

Les instructions pour coter l'ADRQL reposent sur la compréhension des pré-requis suivants.

ITEM : Les 47 affirmations numérotées de l'ADRQL correspondent à des items. Par exemple, « Il/Elle sourit ou rit quand il/elle est entouré(e) d'autres personnes » est le premier item du domaine « Interaction Sociale ».

DOMAINE : L'ADRQL comporte 5 domaines Interaction Sociale (IS), Conscience de Soi (CS), Sentiments et humeur (SH), Plaisir dans les activités (PA) et Réponse à l'entourage (RE). Chaque domaine comprend une série d'items.

SOUS-SCORES : A chaque item correspond un sous-score qui représente le poids de l'item dans le score total. Par exemple, si un aidant familial répond « d'accord » à l'item « Il/Elle sourit ou rit quand il/elle est entourée d'autres personnes » on attribue une valeur de 12.78 à l'item (voir Table B1).

SOMMES DES

SOUS-SCORES: La somme de toutes les réponses qui reflètent une bonne qualité de vie le score total. Par exemple, le score total de 56.61 pour Le domaine « Plaisir dans les activités » (voir Table B.2) sera atteint si un aidant familial répond « d'accord » aux items 1 et 3 et « pas d'accord » aux items 2,4 et 5.

Instructions générales

La cotation de l'ADRQL repose sur une série de sous-scores attribués à chaque Item. Une note (deux décimales) est attribuée pour chaque réponse qui reflète une bonne qualité de vie. Une note de zéro (0) est attribuée aux réponses qui ne reflètent pas une bonne qualité de vie. Les domaines de l'ADRQL incluent des items positifs et négatifs, les réponses qui reflètent une bonne qualité de vie sont donc indiquées à certains moments par un « d'accord » alors qu'à d'autres moments une bonne qualité de vie est indiquée par un « pas d'accord ». Par exemple, si un aidant répond « d'accord » à l'item « Il/Elle sourit ou rit quand il/elle est entourée d'autres personnes » cette réponse reflète une bonne qualité de vie , par contre une réponse « pas d'accord » n'indique pas une bonne qualité de vie. Pour l'item « Il/Elle prête pas attention à la présence des autres », une réponse « pas d'accord » reflète une bonne qualité de vie, alors que « d'accord » non. La Table B.1 liste les scores à attribuer aux réponses « d'accord » et « pas d'accord » pour chacun des items des cinq domaines.

Table B.1 Scores à attribuer aux items de l'ADRQL

	Sous-scores	
Domaines et items	D'accord	Pas d'accord
<i>A. Interaction Sociale (IS)</i>		
1. sourit ou rit quand entouré d'autres	12.78	0
2. n'accorde pas d'attention à la présence des autres	0	11.12
3. veut rester près d'autres personnes	11.25	0
4. cherche le contact des autres	10.81	0
5. parle aux personnes	12.58	0
6. touche ou permet des contacts	11.70	0

7. peut être réconforté(e) ou rassuré(e)	11.81	0
8. ne sent pas à l'aise avec des étrangers	0	9.16
9. réagit avec plaisir face aux animaux domestiques	12.82	0
10. parle au téléphone	10.11	0
11. devient contrarié quand approché	0	11.57
12. pousse, agrippe ou frappe	0	12.71

B. Conscience de soi (CS)

1. parle de son ancien travail	12.79	0
2. est conscient de sa place dans la famille	12.69	0
3. fait ou indique ses choix	12.98	0
4. est contrarié par des limites personnelles	0	8.78
5. montre un intérêt pour les événements du passé	12.79	0
6. ne répond pas à son propre nom	0	12.70
7. n'exprime pas des croyances	0	11.00
8. indique « oui » ou « non »	10.91	0

C. Sentiments et humeur (SH)

1. sourit ou rit	13.75	0
2. se tortille les mains	0	10.90
3. lance, frappe, donne des coups de pied aux objets	0	12.87
4. crie, hurle ou jure	0	12.63
5. s'enferme ou se barricade dans	0	13.20
6. est irritable ou se met facilement en colère	0	11.18
7. veut mourir	0	13.51
8. pleure, se lamente ou fronce les sourcils	0	11.85
9. montre un grand plaisir	13.30	0
10. est agité et vexé	0	11.85

11. s'oppose à l'aide	0	10.13
12. s'accroche au gens	0	9.75
13. semble content ou satisfait	12.82	0
14. parle de « se sentir malade »	0	10.04
15. fait preuve d'un sens de l'humour	13.32	0

D. Plaisir dans les activités (PA)

--	--	--

1. aime faire des activités seul(e)	11.80	0
2. ne prend pas part à des activités	0	10.46
3. s'assied calmement et apprécie l'activité des autres	12.43	0
4. ne montre aucun signe de plaisir	0	10.37
5. somnole ou ne fait rien	0	11.55
<i>E. Réponse à l'environnement(RE)</i>		
1. éprouve du plaisir de ce qui lui appartient	11.67	0
2. parle de sentiment d'insécurité	0	9.78
3. est énervé dans d'autres endroits	0	9.15
4. fait des tentatives répétées pour partir	0	10.48
5. est contrarié dans son lieu de vie	0	10.68
6. est à l'aise à circuler chez lui/elle	12.66	0
7. parle de quitter	0	9.57

Instructions de cotation spécifiques

Un score global peut être calculé pour chacun des 5 domaines de l'échelle. Dans tous les cas, un score élevé reflète une qualité de vie élevée. Pour coter, suivez les trois étapes suivantes :

Etape 1 : Pour chacun des domaines, effectuer la somme des sous-scores de chaque items compris dans celui-ci.

Etape 2 : Diviser le score obtenu dans l'étape 1 par le score maximum qu'un sujet peut obtenir pour le domaine.

Etape 3 : Multiplier le résultat (ou quotient) de l'étape 2 par 100 pour obtenir un score pouvant s'étendre de 0 à 100 (pourcentage).

Pour calculer le score global de qualité de vie, effectuer la somme de tous les sous-scores attribués à chacun des 47 items de l'échelle et diviser la somme par le score maximum qui peut être obtenu par un sujet à l'ADRQL. Multiplier le résultat par 100 pour obtenir un score en pourcent.

La table B.2 reprend les scores totaux pour les 5 domaines et pour le score global qui doivent être utilisés comme dénominateur dans la division des scores.

Certains sujets peuvent être dans l'impossibilité de répondre à un ou plusieurs items de l'échelle. Notons que l'examineur doit tout faire pour obtenir une réponse à chacun des 47 items. Par exemple, un soignant peut éprouver certaines difficultés à répondre à l'item « Il/Elle n'exprime plus des croyances ou positions qu'il/elle a toujours tenu » parce que le soignant ne connaissait pas la personne avant sa maladie. Dans ce cas, si le soignant est incapable de répondre « d'accord » ou « pas d'accord », l'item devra rester sans réponse, la procédure de cotation qui sera appliquée dans ce cas est décrite ci-dessous.

Pour coter l'ADRQL quand le protocole comporte une ou plusieurs données manquantes, soustraire la note attribuée à cette item du score maximum des sous-échelles et du score global (voir Table B.2) et ce pour chaque items où une réponse manque. Le résultat modifie le score total qui doit être utilisé comme dénominateur dans l'étape 2. Par exemple, si la réponse à l'item 7 du domaine

Conscience de soi (CS) est manquante, le score maximum devient 83.64 pour ce domaine ($94.64 - 11.00 = 83.64$). Ce faisant, la valeur de l’item manquant est exclue à la fois du numérateur et du dénominateur de la procédure de cotation de l’étape 2. Les étapes 1 et 3 ne subissent pas de modification.

Table B.2 Scores maximums pour chacun des domaines et score global maximum

Domaines et Qualité de vie globale	Scores maximums ¹
A. Interaction Sociale (IS)	138.42
B. Conscience de Soi (CS)	94.64
C. Sentiments et Humeur (SH)	181.10
D. Plaisir dans les Activités (PA)	56.61
E. Réponse à l’environnement (RE)	73.99
Qualité de vie globale	544.76

¹ Le score maximum découle de la somme de toutes les réponses qui reflètent une bonne qualité de vie