



Erasmus+



IL MANUALE DEL TEST PER L'IDENTIFICAZIONE DI TALENTI E INTERESSI DI ADULTI CON DISABILITA'

Il manuale del test per l'identificazione di talenti e interessi di adulti con disabilità contiene informazioni sulla finalità e sulla costruzione del test, le norme di gruppo, la sua applicazione e scoring, validità ed attendibilità e le procedure di validazione.

È la produzione intellettuale del Progetto di Partenariato Strategico per il progetto di educazione degli Adulti "Discover Your Talents and Remove "dis" in Your Ability" (Project Number: 2018-1-TR01-KA204-058728). L'obiettivo di questo progetto è di sviluppare un test per identificare i talenti e gli interessi degli adulti con disabilità. Il coordinatore del progetto è Huseyin Husnu Tekisik Guidance and Research Center (Turchia), i partner di progetto sono International Institute of Applied Psychology and Human Sciences associazione culturale (Italia), Association for Education and Development of Disabled People (Grecia), ARDA Beratung & Beratung GmbH (Germania) and Psihoforworld (Romania).

Le Finalità e la Struttura del Test

Il test ha l'obiettivo di identificare i talenti nelle persone con disabilità al fine di suggerire loro corsi e attività progettati per aumentare la loro soddisfazione per la vita. Il test è facile da applicare e molto facile da valutare con il file Excel automatizzato. Inoltre è chiaro e comprensibile con il video e il manuale. Il test può essere utilizzato per offrire corsi per adulti con disabilità sia a fini professionali sia a fini di istruzione e formazione professionale. Il test è composto da tre parti: file Excel, video e manuale. Il file Excel include elementi di test di 15 sottoscale differenti sul primo foglio e punteggio calcolato automaticamente sul secondo foglio. Il video spiega come applicare il test, come effettuare l'inserimento dei dati e come eseguire il punteggio in dettaglio. Il manuale fornisce informazioni su scopo, processo di sviluppo, statistiche, punteggio, valutazione e comunicazione dei risultati dei test.

Nel processo di sviluppo del test abbiamo prodotto i sottotest e gli item mediante una profonda revisione della letteratura sui test di talenti e interessi in inglese, turco, rumeno, greco, italiano e tedesco rispetto ai diversi tipi di disabilità; e con i seminari durante il progetto tenuti con gli esperti di psicometria, psicologia, consulenza psicologica e educazione speciale. Dopo che gli item del test sono stati preparati in inglese e rivisti sia da una persona britannica che da 3 psicologi e insegnanti di educazione speciale che hanno una buona padronanza dell'inglese, gli articoli del test sono stati tradotti in turco, rumeno, greco, italiano e tedesco e somministrati a 690 persone con disabilità in 5 paesi: Turchia, Romania, Grecia, Italia e Germania.

Il nostro test si basa su 15 scale che misurano i seguenti talenti descritti di seguito:

- **Sport:** svolgere attività coordinate legate allo sport e movimenti fisici del corpo
- **Disegno/pittura:** la pratica di applicare vernice, pigmento, colore o altro su una superficie solida; usando vari strumenti di disegno per marcare la carta o un altre superfici bidimensionali

- **Fotografia:** l'arte, l'applicazione e la pratica di creare immagini mediante la fotocamera.
- **Giardinaggio:** la pratica di coltivare e curare le piante.
- **Archiviazione:** collocazione o memorizzazione (di qualcosa) in un archivio in una determinata sequenza.
- **Teatro:** presentare l'esperienza di un evento reale o immaginario davanti a un pubblico dal vivo in un luogo specifico, spesso un palcoscenico.
- **Musica:** esprimere pensiero e sentimento attraverso il suono, essere in grado di comprendere e interpretare la musica, avere un orecchio musicale.
- **Danza:** forma d'arte performativa costituita da sequenze appositamente selezionate di movimento umano.
- **Abilità tecniche:** le capacità e le conoscenze necessarie per eseguire compiti pratici e meccanici specifici che includono attrezzature meccaniche o strumenti.
- **Poesia/Letteratura:** ragionare con le parole, leggere la comprensione, esprimere chiaramente i pensieri con le parole e la capacità di scrivere opere letterarie di poesie.
- **Scultura/Artigianato:** creazione di oggetti utili e decorativi a mano o utilizzando solo strumenti semplici.
- **Cucina:** la capacità di eseguire attività legate alla preparazione del cibo, che richiede procedure preliminari per la sua cottura, come lavare, sbucciare e taglio.
- **Abilità sociali:** abilità utilizzate per comunicare e interagire tra loro, sia verbalmente che non verbalmente, attraverso gesti, linguaggio del corpo e il nostro aspetto personale.
- **Computer:** capacità e conoscenza dell'uso dei computer e della relativa tecnologia.
- **Cucito:** il mestiere di fissare o attaccare oggetti usando punti fatti con ago e filo.

Descrizione del campione/Norme di Gruppo

Il campione è ben bilanciato sulla variabile genere (M = 55,9%; F = 43,9%). Il campione è diviso in 5 diverse categorie di disabilità: mentale, fisica, mentale e fisica, autismo, psichiatrico. Il campione comprende 236 (34,2%) disabili mentali, 164 (23,76%) disabili fisici, 63 (9,13%) disabili fisici e mentali, 54 (7,82%) autistici e 18 (2,60%) adulti con condizione psichiatrica.

Applicazione del test

Tutte le scale sono indipendenti ed il somministratore può decidere quali scale utilizzare in base alla situazione. Devono essere considerati i seguenti fattori:

- Lo scopo del test è incoraggiare le persone con disabilità a svolgere attività e corsi in un'area specifica. Si consiglia di somministrare solo le scale relative ai corsi disponibili.
- Tutte le scale includono "Criteri di ammissione", una prima sottoscala si chiama "Abilità critiche", che sono le abilità necessarie per accedere al corso.

Una seconda sottoscala si chiama "Item di interesse" che misura se la persona è interessata o meno all'attività. Il requisito minimo per eseguire il test è soddisfare tutte le abilità critiche e dimostrare interesse verso l'attività in almeno 1 item. In caso di soddisfazione di entrambi i criteri, sarà possibile somministrare la sottoscala "Item di abilità" che misura effettivamente l'abilità.

Il test ha due diverse forme: modulo genitore / insegnante e modulo adulto disabile. Se l'adulto è in grado di comprendere e rispondere agli elementi del test, è possibile utilizzare il modulo per adulti disabili e applicare il test con gli adulti stessi. Se non è possibile ottenere risposta dall'adulto disabile, è possibile utilizzare il test con i genitori o gli insegnanti degli adulti disabili e applicare il test con un genitore o un insegnante dell'adulto.

Il presupposto del corso è che il talento in un'area e il coinvolgimento in attività correlate aumenteranno la soddisfazione per la vita.

Come idea generale del risultato del corso è possibile applicare la soddisfazione di 3 item per la scala di soddisfazione per la vita, in base a 3 item su una scala da 1 a 5. È possibile utilizzare questi criteri anche per verificare se le attività svolte dalla persona aumenteranno la sua soddisfazione per la vita.

Scoring

In questa sezione viene spiegato il processo di inserimento dei dati ed attribuzione di punteggio. Per ulteriori informazioni sul punteggio del test, guarda il video. Il test è incluso in un file Excel, disponibile in turco, inglese, tedesco, rumeno, greco e italiano. Il file Excel include due fogli:

- Inserimento dati
- Produzione di un report automatico

La scheda di inserimento dati include tutti gli elementi per tutte le scale e informazioni demografiche. Per la corretta applicazione del test e del suo reporting automatico, occorre compilare il questionario utilizzando il numero "1" sotto la risposta SÌ / NO. Non inserire alcuna risposta nei file di Excel per le mancate risposte. Ciò consentirà al documento di calcolare automaticamente i risultati.

L'ultima scala, la soddisfazione per la vita è una scala continua, che è richiesta per chiedere una valutazione da 1 (minimo) a 5 (massimo).

Valutazione

La pagina di report automatizzato (foglio 2) fornisce i risultati della scala misurata. Per identificare i talenti in un'area specifica è necessario confrontare i risultati ottenuti dalla persona con il campione di riferimento del partecipante, riferita alla specifica disabilità. Nel foglio 2 del file Excel vedrai le tabelle di standardizzazione per diversi gruppi di disabilità. Quando guardi la tabella di standardizzazione del gruppo di disabilità dell'adulto, vedrai "talento" o "no" nella parte inferiore della tabella. "Talento" significa che l'adulto ha talento in quell'area e "no" significa che l'adulto non ha un talento in quella zona.

Produzione dei Risultati del Test

Se il punteggio dell'adulto in un'area è nella percentuale superiore del 25% (oltre la percentuale del 75%) del suo gruppo di disabilità, significa che hanno talento in quella zona. Il foglio 2 del file Excel riporta automaticamente questi risultati. Quindi, è possibile produrre un report che descriva i talenti dell'adulto con disabilità guardando le tabelle di standardizzazione del gruppo di disabilità dell'adulto. Come risultato della valutazione dei talenti potresti dover affrontare tre diverse situazioni. L'adulto può avere talenti cristallizzati in alcune aree, talenti quasi in tutte le aree o nessun talento in nessuna area.

- Se gli adulti hanno talenti cristallizzati, avranno talenti in alcuni settori. Quindi puoi suggerire loro corsi in quelle aree di riferimenti.
- Se gli adulti non hanno talenti in nessuna area, puoi suggerire i corsi osservando i punteggi che hanno ottenuto dalle scale secondarie. Puoi suggerire corsi nell'area in cui hanno il punteggio più alto. Non dimenticare che l'obiettivo del test non è dire che non hai talento, ma che hai talento in quelle aree e che puoi migliorare le tue abilità in quelle aree.
- Se gli adulti hanno talenti in quasi tutte le aree, puoi suggerire corsi con il punteggio più alto e anche parlare con gli adulti stessi e chiedere le loro preferenze. Nell'allegato è possibile vedere esempi di diversi tipi di report.

Validità ed attendibilità del Test

In questa sezione vengono presentate le statistiche di validità ed attendibilità.

Attendibilità: coerenza interna

Riassunto: la coerenza interna è un requisito per validare una scala. Il presupposto di questa misura è di misurare se gli item di una scala condividono un'alta percentuale di varianza. Se gli item misurano la stessa cosa, dovrebbero essere correlati tra loro.

Al fine di validare la scala abbiamo utilizzato la formula Alpha di Cronbach in ogni scala che misura la coerenza interna. Il requisito minimo per una scala coerente è fissato a .70.

Nome della scala	Alpha di Cronbach
Archiviare	0,906
Computer	0,939
Cucina	0,930
Danza	0,903
Giardinaggio	0,880
Poesia/Letteratura	0,929
Musica	0,859
Fotografia	0,912
Scultura/Manifattura	0,855
Cucito	0,887
Abilità sociali	0,909
Abilità tecniche	0,897
Teatro	0,903
Disegno	0,885
Sport	0,888
Soddisfazione per la vita	0,851

Tutte le scale hanno un livello soddisfacente di coerenza interna che va da 0.82 a 0.94. I risultati mostrano che il test è applicabile ad un ampio raggio di diverse disabilità, i dati dimostrano l'opportunità di applicare questo test in condizioni differenti.

Validità interna

Riepilogo: la validità interna è l'insieme di correlazioni tra le variabili misurate all'interno del test. Vengono testate le ipotesi di base sulla validità. L'indicatore statistico utilizzato a questo scopo è chiamato indice di correlazione di Pearson (r). I concetti simili tra loro o teoricamente interconnessi tra loro dovrebbero essere correlati in modo positivo e significativo (r positivo). I concetti opposti dovrebbero essere correlati negativamente (r negativo). Un presupposto di base di questo test è che l'abilità e l'interesse per un'area specifica sono collegati alla soddisfazione per la vita. Vogliamo incoraggiare le persone con disabilità ad aumentare il loro talento in un'area per renderle più felici e più soddisfatte della loro vita.

Nella fase preliminare, abbiamo misurato la correlazione tra 3 variabili:

- Scala di Soddisfazione per la vita: basato su 3 item che vanno da 1 a 5.
- Abilità generale: è la somma di tutti gli item di abilità
- Interesse generale: è la somma di tutti gli item di interesse.

L'ipotesi di correlazione tra abilità, interesse e soddisfazione è validata attraverso correlazioni interne positive e significative.

	Soddisfazione per la vita	Abilità generale	Interesse generale
Soddisfazione per la vita	1	.410***	.347***
Abilità generale		1	.823***
Interesse generale			1

** p<.001

Analisi degli item

Riassunto: l'analisi degli item è l'insieme di statistiche applicate ai singoli item al fine di verificarne la validità specifica. Considerando che il test ha l'obiettivo di misurare le abilità in una vasta gamma di tipi di disabilità, è molto importante fare un'analisi approfondita su tutte le scale.

I diversi tipi di disabilità analizzati differiscono in modo significativo in termini di gravità. Abbiamo testato la validità del test tra tutti i tipi di disabilità considerati. Un argomento importante è l'indice di difficoltà. L'indice di difficoltà è il tasso di risposte corrette fornite da una popolazione.

Nonostante la definizione comune di "indice di difficoltà", dovresti considerare che maggiore è il punteggio ottenuto in questo indice, più facile è l'item. Come regola generale, un item di abilità non dovrebbe essere troppo facile o troppo difficile. L'obiettivo di un test di psicometria è discriminare persone. Un test molto difficile o facile non lo fa, perché tutti i soggetti danno risposte corrette (troppo facili) o sbagliate (troppo difficili).

La prima attività che abbiamo svolto è quella di verificare i risultati medi per scala di capacità sulla popolazione generale analizzata. Nell'interpretazione di questi indicatori, è importante considerare che ogni scala di abilità ha 10 item con la seguente codifica (SÌ = 1; NO = 0). L'intervallo di risultati per gli oggetti abilità è compreso tra 0 e 10. La soddisfazione per le scale di vita si basa su 3 oggetti da 1 a 5. L'intervallo di risultati è compreso tra 3 e 15.

Nella seguente tabella abbiamo i risultati per ogni scala di abilità

Scala	Media	Deviazione standard
Sport	5,20	3,46
Disegno	5,49	3,25
Fotografia	4,19	3,63
Giardinaggio	4,27	3,32
Archiviare	4,64	3,57
Teatro	4,66	3,52
Musica	4,19	3,12
Danza	4,45	3,56
Abilità tecniche	3,14	3,25
Letteratura	2,82	3,41
Scultura	4,54	3,06
Cucina	3,67	3,72
Abilità sociali	5,02	3,73
Computer	2,90	3,55
Cucito	4,08	3,16
Soddisfazione per la vita	10,84	3,21

Come è possibile notare la maggior parte dei risultati medi sono vicini a 5, che è il punto centrale della scala. Ciò significa che per lo più gli item non sono troppo facili o troppo difficili e consentono una corretta valutazione a livello generale.

Alcune scale sono considerate più difficili, in particolare: abilità tecniche, letteratura, cucina e computer. A livello generale è meglio fare un test leggermente più difficile che semplice, perché l'obiettivo è identificare i talenti. Se la media dei soggetti fosse 9 e il punto massimo raggiungibile sarebbe 10 e sarebbe difficile definire 10 un talento in quanto molto prossimo alla media 9.

Se la media sul campione fosse 3, sarebbero possibili fino a 7 punti di differenza rispetto alla media, e questo consentirebbe agli esperti di essere molto più chiari nell'identificazione di un talento in un'area.

- La probabilità di avere una risposta corretta viene misurata attraverso l'indice di difficoltà. La probabilità è rappresentata da 0 a 1 (ovvero 0,29 è uguale al 29%)
- Gli item sono numerati nell'ordine di presentazione (ovvero ARA8 è l'ottavo item dell'archiviazione della scala- Gli item sono elencati dal più difficile al più semplice

Archiviare

	Indice di difficoltà
ARA8	0,29
ARA7	0,32
ARA10	0,36
ARA9	0,39
ARA1	0,47
ARA6	0,48
ARA3	0,48
ARA2	0,56
ARA5	0,64
ARA4	0,66

Computer

	Indice di difficoltà
COA10	0,16
COA9	0,16
COA5	0,18
COA4	0,25
COA2	0,28
COA8	0,30
COA3	0,33
COA7	0,37
COA6	0,39
COA1	0,49

Cucina

	Indice di difficoltà
CUA7	0,22
CUA5	0,26
CUA2	0,34
CUA9	0,35
CUA8	0,36
CUA1	0,38
CUA10	0,40
CUA6	0,44
CUA3	0,44
CUA4	0,49

Danza

	Indice di difficoltà
BAA5	0,32
BAA9	0,35
BAA8	0,37
BAA7	0,37
BAA1	0,44
BAA2	0,45
BAA4	0,46
BAA10	0,50
BAA6	0,58
BAA3	0,62

Disegno

	Indice di difficoltà
DIA10	0,30
DIA8	0,31
DIA7	0,36
DIA9	0,39
DIA4	0,56
DIA3	0,65
DIA5	0,68
DIA6	0,70
DIA2	0,74
DIA1	0,79

Giardinaggio

	Indice di difficoltà
GIA3	0,22
GIA8	0,34
GIA9	0,36
GIA4	0,38
GIA2	0,42
GIA6	0,42
GIA7	0,45
GIA10	0,45
GIA5	0,48

Poesia/Letteratura

	Indice di difficoltà
POA4	0,17
POA7	0,21
POA8	0,21
POA10	0,22
POA9	0,23
POA2	0,23
POA3	0,27
POA5	0,37
POA1	0,44
POA6	0,49

Musica

	Indice di difficoltà
MUA9	0,10
MUA8	0,22
MUA5	0,38
MUA4	0,39
MUA7	0,40
MUA1	0,48
MUA10	0,51
MUA3	0,53
MUA6	0,57
MUA2	0,62

Foto

	Indice di difficoltà
FOA7	0,31
FOA8	0,34
FOA1	0,34
FOA6	0,35
FOA2	0,38
FOA3	0,41
FOA5	0,46
FOA10	0,49
FOA9	0,52
FOA4	0,58

Scultura/Manifattura

	Indice di difficoltà
SCA6	0,25
SCA8	0,27
SCA9	0,27
SCA10	0,29
SCA7	0,36
SCA5	0,51
SCA3	0,58
SCA1	0,63
SCA4	0,68
SCA2	0,72

Cucito

	Indice di difficoltà
SEA9	0,13
SEA8	0,22
SEA6	0,30
SEA7	0,31
SEA2	0,34
SEA10	0,34
SEA3	0,35
SEA5	0,67
SEA4	0,69
SEA1	0,73

Abilità sociali

	Indice di difficoltà
ASA4	0,35
ASA6	0,39
ASA5	0,46
ASA9	0,46
ASA2	0,49
ASA10	0,50
ASA3	0,55
ASA8	0,57
ASA1	0,57
ASA7	0,58

Sport

	Indice di difficoltà
SPA9	0,33
SPA3	0,42
SPA7	0,44
SPA5	0,49
SPA2	0,54
SPA10	0,55
SPA1	0,58
SPA6	0,61
SPA4	0,61
SPA8	0,63

Teatro

	Indice di difficoltà
TEA10	0,29
TEA7	0,33
TEA2	0,37
TEA9	0,40
TEA5	0,44
TEA6	0,49
TEA1	0,49
TEA8	0,50
TEA4	0,63
TEA3	0,72

Abilità tecniche

	Indice di difficoltà
ATA6	0,15
ATA3	0,19
ATA4	0,25
ATA1	0,26
ATA2	0,30
ATA5	0,32
ATA10	0,34
ATA9	0,39
ATA8	0,42
ATA7	0,54

Standardizzazione Autismo

		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54	54
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		5,15	3,93	2,04	2,20	2,89	2,44	2,44	3,69
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	9	10	10	10
Percentile	25	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	50	5,00	4,00	0,50	1,50	2,00	1,00	2,00	3,00
	75	8,00	7,00	4,00	3,25	5,00	4,00	3,25	6,25

		Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54	54
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		1,91	0,56	3,78	1,20	1,72	1,43	2,39	9,39
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	7	10	10	10	10	8	15
Percentile	25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7,75
	50	1,00	0,00	3,50	0,00	0,00	0,00	2,00	9,00
	75	3,00	1,00	6,25	1,25	3,25	1,25	4,00	12,00

Standardizzazione disabilità mentale

		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	236	236	236	236	236	236	236	236
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		5,87	5,75	3,70	4,24	4,11	4,26	3,91	4,85
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	10
Percentile	25	3,00	4,00	1,00	2,00	1,00	1,25	1,00	2,00
	50	6,00	6,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	5,00
	75	9,00	8,00	6,00	7,00	7,00	7,00	7,00	8,00

		Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	Valid	236	236	236	236	236	236	236	236
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		2,40	1,78	5,29	2,91	4,19	2,11	3,82	10,62
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	15
Percentile	25	0,00	0,00	4,00	0,00	1,00	0,00	2,00	9,00
	50	1,00	1,00	5,00	2,00	4,00	1,00	3,00	11,00
	75	3,00	2,75	7,00	6,00	7,00	3,00	6,00	13,00

Standardizzazione disabilità fisica e mentale

		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63	63
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		2,08	3,76	1,95	1,98	2,14	2,41	2,27	1,90
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	9	10	10	10	10	10
Percentile	25	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	50	1,00	3,00	0,00	1,00	0,00	1,00	2,00	0,00
	75	3,00	6,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00

		Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63	63
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		0,90	0,84	2,13	1,38	2,98	1,00	1,73	9,81
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	3
Maximum		10	8	10	10	10	9	6	15
Percentile	25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7,00
	50	0,00	0,00	1,00	0,00	1,00	0,00	1,00	10,00
	75	1,00	1,00	3,00	1,00	5,00	2,00	3,00	13,00

Standardizzazione disabilità fisica

		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	164	164	164	164	164	164	164	164
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		5,30	6,46	5,84	5,73	6,46	6,30	5,39	4,46
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	10
Percentile	25	3,00	5,00	3,00	3,00	5,00	5,00	4,00	2,00
	50	6,00	7,00	6,50	6,00	7,00	7,00	6,00	4,00
	75	8,00	10,00	9,00	9,00	10,00	9,00	7,00	7,00

		Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	Valid	164	164	164	164	164	164	164	164
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		4,75	4,86	4,70	5,43	7,48	5,06	5,61	12,28
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	15
Percentile	25	2,00	2,00	2,00	2,00	6,00	0,25	3,00	11,00
	50	5,00	4,00	4,50	6,50	9,00	6,00	6,00	13,00
	75	8,00	8,00	7,00	9,00	10,00	9,00	8,00	14,00

Standardizzazione disabilità psichiatrica

		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	18	18	18	18	18	18	18	18
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		6,00	5,89	6,22	4,11	5,83	6,17	5,17	5,39
Minimum		0	0	0	0	0	1	0	0
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	10
Percentile	25	3,00	4,00	3,75	0,75	3,00	2,75	2,75	1,75
	50	7,00	5,50	6,00	3,50	6,50	6,50	5,50	5,00
	75	9,25	9,25	9,00	7,50	9,25	10,00	8,00	9,00

		Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	Valid	18	18	18	18	18	18	18	18
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		6,06	7,11	5,33	7,56	6,72	4,61	3,89	8,39
Minimum		0	0	0	0	1	0	0	3
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	15
Percentile	25	1,75	4,75	2,75	5,00	3,75	0,00	1,75	5,75
	50	8,00	9,00	5,00	10,00	7,50	3,00	4,00	9,00
	75	9,25	10,00	8,00	10,00	10,00	10,00	5,25	9,75

Procedura Test-Retest

La logica di questo progetto è che l'identificazione di un talento e la partecipazione a corsi dedicati aumentano la soddisfazione per la vita e le capacità delle persone con disabilità. Per dimostrarlo, abbiamo introdotto una procedura test-retest ad un sottocampione di 123 soggetti.

Il disegno sperimentale può essere riassunto come segue.

- a) I partecipanti con disabilità completano il test interamente, comprese tutte le scale
- b) I partecipanti seguono un corso relativo ad un'abilità valutata dal test
- c) I partecipanti misurano solo la scala nell'area dedicata e la soddisfazione per la scala di vita

Alla fine della procedura abbiamo completato una matrice di dati che include le seguenti variabili

- Genere
- Tipo di disabilità
- Nome dell'abilità analizzata
- Abilità prima del corso (pre-test)
- Abilità dopo il corso (post-test)
- Soddisfazione per la vita prima del corso (pre-test)
- Soddisfazione per la vita dopo il corso (post-test)

Al fine di determinare le differenze tra le stesse materie prima e dopo il corso, abbiamo eseguito statistiche t-test con campioni appaiati. Queste tecniche consentono di confrontare le medie delle stesse materie prima e dopo un evento specifico, uno stimolo, una procedura sperimentale (cioè, nel nostro caso, il corso).

Le statistiche del test t hanno dimostrato che i partecipanti hanno aumentato significativamente le proprie capacità e la soddisfazione per la vita

	Media pre-test	Media post-test	t	P
Abilità	6,64	8,53	-9,27	<0,001
Soddisfazione per la vita	10,55	12,52	-11,598	<0,001

Come possiamo vedere dalla tabella precedente, i miglioramenti in entrambe le scale sono di circa 2 punti in entrambe le scale.

La valutazione di questi effetti positivi viene misurata attraverso la formula d della dimensione dell'effetto di Cohen.

Questa formula consente di quantificare il miglioramento durante una procedura sperimentale. La dimensione dell'effetto misurata con d di Cohen è elevata

Variabile	d di Cohen
Abilità	0,82
Soddisfazione per la vita	0,80

Nell'analisi di questi risultati dovremmo considerare che il miglioramento delle capacità e la soddisfazione per la vita sono correlati alle attività svolte nel pre-test e post-test.

Le attività del corso

Il test da solo è in grado di misurare l'abilità, identificare talenti e soddisfazione, ma non può migliorare questi risultati. Il miglioramento è legato alle attività svolte. Per raggiungere questo obiettivo, avere un corso di buona qualità non è sufficiente, è necessario considerare anche la sua adeguatezza ai gruppi target, la familiarità dei formatori con i gruppi target e altri aspetti. Per la chiarezza e la completezza delle informazioni, descriviamo qui le attività svolte in questo studio.

I partner di questo studio hanno applicato procedure di test-retest in un campione di persone che hanno preso parte a corsi relativi alle seguenti abilità: sport, cucina, manifattura, giardinaggio, danza, musica, disegno, foto, archiviazione, abilità sociali e computer.

In altre parole, la procedura di test retest non riguarda tutte le abilità misurate, e considerando che il campione totale è 123 e le abilità rilevate sono 11 su 15, non tutte le abilità sono chiaramente rappresentate in questo esperimento. Anche i tipi di disabilità non sono ampiamente coperti, avendo la maggior parte dei soggetti con disabilità mentale o fisica, ci sono pochi dati per soggetti con autismo o disabilità fisica e mentale. Tuttavia, il miglioramento delle capacità è chiaramente correlato alle attività svolte, che possono essere riassunte come segue:

- **Cucina:** gli adulti hanno imparato le regole di base per cucinare, bollire e rimescolare un uovo, cucinare frittate, spaghetti, carne, pollo, riso, patate, zuppa, torte e verdure. Hanno imparato ricette semplici, gli ingredienti dei pasti e il tempo necessario per cucinare.
- **Computer:** gli adulti hanno appreso le regole di base delle regole di base dei computer, concentrandosi principalmente su Word e Internet. In particolare hanno imparato come accendere e spegnere il computer; come creare un documento in Word, salvarlo e archiviarlo; come usare comandi come copia incolla ecc; come formulare un documento Word usando grassetto, corsivo ecc; come creare un account di posta elettronica e come leggere la posta in arrivo; come inviare e-mail; come allegare file nelle mail; come creare un account nei social media e come utilizzare i loro profili. Per una migliore assimilazione dei contenuti, sono stati dati esercizi agli studenti
- **Sport:** l'allenamento è stato svolto principalmente in forma giocosa, mentre tutti gli elementi della palestra sono stati introdotti tenendo conto del livello e dell'età dei partecipanti. Esercizi a terra, cavallo, multi-peso, bilanciere, anelli, bacchetta da salto, materassi a caduta, trampolino piccolo ma anche palla, ghirlanda, nastro, spille, corda sono alcuni degli strumenti utilizzati.
- **Pittura / Disegno:** gli adulti hanno imparato a conoscere il termine della simmetria, l'importanza dell'equilibrio e dell'armonia, l'impatto della luce nella pittura, i contrasti tonali, la gamma dalle aree più scure a quelle più aperte, la gamma di tonalità, di base linee guida su come dipingere.
- **Danza:** gli adulti hanno imparato le danze tradizionali del loro paese (Grecia e Turchia). Gli adulti in Grecia hanno imparato kalamatianos, tsamikos, syrtos, palamakia, karagouna, tik, syrtos sta tria e gli adulti in Turchia hanno imparato kafkas danslari, havasi romani e zeybek. La danza è presentata dall'insegnante ed è divisa e presentata in parti. Mosse di danza difficili e complesse sono state analizzate per essere comprese dai partecipanti.
- **Manifattura:** gli adulti hanno realizzato collane e bracciali dalle stringhe, hanno realizzato la tessitura di base, hanno preparato quadri con colori e pietre, hanno realizzato prodotti con ceramica e li hanno dipinti.
- **Cucito:** hanno imparato il punto dritto tramite la macchina a punto annodato, creando uno stampo, stirando e cucendo di base con le mani
- **Giardinaggio:** gli adulti hanno imparato a preparare il terreno, piantando verdure, zappare e annaffiare.
- **Musica:** hanno imparato a suonare la chitarra a livello base, hanno ricevuto un addestramento vocale e hanno cantato.

- **Foto:** gli adulti hanno imparato a preparare le macchine fotografiche, scattare foto a livello base, disporre la luce e hanno preparato una mostra fotografica.
- **Archiviazione:** hanno imparato a ordinare e organizzare le cose e svolgere attività in sequenza.
- **Abilità sociali:** gli adulti hanno svolto attività di beneficenza come visitare case per anziani e ostelli della gioventù.

Limiti dello strumento

In questa sezione sono presentati i limiti dello strumento.

Caratteristiche del campione

Sebbene la dimensione del campione sia elevata (n = 690), non rappresenta tutte le possibili forme di disabilità. I gruppi vengono analizzati su gruppi abbastanza grandi al fine di eseguire statistiche, ma ancora eterogenei (mentale, fisico, mentale e fisico, autismo, disabilità psichiatriche).

Una possibile estensione per la validazione di questo strumento può prendere in considerazione forme più specifiche di disabilità (ovvero considerando la gravità dell'autismo, sindromi specifiche non incluse nel campione ecc.)

Talenti

I talenti valutati nell'ambito di questo test sono limitati a sport, disegno, fotografia, giardinaggio, archiviazione, teatro, musica, danza, abilità tecnica, letteratura, scultura / artigianato, cucina, abilità sociali, computer e cucito.

La scala ha un limite di 10 item. Il numero di oggetti non copre tutta la gradualità possibile nelle prestazioni relative ad un'abilità.

L'introduzione di una scala più lunga (ovvero 20 item) può tuttavia influire sul tempo necessario per l'amministrazione e sullo sforzo di tutti i partecipanti. Un'idea per il futuro del test può essere la produzione di un test avanzato con item più difficili, più adatti per l'implementazione di corsi avanzati.

Per collaborare

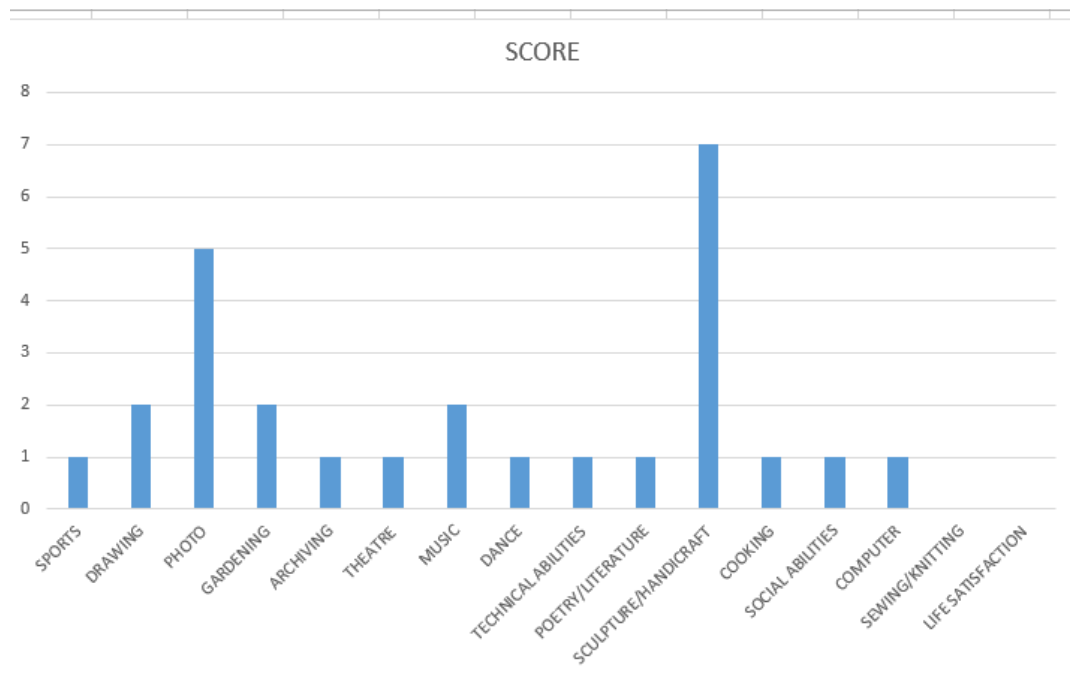
Se desideri tradurre il test di identificazione dei talenti e degli interessi degli adulti disabili nella tua lingua o convalidare il test in una forma specifica di disabilità, puoi ricevere una consulenza gratuita da noi. Puoi contattarci tramite hhtramrehberlikbolumu@gmail.com

ALLEGATO 1

Un esempio di Talento Cristallizzato

Tipo di disabilità dell'adulto: autismo

I punteggi dell'adulto sono presentati qui sotto:



Per fornire una valutazione utilizziamo la tabella di standardizzazione dell'autismo in quanto l'adulto è autistico. Il risultato è presentato qui sotto:

		Sport	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance
N	Valid	54	54	54	54	54	54	54	54
	Non valid	0	0	0	0	0	0	0	0
Median		5,15	3,93	2,04	2,20	2,89	2,44	2,44	3,69
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum		10	10	10	10	9	10	10	10
Percentile	25	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
	50	5,00	4,00	0,50	1,50	2,00	1,00	2,00	3,00
	75	8,00	7,00	4,00	3,25	5,00	4,00	3,25	6,25
		NO	NO	TALENT	NO	NO	NO	NO	NO

Technical	Literature	Handicraft	Cooking	Social	Computer	Sewing	Life Satisfaction
54	54	54	54	54	54	54	54
0	0	0	0	0	0	0	0
1,91	0,56	3,78	1,20	1,72	1,43	2,39	9,39
0	0	0	0	0	0	0	0
10	7	10	10	10	10	8	15
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7,75
1,00	0,00	3,50	0,00	0,00	0,00	2,00	9,00
3,00	1,00	6,25	1,25	3,25	1,25	4,00	12,00
NO	NO	TALENT	NO	NO	NO	NO	NO

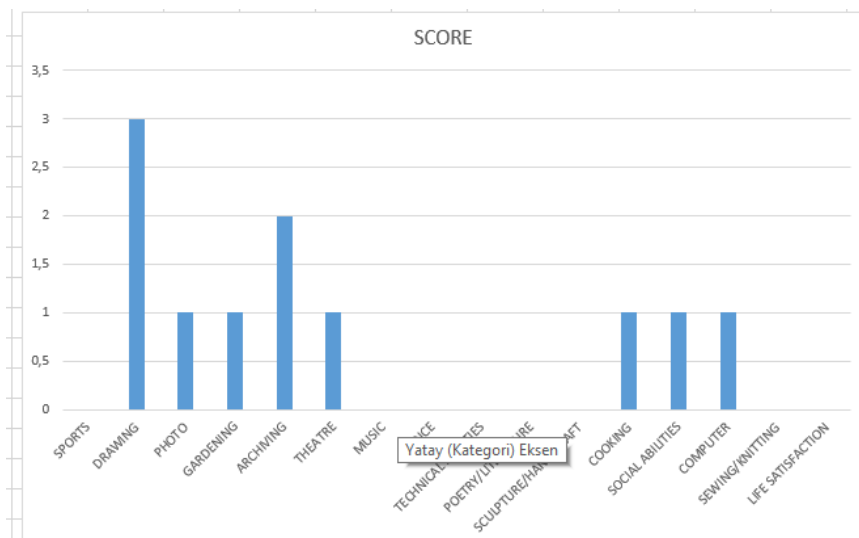
Quando osserviamo i risultati dell'adulto possiamo notare che lui/lei ha un talento nella fotografia e nella manifattura.

ALLEGATO 2

Un esempio di assenza di talento è il seguente:

Tipo di disabilità dell'adulto: fisica e mentale

I punteggi dell'adulto sono presentati come segue



Per la valutazione guardiamo alla tabella di riferimento fisica + mentale, in quanto l'adulto partecipante ha una disabilità sia fisica che mentale. I risultati dell'adulto sono presentati come segue:

		Standardization Physical-Mental									
		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance		
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63	63		
	Non-valid	0	0	0	0	0	0	0	0		
Median		2,08	3,76	1,95	1,98	2,14	2,41	2,27	1,90		
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0		
Maximum		10	10	9	10	10	10	10	10		
Percentile	25	0,00	1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00		
	50	1,00	3,00	0,00	1,00	0,00	1,00	2,00	0,00		
	75	3,00	6,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00		
		NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	1

Technical Abilities	Literature	Handicraft	Cooking	Social Abilities	Computer	Sewing	Life Satisfaction
63	63	63	63	63	63	63	63
0	0	0	0	0	0	0	0
0,90	0,84	2,13	1,38	2,98	1,00	1,73	9,81
0	0	0	0	0	0	0	3
10	8	10	10	10	9	6	15
0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7,00
0,00	0,00	1,00	0,00	1,00	0,00	1,00	10,00
1,00	1,00	3,00	1,00	5,00	2,00	3,00	13,00
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

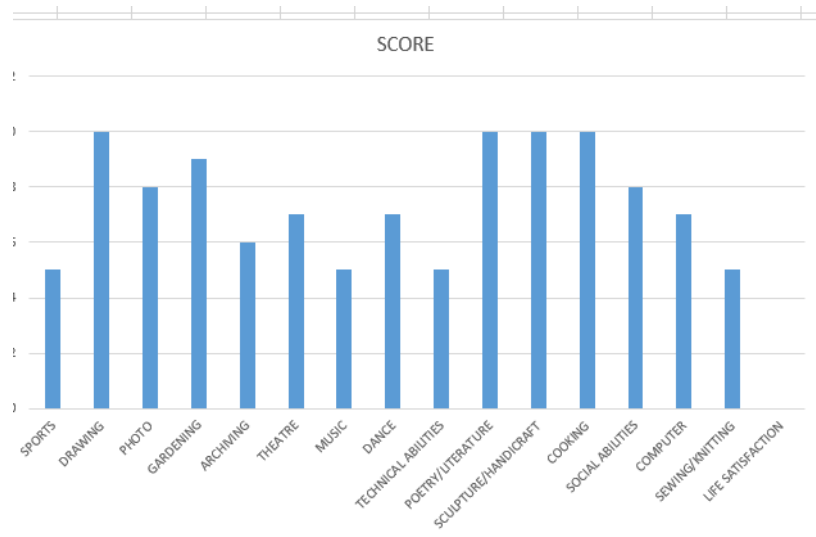
Quando osserviamo i risultati dell'adulto, la tabella di standardizzazione ci dice che l'adulto non ha talenti. Comunque dovremmo suggerirgli l'area di talento ed un corso. Per cui gli suggeriamo fotografia in quanto ha ottenuto il punteggio maggiore in questo caso.

ALLEGATO 3

Un esempio in cui si riscontrano talenti in diverse aree:

Tipo di disabilità dell'adulto: mentale

I punteggi dell'adulto sono presentati come segue:



Per la valutazione prendamo i punteggi della tabella di standardizzazione mentale in quanto l'adulto ha una disabilità mentale. I risultati dell'adulto sono presentati come segue:

		Standardization Mental									
		Sport	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance		
N	Valid	236	236	236	236	236	236	236	236	236	
	Non valid	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Median		5,87	5,75	3,70	4,24	4,11	4,26	3,91	4,85		
Minimum		0	0	0	0	0	0	0	0		
Maximum		10	10	10	10	10	10	10	10		
Percentile	25	3,00	4,00	1,00	2,00	1,00	1,25	1,00	2,00		
	50	6,00	6,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	5,00		
	75	9,00	8,00	6,00	7,00	7,00	7,00	7,00	8,00		
		NO	TALENT	TALENT	TALENT	NO	NO	NO	NO		

	Technical	Literature	Handicraft	Cooking	Social	Computer	Sewing	Life Satisfaction
N	236	236	236	236	236	236	236	236
Minimum	0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum	2,40	1,78	5,29	2,91	4,19	2,11	3,82	10,62
Minimum	0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum	10	10	10	10	10	10	10	15
Minimum	0,00	0,00	4,00	0,00	1,00	0,00	2,00	9,00
Maximum	1,00	1,00	5,00	2,00	4,00	1,00	3,00	11,00
Percentile	3,00	2,75	7,00	6,00	7,00	3,00	6,00	13,00
	TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	NO	NO

Quando guardiamo i risultati dell'adulto, la tabella di standardizzazione ci dice che l'adulto ha talento nel disegno, nella fotografia, nel giardinaggio, nella tecnica, nella letteratura, nella manifattura, nella cucina, nel sociale e nel computer. Tuttavia, se diciamo all'adulto le sue aree di talento, saranno confusi con il risultato. Quindi possiamo fornire supporto all'adulto per cristallizzare i suoi talenti e le aree di interesse.

ALLEGATO 4

Un esempio di modulo di valutazione

Caro (Nome e cognome dell'adulto)

Per le finalità del nostro istituto abbiamo applicato un test di valutazione per scoprire i tuoi interessi e talenti. Secondo i punteggi di questo strumento le tue aree di interessi e talenti sono:

.....
.....
.....
.....

I corsi di educazione per adulti e formazione professionale sono aperti in questo settore. Ti consigliamo di partecipare a corsi nelle aree di tuo interesse e talento. Per ottenere informazioni su questi corsi a cui puoi partecipare, puoi incontrarci presso il nostro istituto o puoi contattarci via telefono o email.

Indirizzo:

Numero di telefono:

Email:

Nome del Tuo Istituto