

FEUILLE DE COTATION AMPS (page 1 sur 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

	<i>Pas de problème</i>	<i>Questionnable</i>	<i>Minimal</i>	<i>Modéré</i>	<i>Marqué</i>	<i>Excessif ; ne peut être testé</i>
<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 a/aurait besoin d'une assistance ou supervision minimale
- La personne a/aurait besoin d'une assistance modérée à maximale

NOTES

FEUILLE DE COTATION AMPS (page 2 sur 2)

SCORES BRUTS DES ITEMS

Habiletés motrices AVQ			Habiletés opératoires AVQ		
POSITION DU CORPS			SOUTENIR LA PERFORMANCE		
1.	Se stabilise	4 3 2 1	16.	Rythme	Déjà coté sous habiletés motrices
2.	S'aligne	4 3 2 1	17.	Est attentif	4 3 2 1
3.	Se positionne	4 3 2 1	18.	Maintient son but	4 3 2 1
OBTENIR ET TENIR DES OBJETS			APPLIQUER DES CONNAISSANCES		
4.	Atteint	4 3 2 1	19.	Choisit	4 3 2 1
5.	Se penche	4 3 2 1	20.	Utilise	4 3 2 1
6.	Attrape	4 3 2 1	21.	Manie	4 3 2 1
7.	Manipule	4 3 2 1	22.	Demande	4 3 2 1
8.	Coordonne	4 3 2 1	ORGANISATION TEMPORELLE		
SE MOUVOIR ET MOUVOIR DES OBJETS			23.	Initie	4 3 2 1
9.	Déplace	4 3 2 1	24.	Continue	4 3 2 1
10.	Soulève	4 3 2 1	25.	Séquence	4 3 2 1
11.	Marche	4 3 2 1	26.	Termine	4 3 2 1
12.	Transporte	4 3 2 1	ORGANISER L'ESPACE ET LES OBJETS		
13.	Calibre	4 3 2 1	27.	Recherche/Localise	4 3 2 1
14.	Est fluide	4 3 2 1	28.	Rassemble	4 3 2 1
SOUTENIR LA PERFORMANCE			29.	Organise	4 3 2 1
15.	Endure	4 3 2 1	30.	Range	4 3 2 1
16.	Rythme	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 Bénéfice	4 3 2 1