

# 主题沙盘游戏对学前儿童心智解读能力发展的干预研究

李温军\* 卜凡帅

青岛大学教师教育学院, 青岛

邮箱: 17854239322@163.com

**摘 要:** 目的: 探讨主题沙盘游戏对学前儿童心智解读能力的应用效果。方法: 本研究采用单一被试 A-B-A-B 的研究设计, 对 3 名心智解读情绪与基础信念、初级错误信念和次级错误信念三维度发展较弱的学前儿童实施主题沙盘干预, 并运用 C 统计和视觉分析对有效要素进行分析。结果: 经过主题沙盘游戏介入后, 3 名儿童心智解读评量单总分数显著高于基线分数, 一周后的家园访谈显示干预具有良好的维持效果, 且在同伴互动、社交技巧、人物共情和移情方面显著优于基线期。结论: 主题沙盘游戏能够有效提升学前儿童的心智解读能力。

**关键词:** 主题沙盘游戏; 学前儿童; 心智解读能力

收稿日期: 2019-10-08; 录用日期: 2019-10-16; 发表日期: 2019-11-08

## Study on the Intervention of Theme Sandbox Game on the Development of Mental reading Ability of Preschool Children

Li Wenjun\* Bu Fanshuai

School of Teacher Education, Qingdao University, Qingdao

**Abstract:** Objective: Theme sand table game is a form of intervention in which children and one or more partners cooperate to set sand tools and complete the process of sand table game work together to condense peer strength, enhance friendship and improve children's mental reading level. Methods: In this study, a single subject a-b-a-b study design was used to implement thematic sandbox intervention on 3 preschool children with weak mental interpretation emotions and basic beliefs, primary false beliefs and secondary false beliefs, and C statistics and visual analysis were used to analyze the effective elements. Results: After the intervention of the themed sand table game, the total scores of the mental interpretation assessment of the 3 children were significantly higher than the baseline scores, and the home interview one week later showed that the intervention had a good maintenance effect, and was significantly better than the baseline in peer interaction, social skills, character empathy and empathy. Conclusion: Themed sand-board game can effectively improve the mental reading ability of preschool children.

**Key words:** Theme sand table game; Preschool children; Mental reading ability

Received: 2019-10-08; Accepted: 2019-10-16; Published: 2019-11-08

Copyright © 2019 by author(s) and SciScan Publishing Limited

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



## 1 引言

儿童的心智解读能力（Theory of Mind）是指对他人心理状态的洞察，包含理解他人的欲望、情绪、意图与思维，甚至可以预测或解释他人的下一步的动作行为。正常个体在成长过程中自然发展出此项能力，从婴儿时期开始，人类就可以跟随他人手势或注视分享其注意力。并且该能力随着年龄阶段的成长得到发展和抽象化，有研究指出：3岁左右的儿童大多能够区分外表真实问题，但还不能理解错误信念；4岁左右的儿童能够很好地区分外表真实问题，一部分儿童能够理解错误信念；5—6岁的儿童能够很好地理解意外地点和欺骗外表中的错误信念，具备对错误信念的认知力。而以自闭症谱系障碍（Autism Spectrum Disorder, ASD）为代表的非典型发展个体则囿于其障碍缺陷，80%无法通过心智解读能力的测验，从而导致其终身的社交困难。

3—6岁作为个体心智解读能力发展的关键期。越来越多的典型发展的学前儿童表现出较低的心智解读能力，3—5岁的幼儿在错误信念上的表现通过率从3岁的30%上升到5岁的80%，较英美地区的幼儿来得更慢，物品交换位置较非预期物品的错误信念来的困难。从而导致其难以融入同伴群体、易产生冲突、社交质量低下，与同伴共鸣、共情的次数较少，这些对其参与社会互动、练习社交技巧和发展友谊产生不良影响，未来的社交不良较为显见。对于这些无法自然发展出心智解读能力的儿童而言，需要明确的心智解读技巧与策略的指导干预，针对心智解读能力的干预研究多从“现象与实际（Appearance and Reality）”的区辨任务入手，采用角色扮演、思维泡泡及故事视频等方式促进不同障碍类别儿童心智解读能力的发展，并取得了一定的成效。

而主题沙盘游戏 (Theme sand board game) 的干预方式,充分利用了个体的积极想象 (Active Imagination),通过自由摆放沙具和塑造沙盘,强调以一种超越功能 (transcendental function) 的形式,帮助其充分掌控整个游戏过程,提供事件的真实说明,排除不相干细节,突显情境中重要社会线索,促进对目标情景做出适当的反应。主题沙盘游戏的超越功能和积极想象等功能特征正契合“现象与实际”的内在逻辑诉求,对改善个体的心智解读能力有着积极影响。

综观沙盘游戏的相关研究,大多都集中于对初中生、高中生、大学生心理焦虑、社交焦虑、考试焦虑及行为问题等心理问题的干预,鲜有应用于学前儿童的教育实践中;心智解读能力的相关研究也多以自闭症谱系障碍、视听觉障碍等特殊儿童群体为主,对典型发展水平的学前儿童心智解读能力的发展的干预研究亟待补充。本研究针对学前儿童的心智解读能力进行主题沙盘游戏干预,采用单一被试多基线设计,探讨主题沙盘游戏干预的有效性。

## 2 对象与方法

### 2.1 被试

本研究的被试为 3 名 5—6 岁的学前儿童,均来自青岛市 XX 幼儿园大班,2 男 1 女,被试的具体情况见下表 1。从表 1 可发现,A、B、C 儿童分别在情绪与基础信念、初级错误信念和次级错误信念领域存在较明显的不足,幼儿 A 由于第一维度分数不太理想,致使其心智解读的总分也较低,本研究拟针对三名幼儿的弱势领域进行主题沙盘游戏的干预。

表 1 幼儿 A、B、C 基本情况介绍

Table 1 Basic Information of Children A, B and C

| 研究对象 | 月龄    | 性别 | 总分   | 情绪与基础信念<br>(22 分) | ToM 情况介绍         |                  |
|------|-------|----|------|-------------------|------------------|------------------|
|      |       |    |      |                   | 初级错误信念<br>(15 分) | 次级错误信念<br>(24 分) |
| 幼儿 A | 61 个月 | 男  | 24 分 | 12 分              | 6 分              | 6 分              |
| 幼儿 B | 66 个月 | 男  | 33 分 | 18 分              | 8 分              | 7 分              |
| 幼儿 C | 70 个月 | 女  | 40 分 | 20 分              | 11 分             | 9 分              |

注: \* $p<0.05$ , \*\* $p<0.01$ , \*\*\* $p<0.001$ , 下同。

2.2 工具

2.2.1 心智解读教学评量表

改编自张金调（2002）、陈仪频（2010）、林岚欣（2013）的研究工具，涉及心智解读教学评量表，每单元包含①情绪与基础信念②初级错误信念③次级错误信念。评估以图文呈现和讲述的方式呈现，作为基线期、介入期和维稳期的施测工具，施测时间在每次教学介入前评测。

2.2.2 主题沙盘游戏干预表

本研究借鉴刘妍妍、王江洋的“主题沙盘游戏课程”，课程包括：课程类型选择、“主题”设定、导入沙盘创建、沙盘动态互动及教学效果评估等教学环节，具体课程主题介绍如下：

表 2 沙盘游戏主题

Table 2 Sand Table Game Theme

| 序号   | 主题名称       | 主题内容                               |
|------|------------|------------------------------------|
| 主题 1 | 《毛毛虫变蝴蝶》   | 讲述故事——根据故事情节用沙具续编故事<br>——语言分享自己的故事 |
|      | 《冒险岛的旅行》   |                                    |
| 主题 2 | 《小狐狸花背》    | 讲述故事——根据故事情节再现故事<br>——共同复述故事       |
|      | 《麻雀和老鼠打官司》 |                                    |
| 主题 3 | 《小马过河》     | 讲述故事前半截——自由创编故事下半截<br>——分享创编故事     |
|      | 《猪八戒吃西瓜》   |                                    |
| 主题 4 | 《三只小猪盖房子》  | 给予故事线索提示——自行创编故事<br>——分享自己的有趣故事    |
|      | 《咕咚来了》     |                                    |

2.2.3 Happe 新异故事（中文版）

研究翻译改编学者冯以信的 *Chinese version of Happe's Strange Stories* 作为《心智理论教学评量表》的辅助用具，用以记录幼儿在回答该工具所涉（多少）问题的情况。

2.3 实验过程

本研究采取单一被试 A-B-A-B 实验设计，采用主题沙盘游戏的干预方式，主要分为 4 个阶段：基线期 A1、干预期 B1、基线期 A2 和干预期 B2。

### 2.3.1 基线期 A1

研究者在自然情境中进行观察,即采用评量表收集研究对象的资料,包括一些行为的外部表现、与同伴互动交往情况及在表演和故事情节中的移情状况,连续三个点呈现稳定状态后进行第一阶段的干预。

### 2.3.2 干预期 B1

3 名幼儿接受两个阶段共 35 次主题沙盘游戏课程的干预,每周 3 次,一次 1 小时,由指导老师带领游戏。主题沙盘游戏有讲明游戏规则、摆放沙具、创编/续编小故事、故事命名、沙盘微调和结束及整理归类沙具几个环节构成。每次主题沙盘游戏结束后,采用改编于张金调(2002)、陈仪频(2010)、林岚欣(2013)的心智解读教学评量表进行数据收集和记录,评估的时间固定在 15 分钟左右,评估行为中至少连续两点达到评量题目五题中,有四题正确作答后撤除干预,并于 1 周后进行下一阶段资料点的收集并设计干预课程。

### 2.3.3 基线期 A2

此阶段于撤除干预后资料点的收集,资料点呈现稳定趋势后,进入下一阶段的干预。

### 2.3.4 干预期 B2

此期间再次引入干预,方法流程与 B1 相同。

## 3 结果

在研究中,采用单一个案研究法中的跨行为多探测设计,包括行为一(情绪与基础信念)、行为二(初级错误信念)、行为三(次级错误信念)共三单元。以《心智解读评量表》为主,《开心奇怪故事》(中国版)为辅采取问答方式对儿童的回答进行分数记录,并对收集到的数据用中日期线和中数线进行阶段内视觉分析和 C 统计分析。资料的点数越多,数据的标准误就越小,因此在干预的两个阶段分别进行了选择了 20 次和 10 次的主题沙盘干预,以降低标准误,保证数据的有效和可靠性。下图是 3 名儿童在心智解读三维度的变化趋向:

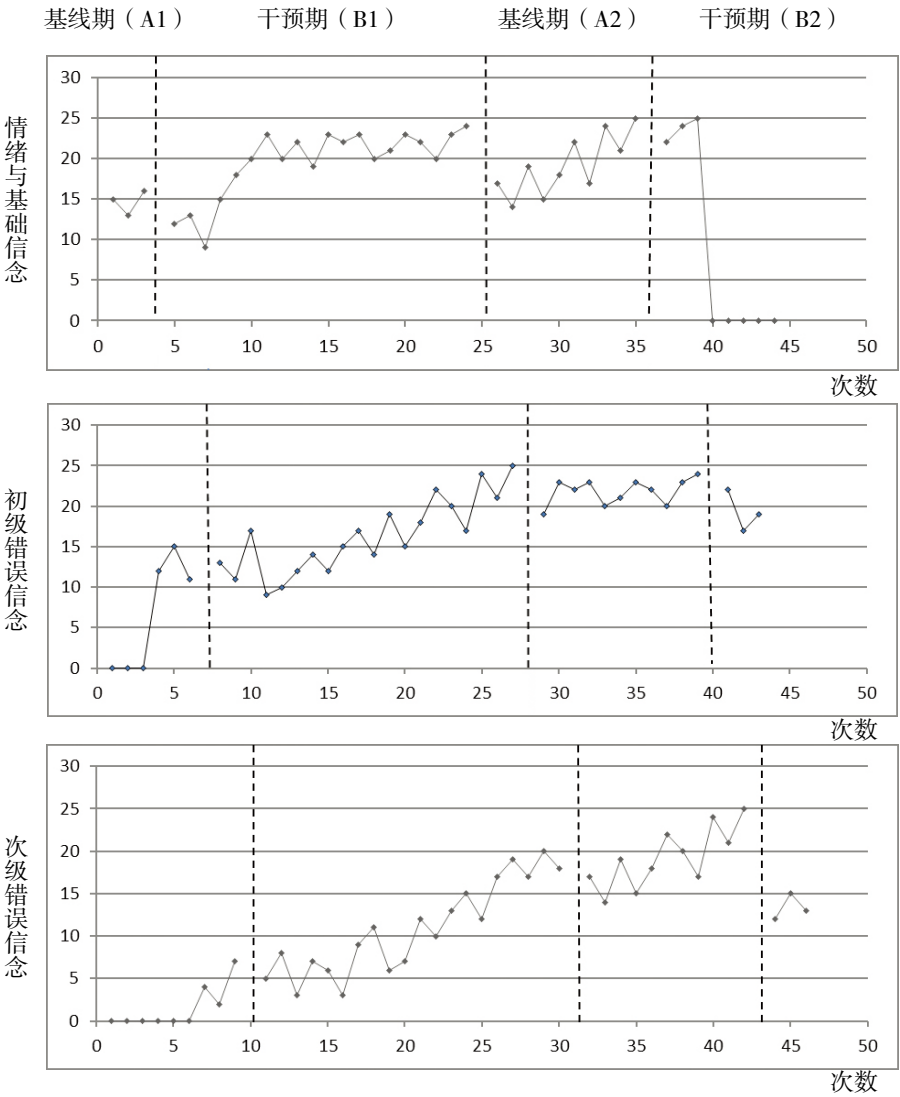


图 1 心智解读三维度发展变化

Figure 1 The Three Dimensions of Mental Interpretation are Evolving

表 3 幼儿心智解读间的阶段统计数据

Table 3 Stage Statistics of Mental Interpretation in Young Children

| 目标行为 | 情绪与基础信念 |      |       |      | 初级错误信念 |      |       |       | 次级错误信念 |      |       |       |
|------|---------|------|-------|------|--------|------|-------|-------|--------|------|-------|-------|
| 阶段   | A1/B1   | B1   | A2/B2 | B2   | A1/B1  | B1   | A2/B2 | B2    | A1/B1  | B1   | A2/B2 | B2    |
| C 值  | -0.39   | 0.78 | 0.29  | 0.46 | -0.44  | 0.63 | 0.083 | -0.14 | -0.14  | 0.79 | 0.29  | -0.39 |
| Z 值  | -1.11   | 3.69 | 1.04  | 1.31 | -1.25  | 2.97 | 0.30  | -0.40 | -0.40  | 3.74 | 1.04  | -1.11 |

采用视觉分析的方法,每个阶段的资料数据使用中数水平作为判定依据,分析心智解读三个层次中每一个阶段的发展趋势及稳定性,并将资料点的分析和计算以图表的方式呈现出来。表4中可以看到幼儿A在情绪与基础信念的视觉分析结果中,干预期(B1)阶段的水准变化是比较大的,波动了8个数据点,说明主题沙盘对他心智解读的干预成效是比较显著的,在4个阶段的平均水准也从14.67上提高到了23.66,上升了约9个点,从趋势的走向上以为可以清晰的看到一直呈稳步上升的趋势(/),心智解读发展的稳定标准值从3.2发展到3.75后稳定下来;表3中,我们可以看到在初级错误信念的视觉分析结果中,干预期(B1)的阶段内水准变化最大(12),其余三阶段波动较小,4个阶段的平均水准也呈现较快的(/)走向(12.67—24),到最后的干预期(B2)阶段稳定在19.33,稳定标准值也较基线期(A1)的3上升到干预期(B2)的4.4;幼儿C在次级错误信念的发展上基线较低,稳定标准值仅仅为1.4,但经过主题沙盘的干预期(A1)之后,阶段内的水准变化上升了13个数据点,且4个阶段的趋势走向都呈(+)的趋势,经过第二次主题沙盘的干预,稳定标准值在3左右稳定下来。

表4 奇怪故事得分对比

Table 4 Strange Story Score Comparison

| 测试对象    | 幼儿 A  | 幼儿 A1 | 幼儿 B  | 幼儿 B1 | 幼儿 C  | 幼儿 C1 |
|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 总分(60分) | 32.16 | 42.84 | 24.48 | 47.04 | 32.52 | 44.28 |
| 平均分     | 2.68  | 3.57  | 2.04  | 3.92  | 2.71  | 3.69  |

注: A、B、C 代表干预儿童, A1、B1、C1 代表正常儿童。

### 3.1 情绪与基础信念

C 统计接近于 0 时,时间系列的资料点接近于平均数,趋势变化不明显。在表5中,情绪与基础信念层次上,A1—B1 阶段,一直呈稳步上升的趋势,且上升了1个点的幅度;A2—B2 阶段,虽然与 A1—B1 阶段相比,下降了约 0.5 个点,但在 A2 阶段的沙盘干预后,又明显上升了 0.2 个点,通过 Z 值,也可以明显看到 B2 阶段比 A1 阶段的显著性临界值大幅提高。(Za<sub>1</sub>=-1.1111; Zb<sub>2</sub>=1.3131)



表 5 情绪与基础信念视觉分析结果

Table 5 Visual Analysis of Emotion and Basic Beliefs

| 阶段名称    | 基线期 (A1) | 干预期 (B1) | 基线期 (A2) | 干预期 (B2) |
|---------|----------|----------|----------|----------|
| 水准范围    | 3        | 15       | 11       | 3        |
| 阶段内水准变化 | 1        | 12       | 8        | 3        |
| 平均水准    | 14.67    | 19.05    | 19.2     | 23.66    |
| 趋势方向    | / ( + )  | / ( + )  | / ( + )  | / ( + )  |
| 稳定标准值   | 3.2      | 4.8      | 5        | 3.75     |

注: \*\* $p<0.1$ , \* $p<0.5$ 。

3.2 初级错误信念

初级错误信念层次上, 幼儿 A 和幼儿 B 的基线数据是差不多的, 在 A1—B1 阶段的沙盘干预后, 呈现的是波浪线上升的趋势, 但也极为稳定, 且上升了约 1 个点的幅度; 在 A2—B2 阶段, 保持着干预后的相当稳定的水平, 通过 Z 值也可以明显看到 B2 阶段比 A1 阶段的显著性临界值有了清晰的提高 ( $Z_{a_1}=-1.2510$ ;  $Z_{b_2}=-0.4093$ )。

表 6 初级错误信念视觉分析结果

Table 6 Primary False Belief Visual Analysis Results

| 阶段名称    | 基线期 (A1) | 干预期 (B1) | 基线期 (A2) | 干预期 (B2) |
|---------|----------|----------|----------|----------|
| 水准范围    | 4        | 16       | 5        | 3        |
| 阶段内水准变化 | 1        | 12       | 5        | 3        |
| 平均水准    | 12.67    | 16.25    | 24       | 19.33    |
| 趋势方向    | / ( + )  | / ( + )  | / ( + )  | \ ( - )  |
| 稳定标准值   | 3        | 3.75     | 4.8      | 4.4      |

注: \*\* $p<0.1$ , \* $p<0.5$ 。

3.3 次级错误信念

次级错误信念层次上, 幼儿 C 的基线数据较低, 但在 A1—B1、A2—B2 两个阶段的干预后, 心智解读的得分情况迅速上升 ( $Ca_1=-0.1447$ ;  $Cb_2=0.2961$ ), 在撤除干预后, 也较基线期提高了约 0.6 个点。

表 7 次级错误信念视觉分析结果

Table 7 Secondary False Beliefs Visual Analysis Results

| 阶段名称    | 基线期 (A1) | 干预期 (B1) | 基线期 (A2) | 干预期 (B2) |
|---------|----------|----------|----------|----------|
| 水准范围    | 5        | 17       | 11       | 3        |
| 阶段内水准变化 | 3        | 13       | 8        | 1        |
| 平均水准    | 4.33     | 10.9     | 21.2     | 13.3     |
| 趋势方向    | / (+)    | / (+)    | / (+)    | / (+)    |
| 稳定标准值   | 1.4      | 4        | 3.75     | 3        |

注: \*\* $p < 0.1$ , \* $p < 0.5$ 。

3.4 社会效度

为保证数据的客观性与可靠性,在干预结束后,与 3 名幼儿的主、副班老师、家长和同伴进行访谈,了解到 3 名幼儿在主题沙盘课程的学习后,行为表现方面更能服从安排和遵守规则、亲社会行为增多;情绪情感表达上能更容易观察和感受到同伴的需求并给予力所能及的帮助;社会交往和同伴互动方面能主动参与同伴游戏,和其他小伙伴合作的增多,并且同伴关系相处融洽。

4 讨论

4.1 主题沙盘游戏对学前儿童心理发展发挥积极作用

本研究显示,在幼儿园接受自然情境下主题沙盘游戏的学习和操作,对学前儿童的发展发挥积极作用,对学前儿童的心理发展意义重大。游戏是儿童生活的重要方式,儿童在游戏中以梦想的方式在心中建构外部世界。主题沙盘游戏与游戏是分不开的,对儿童的认知能力、社会化进程和健康人格的形成都有促进作用。荣格分析师,哥伦比亚的大学教授同样提出,儿童通过摆沙盘的过程能够释放自身受阻能量,激发自我治疗的潜能。何琴通过实验和考察证明沙盘游戏是一种有效的心理教育手段,它的环境是安全而受保护的,它可以发挥静化的功能,提升游戏者的创造才华。因而,儿童能够很快进入沙盘游戏过程中,其在沙盘游戏中的投入和合作程度是任何其他形式无法达到的。沙盘游戏疗法是一种很好的心理治疗方法和诊断工具,具备很多游戏的特性,符合儿童天性。

可以很好地发展普通儿童的创造力、想象力，促进其心理健康全面发展。

## 4.2 主题沙盘游戏增强幼儿语言表达的完整连贯性

本研究发现实施干预后学前儿童社会交往的多个维度有所提升。与同伴、老师发生了更多的互动和交往。Astington 和 Jenkins(1999) 通过量表对儿童的早期语言能力进行测试后发现，心智解读能力的测试分数和语言发展存在很高的正相关，心智解读能力必须依赖语言才能准确的反应出来。在研究中也发现，在讲述自己续编的故事情节和创编故事等情境中，有的幼儿的词汇量较为匮乏，但也能保证故事讲述的完整性；有的幼儿的语言表达能力较好，能在保证故事情节完整性的同时，更加生动和有色彩，这也证明了主题沙盘游戏在促进幼儿心智解读能力发展的同时促进儿童语言表达能力的发展。

## 4.3 主题沙盘游戏提升了幼儿交往的自我效能感

同伴配对的主题沙盘游戏为幼儿提供了提升自我效能感的机会：①沙盘游戏是在一个非常自由、轻松的氛围中进行的，用沙子和玩具在沙盘中亲手创作自己的世界，这种个体创造力的表现能给游戏者带来自信和控制能力的增强；②在这样一个轻快的环境中发生的密切的、有爱心的同伴游戏，能带给幼儿同伴交往的成功体验，提升幼儿在社会交往中的自我效能感，并将这种自我效能感迁移到与其他同伴的交往中，获得更强的自我效能感。

## 4.4 主题沙盘游戏促进幼儿行为问题的改善

参加沙盘游戏的儿童行为问题会有显著的改善，而且不论是在情绪、行为、人际关系还是学习表现上，都发生了积极的变化。越红沙盘游戏通过长期的实践证明，沙盘游戏不仅可以发现和改善儿童的问题行为，而且在促进儿童的情绪管理、行为管理等方面也具有不错的效果。本研究也发现，在主题沙盘游戏中，儿童的潜意识和内心世界也得到真实反映，在游戏中得到改善的机会，使得一些不良的学习和生活习惯、不良环境适应能力、个性发展障碍等问题在主题沙盘游戏中得到有效化解。

## 5 教育建议

主题沙盘为儿童创造了互动、合作的条件,在共同游戏的过程中,不仅社交技能提升了,而且能有效的将积极的社交行为迁移到日常同伴交往中。保证了学前儿童安全地进行艺术创造和内心表达,真正对儿童的心智解读做到了促进和提高。教师是沙盘游戏重要的引导者和带领人,在实施过程中,一定要注意排除各种无关因素对幼儿沙盘游戏的干扰,充分尊重学前儿童对“主题”的解读、对沙具的选择及对沙盘的使用,全身心地去感受儿童的认知、表达和情感。

通过主题沙盘游戏课程在学前儿童心理健康教育实践中的运用,使得学前儿童的课程类型有了新的扩充,也为儿童的心理健康提供了新的发展方向。幼儿园和学校应积极的实践推广主题沙盘游戏,结合各阶段儿童的年龄特点和人格特质,积极研发其他有利于儿童合作行为发展、自我意识发展和社会性特质完善的相关课程,让每个儿童得到最大的发展,努力将幼儿教育做到最好。

## 参考文献

- [1] 徐云,徐晨欣,朱旻芮.家长执行式干预在自闭症儿童家庭中的应用[J].中国临床心理学杂志,2019(3):22-28.
- [2] 李资渝.洛温菲尔德的沙盘游戏治疗理论及其在幼儿园中的应用[D].华南师范大学,2002.
- [3] 高岚,申荷永,张敏.沙盘游戏与儿童心理教育[J].教育导刊月刊,2002(8):21-24.
- [4] 陈静.团体沙盘游戏技术对儿童行为问题的干预研究[D].华南师范大学,2005.
- [5] 胡丹.“越红团体沙盘游戏”对小学生孤独感的干预效果研究[D].四川师范大学,2010.
- [6] 苏健.意象沙游[M].山东:山东人民出版社,2018(4):42-42.
- [7] 保心仪.幼儿对于心智理解相关作业的理解情形及运用故事活动介入的效果研究[D].台湾师范大学,2003.
- [8] 张雯,刘亚芮,张日昇.团体箱庭疗法对人际交往不良大学生的治疗过程

- 与效果研究[J]. 中国临床心理学杂志, 2010, 18(2): 264-265.
- [9] 吕璐莎, 杨敏, 杨珺. 箱庭疗法对提高研究生人际交往能力的研究[J]. 福建医科大学学报(哲学社会科学版), 2013, 14(1): 28-32.
- [10] 吕璐莎. 团体箱庭在大学生心理健康教育课程中的运用[J]. 华夏教师, 2014(5): 33-33.
- [11] 朱海妍, 刘丽琼, 钟宇, 等. 团体沙盘游戏与心理辅导对大学生人际交往能力的干预效果比较[J]. 中国学校卫生, 2015, 36(7): 1041-1044.
- [12] 黄辛, 檀倩影, 蔡篮, 等. 团体沙盘游戏对改善高职医学生考试焦虑和心理健康状况的效果评价[J]. 中国学校卫生, 2016, 37(8): 1267-1270.
- [13] 程姣. 团体沙盘游戏对高中生考试焦虑的干预研究[D]. 内蒙古师范大学, 2015.
- [14] 陈静. 团体沙盘游戏技术对儿童行为问题的干预研究[D]. 华南师范大学, 2005.
- [15] 夏晓辉. “越红团体沙盘游戏”对小学低段儿童行为问题的干预研究[D]. 四川师范大学, 2010.
- [16] 胡丹. “越红团体沙盘游戏”对小学生孤独感的干预效果研究[D]. 四川师范大学, 2010.
- [17] 张文新, 赵景欣, 等. 3-6岁儿童二级错误信念认知的发展[J]. 心理学报, 2004, 36(3): 327-334.
- [18] 张小梅. 不同抚养方式下3-6岁儿童心智解读能力发展的比较研究[D]. 云南师范大学, 2015.
- [19] 张婕. 心智解读教学对一名高中泛自闭症者心智理论能力的成效[D]. 台湾高雄师范大学, 2015.
- [20] 刘妍妍, 王江洋. 主题沙盘游戏课程在学前儿童心理健康教育实践中的运用[J]. 心理空间(辽宁教育), 2018(6): 58-61.
- [21] 张婕. 心智解读教学对一名高中泛自闭症者心智理论能力的成效[D]. 台湾高雄师范大学协商心理与复健协商心理研究所, 2015.