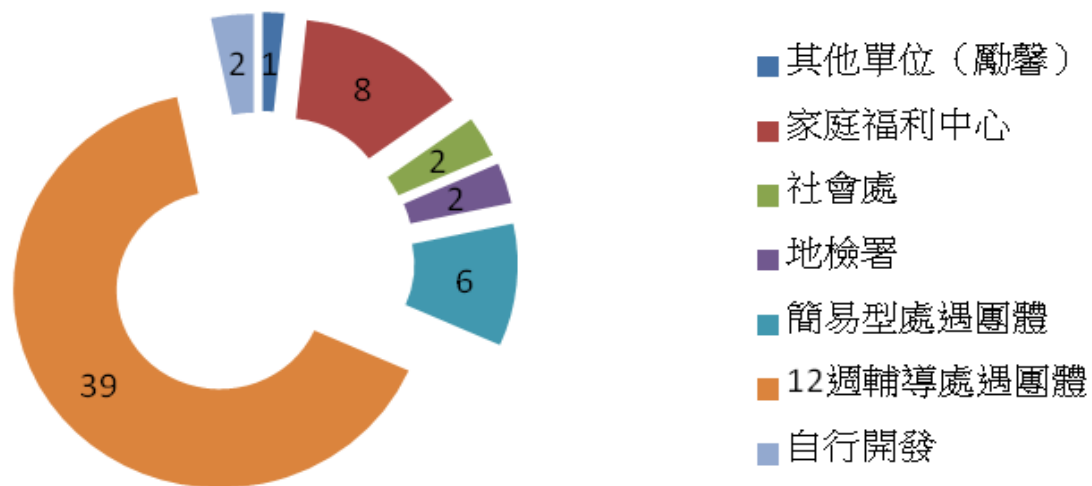
方案內容

- a 關懷訪視
- b 諮商輔導
- c 成長團體
- d 家庭日
- e 個案研討
- f 在職訓練

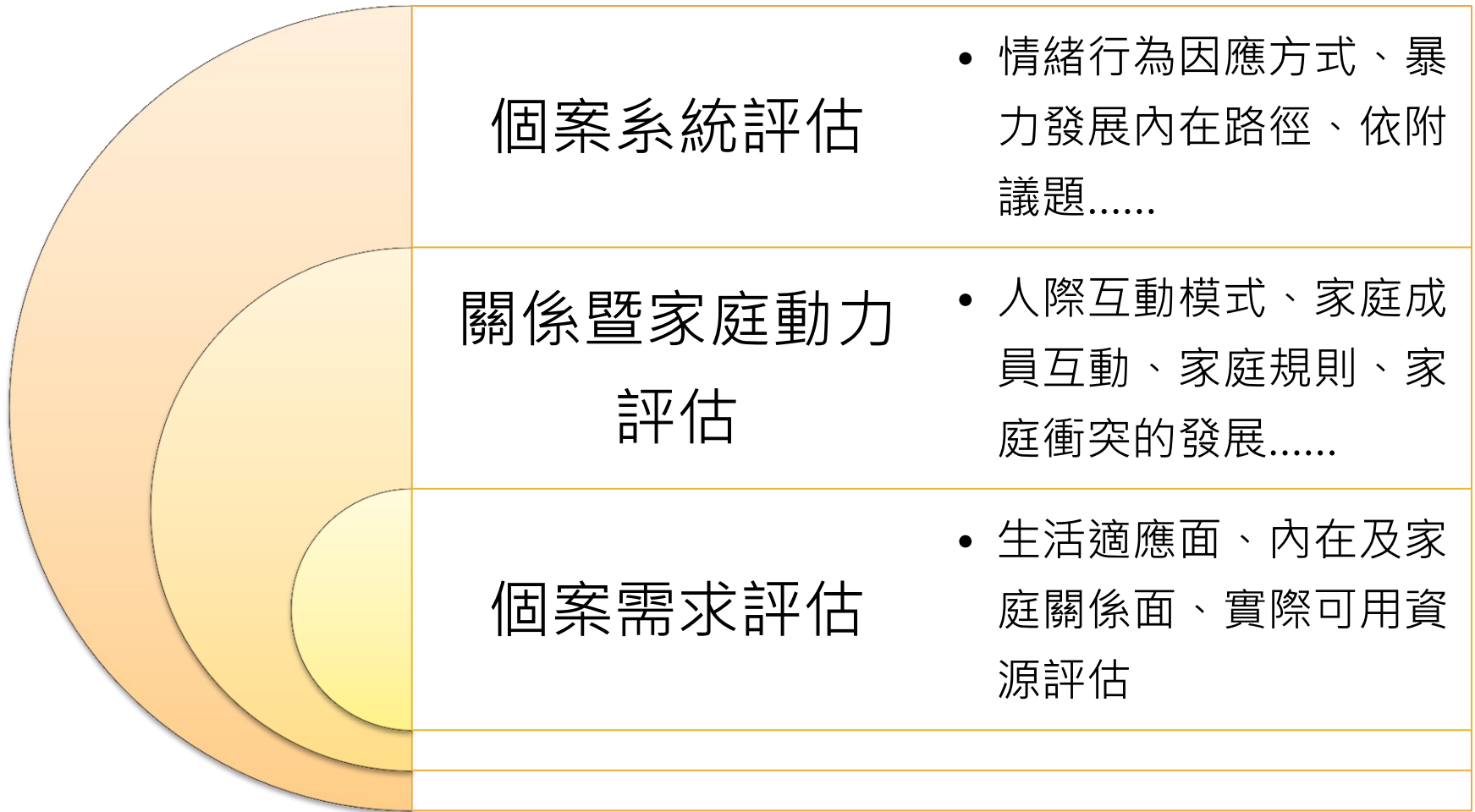
轉介個案量與來源

轉介單位	其他單位 (勵馨)	家庭福利中心	社會處	地檢署	簡易處遇 團體	12週輔導 處遇團體	自行開發
人數	1	8	2	2	6	39	2

轉介單位



個案系統取向評估



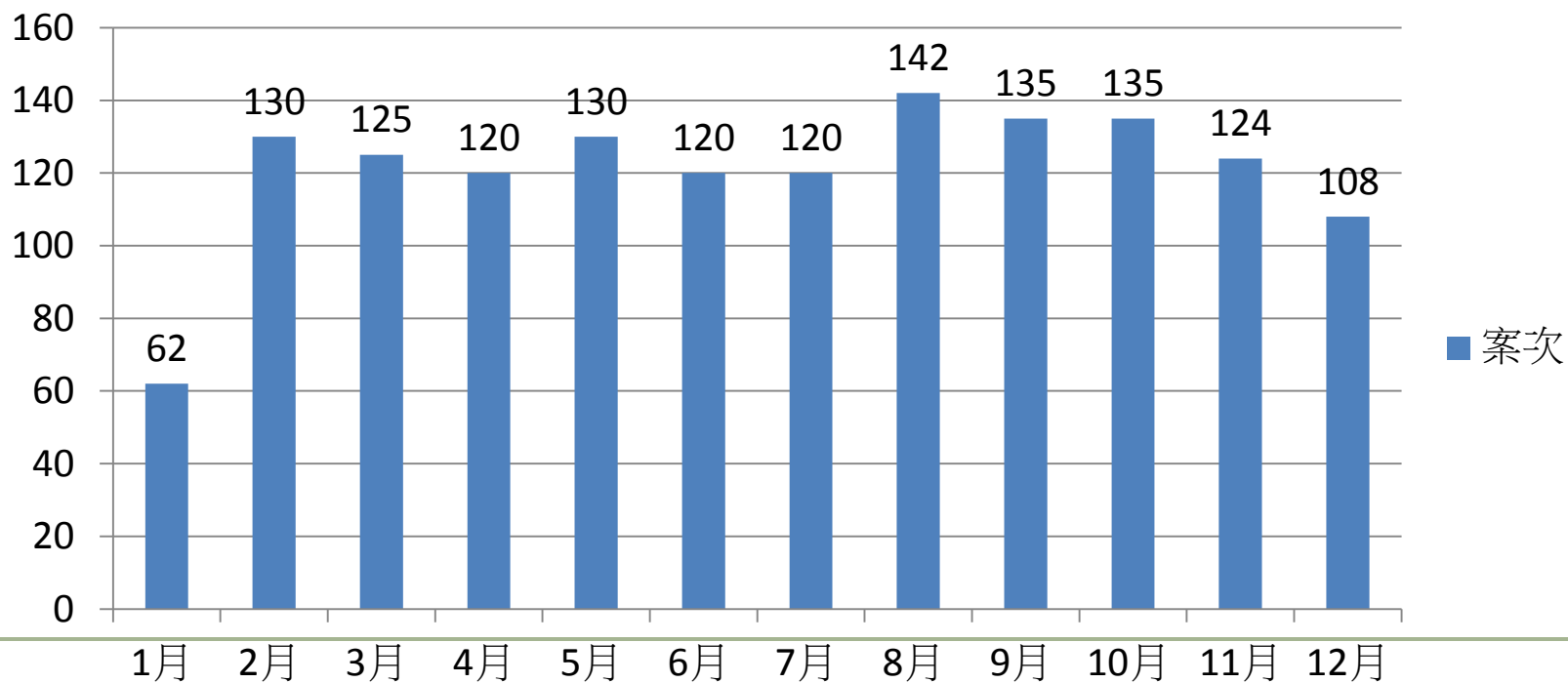
個案服務需求評估 → 服務分級

需求類別	關懷內容			分級評估 (1 需求最低， 5 需求最高)
法律問題	<input type="checkbox"/> 法律諮詢 <input type="checkbox"/> 法律教育 <input type="checkbox"/> 其他_____			1 2 3 4 5
婚姻問題	<input type="checkbox"/> 溝通技巧 <input type="checkbox"/> 關係經營 <input type="checkbox"/> 衝突因應 <input type="checkbox"/> 關係重建 <input type="checkbox"/> 其他_____			1 2 3 4 5
親子問題	<input type="checkbox"/> 兒童發展 <input type="checkbox"/> 照顧能力 <input type="checkbox"/> 親職管教 <input type="checkbox"/> 其他_____			1 2 3 4 5
身心問題	<input type="checkbox"/> 情緒調節 <input type="checkbox"/> 衝動控制 <input type="checkbox"/> 就醫協助 <input type="checkbox"/> 藥酒癮困擾 <input type="checkbox"/> 身心疾患 <input type="checkbox"/> 其他_____			1 2 3 4 5
資源問題	<input type="checkbox"/> 親友資源 <input type="checkbox"/> 社福資源；說明_____ <input type="checkbox"/> 轉介_____			1 2 3 4 5
人際問題	<input type="checkbox"/> 溝通技巧 <input type="checkbox"/> 人際關係 <input type="checkbox"/> 衝突解決 <input type="checkbox"/> 其他_____			1 2 3 4 5
其他問題	<input type="checkbox"/> 說明_____			1 2 3 4 5
累積分數				
處遇分級	1-10 分	11-24 分	25-35 分	
	低度關懷	中度關懷	高度關懷	

關懷訪視案次

月份	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
案次	62	130	125	120	130	120	120	142	135	135	124	108

一月份方案尚未核准，故延續服務需求性較高個案。



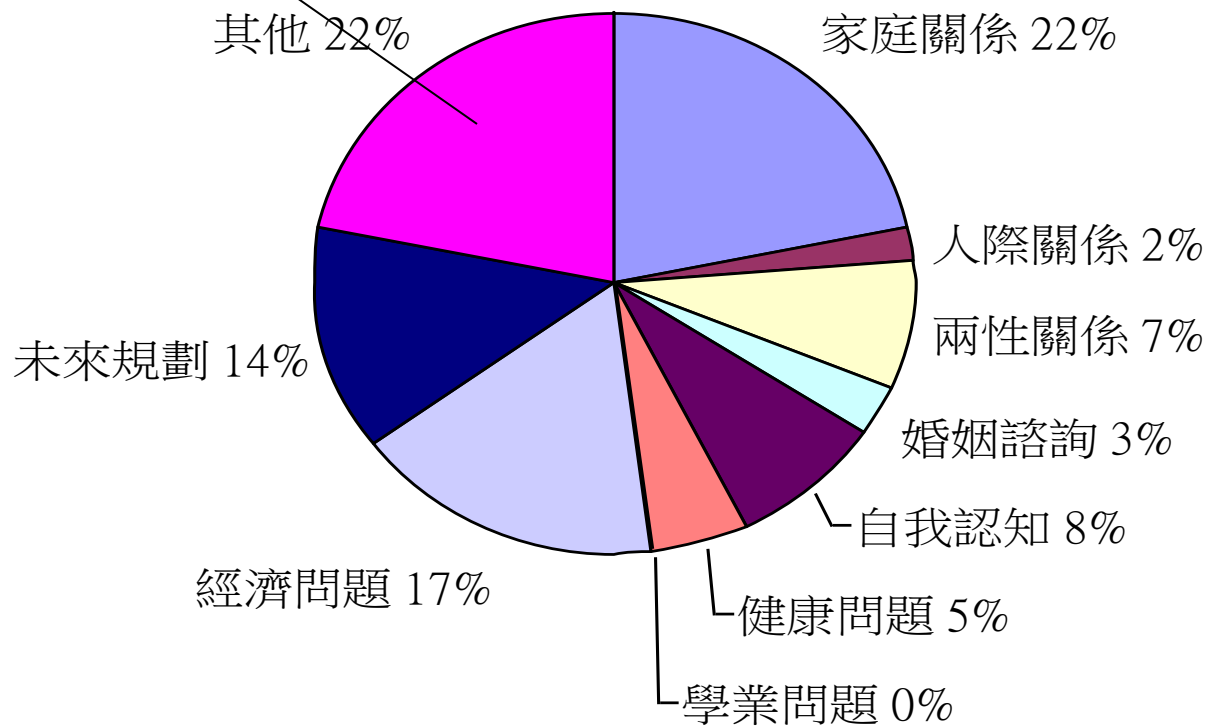
關懷類型統計

法律諮詢

媒合物資

就業諮詢

百分比



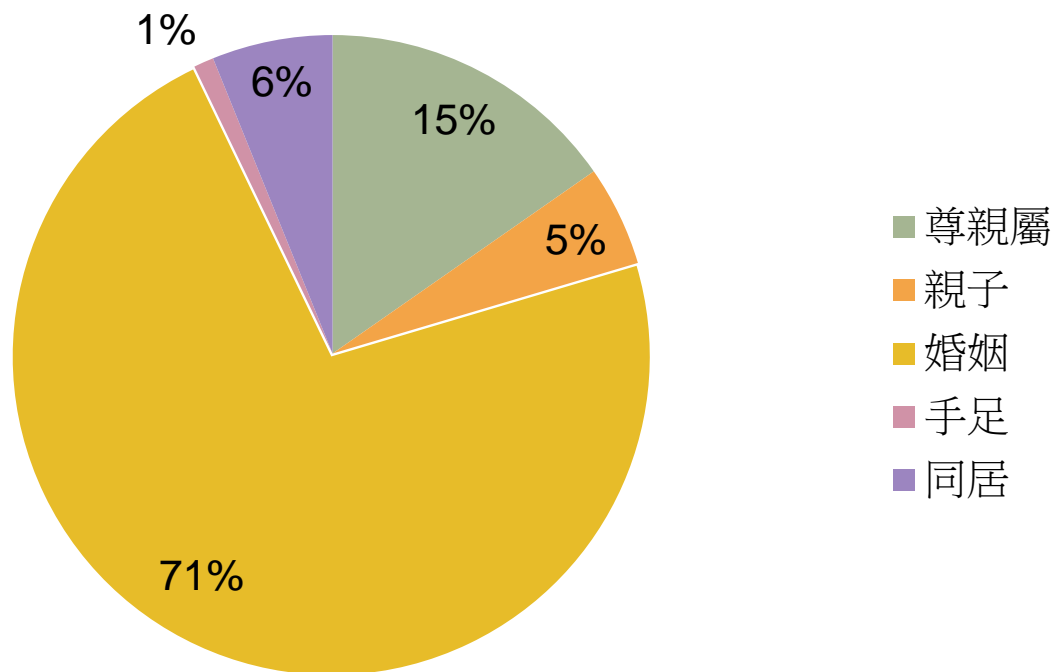
- 家庭關係
- 人際關係
- 兩性關係
- 婚姻諮詢
- 自我認知
- 健康問題
- 學業問題
- 經濟問題
- 未來規劃
- 其他

服務區域



輔導類型

項目	尊親屬	親子	婚姻	手足	同居
百分比	15%	5%	71%	1%	6%



在職訓練

日期	課程標題	課程大綱
103/5/20 (二)	以TA理論自我狀態理論為基礎談如何與案主接觸	<ol style="list-style-type: none">1. 自我狀態功能與辨識2. 引發動機與接觸3. 防衛的目的，尋求接觸、保護自己4. 如何與相對人建立關係，接觸他的C
103/7/16 (三)	從漠視看案主的困境	<ol style="list-style-type: none">1. 漠視的定義、領域、階層2. 漠視的形式3. 漠視的處遇4. 辨識漠視5. 四種被動行為的處遇
103/7/17 (四)	從TA的遊戲理論介入案主的僵局	<ol style="list-style-type: none">1. 遊戲的定義2. 遊戲的特徵3. 遊戲的種類4. 遊戲的等級5. 相對人與被害人的控制遊戲6. 相對人與助人者常玩的心理遊戲

方案督導

Case
rivew

Case
study

個案
研討

專案
會議

支持性團體



家庭日



我們看到個案的變化：

彈性度增加：改變探孩子的方式，讓夫妻雙方可以接受

衝動控制：生氣當下選擇暫停，打電話給社工詢問可以怎麼辦

擴展資源：開始增加外界互動的機會

提升情緒調節能力：心情低落、沮喪時，主動打電話給社工，尋求舒緩的出口

正向矯正性經驗：有得到新資訊的經驗，後續開始主動詢問



THE END
