

PRIMA BOZZA DI TRADUZIONE IN ITALIANO DELL'ARTICOLO
SCIENTIFICO:

EFFETTI di sessioni SNOEZELLEN su un bambino affetto da autismo

Gli effetti di un ambiente Snoezelen su
su un bambino di sette anni, maschio con grave autismo

Abby M. Rozen York University

Abstract

Il presente documento presenta i risultati di uno studio esplorativo sugli effetti di un ambiente Snoezelen su un bambino con autismo grave.

Come un unico disegno soggetto misure ripetute è confrontato 10 comportamenti attraverso condizioni di un'ABA progettare una sala giochi e una sala Snoezelen nell'arco di 5 settimane. Questi comportamenti sia sceso sotto quella adattiva o disadattivi categoria. Coerentemente con la letteratura questo studio ha rilevato una riduzione di comportamenti stereotipi nella stanza Snoezelen. Come un unico disegno soggetto un grande limite era l'incapacità di svolgere ampie analisi statistiche e quindi esaminato ogni comportamento per la media di comportamenti. Una variabile confondente interrotto l'esperimento e ha espresso la possibilità che l'esperienza Snoezelen del soggetto può aver dipendeva da un certo stimolo che ha cambiato tutto l'esperimento.

Gli effetti di un ambiente Snoezelen su un ragazzo di Sette Anni maschio con una forma di autismo grave

Una serie di studi hanno esaminato gli effetti che un ambiente multisensoriale ha su utenti con profonde disabilità multiple. L'ambiente multisensoriale, comunemente indicato come ambiente Snoezelen, ha fornito un supporto per questa attività per il tempo libero di avere benefici potenziali per questa popolazione. Solo una minima quantità di ricerca ad oggi ha esaminato gli effetti potenziali di Snoezelen su adulti con autismo; nessuno si sono concentrati in particolare su bambini con autismo (Hogg, Cavet, Lambe & Smeddle, 2001).

Questo documento è uno studio esplorativo che si propone di esaminare i potenziali effetti della Snoezelen nella riduzione delle caratteristiche disadattive di autismo, comportamenti auto-stimolazione specificamente stereotipati (SSB). Come un fattore secondario di questo studio esaminerà anche l'influenza di Snoezelen sui potenziali comportamenti adattivi.

L'autismo colpisce 2-5 su 10.000 bambini, ed è generalmente pensato per essere causato da un difetto organico nello sviluppo del cervello (Field, Lasko, Mundy, Henteleff, Kabat, Talpins et al., 1997). Caratteristiche di autismo sono mancato sviluppare il linguaggio o altre forme di comunicazione sociale, incapacità di sviluppare relazioni normali, risposte anomale ad almeno un tipo di stimolo sensoriale, movimenti stereotipati, capacità di attenzione limitata, eccessivo comportamento off-task e tocco avversione (Field et al., 1997). Trenta al 100% di questi bambini hanno una sorta di difficoltà sensoriale integrazione delle informazioni sensoriali (Dawson e Watling, 2000 come citato in Watling, Deitz & White, 2001), che è un processo necessario per un bambino di interagire in modo efficace con il mondo (Watling et al., 2001). Se un bambino non si sviluppa normalmente in termini di integrazione percettiva e sensoriale questo spesso porta a risposte emotive e fisiche disadattive agli stimoli nell'ambiente (Ayres, 1979 come citato in Watling et al., 2001). La prova ha sostenuto l'idea che i bambini con autismo di età compresa tra 3 e 6 anni differivano in elaborazione sensoriale dai controlli della stessa età tra (Watling et al., 2001).

Comportamenti stereotipi Self-stimolante (SSB) è un comportamenti disadattivi non riguardano solo quelli con autismo, ma è comune a tutta questa popolazione. Questi comportamenti possono essere il risultato di una sovraccarico sensoriale o restrizione sensoriale (Lovas et al., 1987, come citato in Shapiro, Parush, Green & Roth, 1997). SSB può fornire stimoli che non può essere acquisita altrimenti (Carr, 1997 come citato in Shapiro et al. 1997). Anche i evolutivo bambini tipici subirebbero effetti negativi in ambienti sensoriali-privato simile a le percezioni sensoriali sconnesse di quelli con autismo (Burns, Cox & Plant, 2000). Messbauer (nd) teorizza che oltre a SSB che si verificano come un tentativo di auto-regolare attraverso comportamento manifesto per ottenere abbastanza input sensoriale o per eliminare input sensoriali,

si pone anche per permettere al tronco cerebrale per la produzione di ammine biogene sia per eccitare, inibire e la loro combinazione, il sistema nervoso. Riduzione di Sai Baba non è ancora stata compiuta attraverso la terapia nei bambini con ritardo mentale (Mason e Iwata, 1990 come citato in Shapiro et al., 1997). Tuttavia Holmes (1993) e Reisman, (1993) hanno suggerito che la soppressione di Sai Baba può portare a notevoli miglioramenti nel comportamento appropriato del bambino (come citato in Shapiro et al., 1997).

La ricerca attuale ha puntato verso la riduzione di tali comportamenti disadattivi attraverso Snoezelen. Questa attività di svago si basa sulla convinzione che attraverso modalità sensoriali e motorie quelli con profonde disabilità intellettiva interagiscono con il loro ambiente (Cunningham et al., 1991 come citato a Lindsay, Nero & Broxholme, 2001). Derivato dalle due parole olandesi "snuffelen", a cercare, a esplorare e ad annusare, e "doezelen", per rilassarsi, Snoezelen è una filosofia che crede che le persone con disabilità hanno il diritto al tempo libero e relax (Thomas, 2002). Snoezelen origine in Olanda alla fine degli anni 1970 e per la prima volta definito da terapeuti Jan Hulsegge e Ad Verheul presso l'Istituto Dehartenburg, un centro per le persone con disabilità intellettiva. Questi ricercatori hanno dovuto affrontare la sfida di trovare una adeguata attività di svago per gli adulti con disabilità sensoriali e di sviluppo estreme (Thomas, 2002). Snoezelen ritiene che le attività quotidiane per le persone con disabilità multiple sono spesso confuse, minacciando, difficile da controllare, capire o impegnarsi in e sono in ultima analisi, stressante (Cunningham, Hutchinson & Kewin, 1991 come citato in Egan, 1998; Thomas, 2002. Hutchinson, 1994 come citato nella Shapiro et al, 1997).

L'obiettivo principale di Snoezelen è quello di fornire un approccio che consente non direttivo che promuove un senso di benessere (Shapiro et al., 1997). La filosofia Snoezelen afferma che le persone con disabilità intellettiva interagiscono con il loro ambiente facendo leva principalmente sul loro sensi (Cunningham et al., 1991, come citato in Shapiro et al., 1997). Si presume La stanza Snoezelen a "facilitare la maggiore consapevolezza, l'esplorazione ambientale, il rilassamento mentale e fisico, il divertimento, le abilità sociali, le scelte, i sentimenti di restauro, e rinfresco nei loro partecipanti "(Cuvo, maggio & Post, 2001, pp 184). L'ambiente Snoezelen stabilisce un cliente a raggiungere uno stato di rilassamento che consente ad altre modalità sensoriali da introdurre, e una volta che la combinazione ottimale di input sensoriali è raggiunto lo permette equilibrio da raggiungere e l'individuo può prendere il controllo (Messauer, nd) I benefici sono stati trovati per essere altamente individualizzato (Quon, 1997). I sostenitori ritengono che se l'ambiente non è una minaccia, allora il bambino può essere motivato da esplorare (Kielhofner, 1985; Ruskin et al., 1984, citato in Shapiro et al., 1997). Un cliente che è profondamente intellettualmente disabile make ci vuole molto più tempo per scoprire qualcosa alla sua soddisfazione, e questo lasso di tempo deve essere rispettata (Hulsegge & Verheul, 1997, citato in

Hong, 1996). Secondo re (1993) l'ambiente Snoezelen può provocare cambiamento interno nel bambino riducendo SSB, producendo un comportamento più adattivo e diminuire lo stress (come citato in Shapiro et al., 1997).

Snoezelen è diventato internazionalmente accettato come un metodo per migliorare la qualità della vita per le persone con bisogni speciali (Lindsay, Pitchaithly, Geelen, Broxholme e Ashby, 1997).

L'accento è stato posto su un approccio non direttivo promosso dal Snoezelen (Haggart e Hutchinson, 1991 come citato in Hogg et al., 2001). Snoezelen non è un'attività terapeutica, ma piuttosto una attività del tempo libero (Martin, Gaffan & Williams, 1998) progettato per fornire stimoli sensoriali passivo (Chitsey, Haight & Jones, 2002). La filosofia Snoezelen afferma che il tempo libero è un diritto umano fondamentale (Egan, 1998). Di per sé il tempo libero è ora ampiamente accettata come avere una propria potenziale di auto-sviluppo e di auto-realizzazione (Hogg et al., 2001). Secondo Egan (1998) per il tempo libero deve essere definito in termini di interpretazione dei partecipanti di una esperienza, piuttosto che una specifica attività o di un periodo di tempo libero da stress. I vantaggi sono di vasta portata Egan continua, e può includere l'auto-espressione, la salute fisica, la compagnia e lo sviluppo di relazioni sociali, di riposo e relax, nuove esperienze, e la possibilità di incontrare le aspettative degli altri. Tempo libero è meglio definito come una esperienza affettiva piuttosto di una specifica categoria di attività, e comprende in genere la libertà di scelta e motivazione intrinseca (Egan, 1998).

Poca ricerca è stato fatta per esaminare l'efficacia di Snoezelen come strumento terapeutico (Thompson & Martin, 1994). I fondatori resistito condurre ricerca formale come credevano che sarebbe stato costretto in una dimensione più oggettiva e-prodotto orientato (Burns et al., 2000, Lindsay et al., 1997;.). In ultima analisi l'aspetto tempo libero è più importante in Snoezelen di eventuali cambiamenti del comportamento (Martin, Gaffan & Williams, 1998). Resoconti aneddotici di miglioramento nel comportamento sono stati la maggior parte delle ricerche pubblicate (Lindsay et al., 1997). Nel complesso le diverse tipologie di comportamento sono stati trovati a verificarsi in Snoezelen rispetto a situazioni quotidiane (Cook, 1995 come citato in Hong, 1996). Gran parte della letteratura dimostra una vasta gamma di esiti positivi (Hogg et al., 2001). Tuttavia, la mancanza di metodologicamente suono ricerca empirica non ha impedito gli educatori speciali da impiegare ambienti Snoezelen con i loro studenti (Stephenson, 2002) e ci sono attualmente più di due mila camere Snoezelen in Europa e circa cento negli Stati Uniti (Chitsey et al., 2002). Il generale conclusione da parte dei consumatori è che Snoezelen permette il controllo di clienti per il tempo libero e quindi, soprattutto i bambini, diventano più motivati, impegnati, fantasioso, ambizioso e spontanea (Quon, 1997).

La maggior parte della ricerca si è concentrata sul comportamento autolesionistico, SSB, relax, divertimento e la facilitazione delle relazioni interpersonali (Hogg et al., 2001). Nel 1994 DeBunsen trovò nella sua ricerca presso il Limina Casa Scuolache i soggetti disabili intellettivi non mostravano comportamenti disadattivi nella stanza Snoezelen, ed esposti un miglioramento del comportamento globale sia all'interno che all'esterno dell'ambiente. Inoltre, il tempo trascorso in Snoezelen ha permesso la possibilità di migliorare il rapporto tra il cliente e il caregiver. Martin et al. (1998) ha concluso che se c'è stata una riduzione di comportamenti disadattivi era probabile per quei soggetti che di Sai Baba era sensoriale rinforzato. Lindsay et al. (1997) la ricerca (N = 8) ha trovato un significativo effetto positivo in La capacità di Snoezelen per migliorare la concentrazione soggetti adulti. Uno studio di follow-up da Lindsay et al. (2001) ha ulteriormente rilevato che Snoezelen significativamente aumentato il livello generale di comunicazione positiva e diminuito il livello complessivo di comunicazione negativa. Cuvo et al. (2001) trovarono sostegno provvisorio per Snoezelen a promuovere un maggiore impegno e riducendo SSB rispetto ad una linea di base soggiorno dopo aver osservato soggetti prima, durante e dopo Snoezelen. Anche se c'è stato un aumento di impegno in Snoezelen, non vi era alcuna differenza apparente nel prima e dopo che le condizioni che hanno avuto luogo nel salotto.

1996 ricerca il vantaggio di Hong alla conclusione che quando Snoezelen include lo stimolo giusto per il livello dei clienti considerevoli quantità di possono verificarsi oltre le aspettative di apprendimento. Ciò fornisce un grande senso di affermazione, perché il cliente può fare qualcosa in modo indipendente che sia rispettato dal facilitatore. Inoltre si è scoperto che i clienti preferiscono qualche stimolo ad altri per l'ambiente Snoezelen (Thompson & Martin, 1994). Ciò si traduce in una struttura piacevole alternativa ai comportamenti auto-stimolanti nocivi. Lunga e Haig (1992) hanno anche scoperto che le persone estremamente disabili risposto bene per l'ambiente Snoezelen. Snoezelen è stato anche dimostrato di migliorare punteggi medi di gruppo (n = 8) sulla concentrazione dal basale a valutazioni adottate a metà e in sessioni finali (Ashby, Lindsay, Pitcaithly, Broxholme & Greenlen, 1995).

Shapiro et al., (1997) usata bambini come soggetti e ha scoperto che, attraverso un aumento di comportamenti adattivi e una diminuzione dei comportamenti disadattivi Snoezelen ha avuto effetti positivi a breve termine sui bambini con grave ritardo mentale. Lo studio di Fagny 2000 focalizzata su adulti con profonda autismo trovò una diminuzione di aggressività, frustrazione e SSB in Snoezelen, con SSB e comportamenti aggressivi di ridursi a un quarto di quella del controllo aula. I sintomi di ansia sono verificate anche molto meno in Snoezelen. Fagny concluso che, mentre non vi è stato un comportamento di breve termine si riduce mantenimento nel tempo sarebbe scarsa o inesistente senza interventi Snoezelen.

La maggior parte della letteratura ha ignorato i problemi di generalizzazione e di manutenzione, e benefici a breve termine di Snoezelen tendono ad essere molto brevi o negativi. Nessuna prova del mantenimento degli effetti Snoezelen esiste. Ci sono due possibili cause per questo, prima se la multisensoriale esperienza agisce sul sistema nervoso centrale o il sistema nervoso autonomo poi benefici saranno limitati alla situazione specifica. Abilità secondo luogo, apprese saranno più generalizzabili di stati fisiologici (Hogg et al., 2001).

Shapiro et al. (1997) suggeriva che sono stati necessari follow-up con le popolazioni specifiche affinché generalizzazione per la popolazione. Come vi è una generale mancanza di letteratura concentrandosi sui potenziali benefici di Snoezelen per i bambini e nessuna ricerca che si concentra in particolare sui bambini autistici Questo imposta studio . avanti per colmare il divario. SSB è un comune a persone con autismo e forse i benefici di Snoezelen su entrambi i comportamenti disadattivi e comportamento adattivo si generalizzare a questa particolare popolazione, con potenziali effetti a breve termine di questo studio ipotizza quindi che:

1. Ci sarà una riduzione statisticamente significativa della SSB, mentre il soggetto è in Snoezelen.
2. Ci sarà un aumento statisticamente significativo dei comportamenti adattivi mentre il soggetto è in Snoezelen.
3. Ci saranno effetti moderate a breve termine nel post-test di 30 minuti dopo il Snoezelen.

Metodo

Soggetto

Un 7-year-old maschio con grave autismo è stato scelto per comodità per questo studio. Il soggetto affetto da grave disturbo dello sviluppo globale ed è non verbale, affidamento su altri per tutti i quotidiani, ma mobili. I suoi comportamenti SSB includono vocalizzazioni, mano sbattimento, corsa, arrampicata, mettere in bocca invece, mettere in bocca abbigliamento, mettere in bocca gli oggetti e faccia sfregamento. Questo bambino soffre di epilessia e stenosi della valvola polmonare. Fa parte l'acido valproico (altrimenti noto come Depakene). Consenso per la partecipazione è stato dato da sua madre (Appendice A).

Design

Questo studio è stato approvato dal Centro di Ricerca Etica Comitato di Revisione del MacMillan bambini Bloorview e impiegato un disegno singolo soggetto misure ripetute in cui il soggetto ha ricevuto lo stesso trattamento per 5 settimane consecutive. Ogni Sabato alle 02:00 il soggetto è stato prelevato dalla sua casa, preso a Centro Bloorview MacMillan per bambini dove un test, disegno post-test pre-test è stato istituito. Il soggetto spendere 30 minuti nella stanza dei

giochi, poi fino a 30 minuti in sala Snoezelen ed è tornato indietro per un'altri 30 minuti nella sala giochi.

Apparato

La condizione di sala giochi ha avuto luogo in una grande sala che misurava circa 20 x 20 piedi. Ci sono stati vari giocattoli in camera compresi i blocchi di Lego, convoglio, libri e perline e fili giocattoli **labirinto**. C'erano anche finestre che si affacciano una sala d'attesa che si affacciava su una piscina.

La stanza Snoezelen era un colorato, poco illuminata 12 x 10 camera a piedi. La camera aveva la seguente apparecchiatura: fagiolo sedie borsa Chunkie, tubo bolla, pannello a parete bolla, girandola, brezza della sera, il fuoco luce ottica spruzzo, moquette pavimento interattivo, bordo magiglow, latte pannello tappeto modo, palla a specchio, rispecchiato pannello luminoso linea, campana musicale, proiettore di effetti solare con "profondo" che dispone di immagini subacquee e "shapeland" con forme astratte brillanti, brillantezza del tessuto netto, impianto stereo e altoparlanti per la musica e una vibrante materasso. Per una descrizione più dettagliata si veda l'Appendice B.

Procedura

Tutte le sessioni di 30 minuti sono state impostate per essere valutate da formati, valutatori semi-cieco in un secondo momento.

Valutatori non erano a conoscenza di quale sedute nella stanza dei giochi sono stati pre-test e post-test.

Un numero casuale assegnato da un programma per computer etichettati ogni sessione, e questi numeri sono stati mantenuti in buste e aperto al momento delle riprese di quella particolare sessione.

Lo stesso giorno e l'ora è stato scelto per 5 settimane per controllare eventuali differenze che si verificano in tutta l'ora del giorno o attraverso la settimana. Su il primo Sabato del soggetto arrivati 30 minuti di anticipo, al fine di diventare abituati al facilitatore, un facilitatore Snoezelen addestrato e il coordinatore del programma a Bloorview MacMillan.

Il facilitatore impegnata contatto con il soggetto attraverso entrambe le condizioni, essendo sensibile agli interessi del soggetto. Durante la condizione di una sala giochi per un periodo obbligatorio di 30 minuti sono stati spesi per l'ambiente, ma nella stanza Snoezelen il soggetto potrebbe dettare quanto tempo ha preferito stare in camera secondo la filosofia Snoezelen. Se il soggetto ha tentato durante una sessione Snoezelen di lasciare la camera (indicato dal tentativo di aprire la porta) il facilitatore ha tentato di riattivare il soggetto. Se avesse continuato a esprimere il desiderio di terminare la sessione il facilitatore gli avrebbe permesso di farlo.

Valutazione

Le sessioni sono state votate in dieci variabili che cadevano sotto comportamenti disadattivi o di adattamento. Comportamenti disadattivi inclusi vocalizzazione, sbattendo, in esecuzione o arrampicata, mettere in bocca la mano o un oggetto, volto sfregamento, cercando di lasciare spazio e ignorando il facilitatore quando lei ha tentato di avviare il contatto. Adaptive comportamenti inclusi risate, focalizzando l'attenzione su un'attività per 3 minuti o oltre e avviare il contatto. sessioni Snoezelen stati ulteriormente valutato attraverso godimento percezione della sessione, il comportamento e il tempo trascorso in camera (vedi Appendice C per foglio codifica esatto). I test statistici coinvolti ripetute misure ANOVA e statistiche descrittive.

Definizioni operative

In comportamento stereotipato generale, è definito come la ripetizione di gesti senza senso o movimenti (Marshall e Firestone, 1999). Ai fini di questa ricerca stereotipati comportamento auto-stimolante di questo argomento (SSB) è definita come sbattendo le mani, correre, arrampicarsi, mettere in bocca mano o un oggetto e faccia sfregamento.

Inter-Rater Affidabilità

Le sessioni filmate sono stati successivamente valutati da 3 valutatori, la ricerca primaria (rater 1), un valutatore che non conosceva il soggetto (rater 2) e un valutatore che ha lavorato sul applicato squadra analisi del comportamento del soggetto (rater 3). Rater 1 valutato tutte le 15 sessioni, Rater 2 valutato 53% e Rater 3 hanno valutato il restante 47%. Nessuno dei valutatori erano consapevoli delle ipotesi dell'esperimento, né conoscevano quale sessione sono state codificando meno che non fosse nella condizione di Snoezelen.

Risultati

Inter-Rater Affidabilità

Affidabilità inter-rater (r di Pearson) variava da .61to 1.00 tra le variabili. $R = .96$ complesso. Vedi tabella 1 per specifiche correlazioni tra le variabili.

Tabella 1

Correlazioni (r di Pearson) per l'affidabilità inter-rater

| Comportamento | Pre-test | Prova | Post-test |
|---------------|----------|-------|-----------|
|---------------|----------|-------|-----------|

| | | | |
|------------------------------|-----|-----|-----|
| Vocalizzazione | .97 | .95 | .98 |
| Risata | .94 | 1 | .88 |
| Battere le ali | .75 | .61 | .99 |
| Faccia sfregamento | .87 | 1 | 1 |
| Mettere in bocca | .91 | 1 | .97 |
| Focus su attività per 3+ min | .97 | 1 | 1 |
| Corsa & Climbing | .99 | 1 | .96 |
| Tentativo di lasciare | 1 | .98 | .99 |
| Iniziati contatto | .96 | .98 | .91 |
| Ignora Facilitatore | 1 | 1 | .99 |

Nota: attendibilità inter-rater sono compresi tra 1 e rater i feedback combinati da altri due valutatori per ogni condizione.

Analisi dei risultati sul maladattivi Comportamenti

Un livello di alfa di 0,10 è stato utilizzato per tutti i test statistici come questo è stato uno studio esplorativo. Un adeguamento è stato effettuato il controllo per l'errore a conduzione saggio.

Due comportamenti disadattivi aveva un valore statisticamente significativo p. Battere le ali ha avuto un cambiamento positivo con il p-value Greenhouse-Geisser a .009 (df = 1,1556, F = 11,922). A ben guardare non c'era una differenza significativa tra sbattere pre-test e post-test sbattere (Greenhouse-Geisser p = 0,002, df = 1, f = 47,610). I mezzi per sbattimento erano 5,60 per pretest, 0,30 per il test, e 3,60 per post-test.

In esecuzione e l'arrampicata era l'altra comportamenti disadattivi con una differenza statisticamente significativa tra Snoezelen e la sala giochi. Il p-value Greenhouse-Geisser era 0,010, (df = 1.408, f = 13,152). L'esecuzione e arrampicata pretest contro prova ha mostrato un Greenhouse- Geisser p-value di 0,009 (df = 1.00, f = 22,533). Prova contro post-test per la corsa e l'arrampicata è stato significativo a Greenhouse-Geisser p-value a .005 (df = 1.00, f = 30,303). I mezzi per questo variabile sono stati i seguenti: pretest 8.10, test di 0,80 e 5,80 post-test.

I seguenti mezzi sono stati trovati tra le condizioni per comportamenti disadattivi. Per una descrizione dei mezzi Vedere tabella 2.

Tabella 2

Mezzi per maladattivi comportamenti tra le condizioni

| Comportamento disadattivi | Pretest | Prova | Posttest |
|---------------------------|---------|-------|----------|
| Vocalizzazione | 11.50 | 8.80 | 12.50 |
| Faccia sfregamento | 1.70 | 0.80 | 1.80 |
| Mettere in bocca | 3.20 | 2.20 | 5.80 |
| Tentativo di lasciare | 2.40 | 3.50 | 2.30 |
| Ignora facilitatore | 5.50 | 1.20 | 4.40 |

Analisi dei risultati sul Adaptive Comportamenti

Nessuno dei p-value per i comportamenti adattativi erano a valori significativi. Vedi tabella 3 per una descrizione dei mezzi.

Tabella 3

Mezzi per Adaptive Comportamenti tra condizioni

| Comportamento adattivo | Pretest | Prova | Posttest |
|--------------------------------------|---------|-------|----------|
| Focus su attività per 3 o più minuti | 3.90 | 1.20 | 2.40 |
| Avviare il contatto | 4.80 | 6.40 | 6.50 |
| Risata | 1.30 | 19.00 | 1.20 |

Valutazioni di godimento a Snoezelen camera

Godimento percepito dell'esperienza del soggetto diverso da un giorno all'altro e può essere visto in Figura 1.

Figura 1

Valutazioni di Piacere percepita in Snoezelen camera

Il tempo trascorso in Snoezelen room

Il tempo che il soggetto ha scelto di passare nella stanza Snoezelen anche differiva tra i giorni, vedi Figura 2 per importi esatti di tempo.

Figura 2

Tempo trascorso in Snoezelen room come indicato dal Soggetto

Discussione

Lo scopo di questo studio era di esaminare tre ipotesi:

1. Che ci sarebbe stata una riduzione statisticamente significativa della SSB nella stanza Snoezelen
2. La seconda ipotesi hé relativa al fattoche ci sarebbe stato un aumento statisticamente significativo dei comportamenti adattivi nella stanza Snoezelen.
3. L'ipotesi finale teorizzato che ci sarebbero effetti moderati a breve termine del post-test di 30 minuti seguito Snoezelen.

Per ricapitolare, i risultati in materia di valutazione degli effetti Snoezelen sui comportamenti disadattivi suggerire che Snoezelen ha avuto un effetto positivo nel ridurre due delle SSB del soggetto. Non statisticamente significativo effetti sono stati trovati per aumentare comportamenti adattivi. Nessuna prova ha sostenuto tutti gli effetti a breve termine di Snoezelen. Tuttavia è stato un grave limite di questo studio per $n = 1$, come indagine statistica è quasi impossibile. Ci sono state differenze notevoli tra i mezzi per la maggior parte delle variabili, e se ci fosse stato più soggetti ci può sono

state le relazioni statisticamente significative tra le condizioni. Poiché questo è il caso, ogni variabile sarà esaminato su questo presupposto.

Vocalizzazione è diminuita durante Snoezelen, e rimasto sostanzialmente allo stesso livello durante le condizioni di sala giochi. Questo argomento spesso urla quando sconvolto o estremamente eccitato, e di conseguenza la diminuzione del livello di vocalizzazione fornisce il supporto sperimentale per il relax del soggetto nella stanza Snoezelen. C'era una riduzione significativa durante Snoezelen per comportamento battito del soggetto. Battere le ali è verificato anche meno, in media, nella condizione post-test. Anche questo fornisce la prova non solo per un eventuale stato di rilassamento del soggetto, ma anche per gli effetti a breve termine dell'ambiente Snoezelen. Precedenti ricerche implicano che una riduzione SSB è un'indicazione di soddisfare i bisogni sensoriali dall'ambiente e questo sembra essere avvenuto con questo argomento. Il volto del soggetto sfregamento aumentata solo leggermente durante Snoezelen, ma implica comunque che le esigenze forse sensoriali sono state soddisfatte dall'ambiente. È interessante notare che mentre mettere in bocca diminuito durante Snoezelen è aumentato a un tasso più elevato durante post-test rispetto al pre-test. Ulteriori ricerche deve essere fatto per esaminare le implicazioni di questa. comportamenti disadattivi di questo argomento sembravano essere sensoriale guidato come suggerito in altre ricerche (Shapiro et al., 1997).

Esecuzione e arrampicata sono diminuiti durante Snoezelen significativamente. Tuttavia, una variabile di confusione non considerato era la differenza di dimensioni della camera Snoezelen rispetto alla sala giochi. Mentre è possibile che questa riduzione è il risultato di uno stato d'animo rilassato è anche possibile che questa riduzione avvenuta a causa del fatto che i comportamenti esecuzione e arrampicata non erano veramente possibile in camera Snoezelen. Tentativi di lasciare aumentato anche durante Snoezelen, ma può anche essere dovuto al tipo di porta. La porta della camera Snoezelen era una porta scorrevole, e nel corso della ricerca il soggetto ha fatto lasciare la camera solo per stare fuori e girare la porta aperta e chiusa. Queste cose spesso preoccupano quelli con autismo e il ricercatore ha

esperienza di un comportamento simile da un altro cliente con autismo al di fuori di questo studio. Ignorando il facilitatore anche diminuito di un importo notevole, e in realtà è rimasto leggermente inferiore nel post-test rispetto al pre-test. Ciò fornisce supporto speculativo per la promozione di un rapporto positivo tra cliente e facilitatore, come indicato dalla ricerca precedente.

Postura di questo soggetto non ha consentito il valutatore e vota la frequenza di sorridere, ma il riso era un grande indicatore del godimento del soggetto di una condizione, e la sua risata è aumentata notevolmente durante Snoezelen, l'indicazione che si tratta di uno di attività per il tempo libero per il soggetto. È interessante notare che il soggetto non solo ha avviato contatti più frequentemente durante Snoezelen, ma questo rapporto e il soggetto ha mantenuto lo stesso tasso elevato di contatto durante il post-test. Questo supporta l'idea che Snoezelen incoraggia relazioni positive tra il cliente e facilitatore, simile ai risultati di Hutchinson e Haggart nel 1991 (come citato nella Shapiro et al., 1997). Concentrarsi su attività sono passati da pre-test durante Snoezelen ed è stato solo leggermente sollevata durante post-test. Ciò non supporta Lindsay et al., 1997 studio che ha trovato un aumento della concentrazione a seguito di Snoezelen. Tuttavia, i soggetti sperimentali sono stati fatti per fare un compito specifico e qui il soggetto è stato permesso di scegliere quali attività avrebbe impegnarsi in. Una variabile ha drasticamente fatto cambiare i risultati dell'esperimento. Ritornando alla figura 2 il lettore può vedere una grande differenza di tempo trascorso in Snoezelen tra i giorni 1, 2, 5 e giorni 3 e 4. Con grande ricercatore e sorpresa di facilitatore, questa differenza sembra essere stato causato da dell'arte nel effettua il proiettore solare. Giorni 1, 2 e 5 del proiettore tenuto "Shapeland" che consisteva di forme astratte colorate. Giorni 3 e 4 esposti "Deep", una scena subacquea e durante queste sessioni il soggetto è stato più difficile da coinvolgere e hanno scelto di lasciare meno della metà strada nella sessione entrambe le volte. Ci sono stati veri alcune parti di "shapeland" che aveva la risata soggetto istericamente ogni volta che il proiettore ruotato. A causa della sua scelta di lasciare presto nei giorni 3 e 4, una riduzione o aumento dei comportamenti erano difficili da stabilire in questi giorni. Una differenza interessante

tra questi giorni è stata godimento del soggetto, che può essere misurato non solo dal suo tempo trascorso in camera e i punteggi godimento percepiti, ma anche dalla quantità di riso emessa dal soggetto. Vedere figura 3 per i dettagli.

Figura 3: Oggetto :Risate Tra Snoezelen Sessions

Questo supporta Lindsay et al. Di concludere che il godimento di un cliente di un ambiente Snoezelen è variabile secondo le preferenze del cliente (2001). Lungo & Haig (1992) hanno suggerito che il cambiamento progettata darà luogo a un cambiamento osservabile nel comportamento del cliente, e questo Anche qui è supportato.

Quando a rating un'esperienza Snoezelen puramente in base alla frequenza di comportamento un po 'dell'esperienza del soggetto viene perso. Uno dei valutatori affermato che avrebbe potuto dire che giochi sessioni erano pre-test e che erano post-test come durante pretest era più concentrata al compito a portata di mano, durante il post-test era più esplorativo del suo ambiente. Anche questo ha bisogno di essere ulteriormente studiato, e potrebbe essere stato una limitazione di rater-bias. Il valutatore che ha notato questa differenza era qualcuno che conosceva bene il soggetto.

In definitiva questo studio ha sofferto di gravi limitazioni che non permettono di contribuire molto sostegno statisticamente significativo per i benefici di Snoezelen. Tuttavia, dopo un esame più approfondito di questo studio hanno mostrato effetti dell'ambiente Snoezelen sui comportamenti

del soggetto. Un importante risultato accidentale che ha non è stato studiato in letteratura precedente era l'effetto di opere d'arte nel proiettore sull'esperienza del tema dell'ambiente Snoezelen. Ulteriori ricerche deve affrontare le differenze tra non solo l'arte di stimolo, ma anche una varietà di oggetti sensoriali nella stanza Snoezelen. Mentre i soggetti hanno preferito certo stimolo nella stanza in altre ricerche, questo è il primo studio per scoprire che un singolo stimolo può dettare un intero esperienza Snoezelen. ulteriori ricerche deve avvenire non solo per stabilire se questo è comune tra quelli con autismo, ma anche in altre popolazioni . questo studio generale conclude che Snoezelen ha influenzato comportamenti disadattivi e adattivi del soggetto, così come incoraggiato una relazione positiva tra il facilitatore e il soggetto. Di conseguenza, il padre di questo argomento ha chiesto sedute Snoezelen a diventare una parte costante del suo trattamento e l'esperienza per il tempo libero.

Riferimenti

- Ashby, M., Lindsay, WR, Pitcaithly, D., Broxholme, S. & Geelen, N. (1995). Snoezelen: i suoi effetti sulla concentrazione e di risposte nelle persone con profonda Handicap multipli. *British Journal of Terapia Occupazionale*, 58 (7), 303-307.
- Burns, IO., Cox, H. & Plant, H. (2000). Tempo libero o terapie? Snoezelen e la cura delle persone anziane con demenza. *Internazionale Journal of Nursing Practice*, 6, 118-126.
- Chitsey, A., Haight, B. & Jones, MM (2002). Snoezelen. A multisensoriale ambientale . Intervento *Journal of Nursing Gerontological*, 28 (3): 41-9.
- Cuvo, AJ, maggio, ME & Post, TM (2001). Effetti di soggiorno, stanza Snoezelen, e le attività all'aria aperta sul comportamento stereotipato e l'impegno da parte di adulti con ritardo mentale gravissimo. *La ricerca in Developmental Disabilities*, 22, 183-204.
- DeBunsen, A. (1994). Uno studio nel coinvolgimento delle risorse Snoezelen aLimina Casa Scuola. In *Sensazioni & Disabilità: ambienti sensoriali per il tempo libero, Snoezelen, Istruzione e Terapia* (pp 138-162.). Chesterfield: ROMPA.
- Egan, KL (1998). *L'esplorazione di un multisensoriale tempo libero Programma Snoezelen per individui con disabilità multiple*. Inedito progetto studente universitario, Dalhousie Università, Halifax, nuova Scozia, Canada.
- Fagny, M. (2000). L'impatto Technique de la du "Snoezelen" sur les Comportements Indiquant L'apaisement Chez des adulti Autistes. *Revue Francophone de la déficience Intellectuelle*, 11 (2), 105-115.
- . Campo, T., Lasko, D., Mundy, P., Henteleff, T., Kabat, S., Talpins, S., Dowling, M., (1997) breve relazione: L'attenzione e la responsabilità dei bambini autistici di migliorare After Touch Terapia. *Journal of Autismo e disturbi dello sviluppo*, 27 (3), 333-338.
- Hogg, J., Cavet, J., Lambe, L. & Smeddle, M. (2001). L'uso di 'Snoezelen' come la stimolazione multisensoriale con persone con disabilità intellettiva: una revisione della ricerca. *La ricerca in Developmental Disabilities*, 22 , 353-372.
- Hong, CS (1996). Che cosa è Snoezelen? *British Journal of Terapia e riabilitazione*, Maggio, (senza numero di pagina in dotazione).
- Lindsay, WR, nero, E. & Broxholme, S. (2001). Effetti delle procedure Quattro terapia in merito alla comunicazione di persone con disabilità intellettiva profonde. *Journal of Applied Research in Disabilità Intellettiva*, 14, 110-119.
- Lindsay, WR, Pitchaithly, D., Geelen, N., Broxholme, S. & Ashby, M. (1997). Un confronto tra gli effetti di quattro procedure di terapia sulla concentrazione e la reattività in persone con

difficoltà di apprendimento profonde. *Journal of Intellectual Disability Research*, 41 (3), 201-207.

Lungo, AP & Haig, L. (1992). In che modo i clienti beneficiano di Snoezelen? Uno studio esplorativo. *British Journal of Terapia Occupazionale*, 55 (3), 103-106.

Marshall, WL, e Firestone, P. (Eds.). (1999). *Prospettive psicologia anormale*. Scarborough: Prentice-Hall Canada Inc.

Martin, NT, Gaffan, EA & Williams, T. (1998). Effetti comportamentali di lungo termine multisensoriale stimolazione. *British Journal of Clinical Psychology*, 37, 69-82.

Messbauer, L. (nd). Snoezelen e disturbi sensoriali. (Nessuna informazione fornita).

Quon, A. (1997). La magia di Snoezelen Camere. *La capacità di rete*, 5 (2), (senza numero di pagina fornito).

Shapiro, M., Parush, S., Verde, M. & D. Roth (1997). L'efficacia del "Snoezelen" nella gestione dei bambini con Ritardo Mentale che esibiscono comportamenti disadattivi. *Il British Journal of Developmental Disabilities*, 43 (2), 140-155.

Stephenson, J. (2002). Caratterizzazione di multisensoriali ambienti: Perché gli insegnanti utilizzano? [Abstract]. *Journal of Applied Research in Disabilità Intellettiva*, 15 (1), 73.

Thomas, L. (2002). *Linee guida: Bloorview MacMillan Snoezelen camera Orientamento* (sito MacMillan) [Orientamento Opuscolo].

Thompson, SBN & Martin, S. (1994). Making Sense di Stanze multisensoriali per le persone con difficoltà di apprendimento. *British Journal of Terapia Occupazionale*, 57 (9), 341-344.

Watling, RL, Deitz, J. & White, O. (2001). Confronto tra sensoriale Profilo Punteggio di bambini con e senza disturbi dello spettro autistico. *L'American Journal of Terapia Occupazionale*, 55 (4), 416-423.

Appendice A

MODULO DI CONSENSO

TITOLO DI STUDIO: Gli effetti di un ambiente Snoezelen su un soggetto di sette anni, maschio con grave autismo

INVESTIGATORE: Abby M. Rozen (Studente)

Scopo dello studio

Snoezelen è un ambiente di svago multisensoriale che è stato sviluppato alla fine degli anni 1970 da terapeuti Jan Hulsege e Ad Verheul presso l'Istituto Dehartenburg in Olanda, Un centro per le persone con disabilità intellettiva. Anche se Snoezelen è considerata una attività del tempo libero, la ricerca attuale è trovare effetti benefici per alcuni clienti. La maggior parte degli studi si riferiscono a comportamenti di sfida, come autolesionismo e comportamenti stereotipati. Per i clienti che ottengono stimolazione attraverso la stanza Snoezelen, hanno avuto meno di una necessità di impegnarsi in questi comportamenti difficili. Nel complesso, a lungo effetti di un ambiente Snoezelen a breve termine e sono stati inconcludenti. Questo studio si propone di esaminare la immediati, a breve termine, e gli effetti a lungo tem di Snoezelen sul client prescelto.

Descrizione dello studio

Si tratta di un unico soggetto, misure ripetute di 5 settimane di studio. Durante 5 consecutivi di Sabato sarò raccogliendo tuo figlio da casa a 01:45, E di riportarlo poco prima 16:00. Saremo guidando la mia macchina al Centro MacMillan bambini Bloorview, presso il sito di McMillan. Trascorreremo 30 minuti a giocare nella stanza dei giochi, e si sposterà poi nella comunità Snoezelen Room. Dopo aver trascorso 30 minuti in là, ci sarà quindi ritornare alla sala giochi per altri 30 minuti. Tutto questo sarà videoregistrato e ha segnato più tardi per comportamenti stereotipati da me e da altri due valutatori. Questi nastri saranno memorizzate nella mia casa, chiusa a chiave, per i prossimi 5 anni secondo ABA norme.

Nella stanza Snoezelen useremo ha una varietà di attrezzature diverse, tra cui un proiettore di luce, la ruota di una Caterina, vibrante tappetino massaggio, tubo bolla, fagiolo borsa sedie, musicale-luce campana, parete bolla, disco-ball, e altri sensoriali attività di luce. I pavimenti in questa piccola stanza sono imbottiti, e i livelli di luce e musica possono essere controllati. Nel

complesso una stanza Snoezelen è un ambiente rilassante con diverse attività che non necessitano intellettualizzare da godere.

Poiché Snoezelen non è una terapia o intervento medico, ma semplicemente un'attività di svago, senza alternative sono stati offerti.

Danni potenziali

Poiché Snoezelen non è considerata un intervento medico o di una terapia, non ci sono rischi potenziali. Se vostro figlio presenta alcun disagio o esprime il desiderio di lasciare che io possa riconoscere, non sarà costretto a rimanere. Siete consapevoli delle luci lampeggianti nella stanza, e mi hanno fornito con le informazioni che questo sarà in alcun modo influenzare negativamente il vostro figlio, come ad esempio un sequestro.

I potenziali benefici

La cosa buona di questo studio è che sarà l'occasione per il vostro bambino a rilassarsi e divertirsi in questo ambiente di svago multisensoriale. Se c'è una riduzione di comportamento auto-stimolante di tuo figlio, vuol dire che è rilassato e scoperta stimolazione attraverso altre fonti. Idealmente, troveremo una quantità abbassato di comportamento auto-stimolante, come la stanza Snoezelen può svolgere un ruolo di sostituzione stimolazione.

Riservatezza

Confidenziale sarà rispettata e nessuna informazione che svela l'identità del soggetto sarà rilasciato o pubblicati senza il consenso se non richiesto dalla legge. I risultati delle prove di cui sopra saranno utilizzati a scopo di ricerca solo nel contesto di questo studio. Avremmo bisogno il vostro permesso e consenso firmato per inviare questi punteggi dei test ad un altro professionista coinvolto nella cura di tuo figlio.

Partecipazione

La partecipazione a questo studio è volontaria. Avete il diritto di decidere di non permettere che la tua figlio di essere una parte di questo studio. Hai anche il diritto di ritirare il figlio da questo studio in qualsiasi momento. Se vostro figlio esprime il desiderio di essere rimosso dalla stanza Snoezelen al momento dello studio, lo faremo subito e continuare la ricerca come previsto la settimana successiva. Se non volete partecipare o se si sceglie di ritirarsi in un successivamente, ciò non pregiudica la qualità e la cura del vostro bambino durante ABA sessioni con me, Abby Rozen.

Per domande e ulteriori informazioni

Non esitate a contattare me, Abby Rozen, il ricercatore primario a (905) 731-5533, Lorena Thomas a 1800-855-0511 ottenere Operator Bell. Quando richiesto dare (416) 422-7049. Potete contattarci sia di noi per qualsiasi domanda o dubbio possiate avere in riferimento a questa ricerca, Lunedì a Venerdì,9:00-04:30. Se si raggiunge voice mail, si prega di lasciare il vostro nome e numero. Affine al più presto s possibile.

Si prega di completare la parte di consenso il modulo sottostante.

Ho preso parte alla ricerca in questo Centro in passato. _____
Si No

Attualmente sto partecipando ad un altro studio di ricerca in questo Centro. _____
Si No

Il nome di questo studio è _____

Il ricercatore, sotto indicata, ha spiegato lo studio per me. So che la qualità delle cure con Abby Rozen, o qualsiasi futura cura presso il Centro Bloorview MacMillan bambini non saranno interesserà se ho scelto di non partecipare allo studio. So che posso porre domande ora, e in futuro, sullo studio o le procedure di ricerca. Quando lo studio conclude, mi sarà data una copia di tutti i risultati.

Acconsento alla partecipazione di mio figlio in questo studio.

Nome in stampatello Firma Data

Firme di Investigator

Appendice B

Snoezelen room

Descrizione delle attrezzature e contenuti

| ATTREZZATURE | DESCRIZIONE |
|---|--|
| <u>B bag ean Chunkie (rosso e blu)</u> | Chi può resistere a una sedia a sacco colorata piena di perline poli? Sedetevi su di esso e si sta avvolto in una nuvola gonfia. Punch, e si può sentire le perline fruscio. Abbraccio è vicino e fornisce intenso sostegno propriocettiva. |
| <u>Bubble tubo</u> | Flussi di bolle sorgono all'interno di una colonna illuminata di acqua. Le bolle cambiano lentamente colore galleggiano alla parte superiore dimostrando un grande effetto visivo. Il tubo di plastica vibra delicatamente e ronzia per la stimolazione aggiunto |
| <u>Bubble Wall Panel</u> | Questo pannello presenta colonne casuali di bolle che galleggiano verso l'alto, modificando i colori come vanno. E 'ottimo per la stimolazione visiva e può essere utilizzato direttamente con un interruttore interattivo per controllare la luce (per gli effetti visivi) o le bolle (per gli effetti udito) |
| <u>Evening Breeze</u> | Un grande ventaglio bianco che deve essere attivata manualmente premendo il grande superficie montato interruttore. Questa sensazione dolce è spesso piacevole per coloro che trovano la vita all'aria aperta il vento troppo forte e travolgente. |
| <u>Fibra ottica luce Spray</u> | Viaggio luce attraverso i cavi di questo spray per dare un effetto scintillante. I cavi sono lisce al tatto e può essere drappeggiato sul corpo di un utente o esplorate con le / le mani. Lo spray è grande anche per le persone con vista limitata. Raccogliendo le estremità dei cavi insieme rappresenta uno stimolo visivo estremamente luminoso per il monitoraggio. |
| <u>Moquette interattiva</u> | Immissione pressione fisica su questo tappeto interattivo in fibra ottica crea un effetto sbalorditivo luce di colori cangianti. Rimuovere il peso da esso, e si spegne. Un passo indietro su di esso, e si torna su! Rafforza causa ed effetto attraverso qualsiasi da movimento: camminare, gattonare, spingendo, |

| | |
|---|--|
| | <p>saltando e fornisce stimolazione visiva e tattile.</p> |
| <p><u>Magiglow Consiglio</u></p> | <p>Questa scheda viene utilizzata con un dispositivo di scrittura illuminata per creare immagini incandescente che a poco a poco svanire. Questa attività è grande per la coordinazione occhio-mano e la creatività. Se un individuo non può funzionare il dispositivo di scrittura in modo indipendente, è possibile utilizzare una guida hand-over-mano assistere poi. Si può anche provare a mettere mano dell'utente sulla scheda in modo da poter tracciare intorno ad esso</p> |
| <p><u>Pannello parete tappeto Via Lattea</u></p> | <p>Le fibre ottiche tessute nel pelo del tappeto nero forniscono sia stimolazione visiva e tattile in quanto creano un effetto luccicante di continua evoluzione di colori. Un interruttore può anche essere inserito in modo che i colori possono essere accesi e spenti, rafforzando causa ed effetto.</p> |
| <p><u>Mirror ball</u></p> | <p>Luce dal proiettore crea riflessi colorati sul pavimento e pareti per una maggiore eccitazione visiva.</p> |
| <p><u>Pannello Mirrored Light Line</u></p> | <p>Fili sottili che si illuminano in colori fluorescenti come viene esposto alla luce ultravioletta nera. Questo crea un'esperienza unica tattile che è visivamente stimolante. Per aumentare l'effetto della luce nera, spegnere il proiettore.</p> |
| <p><u>Hopscotch musicale</u></p> | <p>Le piazze colorate su una stuoia corrispondono al pannello a parete. Il pannello di parete può essere attivato da un passo, strisciando, a rotazione, oppure premendo i quadrati sul tappeto. Sul programma semplice, passo su una piazza causerà la casella corrispondente sul pannello parete per illuminare, mentre un tono musicale acustico.</p> <p>Ci sono otto diversi programmi disponibili, che sono etichettati e possono breakfast situato usando la manopola sul pannello fianco. Il volume dei toni musicali può essere regolato anche utilizzando la seconda manopola sul pannello parete. La campana musicale è grande per la fornitura tattile, uditivo , e feedback visivo</p> |
| <p><u>Effetti proiettore solare</u></p> | <p>Questo proiettore ruota speciale ruota effetti che crea i</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>modelli e le immagini che si muovono lentamente intorno alla stanza. . Le immagini sono l'ideale per la stimolazione visiva e il monitoraggio! Semplicemente cambiando la ruota effetto può cambiare l'atmosfera da vivace a tranquillo, o semplicemente funky immagini e modelli includono: "Deep", che dispone di immagini subacquee, e "Shapeland", un vortice di colori vivaci forme astratte.</p> |
| <u>Tessuto a rete Sparkle</u> | <p>Morbido, bianco materiale di nylon tricot è integrato con le scintille che catturano la più piccola quantità di luce che passa sopra il tessuto. Utilizzare il tessuto per creare una nuvola gonfia come effetto sul soffitto o per creare una versione tridimensionale più accogliente. Ottimo per migliorare l'immersione e la storia che dice!</p> |
| <u>Stereo e altoparlanti (musica)</u> | <p>L'inclusione di stimolare musica ancora confortante può migliorare notevolmente l'esperienza Snoezelen per i clienti. Le selezioni vanno dalla serena suoni dell'oceano, composizioni classiche dei maestri o ninne nanne ad esempio, "Ascensione": armonie Lush si fondono con melodie dolci per un effetto calmante profondo "Heavenly Realms": suoni divini e le offerte di pace</p> |
| <u>materasso Vibrante</u> | <p>Si tratta di una superficie morbida e confortevole, che è ottima per il relax e per gli utenti che amano le vibrazioni.L'intensità e la posizione della vibrazione possono essere regolati utilizzando il telecomando. I cuscini possono essere utilizzati per aiutare con il posizionamento e comfort</p> |

Appendice C

SCHEDA CODIFICA

Coder: _____ Session #: _____ Data: _____

| | |
|--|----------------------|
| Vocalizzazione / Grida: | <i>Totale:</i> _____ |
| Risate: | <i>Totale:</i> _____ |
| Battere le braccia: | <i>Totale:</i> _____ |
| Esecuzione / Arrampicata: | <i>Totale:</i> _____ |
| Mettere in bocca oggetti o la mano: | <i>Totale:</i> _____ |
| Rimanendo concentrati su attività per 3 minuti o oltre: | <i>Totale:</i> _____ |
| Viso Rubbing: | <i>Totale:</i> _____ |
| I tentativi di lasciare la camera: | <i>Totale:</i> _____ |
| Ignorando facilitatore quando i tentativi di contatto: | <i>Totale:</i> _____ |
| Inizia un contatto: | <i>Totale:</i> _____ |

SNOOEZELEN SPECIFICO:

1) Il tasso di godimento percezione del soggetto della seduta:

1 2 3 4 5
 Non a Abbastanza Neutral po Enjoyed
 Tutto piaciuto di meno Apprezzato

2) Comportamento durante il trattamento: **1 2 3**

1 = irritabile e non cooperativo, 2 = cooperazione parziale, 3 = rilassato e collaborativo

3) Quanto tempo è stato il periodo di tempo trascorso in sala:?

_____ Min