

ADDENBROOKE'S COGNITIVE EXAMINATION – ACE-III

Versione italiana A – Sezione di Gerontologia e Geriatria, Università degli Studi di Perugia

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 ricordarsele poiché più tardi glielie 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] <input type="checkbox"/>
--	--

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] <input type="checkbox"/>
--	--

MEMORIA – Richiamo dei 3 items

➤ Chiedere: “quali erano le 3 parole che Le avevo chiesto di ripetere e ricordare?”.....	Memoria [Punti 0-3] <input type="checkbox"/>
--	---

FLUENZA VERBALE – Lettera “F” e animali

<p>➤ Lettere</p> <p>Dire: “Ora le dirò una lettera dell’alfabeto e vorrei che Lei mi dicesse quante più parole possibile 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”.</p> <table border="1" style="float: right; margin-left: auto; margin-right: 0;"> <tr><td>>17</td><td>7</td></tr> <tr><td>14-17</td><td>6</td></tr> <tr><td>11-13</td><td>5</td></tr> <tr><td>8-10</td><td>4</td></tr> <tr><td>6-7</td><td>3</td></tr> <tr><td>4-5</td><td>2</td></tr> <tr><td>2-3</td><td>1</td></tr> <tr><td><2</td><td>0</td></tr> <tr><td>totale</td><td>corrette</td></tr> </table>	>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] <input type="checkbox"/>
>17	7																		
14-17	6																		
11-13	5																		
8-10	4																		
6-7	3																		
4-5	2																		
2-3	1																		
<2	0																		
totale	corrette																		
<p>➤ Animali</p> <p>Dire: “Ora dovrebbe dirmi il nome di più animali possibile, che iniziano con qualsiasi lettera”</p> <table border="1" style="float: right; margin-left: auto; margin-right: 0;"> <tr><td>>21</td><td>7</td></tr> <tr><td>17-21</td><td>6</td></tr> <tr><td>14-16</td><td>5</td></tr> <tr><td>11-13</td><td>4</td></tr> <tr><td>9-10</td><td>3</td></tr> <tr><td>7-8</td><td>2</td></tr> <tr><td>5-6</td><td>1</td></tr> <tr><td><5</td><td>0</td></tr> <tr><td>totale</td><td>corrette</td></tr> </table>	>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] <input type="checkbox"/>
>21	7																		
17-21	6																		
14-16	5																		
11-13	4																		
9-10	3																		
7-8	2																		
5-6	1																		
<5	0																		
totale	corrette																		

MEMORIA - Anterograda																							
<p>➤ 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”</p> <p>Calcolare solo il punteggio del terzo trial.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>I trial</th> <th>II trial</th> <th>III trial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mario Rossetti</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Piazza Garibaldi 59</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Pontedera</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Pisa</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> </tbody> </table>				I trial	II trial	III trial	Mario Rossetti	Piazza Garibaldi 59	Pontedera	Pisa	<p>Memoria [Punti 0-7]</p> <input type="checkbox"/>
	I trial	II trial	III trial																				
Mario Rossetti																				
Piazza Garibaldi 59																				
Pontedera																				
Pisa																				
MEMORIA - Retrograda																							
<p>➤ Nome dell’attuale Presidente della Repubblica</p> <p>➤ Nome del precedente Papa</p> <p>➤ Nome del presidente degli USA</p> <p>➤ Nome del presidente degli USA assassinato negli anni Sessanta</p>			<p>Memoria [Punti 0-4]</p> <input type="checkbox"/>																				
LINGUAGGIO - Comprensione																							
<p>➤ 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.</p> <p>➤ Se il soggetto svolge correttamente l’item di prova, continuare con i tre comandi riportati di seguito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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” <p>Nota: Posizionare matita e foglio di fronte al soggetto prima di ogni comando.</p>			<p>Linguaggio [Punti 0-3]</p> <input type="checkbox"/>																				
LINGUAGGIO - Scrittura																							
<p>➤ 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.</p> <p>Le frasi devono contenere soggetto e verbo. Ortografia e grammatica debbono essere considerate. Le frasi non devono necessariamente riguardare lo stesso argomento.</p>			<p>Linguaggio [Punti 0-2]</p> <input type="checkbox"/>																				
LINGUAGGIO- Ripetizione di parole																							
<p>➤ 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.</p>			<p>Linguaggio [Punti 0-2]</p> <input type="checkbox"/>																				

LINGUAGGIO – Ripetizione di frasi

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

Linguaggio
[Punti 0-1]

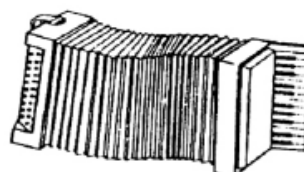
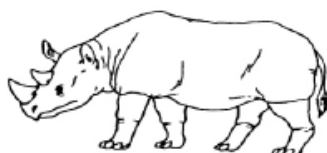
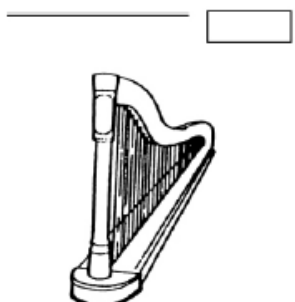
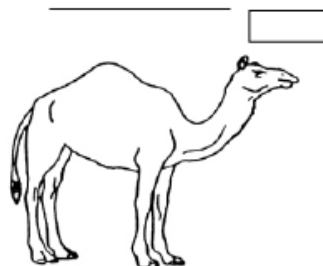
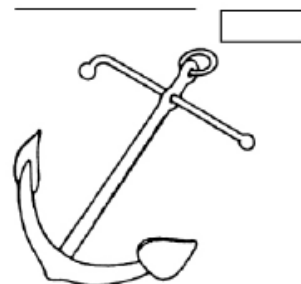
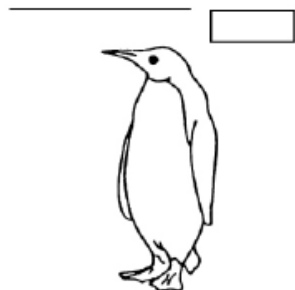
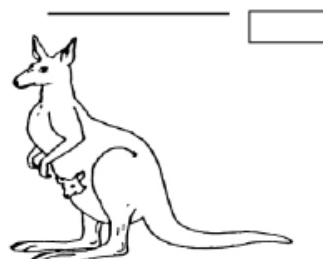
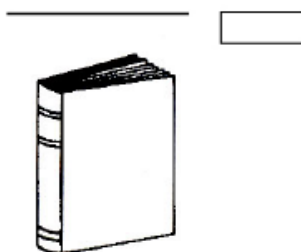
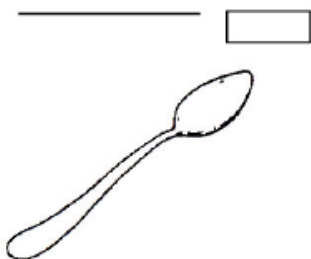
- Chiedere al soggetto di ripetere: **“Chi fa da se fa per tre”**

Linguaggio
[Punti 0-1]

LINGUAGGIO - Denominazione

- Chiedere al soggetto di denominare le seguenti figure

Linguaggio
[Punti 0-12]

**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 sono lette correttamente. Registrare gli errori.

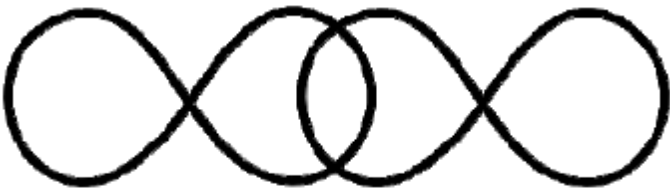
Linguaggio
[Punti 0-1]

**ruvido
cucciolo
includere
minimo
orfano**

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

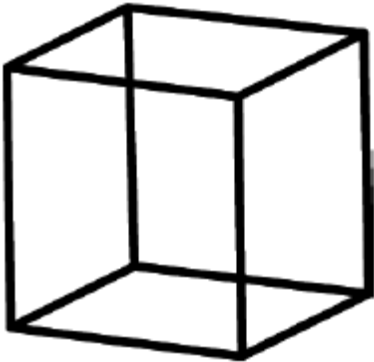
- Elementi sovrapposti: chiedere al soggetto di copiare questa figura

Visuospaziale
[Punti 0-1]



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

Visuospaziale
[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)

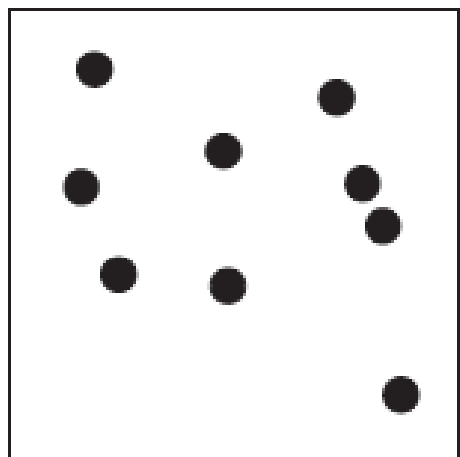
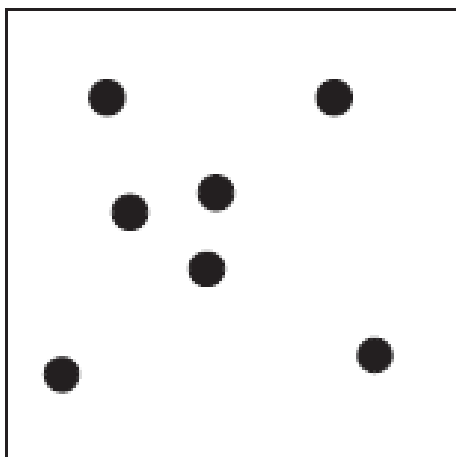
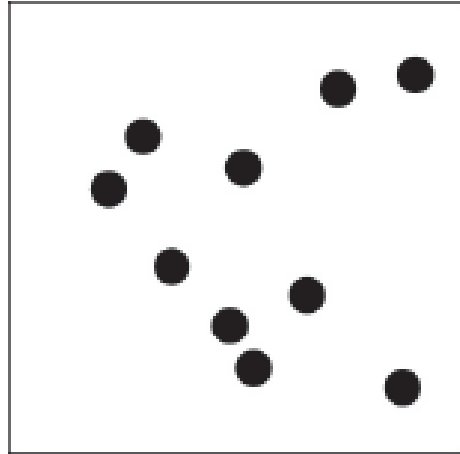
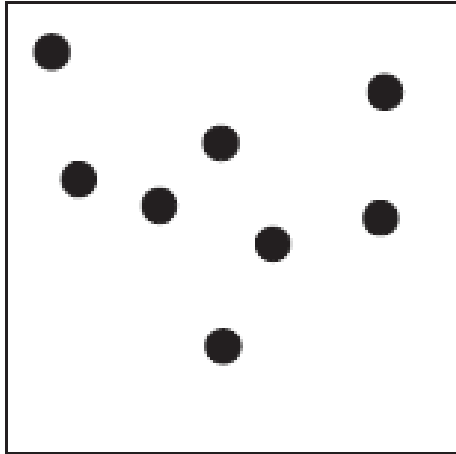
Visuospaziale
[Punti 0-5]

ABILITA' PERCETTIVE – Conto di punti

➤ Chiedere al soggetto di contare i punti senza indicarli

Visuospaziale

[Punti 0-4]

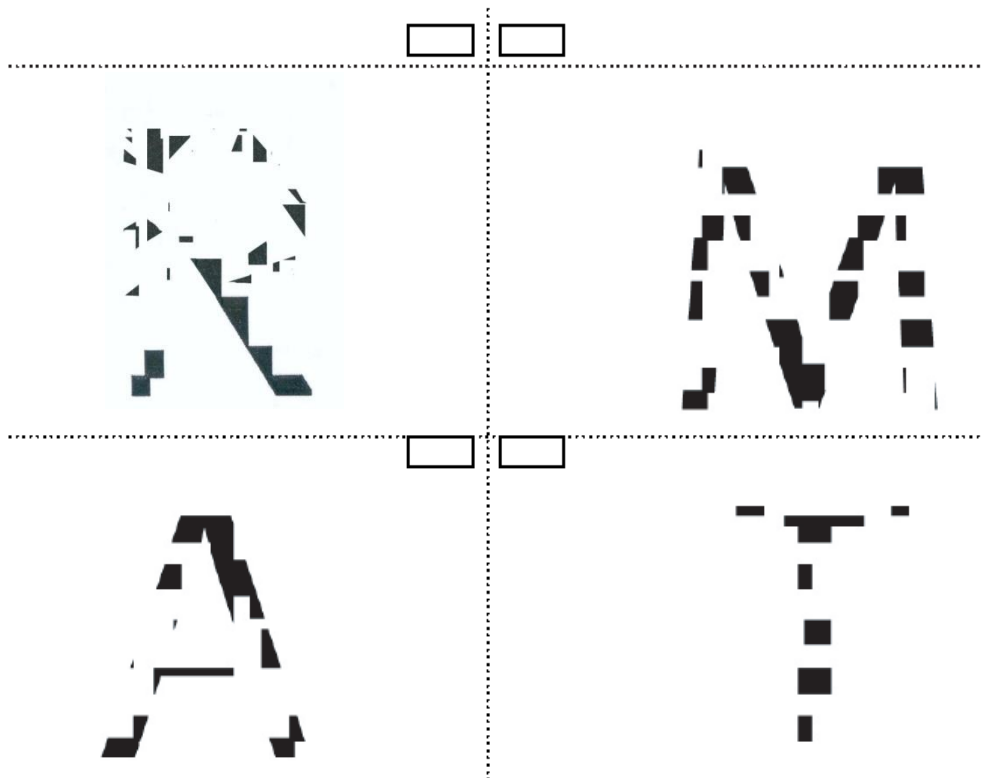


ABILITA' PERCETTIVA – Lettere frammentate

➤ Chiedere al soggetto di identificare le lettere

Visuospaziale

[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

ACE-III

/100

PUNTEGGI PARZIALI

Attenzione e Orientamento

/18

Memoria

/26

Fluenza

/14

Linguaggio

/26

Visuospaziale

/16