

Vineland-3^{CDN-F}

Échelles des comportements adaptatifs Vineland –
Troisième édition : Version pour francophones du Canada

Échelles des comportements adaptatifs Vineland - Troisième édition : Version pour francophones du Canada (Vineland-3^{CDN-F})

Rapport du Formulaire complet de l'entretien

Sara S. Sparrow, Domenic V. Cicchetti, et Celine A. Saulnier

Information du participant

ID : 103

Nom : Eric Échantillon

Sexe : Masculin

Date de naissance : 14/07/2013

Âge : 9:1

Score de QI : 109

Information de l'évaluation

Date de l'évaluation : 18/08/2022

Nom du répondant : Elena Échantillon

Relation : Parent n° 1

Nom de l'examineur : Examen, Alain

EXEMPLE

Échelles des comportements adaptatifs Vineland - Troisième édition : Version pour francophones du Canada (Vineland-3^{CDN-F})

Copyright © 2016 par NCS Pearson, Inc. Traduction pour francophones du Canada copyright © 2022 par NCS Pearson, Inc. Reproduction par permission de NCS Pearson, Inc. Tous droits réservés. Des parties de ce travail ont été publiées auparavant.

REMARQUE : Ce travail et les pages précédentes de ce rapport comprennent des secrets commerciaux et ne doivent pas être divulgués en réponse aux demandes selon l'HIPAA (ou selon toute autre loi sur la divulgation des données qui exempte l'information liée aux secrets commerciaux de la divulgation). En outre, la divulgation en réponse aux demandes de cas de litiges ne devrait être faite que conformément aux lignes de conduite éthiques de votre profession et en vertu d'une ordonnance conservatoire appropriée.

Pearson et **Vineland** sont des marques de commerce de *Pearson PLC* ou de ses affiliés, déposées aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

[1.0 / RE1 / QG1]

SOMMAIRE GLOBAL

Le Vineland-3^{CDN-F} est une mesure normalisée du comportement adaptatif, c'est-à-dire les choses que les gens font pour fonctionner dans leur vie quotidienne. Alors que les mesures des capacités se concentrent sur ce que le participant peut faire dans une situation d'évaluation, le Vineland-3^{CDN-F} se concentre sur ce qu'il *fait réellement* dans la vie quotidienne. Comme il s'agit d'un instrument normalisé, le fonctionnement adaptatif du participant est comparé à celui d'autres personnes de son âge.

L'individu a été évalué à l'aide du Formulaire complet de l'entretien, le 18/08/2022.

Le niveau global de fonctionnement adaptatif de l'individu est décrit par son score à la Composante du comportement adaptatif (CCA). Son score de la CCA est 100, ce qui est égal à la moyenne normative de 100 (l'écart-type normatif est de 15). Le rang centile pour ce score global est 50.

Le score de la CCA est basé sur les scores de trois domaines spécifiques du comportement adaptatif : Communication, Compétences de la vie quotidienne et Socialisation. Les scores des domaines sont également exprimés sous forme de scores standards avec une moyenne de 100 et un écart-type de 15.

Le domaine Communication mesure la capacité de l'individu à écouter et à comprendre, à s'exprimer par la parole, à lire et à écrire. Son score standard de Communication est 104. Ceci correspond à un rang centile de 61.

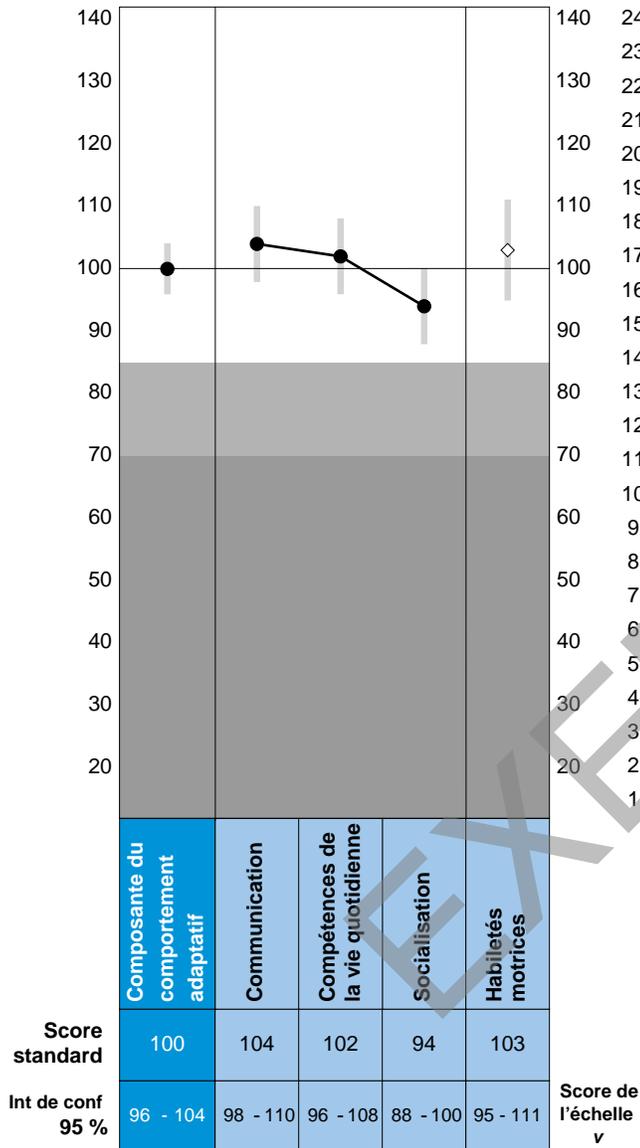
Le domaine Compétences de la vie quotidienne évalue la performance de l'individu dans l'accomplissement des tâches pratiques de la vie quotidienne qui sont appropriées pour son âge. Son score standard de Compétences de la vie quotidienne est 102, ce qui correspond à un rang centile de 55.

Le score de l'individu pour le domaine Socialisation reflète son fonctionnement dans des situations sociales. Son score standard de Socialisation est 94. Le rang centile est de 34. Ce domaine est une faiblesse relative pour l'individu.

PROFIL DU SOMMAIRE DES SCORES

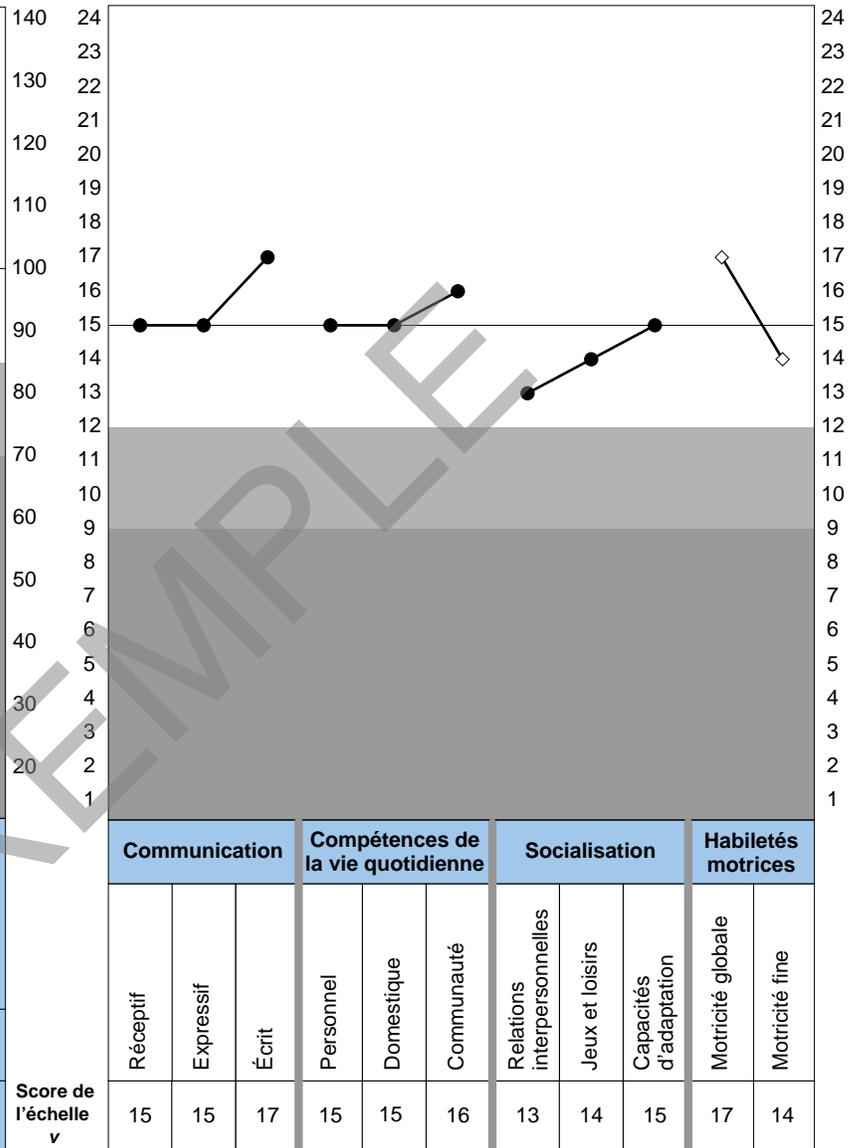
Profil de scores par domaine et CCA

Basé sur une moyenne de 100, ÉT de 15



Profil du score de l'échelle v par sous-domaine

Basé sur une moyenne de 15, ÉT de 3



SOMMAIRE DES SCORES

Sommaire des scores par domaine et CCA

CCA	Score standard (SS)	Intervalle de confiance à 95 %	Rang centile	SS moins SS moyen*	Force ou faiblesse**	Taux de base
Composante du comportement adaptatif	100	96 - 104	50			
Domaines						
Communication	104	98 - 110	61	3.2	-	-
Compétences de la vie quotidienne	102	96 - 108	55	1.2	-	-
Socialisation	94	88 - 100	34	-6.8	Faiblesse	>25%
Habilités motrices	103	95 - 111	58	2.2	-	-

*Le Score standard moyen des domaines (SS moyen) du participant = 100.8

**Le seuil de signification statistique choisi pour l'analyse des forces/faibleses est 0,05

Sommaire des scores des sous-domaines

Sous-domaines	Score brut	Score de l'échelle v (Sv)	Équivalent d'âge	Valeur de l'Échelle de croissance	Pourcentage approximé	Sv moins Sv moyen*	Force ou faiblesse**	Taux de base
Communication								
Réceptif	75	15	8:4	141	17.9	-0.1	-	-
Expressif	96	15	8:10	180	10.2	-0.1	-	-
Écrit	64	17	10:4	125	7.9	1.9	-	-
Compétences de la vie quotidienne								
Personnel	100	15	9:4	146	7.3	-0.1	-	-
Domestique	38	15	8:10	66	10.0	-0.1	-	-
Communauté	70	16	9:6	78	11.8	0.9	-	-
Socialisation								
Relations interpersonnelles	74	13	5:1	118	11.6	-2.1	Faiblesse	<=25%
Jeux et loisirs	60	14	8:1	120	8.3	-1.1	-	-
Capacités d'adaptation	53	15	8:7	82	9.1	-0.1	-	-
Habilités motrices								
Motricité globale	86	17	8:10+	191	9.3	1.9	-	-
Motricité fine	66	14	7:4	165	14.7	-1.1	-	-

*Le Score de l'échelle v moyen des sous-domaines (Sv moyen) du participant = 15.1

**Le seuil de signification statistique choisi pour l'analyse des forces/faibleses est 0,05

COMPARAISONS DES DIFFÉRENCES ENTRE LES PAIRES DE SCORES

Comparaisons des différences entre les paires de scores de domaines

Dans le tableau ci-dessous, le premier domaine correspond au Score standard 1 et le deuxième domaine correspond au Score standard 2.

Comparaison	Score standard 1	Score standard 2	Différence de score standard	Différence significative*	Taux de base
Domaines					
Communication > Compétences de la vie quotidienne	104	102	2.0	Non	-
Communication > Socialisation	104	94	10.0	Oui	>25%
Compétences de la vie quotidienne > Socialisation	102	94	8.0	Non	-
Communication > Habiletés motrices	104	103	1.0	Non	-
Compétences de la vie quotidienne < Habiletés motrices	102	103	1.0	Non	-
Socialisation < Habiletés motrices	94	103	9.0	Non	-

*Le seuil de signification statistique choisi pour la comparaison des différences entre les paires de scores est 0,05

Comparaisons des différences entre les paires de scores de sous-domaines

Dans le tableau ci-dessous, le premier sous-domaine correspond au Score de l'échelle v 1 et le deuxième sous-domaine correspond au Score de l'échelle v 2.

Comparaison	Score de l'échelle v 1	Score de l'échelle v 2	Différence de score de l'échelle v	Différence significative*	Taux de base
Communication					
Réceptif = Expressif	15	15	0.0	Non	-
Réceptif < Écrit	15	17	2.0	Non	-
Expressif < Écrit	15	17	2.0	Non	-
Compétences de la vie quotidienne					
Personnel = Domestique	15	15	0.0	Non	-
Personnel < Communauté	15	16	1.0	Non	-
Domestique < Communauté	15	16	1.0	Non	-
Socialisation					
Relations interpersonnelles < Jeux et loisirs	13	14	1.0	Non	-
Relations interpersonnelles < Capacités d'adaptation	13	15	2.0	Non	-
Jeux et loisirs < Capacités d'adaptation	14	15	1.0	Non	-
Habiletés motrices					
Motricité globale > Motricité fine	17	14	3.0	Non	-

*Le seuil de signification statistique choisi pour la comparaison des différences entre les paires de scores est 0,05

RÉSULTATS POUR LE COMPORTEMENT INADAPTÉ

Échelle d'inadaptation	Score brut	Score de l'échelle v	% approximé
Intériorisation	0	12	0.0
Extériorisation	1	15	0.0

Les scores de l'échelle v ont une moyenne de 15 et un *ÉT* de 3

Items critiques avec des scores de 2 (Souvent) ou de 1 (Parfois)

Aucun item critique avec des scores de 2 (Souvent) ou de 1 (Parfois).

EXEMPLE

À PROPOS DES SCORES DU VINELAND-3^{CDN-F}

Le Formulaire complet de l'entretien fournit des scores normalisés à trois niveaux : les sous-domaines, les domaines et la Composante du comportement adaptatif (CCA) globale. Les sous-domaines du comportement adaptatif constituent le niveau de score le plus fin. Les principaux scores normalisés pour les sous-domaines sont les scores de l'échelle *v*, dont la moyenne est de 15 et l'écart-type (ÉT) de 3. Le score de l'échelle *v* pour chaque sous-domaine est inclus dans l'interprétation narrative ci-dessous. Les scores bruts, les équivalents d'âge et les valeurs de l'Échelle de croissance, bien que figurant dans le Sommaire des scores des sous-domaines à la page 4, ne sont pas inclus dans l'interprétation; veuillez consulter le Manuel pour obtenir des informations sur ces scores.

Pour les domaines du comportement adaptatif et la CCA globale, trois types de résultats sont fournis à la page 4 et inclus dans l'interprétation ci-dessous. Les *scores standards* ont une moyenne de 100 et un ÉT de 15. Les *intervalles de confiance* reflètent les effets de l'erreur de mesure et fournissent, pour chaque score standard, une bande dans laquelle le score standard vrai de l'individu se situe avec une certaine probabilité ou confiance. **Le niveau de confiance choisi pour ce rapport est l'intervalle de confiance 95 %.** Un *rang centile* est le pourcentage d'individus du groupe d'âge normatif de l'individu qui ont obtenu un score identique ou inférieur à celui de l'individu. Par exemple, un rang centile de 41 indique que le participant a obtenu un score supérieur (ou égal) à 41 % de l'échantillon de normalisation correspondant à l'âge.

Descripteurs qualitatifs

Parfois, les scores standards sont regroupés en bandes, et des descripteurs qualitatifs sont attribués à ces bandes de scores. Bien que les descripteurs qualitatifs puissent parfois être utiles pour communiquer les résultats des tests, ils présentent de sérieuses limitations (p. ex., des seuils semi-arbitraires qui ne tiennent pas compte de l'erreur de mesure), comme le décrit le manuel. En raison de ces limitations, les descripteurs qualitatifs ne sont pas inclus dans la présentation des résultats aux pages précédentes. Ils ne sont pas non plus inclus dans la description narrative des résultats ci-dessous. Cependant, dans les situations où ils peuvent être utiles, les descripteurs qualitatifs suivants peuvent être utilisés :

Niveau adaptatif	Scores de l'échelle <i>v</i> par sous-domaine	Scores standards par domaine et CCA
Élevé	21 à 24	130 à 140
Modérément élevé	18 à 20	115 à 129
Adéquat	13 à 17	86 à 114
Modérément faible	10 à 12	71 à 85
Faible	1 à 9	20 à 70

Réponses approximées

Pour le sous-domaine suivant, le répondant a indiqué que 15 % ou plus des réponses aux items étaient des approximations (c.-à-d. la meilleure estimation). Les résultats de ce sous-domaine doivent être interprétés avec prudence.

Sous-domaines	Pourcentage approximé
Réceptif	17.9

ITEMS PAR ÉCHELLE

Dans ce rapport, les textes des énoncés des items sont reformulés afin de permettre la comparaison des énoncés entre les évaluations par les parents et par les enseignants.

Réceptif

Item	Score d'item
1. L'individu regarde son parent/gardien quand il entend sa voix.	2
2. Regarde son parent/gardien quand celui-ci lui fait un signe de la main pour attirer son attention.	2
3. Regarde quand quelqu'un l'appelle par son nom.	2
4. Lorsque son parent/gardien/enseignant regarde ou pointe quelque chose, l'individu regarde dans cette direction.	2
5. Comprend au moins 10 mots.	2
6. Comprend la signification d'au moins trois gestes de base.	2
7. Comprend le sens du mot « non ».	2
8. Comprend la signification d'au moins trois expressions faciales sur le visage des autres.	2
9. Comprend le sens du mot « oui ».	2
10. Suit des consignes pour faire une chose simple.	2
11. Pointe au moins trois objets réels.	2
12. Comprend au moins 50 mots.	2
13. Réagit à l'intonation de vos paroles.	2
14. Connaît au moins trois des parties de son propre corps.	2
15. Suit des consignes pour faire quelque chose avec un objet.	2
16. Comprend la signification d'au moins trois gestes plus complexes.	2
17. Pointe au moins trois objets sur une image.	2
18. Pointe au moins trois parties du corps sur une image.	2
19. Répond aux questions qui utilisent « quoi ».	2
20. Répond aux questions qui utilisent « qui ».	2
21. Pointe au moins trois actions présentées sur une image.	2
22. Répond aux questions qui utilisent « où ».	2
23. Suit les consignes pour faire deux actions qui sont liées.	2
24. Suit des consignes pour faire la même action avec deux objets différents.	2
25. Suit des consignes du type « si - alors ».	2
26. Écoute attentivement une histoire pendant au moins 15 minutes.	2
27. Répond aux questions qui utilisent « pourquoi ».	2
28. Suit des consignes pour faire deux actions qui ne sont pas liées.	2
29. Répond aux questions qui utilisent « quand ».	2
30. Écoute attentivement une émission pendant au moins 30 minutes.	2

Item	Score d'item
31. Connaît la différence entre la gauche et la droite sur son corps.	2
32. Suit des consignes en trois étapes.	2
33. Écoute attentivement une émission pendant au moins 60 minutes.	2
34. Comprend le sarcasme.	1
35. Porte attention à un exposé informatif de 15 minutes.	2
36. Suit des consignes impliquant la gauche et la droite.	2
37. Quand on lui dit de faire quelque chose un peu plus tard, l'individu se souvient de le faire.	2
38. Quand il se fait dire de faire quelque chose beaucoup plus tard durant la journée, l'individu se souvient de le faire.	1
39. Porte attention à un exposé informatif de 30 minutes.	1

Expressif

Item	Score d'item
1. Gazouille joyeusement.	2
2. La personne pleure ou s'agite quand elle n'est pas à l'aise.	2
3. Émet des sons ou fait des gestes pour capter votre attention.	2
4. Émet au moins trois sons courts.	2
5. Babille en enchaînant des sons.	2
6. La personne émet des sons ou fait des gestes si elle souhaite qu'une activité se poursuive ou s'arrête.	2
7. Dit « papa » ou « mama » ou un autre nom pour désigner un parent/gardien.	2
8. L'individu fait au moins trois gestes de base.	2
9. Répète ou essaie de répéter des mots communs.	2
10. Dit « non ».	2
11. Dit les noms d'au moins trois objets.	2
12. Fait des demandes avec un seul mot.	2
13. Dit les noms d'au moins dix objets.	2
14. Dit « oui ».	2
15. Dit les noms d'au moins trois actions.	2
16. Appelle ses frères, soeurs ou ami(e)s par leur nom ou surnom.	2
17. Dit au moins 50 mots.	2
18. Utilise des phrases qui comprennent un nom et un verbe.	2
19. Dit son propre prénom ou surnom.	2
20. Utilise des pronoms pour faire référence à soi-même.	2
21. Utilise des adjectifs pour décrire les choses.	2
22. La personne dit ce qu'elle fait en utilisant des phrases simples.	2

Item	Score d'item
23. Effectue au moins trois gestes complexes.	2
24. Utilise les mots « non » et « pas » dans ses phrases.	2
25. Dit son âge lorsque vous le lui demandez.	2
26. Utilise des mots qui indiquent à qui appartient quelque chose.	2
27. Utilise « et » dans ses phrases.	2
28. Pose des questions qui commencent par « qui ».	2
29. Utilise des noms au pluriel.	2
30. Utilise des pronoms pour référer aux autres.	2
31. Utilise les mots « dans », « sur » et « sous ».	2
32. Pose des questions qui commencent par « pourquoi ».	2
33. Dit son prénom et son nom de famille lorsque vous les lui demandez.	2
34. Utilise correctement tous les pronoms.	2
35. Pose des questions qui commencent par « quand ».	2
36. Utilise les mots « parce que » dans ses phrases.	2
37. L'individu dit quel âge il aura à son prochain anniversaire lorsque vous le demandez.	2
38. Utilise des verbes conjugués au passé.	2
39. Raconte les grandes lignes d'une histoire bien connue.	2
40. Utilise les mots « derrière », « devant » et « entre ».	2
41. Donne des consignes simples en une ou deux étapes.	2
42. Utilise des phrases en deux parties liées par « et » ou « mais ».	2
43. La personne dit ce qu'elle sait ou pense au sujet des choses.	2
44. Raconte les événements de sa journée en détail.	2
45. Raconte des événements ponctuels en détail.	2
46. Dit le mois et le jour de son anniversaire.	1
47. L'individu explique les choses d'une manière différente si nécessaire.	2
48. Donne son adresse postale complète correctement.	2
49. Donne des consignes complexes avec trois étapes ou plus.	1

Écrit

Item	Score d'item
1. Tient correctement un livre pour lire et tourne les pages.	2
2. Comprend un ou plusieurs signes et symboles simples.	2
3. La personne reconnaît une ou plusieurs lettres de l'alphabet.	2
4. Reconnaît son propre nom en caractères d'imprimerie.	2
5. La personne reconnaît au moins 10 lettres de l'alphabet.	2
6. Sait dans quel sens sa langue s'écrit.	2

Item	Score d'item
7. Écrit sa langue dans le bon sens.	2
8. Recopie son propre prénom sans faire d'erreur.	2
9. Recopie des mots simples sans faire d'erreur.	2
10. L'individu reconnaît toutes les lettres de l'alphabet, à la fois en majuscules et en minuscules, lorsqu'il les voit.	2
11. Écrit les lettres de l'alphabet dans la bonne direction.	2
12. Lit au moins 10 mots.	2
13. Écrit son prénom et son nom de famille de mémoire.	2
14. Lit des phrases simples de trois mots ou plus à voix haute.	2
15. Recopie des phrases de quatre mots ou plus sans erreur.	2
16. Écrit au moins 10 mots de mémoire.	2
17. Lit des histoires simples à voix haute.	2
18. Écrit des phrases simples de trois mots ou plus.	2
19. Écrit au moins 20 mots de mémoire.	2
20. Lit selon un niveau de 2e année ou plus.	2
21. Écrit de simples correspondances de trois phrases ou plus.	2
22. Trouve ou classe les choses en ordre alphabétique.	2
23. Comprend des tableaux, des graphiques ou des schémas simples.	2
24. Rédige des rapports ou des résumés comportant au moins trois phrases.	2
25. Comprend des consignes visuelles.	2
26. Utilise une table des matières ou un index.	2
27. Lit selon un niveau de 4e année ou plus.	2
28. Écrit des items personnels comportant 10 phrases ou plus.	2
29. L'individu utilise l'Internet ou va à la bibliothèque pour trouver les informations.	2
30. Rédige des compositions comportant au moins une page.	2
31. Écrit ou dessine des consignes pour les autres.	1
32. Vérifie et corrige ses travaux écrits avant de les remettre.	1
33. Remplit des formulaires papier ou électroniques d'une page ou moins.	1
34. Lit selon un niveau de 6e année ou plus.	0
35. Rédige des rapports/compositions comportant au moins trois pages.	1
36. Lit selon un niveau de secondaire 3 (9e année) ou plus.	0
37. Remplit des formulaires papier ou électroniques de deux pages ou plus.	0
38. Rédige des lettres d'affaires ou de candidature.	0

Personnel

Item	Score d'item
1. L'individu ouvre sa bouche quand on le nourrit.	2
2. Boit à partir d'un biberon ou d'un verre à bec.	2
3. Suce ou mâche des aliments qui se mangent avec les mains.	2
4. Mange des aliments solides.	2
5. L'individu coopère lorsque vous le déshabillez et vous l'habillez.	2
6. Coopère lorsque vous lui lavez les mains et le visage.	2
7. Se nourrit avec une cuillère. Peut en renverser.	2
8. Enlève ses chaussures et ses bas.	2
9. Boit dans une tasse ou un verre ordinaire. Peut en renverser.	2
10. Se nourrit avec une fourchette. Peut en renverser.	2
11. Enlève des vêtements qui s'ouvrent à l'avant.	2
12. Le fait savoir à quelqu'un lorsque sa couche ou son pantalon est mouillé ou souillé.	2
13. Enfile des vêtements avec un élastique à la taille.	2
14. Boit dans une tasse ou un verre ordinaire sans en renverser.	2
15. Urine (fait pipi) dans une toilette ou un petit pot.	2
16. Se lave les mains et les sèche.	2
17. Se nourrit avec une cuillère sans faire de dégât.	2
18. Enlève des vêtements qui s'enfilent par-dessus la tête.	2
19. Met ses chaussures. Les chaussures peuvent être dans le mauvais pied, et il n'est pas nécessaire de nouer les lacets ou de fermer les attaches.	2
20. Met des vêtements qui s'ouvrent à l'avant.	2
21. Défèque (fait caca) dans une toilette ou un petit pot.	2
22. La personne utilise la toilette durant la journée.	2
23. Est capable d'enfiler des vêtements.	2
24. S'essuie ou mouche son nez avec un mouchoir, une serviette de table, etc.	2
25. Se lave et se sèche le visage.	2
26. La personne s'essuie ou se nettoie le visage et les mains quand elle mange quelque chose qui est salissant.	2
27. Met ses vêtements à l'endroit et du bon côté.	2
28. L'individu utilise la toilette durant la nuit.	2
29. L'individu couvre sa bouche et son nez lorsqu'il tousse ou éternue.	2
30. La personne va à la toilette sans aide.	1
31. Ferme les boutons-pression.	2
32. Se brosse les dents.	2
33. Boutonne de gros boutons en utilisant les bonnes boutonnières.	2
34. Change de vêtements lorsqu'ils sont rendus sales, mouillés, boueux ou malodorants.	1

Item	Score d'item
35. Enclenche et remonte les fermetures éclair.	2
36. Prend un bain ou une douche et se sèche.	2
37. Enfile ses souliers du bon pied, attache ses lacets ou ferme les attaches.	2
38. Étend de la nourriture avec un couteau de table.	2
39. Boutonne de petits boutons en utilisant les bonnes boutonnières.	2
40. A conscience des aliments qui sont bons ou mauvais pour la santé.	1
41. La personne trouve et utilise les toilettes appropriées lorsqu'elle se trouve à l'extérieur de la maison.	2
42. Ouvre les robinets et ajuste la température de l'eau.	2
43. Choisit des vêtements appropriés lorsqu'il pleut ou qu'il fait froid.	1
44. Coupe les aliments faciles à couper avec un couteau de table.	1
45. A conscience que faire de l'exercice est bon pour les gens.	1
46. Se lave et se rince les cheveux.	2
47. Choisit de faire de l'exercice pour sa santé ou son plaisir.	2
48. Utilise la toilette avant de sortir lorsque nécessaire.	2
49. Choisit de manger des aliments bons pour la santé.	1
50. Coupe les aliments plus difficiles à couper avec un couteau tranchant.	1
51. Planifie les changements de température.	2
52. Prend sa température lorsque nécessaire.	2
53. Prend ses médicaments prescrits et de façon autonome.	1
54. Consulte un médecin au besoin.	1
55. Gère sa prise de médicaments et ses renouvellements d'ordonnance si nécessaire.	0

Domestique

Item	Score d'item
1. L'individu fait preuve de prudence à proximité des choses qui pourraient le brûler.	2
2. La personne fait preuve de prudence lorsqu'elle utilise des objets tranchants.	2
3. La personne essuie ce qu'elle a renversé.	2
4. Met ses vêtements sales au bon endroit pour qu'ils soient lavés.	2
5. Enlève ses souliers sales ou les essuie avant de rentrer à l'intérieur.	2
6. L'individu range ses livres, jouets, etc. une fois qu'il a fini de les utiliser.	2
7. Se lave les mains avant de préparer à manger.	1
8. Débarrasse toute sa vaisselle.	0
9. Effectue au moins deux tâches ménagères simples.	2
10. Se prépare une collation ou un repas simple.	2
11. Sait quoi faire dans les situations dangereuses.	1
12. Suspend sa serviette humide au bon endroit après l'avoir utilisée.	2
13. Range ses vêtements propres à leur place.	2
14. Utilise au moins deux appareils de cuisine simples.	2
15. Lave les fruits et les légumes avant de les manger ou de les faire cuire.	2
16. L'individu sécurise la maison quand il s'y trouve.	2
17. Utilise au moins trois ustensiles de cuisine pour préparer à manger.	1
18. La personne est prudente lors de l'utilisation d'appareils ou d'équipements ménagers.	1
19. Prépare et mange les restes de nourriture.	1
20. Utilise les produits ménagers correctement.	2
21. Range la vaisselle propre.	1
22. La personne sécurise la maison si elle doit sortir.	0
23. Lave la vaisselle.	0
24. Nettoie les planchers soigneusement.	0
25. Range les restes de nourriture.	0
26. Utilise la cuisinière ou le four pour cuisiner ou faire cuire des aliments.	1
27. Remarque les petites choses à faire dans la maison et les fait.	1
28. Nettoie la salle de bain.	1
29. Fait le lavage.	0
30. Prépare un repas complet composé de trois aliments ou plus.	2

Communauté

Item	Score d'item
1. La personne parle avec quelqu'un qu'elle connaît en utilisant un téléphone, etc.	2
2. Comprend que l'argent sert à acheter des choses.	2
3. Compte au moins 10 objets, un par un.	2
4. Reste près de son parent/gardien dans les endroits publics.	2
5. Comprend les règles de sécurité pour les passagers d'une voiture et s'y conforme.	2
6. Comprend qu'une horloge sert à indiquer l'heure.	2
7. Utilise au moins deux appareils technologiques pour se divertir.	2
8. L'individu fait preuve de bonnes manières quand il mange en public.	2
9. Connaît les sept jours de la semaine dans l'ordre.	2
10. Regarde des deux côtés avant de traverser une rue ou un chemin.	2
11. Respecte le droit à la vie privée pour soi-même et les autres.	2
12. Connaît le nom des pièces de 5 cents, 10 cents et 25 cents.	2
13. Dit le jour actuel de la semaine.	2
14. Comprend que certaines choses coûtent plus cher que d'autres.	2
15. Sait comment faire un appel en cas d'urgence.	2
16. La personne obéit aux feux de circulation et aux signaux lorsqu'elle traverse les rues ou les routes.	2
17. Peut dire l'heure en regardant une horloge ou une montre à affichage numérique.	2
18. Comprend et se conforme aux règlements et lois de la communauté.	2
19. Appelle les autres avec un téléphone, etc.	2
20. Connaît la différence entre les billets de différentes valeurs.	2
21. Comprend les signes ou les symboles qui signifient « danger ».	2
22. Identifie une date spécifique sur un calendrier.	2
23. Connaît la valeur des pièces de 5 cents, 10 cents et 25 cents.	2
24. Évite les activités ou les situations dangereuses ou risquées.	1
25. Fait des petits achats dans un magasin.	2
26. Combine des pièces de monnaie pour obtenir un montant spécifique.	2
27. La personne agit de façon sécuritaire lorsqu'elle travaille et/ou s'amuse.	2
28. Regarde ou écoute la télévision ou la radio ou utilise l'Internet pour obtenir des informations récentes.	2
29. Utilise une horloge pour se rappeler quand faire quelque chose.	1
30. Se fixe un objectif à court terme et l'atteint.	1
31. Trouve un numéro de téléphone.	1
32. L'individu garde ses affaires personnelles en sécurité lorsqu'il est à l'extérieur du domicile.	1
33. Se lève à l'heure lorsque nécessaire.	1
34. Transporte ou garde son argent, sa carte de débit et ses cartes de crédit en sécurité.	0

Item	Score d'item
35. Utilise la technologie pour au moins deux types de tâches.	1
36. Comprend ce qu'est le droit de vote.	2
37. Utilise au moins deux technologies d'interaction sociale.	1
38. Compte sa monnaie après un achat pour vérifier que le compte est juste.	0
39. Tient compte de la qualité et du prix au moment de décider quoi acheter.	2
40. Comprend le droit de débiter ou d'arrêter un service.	1
41. Comprend ce qu'est le droit de signaler des problèmes légitimes.	0
42. Avise quelqu'un en cas d'absence ou de retard.	1
43. Se fixe un objectif qui peut être atteint en six mois ou plus et l'atteint.	0
44. Au besoin, la personne parcourt un kilomètre et demi ou plus jusqu'à un endroit familial.	0
45. A travaillé pour gagner de l'argent en dehors de la famille.	0
46. Au restaurant, l'individu obtient une table, choisit ce qu'il veut manger, commande et paye son repas.	1
47. Comprend son droit de consulter ses dossiers ou d'autres renseignements à son sujet.	0
48. Au besoin, la personne parcourt un kilomètre et demi ou plus jusqu'à un nouvel endroit.	0
49. Se fixe un objectif à long terme qui prend deux ans ou plus et l'atteint.	0
50. Utilise une carte pour déterminer comment se rendre quelque part.	0
51. Achète des produits d'épicerie et des articles ménagers au besoin.	0
52. La personne planifie ses dépenses quotidiennes de manière responsable.	-
53. Utilise un compte bancaire de manière responsable.	-
54. A occupé un emploi pendant au moins un mois.	-
55. Utilise de façon responsable une carte de crédit ou de débit à son nom.	-
56. Gère ses dépenses mensuelles d'une manière responsable.	-
57. Paye ses factures à temps.	-
58. A occupé le même emploi pendant au moins un an.	-

Relations interpersonnelles

Item	Score d'item
1. Regarde le visage de son parent/gardien.	2
2. Sourit en réponse à un sourire ou à une voix amicale.	2
3. L'individu reconnaît les membres de sa famille ou d'autres personnes qu'il connaît bien.	2
4. Sourit ou fait des sons quand quelqu'un de connu l'approche.	2
5. Exprime au moins trois émotions différentes.	2
6. Essaye d'interagir avec les autres.	2
7. L'individu vient vers une personne qu'il connaît bien lorsque celle-ci lui tend les bras.	2
8. L'individu manifeste de l'affection aux personnes qu'il connaît.	2
9. S'intéresse aux enfants de son âge.	2

Item	Score d'item
10. L'individu regarde aux alentours de temps en temps pour s'assurer que quelqu'un qu'il connaît est à proximité.	2
11. Se reconnaît dans un miroir ou sur une photo.	2
12. La personne sourit quand on la félicite ou qu'on lui fait des compliments.	2
13. Imité (copie) les expressions du visage de son parent/gardien.	2
14. Reconnaît les émotions des autres.	2
15. Imité (copie) une activité que quelqu'un d'autre est en train de faire.	2
16. Démontre sa joie, sa tristesse ou sa préoccupation pour les autres.	2
17. Tente de se lier d'amitié avec d'autres personnes de son âge.	2
18. La personne explique le lien de parenté qu'elle a avec les membres de sa famille.	2
19. Utilise des mots pour exprimer ses émotions.	2
20. La personne établit un bon contact visuel.	2
21. La personne répond poliment lorsque des adultes qu'elle connaît lui font la conversation.	2
22. Imité (copie) une activité plusieurs heures après avoir vu quelqu'un la faire.	2
23. Parle en utilisant le volume, la vitesse et le niveau d'enthousiasme appropriés pour la conversation.	2
24. Fait des choses pour essayer de plaire aux autres.	2
25. A un(e) meilleur(e) ami(e) ou quelques bons ami(e)s.	2
26. Maintient une distance appropriée avec les autres.	1
27. Traite ses ami(e)s avec égard.	2
28. Parle avec les autres d'intérêts communs.	1
29. Conserve ses ami(e)s au fil du temps.	2
30. L'individu sait que les autres peuvent aimer, ou pas, les mêmes choses que lui.	2
31. La personne entame une conversation quand elle rencontre des personnes qu'elle connaît.	2
32. La personne choisit des ami(e)s avec de belles qualités.	2
33. Passe facilement d'un sujet à l'autre dans une conversation.	1
34. Discute avec les autres sans les interrompre ou être malpoli.	1
35. L'individu dit aux autres ce qu'il pense et ressent.	1
36. Conserve le même sujet de conversation lorsque nécessaire.	1
37. Félicite les autres quand il leur arrive des bonnes choses.	1
38. Offre une carte ou un cadeau aux membres de sa famille pour leur fête, etc.	1
39. L'individu fait des choses que ses ami(e)s veulent faire, même s'il préférerait faire autre chose.	1
40. Entame des conversations avec les autres en parlant de choses qui les intéressent.	1
41. Discute avec les autres des choses qui les intéressent, même si ces choses ne l'intéressent pas.	1
42. Réagit aux indications et aux sous-entendus dans une conversation.	0

Item	Score d'item
43. Fournit des explications supplémentaires quand les autres en ont besoin.	1

Jeux et loisirs

Item	Score d'item
1. Réagit lorsque son parent/gardien est enjoué(e).	2
2. Démontre de l'intérêt pour les choses qui l'entourent.	2
3. Joue à des jeux de bébé comme « faire coucou » ou « des jeux de mains ».	2
4. Joue en présence d'un autre enfant, chacun faisant des activités différentes.	2
5. Imité un enfant qui joue tout près.	2
6. Joue avec un ou plusieurs enfants pendant au moins 5 minutes sous supervision.	2
7. Choisit de joindre d'autres enfants qui jouent.	2
8. Utilise des objets de la maison pour jouer à « faire semblant ».	2
9. Partage ses jouets ou d'autres objets quand on lui dit de le faire.	2
10. L'individu se joint à un groupe quand ses membres lui indiquent avec des mots qu'il est le bienvenu.	2
11. Joue avec un ou plusieurs enfants pendant au moins 30 minutes sous supervision.	2
12. S'éloigne des enfants agressifs.	2
13. Joue à des jeux « faire semblant » simples avec d'autres enfants.	2
14. Joue avec d'autres à des jeux extérieurs simples sans compter les points.	2
15. L'individu demande aux autres de jouer ou de passer du temps avec lui.	2
16. Joue avec d'autres enfants avec un minimum de supervision.	2
17. L'individu attend son tour si on lui demande lorsqu'il joue à des jeux ou pratique des sports.	2
18. Joue à des jeux « faire semblant » où différents enfants jouent différents rôles.	2
19. Partage ses jouets ou d'autres choses sans qu'on lui demande de le faire.	2
20. La personne se joint à un groupe quand ses membres lui indiquent sans mots qu'elle est la bienvenue.	2
21. La personne attend son tour sans qu'il soit nécessaire de lui demander lorsqu'elle joue à des jeux ou pratique des sports.	2
22. Joue avec les autres à des jeux simples où les joueurs marquent des points.	2
23. Suit les règles des jeux ou des activités sportives sans qu'on lui demande de le faire.	2
24. Joue avec les autres à des jeux de cartes ou de société simples basés sur la chance.	2
25. La personne reste en dehors d'un groupe quand ses membres lui indiquent avec des mots qu'elle n'est pas la bienvenue.	2
26. Demande la permission avant de prendre quelque chose à quelqu'un.	2
27. La personne démontre un bon esprit sportif dans les jeux ou les sports.	1
28. Se rassemble avec d'autres personnes de son âge au domicile de quelqu'un.	1

Item	Score d'item
29. L'individu s'éloigne d'un groupe quand on lui fait savoir sans mots qu'il n'est pas le bienvenu.	1
30. Sort avec d'autres personnes de son âge durant la journée ou le soir en présence d'une personne qui supervise.	0
31. Joue avec les autres à des jeux de société, aux cartes ou à des jeux électroniques qui nécessitent des compétences.	1
32. Planifie par soi-même de faire des choses avec d'autres personnes de son âge.	1
33. Obtient l'horaire des films, des événements sportifs, des concerts, etc.	1
34. Sort avec d'autres personnes de son âge durant la journée sans supervision.	1
35. Planifie des activités amusantes comportant plusieurs choses à organiser.	1
36. Sort avec d'autres personnes de son âge le soir sans supervision.	0

EXEMPLE

Capacités d'adaptation

Item	Score d'item
1. L'individu cherche le réconfort d'une personne aimée quand il se fait mal ou a de la peine.	2
2. Cherche son parent/gardien lorsqu'un inconnu approche.	2
3. Se sépare facilement de son parent/gardien.	2
4. Passe facilement d'une activité à une autre.	2
5. Répond poliment quand on lui donne quelque chose.	2
6. L'individu est poli quand il demande quelque chose.	2
7. La personne gère les changements dans sa routine habituelle sans être trop perturbée.	2
8. Surmonte rapidement une légère déception.	2
9. Utilise des mots ou gestes pour exprimer sa détresse.	2
10. La personne s'excuse quand elle fait une petite erreur accidentelle.	2
11. L'individu est poli lorsqu'il rencontre de nouvelles personnes.	2
12. L'individu demande de l'aide quand il ne comprend pas comment faire quelque chose.	2
13. Se comporte différemment avec une personne inconnue qu'avec un membre de sa famille ou un(e) ami(e).	2
14. Accepte des suggestions utiles de la part des autres.	2
15. S'excuse sincèrement après avoir fait de la peine à quelqu'un.	2
16. La personne imite le comportement des autres lorsqu'elle se retrouve dans une situation nouvelle.	2
17. Accepte de faire des compromis afin de s'entendre avec d'autres personnes de son âge.	2
18. Contrôle sa colère lorsque les plans changent en raison d'imprévus.	2
19. Respecte les limites de temps imposées par un parent/gardien.	2
20. Comprend qu'on blesse parfois les autres sans le vouloir.	2
21. Adapte son comportement pour ne pas déranger les personnes qui l'entourent.	2
22. L'individu contrôle sa colère ou sa déception lorsqu'il n'obtient pas ce qu'il veut.	1
23. Tient ses promesses.	1
24. Contrôle sa colère lorsque quelqu'un lui donne une critique constructive.	1
25. L'individu comprend qu'une personne qui agit de façon amicale pourrait en fait vouloir profiter de lui.	2
26. Respecte le temps des autres.	0
27. Lorsque cela est possible, évite ou quitte des situations dangereuses.	1
28. L'individu empêche les autres de le contrôler ou de profiter de lui.	1
29. Réfléchit aux conséquences de ses actes avant d'agir.	1
30. Rentre à la maison au moment où vous lui avez demandé.	1
31. Est prudent dans les situations à risque.	1
32. La personne informe son parent/gardien de ses plans quand elle sort.	0

Item	Score d'item
33. Comprend que certaines choses présentées dans la publicité peuvent être fausses.	1

Motricité globale

Item	Score d'item
1. Reste assis pendant au moins 1 minute avec quelque chose pour soutenir son dos.	2
2. Roule du dos au ventre.	2
3. Reste assis pendant au moins 1 minute sans rien pour soutenir son dos.	2
4. Se déplace, glisse sur ses fesses ou rampe sur le sol.	2
5. Reste assis pendant au moins 10 minutes sans que son dos soit soutenu.	2
6. Reste debout pendant au moins 5 secondes en se tenant à quelque chose.	2
7. Se lève par soi-même.	2
8. Reste debout en se tenant à quelque chose d'une main et atteint un objet de l'autre main sans tomber.	2
9. Fait quelques pas en se tenant aux meubles, etc.	2
10. Monte les escaliers à quatre pattes.	2
11. Reste debout sans se tenir à quoi que ce soit pendant au moins 1 minute.	2
12. Fait au moins deux pas sans se tenir à quoi que ce soit.	2
13. Reste debout sans se tenir à quoi que ce soit et atteint un objet sans tomber.	2
14. Marche pour se déplacer, n'a pas besoin de se tenir à quoi que ce soit.	2
15. Monte et descend de façon sécuritaire des objets qui sont bas.	2
16. Descend les escaliers à reculons à quatre pattes ou sur les fesses.	2
17. S'accroupit ou se penche pour ramasser un objet sans tomber.	2
18. Lance une balle d'une seule main.	2
19. Monte et descend de façon sécuritaire d'une chaise pour adulte.	2
20. La personne court sans tomber. Elle peut être maladroite et peu coordonnée.	2
21. Monte les escaliers, en posant les deux pieds sur chaque marche.	2
22. Frappe un ballon avec son pied en restant debout.	2
23. Marche sur une distance de deux pâtés de maisons ou plus sans avoir besoin de repos ou d'aide.	2
24. Descend les escaliers, en posant les deux pieds sur chaque marche.	2
25. Saute sur place avec les deux pieds ensemble sans tomber.	2
26. Court avec aisance sans tomber.	2
27. Monte et descend en toute sécurité d'objets élevés.	2
28. Marche prudemment sur un trottoir ou une route glissante ou dont la surface est inégale.	2
29. Saute vers l'avant avec les deux pieds joints au moins trois fois.	2
30. Court avec aisance, en changeant de vitesse et de direction.	2

Item	Score d'item
31. Attrape un ballon de la taille d'un ballon de plage à une distance de 50 cm à 1 mètre (2 à 3 pieds).	2
32. Monte les escaliers, un pied sur chaque marche.	2
33. Descend les escaliers, un pied sur chaque marche.	2
34. Monte un escalier de huit marches ou plus à un rythme normal.	2
35. Pédale sur un tricycle ou un autre véhicule à trois roues sur une distance d'au moins 2 mètres (6 pi).	2
36. Saute sur un pied au moins une fois sans tomber. Peut se tenir à quelque chose.	2
37. Pédale sur un tricycle ou un autre véhicule à trois roues en tournant dans les virages.	2
38. Attrape un ballon de la taille d'un ballon de plage à une distance minimum de 2 mètres (6 pi).	2
39. Sautille facilement vers l'avant sur un pied et sans se tenir.	2
40. Attrape une balle de la taille d'une balle de tennis ou de baseball à une distance d'environ 1 mètre (2 à 3 pi).	2
41. Conduit un vélo d'équilibre ou une bicyclette avec des petites roues d'entraînement.	2
42. Attrape une balle de la taille d'une balle de tennis ou de baseball à une distance d'au moins 3 mètres (10 pi).	2
43. Conduit une bicyclette ordinaire sans tomber.	2

Motricité fine

Item	Score d'item
1. Tend la main pour attraper un jouet ou un objet.	2
2. Ramasse des objets. Peut utiliser une ou deux mains.	2
3. Fait passer un objet d'une main à l'autre.	2
4. Sort un objet d'une boîte ou d'un autre contenant.	2
5. Ramasse de petits objets entre son pouce et ses doigts.	2
6. Ramasse un petit objet avec une main et le donne à quelqu'un sans le laisser tomber.	2
7. Met un objet dans une boîte ou un autre contenant.	2
8. Dessine sur du papier avec un crayon de couleur, un stylo ou un crayon à mine.	2
9. Ouvre les portes qui doivent seulement être poussées ou tirées.	2
10. Empile au moins quatre petits blocs ou d'autres petits objets.	2
11. Tourne les pages d'un livre ou d'un magazine une à la fois.	2
12. Déballe de petits objets.	2
13. Ouvre les portes en tournant la poignée.	2
14. Tient un objet dans une main et le tourne de l'autre main.	2
15. Tient correctement un crayon de couleur, un stylo ou un crayon à mine pour dessiner, etc.	2
16. Appuie avec précision sur les touches d'un petit clavier ou d'un écran tactile.	2

Item	Score d'item
17. Ouvre et ferme des ciseaux d'une seule main.	2
18. Dessine un cercle à main levée en regardant un exemple.	2
19. Colorie des formes ou des animaux simples.	2
20. Dessine plus d'une forme reconnaissable.	2
21. Verse un liquide d'un contenant à l'autre.	2
22. Dessine un carré à main levée en regardant un exemple.	2
23. Utilise des ciseaux pour couper le long d'une ligne droite sur une feuille de papier régulière.	2
24. Dessine un triangle à main levée en regardant un exemple.	2
25. Utilise une gomme à effacer sans déchirer le papier.	2
26. Découpe des formes simples.	2
27. Colorie des images simples avec tout le coloriage à l'intérieur des lignes.	2
28. Colorie un dessin ou une scène sur une page entière en utilisant deux couleurs ou plus.	2
29. Trace une ligne droite en utilisant une règle.	2
30. Fait un noeud.	2
31. Découpe des formes complexes.	2
32. Fait des boucles solides.	2
33. Manipule de très petits objets.	1
34. Réalise des choses complexes en utilisant des jouets de construction, des jeux d'assemblage, des matériaux d'art et d'artisanat, etc.	1

Items de COMPORTEMENT INADAPTÉ

Items d'intériorisation	Score d'item
1. L'individu est extrêmement exigeant ou dépendant.	0
2. A des problèmes alimentaires.	0
3. Présente des problèmes de sommeil.	0
4. Refuse d'aller ou de rester à l'école ou au travail, pour des raisons émotionnelles.	0
5. L'individu est extrêmement anxieux ou nerveux.	0
6. Pleure ou est triste sans aucune raison évidente.	0
7. La personne évite d'interagir avec les autres.	0
8. La personne ne s'intéresse plus aux activités qu'elle aime ou avait l'habitude d'aimer.	0
9. A très peur d'un ou de plusieurs objets courants ou d'une ou plusieurs situations courantes.	0
10. S'inquiète sans raison évidente.	0
11. Est très irritable ou de mauvaise humeur.	0
12. L'individu se sent impuissant ou désespéré.	0
13. La personne se plaint de se sentir malade, etc., même sans raison médicale.	0
Items d'extériorisation	Score d'item
1. Fait des crises de colère.	0
2. Désobéit à ceux qui sont en position d'autorité.	0
3. Intimide les autres physiquement ou avec des mots.	0
4. Ment, triche ou vole.	0
5. La personne est physiquement agressive.	0
6. L'individu est têtu ou s'obstine.	0
7. La personne est violente verbalement.	1
8. Enfreint des règles ou des lois sous l'influence de ses pairs.	0
9. L'individu est beaucoup plus actif ou agité que les autres personnes de son âge.	0
10. Prend ou utilise les biens de l'école ou du travail sans autorisation.	0
11. Détruit intentionnellement ses possessions ou celles de quelqu'un d'autre.	0
Items critiques	Score d'item
1. Reste fixé sur des objets ou des parties d'objets.	0
2. Dit entendre des voix que les autres n'entendent pas, ou voit des choses que les autres ne voient pas.	0
3. Se fait mal intentionnellement.	0
4. Utilise un discours étrange ou répétitif.	0
5. L'individu n'a pas conscience de ce qui se passe autour de lui.	0
6. Répète des mouvements physiques sans arrêt.	0
7. La personne a des accidents de propreté.	0
8. Mange des items non comestibles tels que de la terre, de la colle ou du savon.	0
9. Se livre à des comportements compulsifs.	0

Items critiques	Score d'item
10. Démontre un intérêt excessif pour les armes ou la violence extrême.	0
11. Fait du mal aux animaux.	0
12. A de fausses croyances.	0
13. Est tellement fixé sur un sujet en particulier que cela énerve les autres.	0
14. Parle de se suicider ou a essayé de se suicider.	0
15. Ne réagit pas à la douleur.	0
16. La personne erre ou s'enfuit sans se soucier de sa sécurité.	0
17. Menace de blesser ou de tuer quelqu'un.	0
18. Se laisse influencer par les autres à faire quelque chose qui pourrait sérieusement lui nuire ou nuire à quelqu'un d'autre.	0
19. A une fixation sur une personne qui est agaçante ou intrusive pour cette personne.	0
20. Adopte un comportement sexuel indésirable.	0

EXEMPLE

COMMENTAIRES

Commentaires inscrits pendant l'entretien

Aucun commentaire n'a été inscrit pendant l'entretien.

Commentaires concernant le domaine du comportement inadapté

Aucun commentaire concernant le domaine du comportement inadapté n'a été fourni.

EXEMPLE

RÉPONSES AUX ITEMS

Réceptif

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 2
31: 2	32: 2	33: 2	34: 1	35: 2	36: 2	37: 2	38: 1	39: 1	

Expressif

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 2
31: 2	32: 2	33: 2	34: 2	35: 2	36: 2	37: 2	38: 2	39: 2	40: 2
41: 2	42: 2	43: 2	44: 2	45: 2	46: 1	47: 2	48: 2	49: 1	

Écrit

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 2
31: 1	32: 1	33: 1	34: 0	35: 1	36: 0	37: 0	38: 0		

Personnel

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 1
31: 2	32: 2	33: 2	34: 1	35: 2	36: 2	37: 2	38: 2	39: 2	40: 1
41: 2	42: 2	43: 1	44: 1	45: 1	46: 2	47: 2	48: 2	49: 1	50: 1
51: 2	52: 2	53: 1	54: 1	55: 0					

Domestique

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 1	8: 0	9: 2	10: 2
11: 1	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 1	18: 1	19: 1	20: 2
21: 1	22: 0	23: 0	24: 0	25: 0	26: 1	27: 1	28: 1	29: 0	30: 2

Communauté

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 1	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 1	30: 1
31: 1	32: 1	33: 1	34: 0	35: 1	36: 2	37: 1	38: 0	39: 2	40: 1
41: 0	42: 1	43: 0	44: 0	45: 0	46: 1	47: 0	48: 0	49: 0	50: 0
51: 0	52: /	53: /	54: /	55: /	56: /	57: /	58: /		

Relations interpersonnelles

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 1	27: 2	28: 1	29: 2	30: 2
31: 2	32: 2	33: 1	34: 1	35: 1	36: 1	37: 1	38: 1	39: 1	40: 1
41: 1	42: 0	43: 1							

Jeux et loisirs

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 1	28: 1	29: 1	30: 0
31: 1	32: 1	33: 1	34: 1	35: 1	36: 0				

Capacités d'adaptation

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 1	23: 1	24: 1	25: 2	26: 0	27: 1	28: 1	29: 1	30: 1
31: 1	32: 0	33: 1							

Motricité globale

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 2
31: 2	32: 2	33: 2	34: 2	35: 2	36: 2	37: 2	38: 2	39: 2	40: 2
41: 2	42: 2	43: 2							

Motricité fine

1: 2	2: 2	3: 2	4: 2	5: 2	6: 2	7: 2	8: 2	9: 2	10: 2
11: 2	12: 2	13: 2	14: 2	15: 2	16: 2	17: 2	18: 2	19: 2	20: 2
21: 2	22: 2	23: 2	24: 2	25: 2	26: 2	27: 2	28: 2	29: 2	30: 2
31: 2	32: 2	33: 1	34: 1						

Comportement inadapté - Intériorisation

1: 0	2: 0	3: 0	4: 0	5: 0	6: 0	7: 0	8: 0	9: 0	10: 0
11: 0	12: 0	13: 0							

Comportement inadapté - Extériorisation

1: 0	2: 0	3: 0	4: 0	5: 0	6: 0	7: 1	8: 0	9: 0	10: 0
11: 0									

Comportement inadapté - Items critiques

1: 0	2: 0	3: 0	4: 0	5: 0	6: 0	7: 0	8: 0	9: 0	10: 0
11: 0	12: 0	13: 0	14: 0	15: 0	16: 0	17: 0	18: 0	19: 0	20: 0

Fin du rapport

EXEMPLE

RAPPORT POUR PARENT OU GARDIEN

L'individu a récemment été évalué à l'aide des échelles des comportements adaptatifs Vineland - Troisième édition : Version pour francophones du Canada (Vineland-3^{CDN-F}). Ce rapport résume les résultats de l'individu au Vineland-3^{CDN-F}.

Le Vineland-3^{CDN-F} mesure les comportements adaptatifs, c'est-à-dire les choses que les gens doivent faire pour fonctionner dans leur vie quotidienne. Ces comportements quotidiens importants peuvent être regroupés dans les grands domaines de la communication, des compétences pratiques de la vie quotidienne et des relations avec les autres. Les comportements adaptatifs spécifiques nécessaires changent à mesure que l'enfant grandit et dépend moins de l'aide des autres, mais à tout âge, certains comportements et compétences sont attendus à la maison, à l'école et dans la communauté. Se renseigner sur les comportements adaptatifs et les compétences d'un enfant fait partie d'un processus qui peut aider à planifier son éducation et à répondre à tout besoin spécial à la maison ou à l'école.

Pour déterminer le niveau du comportement adaptatif d'un enfant, on demande à une personne qui connaît bien cet enfant - généralement un parent, un gardien ou un enseignant - de décrire ses activités quotidiennes. Le niveau de ces activités est comparé à celui d'autres enfants du même âge. Ceci nous permet de trouver les domaines dans lesquels l'enfant performe aussi bien que les autres enfants de son âge, ainsi que les domaines dans lesquels l'enfant ne performe pas aussi bien et donc a besoin d'aide. Dans ce cas, les comportements adaptatifs de l'individu ont été décrits par Elena Échantillon lors d'un entretien mené par Examen, Alain.

Les résultats de l'individu ont été comparés à ceux d'un échantillon de normalisation, qui est un groupe représentatif d'enfants du même âge provenant de tous les États-Unis. Les étiquettes ci-dessous décrivent le classement de l'individu dans les trois grands champs décrits ci-dessus, ainsi qu'un score sommaire global.

Champ du comportement adaptatif	Niveau par rapport aux autres de son âge
Compétences en communication	Adéquat
Compétences de la vie quotidienne	Adéquat
Aptitudes sociales et relations	Adéquat
Score sommaire global	Adéquat

Une section facultative portant sur les aptitudes physiques de l'individu était également incluse :

Champ du comportement adaptatif	Niveau par rapport aux autres de son âge
Aptitudes physiques	Adéquat

Veuillez me faire savoir si vous souhaitez discuter de ces résultats avec moi.

Cordialement,

Examen, Alain