

## TMT (Trail Making Test) – Italian Version

Il "Trail Making Test" consta di due parti, A e B, ciascuna delle quali va eseguita con l'uso di una matita. L'esaminatore inizia a cronometrare la parte A e B non appena termina di dare le istruzioni e al partecipante è dato il via. Il cronometro non va fermato finché il partecipante non ha completato ogni parte o non sono stati raggiunti i tempi per l'interruzione.

### **Gestione della Parte A:**

#### Trails A Esempio

Spiegare al partecipante: **“Su questa pagina ci sono dei numeri (collocare il foglio di esempio del Trails A davanti al partecipante e indicare i numeri nella casella di esempio). Inizi dal numero 1 (indicare) e tracci una linea da 1 a 2 (indicando), da 2 a 3 (indicando), da 3 a 4 e così via, nell'ordine, fino a raggiungere la fine (indicare il cerchietto contrassegnato con "fine"). Inizi da qui (indicare il numero 1) e tracci le linee il più velocemente possibile. Pronti! Via!”.**

#### Trails A Test

Una volta completato l'esercizio di prova e quando l'esaminatore è sicuro che il partecipante ha compreso il compito da svolgere, può girare il foglio per mostrare la Parte A dicendo: **“Su questa pagina ci sono dei numeri da 1 a 25. Questo compito va svolto nello stesso modo: iniziando dal punto 1 (indicare il numero 1), tracci una linea da 1 a 2 (indicare), da 2 a 3 (indicare), da 3 a 4 e così via nell'ordine fino a raggiungere la fine (indicare il cerchietto contrassegnato con "fine"). Ricordi di procedere nel modo più rapido possibile. Pronti! Via!”.**

Errori: quando il paziente fa un errore, l'esaminatore deve portarlo alla sua attenzione dicendo: *“No, dove deve andare da qui?”* indicando il numero precedente. L'esaminatore non arresta il tempo quando si verificano degli errori. La Parte A può essere interrotta allo scadere dei 100 secondi.

### **Gestione della Parte B:**

#### Trails B Esempio

Spiegare al partecipante: **“Su questa pagina ci sono numeri e lettere (collocare il foglio Trails B davanti al partecipante e indicare la casella di esempio). Iniziando da 1 (indicare) tracci una linea da 1 ad A (indicare), da A a 2 (indicare), da 2 a B (indicare), da B a 3 (indicare), da 3 a C e così via nell'ordine fino alla fine (indicare). Ricordi, prima un numero poi una lettera, poi un numero e quindi una lettera e così via. Tracci le linee il più velocemente possibile (se il partecipante sembra ancora un po' confuso, ribadire di nuovo: "Ricordi: numero-lettera, numero-lettera"). Inizi da qui (indicare il punto 1). Pronti. Via!”.**

## Trails B Test

Una volta che l'esaminatore sia ragionevolmente soddisfatto di aver compiuto ogni possibile tentativo per aiutare il partecipante a comprendere l'esecuzione, procedere con la Parte B dicendo: **“Sulla pagina vi sono numeri e lettere. Li colleghi nello stesso modo. Inizi da qui (indicare 1) e tracci una linea da 1 ad A (indicare ciascun numero e lettera mentre si danno le istruzioni), quindi da A a 2, da 2 a B, da B a 3, da 3 a C e così via nell'ordine fino alla fine (indicare il cerchietto contrassegnato con "fine"). Ricordi, prima un numero poi una lettera, poi sempre un numero e una lettera e così via. Non proceda a caso ma vada da un cerchio al successivo seguendo l'ordine corretto. Tracci le linee il più rapidamente possibile. Inizi da qui (indicare). Pronti, via!”**. La Parte B può essere interrotta allo scadere dei 300 secondi.

In caso di errore, l'esaminatore deve dire: *“No”*, portando l'attenzione del partecipante sul cerchietto precedente, indicandolo, e chiedendo dove si deve andare da lì, in maniera simile a quanto spiegato nella Parte A.

Se il paziente ancora non risponde correttamente, l'esaminatore suggerisce ulteriormente: *“Che cosa ci serve ora, un numero o una lettera?”*. Se il partecipante risponde correttamente, l'esaminatore chiede: *“Che numero (o lettera)?”*. Se il partecipante risponde nuovamente in modo corretto, allora il test può andare avanti. Se però il partecipante risponde in maniera inesatta, l'esaminatore dice: *“No”* e pone di nuovo la domanda. Non appena il partecipante risponde bene alla prima domanda, l'esaminatore continua chiedendo: *“Che numero o lettera?”*. Il partecipante deve capire quale cerchietto collegare prima di andare avanti.

L'esaminatore non arresta il tempo in caso di errore. Pertanto, gli errori devono essere affrontati rapidamente per evitare di dover aggiungere altro tempo all'esercizio.

Punteggio: il tempo impiegato per il completamento deve essere registrato separatamente per le parti A e B. Il punteggio massimo per la Parte A è 100”, mentre 101” indica che il test è stato interrotto. Il punteggio massimo per la Parte B è di 300”, mentre 301” indica che il test è stato interrotto.

## Trail-Making Test A e B

Mano utilizzata  
(spuntare una opzione):  Dominante  Non dominante

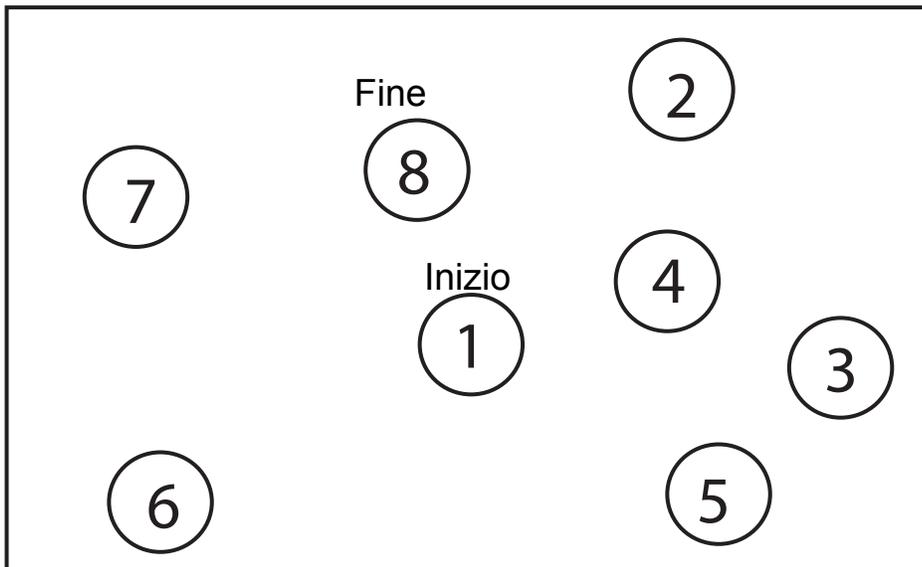
Trail-Making Test Parte A - Tempo impiegato: \_\_\_\_\_ secondi

Trail-Making Test Parte B - Tempo impiegato: \_\_\_\_\_ secondi

# Trail Making Test

Parte A

**ESEMPIO**



15

17

21

20

19

16

18

4

22

5

13

6

Inizio

24

1

14

7

2

8

10

3

9

Fine

12

11

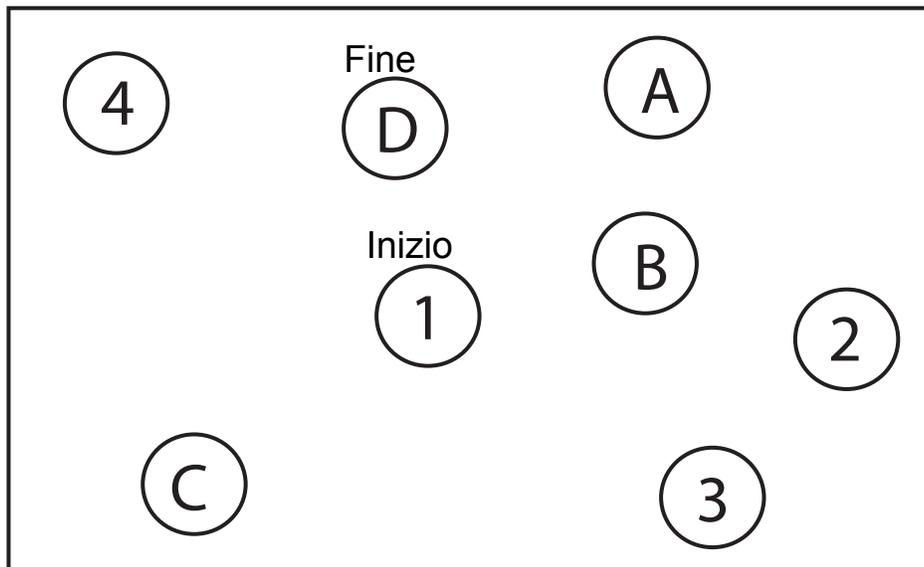
25

23

# Trail Making Test

## Parte B

### ESEMPIO



Fine

13

8

9

B

4

I

D

10

3

7

Inizio

1

H

5

12

G

C

A

J

L

2

6

F

E

K

11

## Trail Making Test (TMT)

<b>Trail Making Test Parte A</b>	
<b>Tempo (secondi)</b>	
<b>Numero di errori</b>	

<b>Trail Making Test Parte B</b>	
<b>Tempo (secondi)</b>	
<b>Numero di errori</b>	