

MDB – MENTAL DETERIORATION BATTERY

vers. di Carlesimo et al., 1995, 1996

La batteria consta di diversi test, che possono essere somministrati indipendentemente l'uno dall'altro.

Scheda Riassuntiva dei Punteggi:

	PG	PC	PE	Val. Norm.
15 Parole di Rey:				
Rievocazione Immediata (IR)	/75	/75		≥ 28,53
Rievocazione Differita (DR)	/15	/15		≥ 4,69
Fluenza Fonemica F-A-S (WF)				≥ 17,35
Costruzione di Frasi (PC)	/25	/25		≥ 8,72
Matrici Progressive di Raven (CPM47)	/36	/36		≥ 18,96
Memoria Visiva Immediata (IVM)	/22	/22		≥ 13,85
Copia Disegni:				
A Mano Libera (CD)	/12	/12		≥ 7,18
Con Elementi di Programm. (CDP)	/70	/70		≥ 61,85

1. Test delle 15 parole di Rey

Questo test, scelto come compito di memoria verbale, viene somministrato leggendo al paziente una lista di 15 parole, alla velocità di 1 parola al secondo, senza alcuna inflessione di voce.

Consegna: "Adesso le leggerò una lista di parole di uso comune. Quando avrò finito, lei dovrà ripetere quelle che ricorda, nell'ordine che vuole. Non si spaventi perché queste parole sono tante e nessuno può ripeterle tutte. Infatti io le rileggerò più volte e lei ogni volta cerchi di dirmi quante più parole ricorda, ripetendo, ogni volta, sia le parole che mi ha già detto, sia quelle nuove che le vengono in mente." Alla fine della lettura si chiede al paziente di ripetere il maggior numero possibile delle parole appena udite. Questa procedura viene usata, con la stessa lista di parole, per cinque volte consecutive, registrando ogni volta il numero delle parole rievocate dal paziente.

Al termine della prova di rievocazione immediata non preannunciare al Paziente che successivamente dovrà ripetere ancora le parole.

Dopo un intervallo di **15 minuti**, durante il quale vengono eseguite prove visuo-spaziali, al paziente viene richiesto di ricordare (senza che la lista venga riproposta dall'esaminatore) il maggior numero possibile di parole facenti parte della lista.

E' utile riportare sul protocollo anche le eventuali intrusioni.

Questo test permette di ottenere due punteggi separati: 1. Rievocazione Immediata (RI) (la somma delle parole ricordate al termine di ognuna delle cinque letture consecutive – punteggio massimo 75); 2. Rievocazione Differita (RD) (il numero di parole ricordato dopo 15 minuti – punteggio massimo 15).

Nel protocollo ci sono la Lista vers. 1, ma anche le liste parallele da utilizzare nei re-test.

Lista vers. 1	Liste Parallele		R. I.					R. D.
	Vers. 2	Vers. 3	1	2	3	4	5	dopo 15'
TENDA	CAMINO	BRODO						
TAMBURO	TROMBA	VIOLINO						
CAFFÈ	PANE	CAMPAGNA						
CINTURA	MANICO	CORNICE						
SOLE	LETTO	LIRA						
GIARDINO	PAGINA	PARETE						
BAFFI	MONETA	BASTONE						
FINESTRA	GIORNALE	PALAZZO						
FIUME	SERA	NOTTE						
PAESANO	CAROTA	FRECCIA						
COLORE	MONTE	LAGO						
TACCHINO	LAMPADA	FIAMMIFERO						
SCUOLA	ALBERGO	ISOLA						
CASA	UOMO	TEMPO						
CAPPELLO	VAGONE	BARCA						
TOTALI:								
INTRUSIONI								

2. *Fluenza Fonemica (F-A-S)*

Questo test esamina l'estensione e la fruibilità del patrimonio lessicale del soggetto.

Ai soggetti viene chiesto di dire il più rapidamente possibile la quantità maggiore di parole che vengono loro in mente e che iniziano con una data lettera dell'alfabeto.

Non vengono considerati validi i nomi propri, i numeri e le parole che iniziano con lo stesso suffisso, inteso come declinazione (es. andare, andavo, andato sono scorrette; automobile, autostrada sono corrette).

Consegna: "Io le dirò una lettera dell'alfabeto. Lei mi deve dire il maggior numero possibile di parole di senso compiuto che cominciano con quella lettera, che non siano nomi propri di persona o di luoghi, e il più rapidamente possibile."

Punteggio: attribuire un punto ad ogni parola corretta (rispetto alle regole di consegna) entro i 60 sec.

Prova Preliminare: L

Tempo: 60 sec. per ogni Lettera

PRODUZIONE DEL SOGGETTO:

[illegible]

3. Costruzione di Frasi

Istruzioni: "Vorrei che mi facesse una frase che contenga le parole che le dirò io. La può fare corta o lunga, come vuole lei. Ad esempio se io dico **acqua-vasca** lei mi può costruire una frase come: **l'acqua riempie la vasca**. Ha capito?"

Rassicurare il soggetto se necessario ma non dare altre dimostrazioni o aiuti. Annotare anche il tempo impiegato per la costruzione di ogni frase.

Punteggio: ad ogni frase sensata e grammaticalmente corretta vengono dati **3 punti**. Se la frase viene data entro 10 secondi si attribuiscono **altri 2 punti**, se la frase viene data entro 20 secondi (ma più di 10) viene attribuito **un altro punto**, se la frase viene data oltre i 20 secondi non si attribuisce nessun punto aggiuntivo

Esempio: Aqua-Vasca → l'Acqua riempie la vasca

PRODUZIONE DEL SOGGETTO:

Item	Produzione del Paziente	Tempo impiegato	Punteggio attribuito
1. Neve - Bambino			
2. Caldo – Estate			
3. Ponte – Cammina - Uomo			
4. Capelli – Acqua Ragazza			
5. Guida – Strada – Automobile			
TOTALE PUNTEGGIO ATTRIBUITO			/25

4. Color Progressive Matrices – CPM47

Rappresenta un Test di Intelligenza (deduzioni e Relazioni) su dati visuo-spaziali.

Utilizzare il Libretto delle Matrici Progressive Colorate di Raven (CPM47 Edite da Giunti O.S.)

Il test va somministrato senza limiti di tempo per la risposta.

Ogni Tavola è distinta in una parte superiore, che contiene la figura stimolo, ed in una parte inferiore che contiene sei alternative di risposta.

Consegna: al paziente viene chiesto di osservare attentamente lo stimolo e di indicare tra le 6 alternative di risposta quale, a suo parere, è la migliore per completare lo stimolo stesso. Una mancata risposta viene considerata come errore.

Punteggio: si attribuisce un punto per ogni risposta corretta.

A			A _B			B		
N.	Risp Esatta	Risp Sogg	N.	Risp Esatta	Risp Sogg	N.	Risp Esatta	Risp Sogg
1	4		1	4		1	2	
2	5		2	5		2	6	
3	1		3	1		3	1	
4	2		4	6		4	2	
5	6		5	2		5	1	
6	3		6	1		6	3	
7	6		7	3		7	5	
8	2		8	4		8	6	
9	1		9	6		9	4	
10	3		10	3		10	3	
11	4		11	5		11	4	
12	5		12	2		12	5	

5. Memoria Visiva Immediata

Istruzioni: "Ora le farò vedere una figura, non ha un significato particolare, la guardi attentamente, cerchi di ricordarla perché poi girerò la pagina e nella successiva lei vedrà quattro figure più o meno simili fra cui c'è anche quella che tra poco guarderà. Lei deve indicare dove si trova esattamente." Fare vedere ogni item per pochi secondi, accertandosi che il paziente abbia visto bene, girare la pagina e chiedere "dov'è il disegno di prima?"

Al primo item: se il paziente risponde correttamente dire "bene, ora faremo la stessa cosa con altri disegni", altrimenti spiegare l'errore ed insistere fino a quando non abbia capito il compito.

Non permettere al paziente di tornare alla pagina stimolo.

Non commentare la prestazione del paziente, anche se richiesta.

E' bene cercare di ottenere comunque una risposta anche se il paziente è molto incerto.

Punteggio: Si attribuisce un punto per ogni risposta esatta.

N.	Risp Esatta	Risp Sogg	N.	Risp Esatta	Risp Sogg
1	2		12	1	
2	3		13	1	
3	1		14	3	
4	3		15	2	
5	4		16	2	
6	4		17	3	
7	2		18	2	
8	1		19	3	
9	3		20	1	
10	2		21	4	
11	4		22	4	

6. Copia Disegni a mano libera e con Elementi di Programmazione

Al paziente viene inizialmente mostrato il modello che deve essere ricopiato sotto l'originale, sullo stesso foglio, per evidenziare l'eventuale presenza del fenomeno del closing-in (accollamento al modello). Successivamente, mantenendo ben in mostra il modello, vengono somministrate le prove dello stesso con elementi di programmazione e il paziente deve completare le parti mancanti dei disegni (si consiglia di piegare le pagine lungo la linea tratteggiata per avere sempre un solo item a disposizione del soggetto, anche il disegno base è bene venga esposto da solo, senza la copia a mano libera, piegando a metà il foglio).

Nella Copia di Disegni a mano libera (CD), per ogni prova, al paziente viene assegnato il seguente punteggio:

- **4 PUNTI** se la prospettiva, l'orientamento delle linee, la relazione spaziale e la proporzione tra le parti sono correttamente riprodotte;
- **3 PUNTI** se il disegno è ben riconoscibile e tutti gli elementi costitutivi sono presenti e correttamente posizionati, tuttavia, la prospettiva è persa e/o ci sono lievi imperfezioni riguardanti l'orientamento delle linee, la relazione spaziale o la proporzione tra le parti;
- **2 PUNTI** se il disegno risulta difficilmente riconoscibile per la mancanza, o la dislocazione, di uno o più elementi costitutivi e/o per gravi imperfezioni nell'orientamento delle linee, nella relazione spaziale o nella proporzione tra le parti;
- **1 PUNTO** se il disegno non è riconoscibile ma non si osserva il fenomeno di closing-in;
- **0 PUNTI** se è presente il fenomeno del closing-in per cui tutta o parte della copia viene eseguita ricalcando o sovrapponendosi al modello.

Nella copia di disegni con elementi di programmazione (CDP) viene assegnato per ogni figura **1 PUNTO** per ogni linea completata. Nella copia della casa la porta viene considerata un tratto unico insieme alla base. Tratti grafici errati non vengono conteggiati ai fini del punteggio.

COPIA A MANO LIBERA (CD)

Item	Punteggio
Stella – Fig. a	/ 4
Cubo – Fig. b	/ 4
Casa – Fig. c	/ 4
Totale CD	/ 12

COPIA CON ELEMENTI DI PROGRAMMAZIONE (CDP)

Item	Punteggio
Stella – Fig. a1	/ 8
Stella – Fig. a2	/ 8
Cubo – Fig. b1	/ 2
Cubo – Fig. b2	/ 3
Cubo – Fig. b3	/ 9
Cubo – Fig. b4	/ 7
Casa – Fig. c1	/ 5
Casa – Fig. c2	/ 8
Casa – Fig. c3	/ 10
Casa – Fig. c4	/ 10
Totale CDP	/ 70















