

FEUILLE DE COTATION AMPS (page 1 et 2)

Nom : _____ Numéro d'identification : _____
Ergothérapeute : _____
Genre : ___ Homme ___ Femme Diagnostic principal : _____
Date de naissance : _____ Diagnostic secondaire : _____
Date d'évaluation : _____ Numéro d'observation : ___1 ___2 ___3 ___4
Numéro de tâche : _____ Nom de la tâche : _____

COTER LA QUALITE DE PERFORMANCE (QdP) DE LA PERSONNE DANS CETTE TÂCHE:

	Pas de problème	Questionnable	Minimal	Modéré	Marqué	Excessif ; ne peut être testé
<i>Effort augmenté</i>	1	2	3	4	5	6
<i>Efficacité diminuée</i>	1	2	3	4	5	6
<i>Sécurité diminuée</i>	1	2	3	4	5	6
<i>Assistance nécessaire</i>	1	2	3	4	5	6

LIGNE DE BASE GLOBALE : _____

ESTIMEZ LA CAPACITE GLOBALE DE LA PERSONNE A VIVRE DANS LA COMMUNAUTE (considérez tout ce que vous savez sur la personne)

- ___ La personne peut/pourrait vivre de façon indépendante
___ La personne doit/devrait avoir une assistance ou supervision minimale
___ La personne doit/devrait avoir une assistance modérée à maximale

NOTES:

FEUILLE DE COTATION AMPS (page 1 et 2)

SCORES BRUTS DES ITEMS

Habilités motrices AVQ

POSITION DU CORPS

1. Se stabilise 4 3 2 1

2. S'aligne 4 3 2 1

3. Se positionne 4 3 2 1

OBTENIR ET TENIR DES OBJETS

4. Atteint 4 3 2 1

5. Se penche 4 3 2 1

6. Attrape 4 3 2 1

7. Manipule 4 3 2 1

8. Coordonne 4 3 2 1

SE MOUVOIR ET MOUVOIR DES OBJETS

9. Déplace 4 3 2 1

10. Soulève 4 3 2 1

11. Marche 4 3 2 1

12. Transporte 4 3 2 1

13. Calibre 4 3 2 1

14. Est fluide 4 3 2 1

SOUTENIR LA PERFORMANCE

15. Endure 4 3 2 1

16. Rythme 4 3 2 1

Habilités opératoires AVQ

SOUTENIR LA PERFORMANCE

16. Rythme *Déjà coté sous habiletés motrices*

17. Est attentif 4 3 2 1

18. Maintien son but 4 3 2 1

APPLIQUER DES CONNAISSANCES

19. Choisit 4 3 2 1

20. Utilise 4 3 2 1

21. Manie 4 3 2 1

22. Demande 4 3 2 1

ORGANISATION TEMPORELLE

23. Initie 4 3 2 1

24. Continue 4 3 2 1

25. Séquence 4 3 2 1

26. Termine 4 3 2 1

ORGANISER L'ESPACE ET LES OBJETS

27. Recherche/
Localise 4 3 2 1

28. Rassemble 4 3 2 1

29. Organise 4 3 2 1

30. Range 4 3 2 1

31. Navigue 4 3 2 1

ADAPTER LA PERFORMANCE

32. Remarque
/Réagit 4 3 2 1

33. Ajuste 4 3 2 1

34. Adapte 4 3 2 1

35. Tire bénéfique 4 3 2 1