

**XVIII CONGRESSO NAZIONALE SITCC**  
**L'EVOLUZIONE DELLA TERAPIA COGNITIVA**  
**UN PONTE TRA RICERCA E CLINICA**  
**Reggio Calabria, 16 settembre 2016**

**Esperienze di video-feedback e video modeling in interventi domiciliari e terapeutici per genitori di bambini con disturbo dello spettro autistico**



**Cristina Menazza**, psicologa psicoterapeuta

[cristinamenazza@gmail.com](mailto:cristinamenazza@gmail.com)



Servizio di Neuropsicopatologia dello Sviluppo, ASL 10, San Donà di Piave (VE)

Responsabile Polo Blu, Servizi per l'Età evolutiva e l'Autismo, Padova

**Dott.ssa Linda Cenzato**, psicologa e specializzanda presso S.B.P.C.

# VIT (Video Intervention Therapy) di George Downing

- “metodologia di intervento formativo-educativo o terapeutico sulle interazioni tra persone, mediato dall’ uso della videoregistrazione e finalizzato alla modificazione concreta e visibile del comportamento”



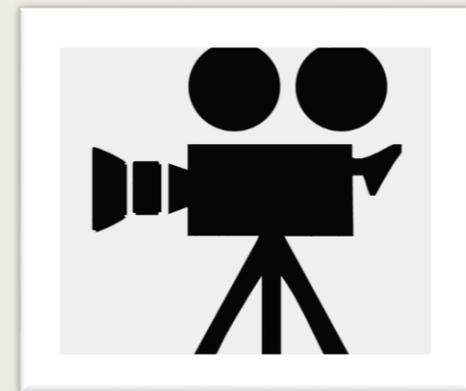
# APPLICAZIONE NELLO SPETTRO AUTISTICO



- Difficoltà ulteriore per deficit di comunicazione e interazione specifici del disturbo
- Modeling rispetto a strategie educative specifiche, tecniche comportamentali o insegnamento di abilità carenti
- Apprendo comportamenti
- ABC comportamentale
- Abilità di mentalizzazione

# RIVEDERSI: GENITORE E FIGLIO

- Guidati dal clinico – dialogo socratico
- Analizzare ciò che funziona, trovare spunti e ganci per la relazione e la comunicazione
- Guidare la mentalizzazione
- Suggestire alternative



# EFFETTI

- Effetto moviola «a freddo»
- Stimola la mentalizzazione
- Il genitore sente e scopre nuovi modi di porsi

**VIDEO: ANDREA E PAPA'**

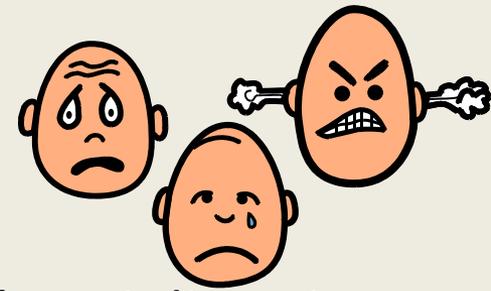
# INTERVENTO DOMICILIARE

- Osservazione di partenza: Nicola, 5 anni, Autismo HF – tratti oppositivi
- La situazione a casa appare molto confusa, i giochi sono sparsi tra la camera di Nicola e di Matteo (fratello minore) e il soggiorno. Non c'è un area di gioco prestabilita, tutta la casa può essere utilizzata per giocare. Il gioco non viene fatto assieme tra fratelli “altrimenti litigano”, lo stesso vale per la colazione e le merende. Il clima è molto teso, i genitori rincorrono i figli nel tentativo che non si facciano male o non facciano danni in casa.

# INTERVENTO

- Strutturazione: creare spazi di gioco chiari
- Si è cercato di creare dei momenti di gioco privilegiato con Nicola o con mamma o con papà, dove creare giochi più da “grande”, giochi di turnazione, giochi dove Nicola si sperimenta nelle sue abilità e affronta le sue difficoltà con l’aiuto di un adulto. (controllo comportamentale e emotivo)
- Oltre al gioco privilegiato con i genitori, è stato proposto anche l’intervento e la strutturazione di giochi a 3-4 quindi che coinvolgano tutta la famiglia, per una gestione del gioco tra fratelli mediata (dai genitori) dall’interno.

# Attenzione alle emozioni!!



- Sensibilizzazione alla lettura delle emozioni di Nicola nei diversi contesti: attraverso l'uso dei video questa osservazione è stata fatta su situazioni di gioco con tutta la famiglia, dove i genitori sono riusciti a leggere molto bene gli stati emotivi dei figli.
- I genitori riescono ad applicare spontaneamente alcune modifiche nell'approccio con i figli: in particolare si sono resi conto che spesso le crisi che Nicola ha quando gioca con il fratello avvengono perché le modalità di gioco sono diverse e causa dell'età.
- In altri contesti c'è stato bisogno di una guida maggiore. Ad esempio nei momenti di crisi durante i pasti, dove le crisi risultano essere "capricci" e non stati emotivi negativi.
- Sostenendo la mamma, facendo da modeling, è stato possibile cercare di ignorare questi tipi di "crisi" e far accettare cibi diversi a Nicola

# IL CASO DI DAVIDE

*Comportamento problema:* eteroaggressività

*Cause:* bassa tolleranza alla frustrazione, oppositività, difficoltà di autoregolazione emotiva

*Soluzione:* fornire strumenti alternativi per esprimere il dissenso verso le proposte, aiutare Daniele a modulare la sua rabbia in modi socialmente accettabili, attraverso supporti visivi.

# COSA FA \_\_\_\_\_ ?

## livello 4:



È FURIOSO

## livello 3:



TIRA I CAPELLI e HORDE

## livello 2:



TIRA SBERLE E CALCI

## livello 1:



DICE "NO, NON VOGLIO"

# IL TERMOMETRO della RABBIA



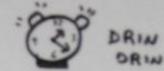
# COSA SUCCEDDE ?

## livello 4:



PER TERRA FERMO

## livello 3:



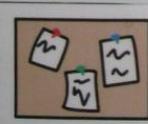
SI CALHA IN CAMERA DA SOLO

## livello 2:



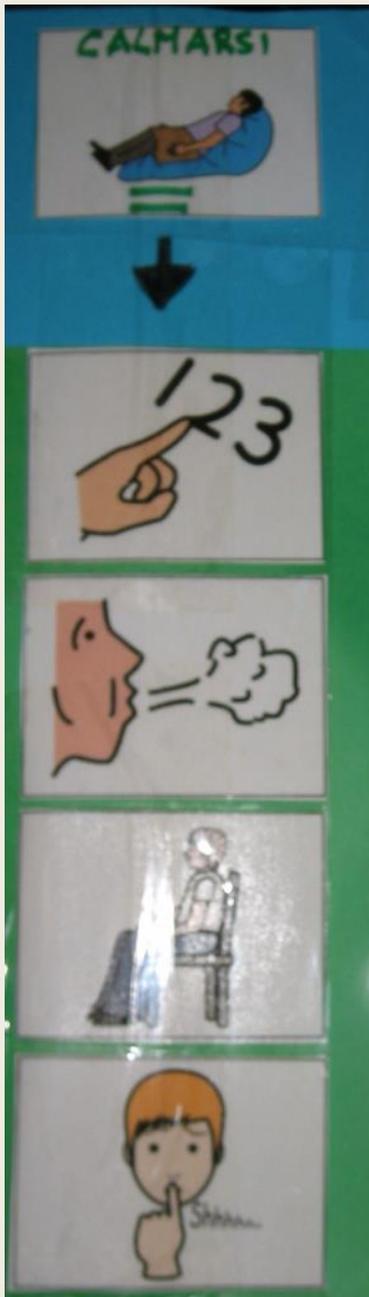
ASCOLTA LA MAMMA

## livello 1



GUARDA LE REGOLE

# MODI PER CALMARSI



Conto fino a 10

Respiro Piano

Sto seduto fermo

Sto in silenzio

# TOKEN ECONOMY

## VINCI - MINUTI

ASCOLTARE I GRANDI e  
= **vinci** → + 

FARE I COMPITI  
= **vinci** → + 

CALMarsi  
  
  
4  
↓  
1  
= **vinci** → +  

FARE LE ATTIVITA'  
= **vinci** → + 

## PERDI - MINUTI

FARE I CAPRICCI  
= **perdi** → - 

FARE MALE  
= **perdi** → -      

DIRE "NO ATTIVITA'",  
"NO COMPITI"  
= **perdi** → - 



Questi supporti visivi sono esposti in un luogo ben visibile, in modo che Davide possa monitorare, quando ne sente la necessità, il numero di minuti che ha vinto grazie al suo impegno.

# GENITORI IN AUTONOMIA

- Intervento domiciliare: clinico esterno che struttura, applica tecniche comportamentali direttamente, poi guida i genitori ad usarle in autonomia
- Generalizzazione: uso delle telecamere a circuito chiuso. Riguardano insieme, genitori e Davide, prima i comportamenti adeguati, poi le crisi, per insegnare e modellare comportamenti positivi sostitutivi

