

ADDENBROOKE'S COGNITIVE EXAMINATION – ACE-III

Versione italiana A

nome: data del test: / /
 data di nascita: somministratore
 ospedale: anni di scolarità
 occupazione preferenza manuale

ATTENZIONE- Orientamento

➤ chiedere	giorno	data	mese	anno	stagione	Attenzione [Punti 0-5] <input type="checkbox"/>
➤ chiedere	luogo	piano	città	regione	stato	Attenzione [Punti 0-5] <input type="checkbox"/>

ATTENZIONE – Registrazione di 3 items

- Dire "Adesso Le dirò tre parole che Lei dovrà ripetere dopo di me: casa, pane, gatto". Dopo che il soggetto ha ripetuto dire: "Cerchi di ricordarsene poiché più tardi glielo chiederò di nuovo". Calcolare il punteggio in base al primo trial (far ripetere 3 volte se necessario).

Registrare il numero di tentativi.....

Attenzione
[Punti 0-3]

ATTENZIONE – Serie di sottrazioni

- Chiedere al soggetto: "Può dirmi quanto fa 100 meno 7?". Dopo che il soggetto ha risposto, chiedere di togliere ancora 7 per un totale di 5 sottrazioni. Se il soggetto commette un errore, andare avanti e controllare le risposte successive (es. 93, 84, 77, 70, 63- punti 4). Interrompere la prova dopo 5 sottrazioni (93, 86, 79, 72, 65)

Attenzione
[Punti 0-5]

MEMORIA – Richiamo dei 3 items

- Chiedere: "quali erano le 3 parole che Le avevo chiesto di ripetere e ricordare?".....

Memoria
[Punti 0-3]

FLUENZA VERBALE – Lettera “F” e animali

➤ Lettere

Dire: "Ora le dirò una lettera dell'alfabeto e vorrei che Lei mi dicesse quante più parole possibili iniziano con questa lettera. Non sono ammessi nomi di persone o di luoghi. Per esempio se la lettera è C dovrà dire parole come "cesto, cercare, carne" e così via. Non potrà invece dire parole come Carlo o Como E' tutto chiaro? E' pronto? Ha un minuto di tempo e la lettera è "F".

>17	7
14-17	6
11-13	5
8-10	4
6-7	3
4-5	2
2-3	1
<2	0
totale	corrette

Fluenza
[Punti 0-7]

➤ Animali

Dire: "Ora dovrebbe dirmi il nome di più animali possibili, che iniziano con qualsiasi lettera"

>21	7
17-21	6
14-16	5
11-13	4
9-10	3
7-8	2
5-6	1
<5	0
totale	corrette

Fluenza
[Punti 0-7]

MEMORIA - Anterograda

- Dire "Adesso leggerò un nome e un indirizzo che lei dovrà ripetere dopo di me. Faremo in questo modo per 3 volte, così avrà l'opportunità di impararlo. Più tardi glielo chiederò di nuovo"

Calcolare solo il punteggio del terzo trial.

	I trial	II trial	III trial
Mario Rossetti
Piazza Garibaldi 59
Pontedera
Pisa

Memoria
[Punti 0-7]

MEMORIA - Retrograda

- Nome dell'attuale Presidente della Repubblica
➤ Nome del precedente Papa
➤ Nome del presidente degli USA
➤ Nome del presidente degli USA assassinato negli anni Sessanta

Memoria
[Punti 0-4]

LINGUAGGIO - Comprensione

- Posizionare una matita e un foglio di carta davanti al soggetto. Come trial di prova, dire al soggetto: "Prenda la matita e poi il foglio". Se sbaglia, assegnare 0 e non continuare.
➤ Se il soggetto svolge correttamente l'item di prova, continuare con i tre comandi riportati di seguito.
- Dire al soggetto: "**Metta il foglio al di sopra della matita**"
 - Dire al soggetto "**Prenda la matita ma non il foglio**"
 - Dire al soggetto "**Mi passi la matita dopo aver toccato il foglio**"
- Nota: Posizionare matita e foglio di fronte al soggetto prima di ogni comando.

Linguaggio
[Punti 0-3]

LINGUAGGIO - Scrittura

- Dire: "Vorrei che scrivesse due frasi. Può scrivere quello che vuole. Dovrà però scrivere delle frasi di senso compiuto senza utilizzare abbreviazioni". Se il soggetto non sa che scrivere, l'esaminatore potrà suggerire qualche argomento dicendo: "Per esempio, potrebbe scrivere qualcosa sulla sua ultima vacanza, su ciò che fa nel tempo libero, sulla sua famiglia o i suoi figli". Se il soggetto scrive solo una frase, allora ricordare di scriverne un'altra.

Linguaggio
[Punti 0-2]

Le frasi devono contenere soggetto e verbo. Ortografia e grammatica debbono essere considerate. Le frasi non devono necessariamente riguardare lo stesso argomento.

LINGUAGGIO- Ripetizione di parole

- Chiedere al soggetto di ripetere: "**pagliaccio**"; "**deformazione**"; "**irresponsabilità**"; "**slittino**". Assegnare 2 se sono corrette tutte le ripetizioni; 1 se sono corrette 3 ripetizioni; 0 se sono corrette 2 o meno ripetizioni.

Linguaggio
[Punti 0-2]

LINGUAGGIO – Ripetizione di frasi

- Chiedere al soggetto di ripetere: “**L’abito non fa il monaco**”

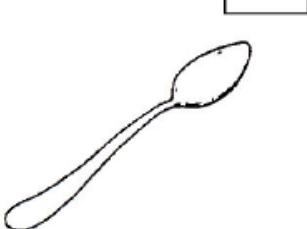
Linguaggio
[Punti 0-1]

- Chiedere al soggetto di ripetere: “**Chi fa da se fa per tre**”

Linguaggio
[Punti 0-1]

LINGUAGGIO - Denominazione

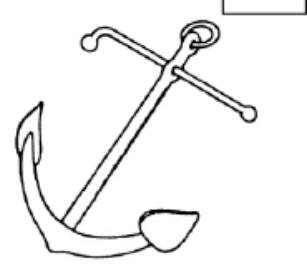
- Chiedere al soggetto di denominare le seguenti figure

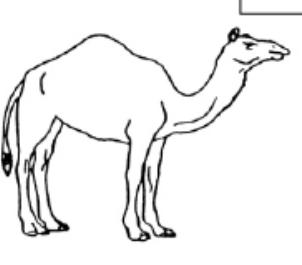


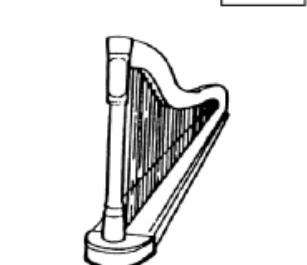


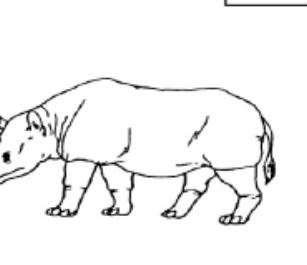




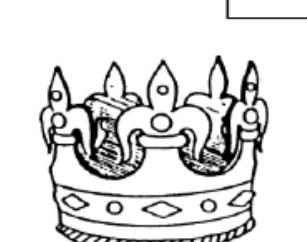


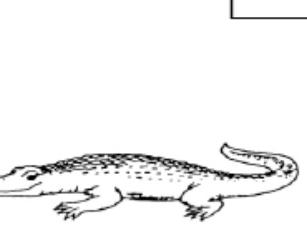


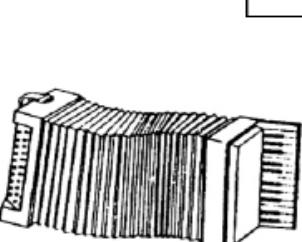












LINGUAGGIO - Comprensione

- Utilizzando le figure sopra, chiedere al soggetto di:
- Indicare quella associata alla monarchia
 - Indicare quella che è un marsupiale
 - Indicare quella che si trova nell’Antartico
 - Indicare quella che ha a che fare con la nautica.

Linguaggio
[Punti 0-4]

LINGUAGGIO – Lettura di parole ad accento irregolare

- Chiedere al soggetto di leggere le parole ad alta voce. Calcolare un punto soltanto se tutte le parole solo lette correttamente. Registrare gli errori.

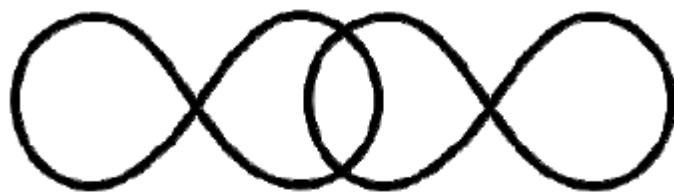
Linguaggio
[Punti 0-1]

**ruvido
cucciolo
includere
minimo
orfano**

ABILITA' VISUO-SPAZIALI - Copia disegni e test dell'orologio

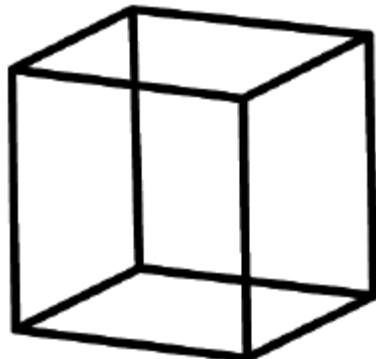
- Pentagoni sovrapposti: chiedere al soggetto di copiare questa figura:

Visuosaziale
[Punti 0-1]



- Cubo: chiedere al soggetto di copiare questo disegno (per i punteggi fare riferimento alla guida):

Visuosaziale
[Punti 0-2]



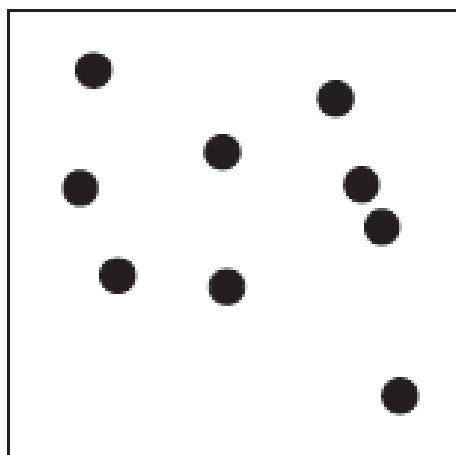
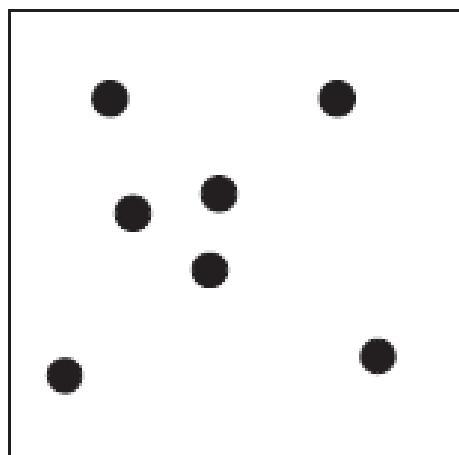
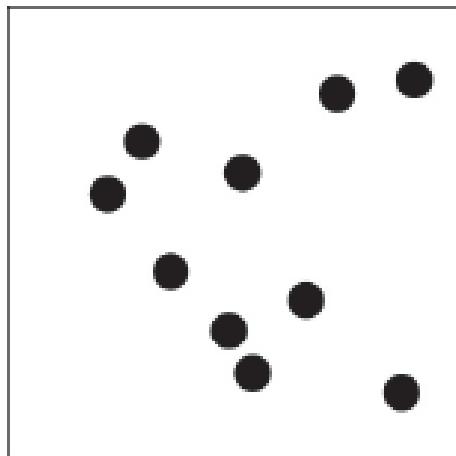
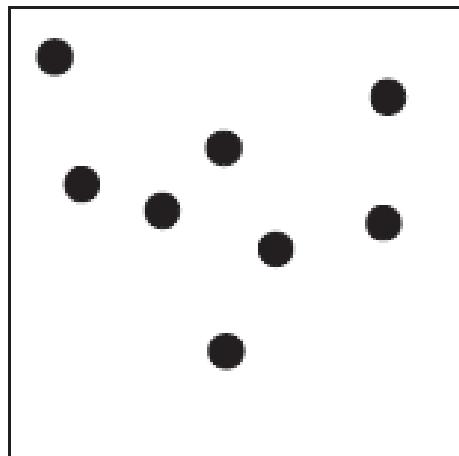
- Orologio: chiedere al soggetto di disegnare il quadrante di un orologio con i numeri e le lancette alle undici e dieci.(Per il punteggio guardare le istruzioni sulla guida: cerchio=1; numeri=2; lancette=2 se sono tutti corretti)

Visuosazionale
[Punti 0-5]

ABILITA' PERCETTIVE – Conto di punti

- Chiedere al soggetto di contare i punti senza indicarli

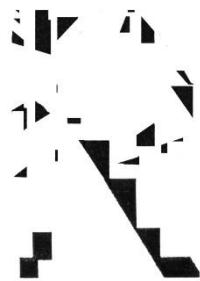
Visuosaziale
[Punti 0-4]

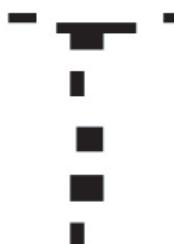


ABILITA' PERCETTIVA – Lettere frammentate

- Chiedere al soggetto di identificare le lettere

Visuosaziale
[Punti 0-4]



**MEMORIA - Richiamo**

- Chiedere: "Ora mi dica ciò che si ricorda di quel nome e di quell' indirizzo che abbiamo ripetuto all'inizio"

Memoria
[Punti 0-7]

Mario Rossetti
Piazza Garibaldi 59
Pontedera
Pisa

MEMORIA - Riconoscimento

Tale prova dovrà essere somministrata se il soggetto sbaglia nel richiamo di uno o più items. Se il soggetto richiama tutti gli items, si assegnano 5 punti e tale prova non viene effettuata. Se viene richiamata soltanto una parte, si comincia segnando gli items richiamati nella colonna grigia posta sul lato destro. Poi si testano gli items non richiamati dicendo: "ok, ora le fornirò alcuni aiuti: qual'era il nome X, Y o Z? e così via. Ogni item riconosciuto vale un punto e si somma al punteggio ottenuto attraverso il richiamo.

Memoria
[Punti 0-5]

Mauro Rossi	Mario Rossetti	Mario Rosati	richiamati	
Piazza Garibaldi	Piazza Galimberti	Via Garibaldi	richiamati	
39	52	59	richiamati	
Ponsacco	Pontedera	Empoli	richiamati	
Lucca	Pistoia	Pisa	richiamati	

PUNTEGGIO GENERALE

MMSE	/30
ACE-R	/100

PUNTEGGI PARZIALI

Attenzione e Orientamento	/18
Memoria	/26
Fluenza	/14
Linguaggio	/26
Visuosaziale	/16