



Erasmus+



TESTHANDBUCH FÜR DEN TALENT- UND INTERESSENIDENTIFIKATIONSTEST FÜR ERWACHSENE MENSCHEN MIT BEHINDERUNG

Das Testhandbuch für den Talent- und Interessenidentifikationstest für erwachsene Menschen mit Behinderung enthält Informationen über den Zweck und den Aufbau des Tests, die Normgruppe, die Anwendung und Bewertung, die Validität/ Zuverlässigkeit und die Bewertungsverfahren.

Der Talent- und Interessenidentifikationstest für erwachsene Menschen mit Behinderung ist das intellektuelle Produkt des Projekts Erasmus + Strategische Partnerschaften für die Erwachsenenbildung „Entdecken Sie Ihre Talente: ‚Entfernen Sie das Negative aus Ihren Fähigkeiten‘“ (Projektnummer: 2018-1-TR01-KA204-058728). Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines Tests zur Ermittlung der Talente und Interessen von behinderten Erwachsenen. Der Koordinator des Projekts ist das Beratungs- und Forschungszentrum Huseyin Husnu Tekisik (Türkei), die Projektpartner sind ARDA Beratung & Bildung GmbH (Deutschland), das Internationale Institut für angewandte Psychologie und Humanwissenschaften associazione culturale (Italien), die Association for Education and Development of Disabled People (Griechenland) und Psihoforworld (Rumänien).

Zweck und Struktur des Tests

In diesem Abschnitt werden der Zweck des Tests und die drei miteinander verbundenen Punkte des Tests vorgestellt (Excel-Datei, Video und das Handbuch). Darüber hinaus werden der Entwicklungsprozess und die Struktur der Testaufgaben [Zulassungskriterien (kritische Fähigkeiten und grundlegende Interessensartikel) und Fragen-zu-den-Fähigkeiten-Artikel] vorgestellt.

Der Test hat das Ziel, Talente bei Menschen mit Behinderungen zu identifizieren, um ihnen Kurse und Aktivitäten vorzuschlagen, die ihre Lebenszufriedenheit erhöhen sollen. Der Test ist einfach anzuwenden und mit der automatisierten Excel-Datei sehr einfach auszuwerten. Zudem ist er mit dem Video und dem Handbuch klar und verständlich. Der Test kann verwendet werden, um Kurse für Erwachsene mit Behinderung entweder für berufliche Zwecke oder für rekreative und pädagogische Zwecke anzubieten.

Der Test besteht aus drei Teilen: Excel-Datei, Video und Handbuch. Die Excel-Datei enthält auf dem ersten Blatt Testaufgaben mit 15 verschiedenen Unterskalen und auf dem zweiten Blatt eine automatische Bewertung. Das Video erklärt, wie der Test angewendet wird, wie die Dateneingabe erfolgt und wie die Bewertung im Detail durchgeführt wird. Das Handbuch enthält Informationen über den Zweck, den Entwicklungsprozess, die Statistik, die Bewertung, die Auswertung und die Berichterstattung über die Testergebnisse.

Während des Entwicklungsprozesses des Tests produzierten wir die Untertests und die Artikel mit einer ausführlichen Literaturübersicht über Talent- und Interessentests in englischer, türkischer, rumänischer, griechischer, italienischer und deutscher Sprache und verschiedene Arten von Behinderungen; und mit den Workshops während des Projekts, die mit den Experten in Psychometrie, Psychologie, psychologischer Beratung und Sonderpädagogik abgehalten wurden. Nachdem die Testaufgaben in englischer Sprache vorbereitet und sowohl von einer britischen Person als auch von drei Psychologen und Sonderschullehrern,

die über gute Englischkenntnisse verfügen, überprüft worden waren, wurden die Testaufgaben ins Türkische, Rumänische, Griechische, Italienische und Deutsche übersetzt und an 690 Menschen mit Behinderungen in 5 Ländern durchgeführt: Türkei, Rumänien, Griechenland, Italien und Deutschland.

Unser Test basiert auf 15 Kategorien, auf denen die nachstehend beschriebenen Talente gemessen werden:

- **Sport:** Sportbezogene koordinierte Aufgaben und körperlich-motorische Körperbewegungen.
- **Zeichnen/ Malerei:** Die Praxis des Auftragens von Farbe, Pigmenten, Farben oder anderen Medien auf eine feste Oberfläche; die Verwendung verschiedener Zeicheninstrumente zur Markierung von Papier oder einem anderen zweidimensionalen Medium.
- **Fotografie:** Die Kunst, Anwendung und Praxis der Schaffung dauerhafter Bilder durch Aufnahme mit der Kamera.
- **Gartenbau:** Die Praxis des Anbaus und der Kultivierung von Pflanzen.
- **Archivieren:** Das Ablegen oder Aufbewahren in einem Archiv in einer bestimmten Reihenfolge.
- **Theater:** Die Darstellung der Erfahrung eines realen oder imaginären Ereignisses vor einem Publikum an einem bestimmten Ort, oft auf einer Bühne.
- **Musik:** Gedanken und Gefühle durch Klang ausdrücken, die Musik verstehen und interpretieren können, ein musikalisches Gehör haben.
- **Tanz:** Darstellende Kunstform, die aus gezielt ausgewählten Sequenzen menschlicher Bewegung besteht.
- **Technische Fähigkeiten:** Die Fähigkeiten und Kenntnisse, die zur Ausführung bestimmter praktischer und mechanischer Aufgaben erforderlich sind, wozu auch mechanische Geräte oder Werkzeuge gehören.
- **Poesie/ Literatur:** Argumentieren mit Worten, Leseverständnis, Gedanken klar mit Worten ausdrücken und die Fähigkeit, Gedichte und Literaturwerke zu schreiben.
- **Bildhauerei/ Handwerk:** Nützliche und dekorative Gegenstände von Hand oder nur mit einfachen Werkzeugen herstellen.
- **Kochen:** Die Fähigkeit, Aufgaben zu erfüllen, die mit der Zubereitung von Lebensmitteln zusammenhängen, die vorbereitende Verfahren zum Kochen erfordern, wie, zum Beispiel, Waschen, Schälen und Zerkleinern.
- **Soziale Fähigkeiten:** Die Fähigkeit, miteinander, durch Gesten, Körpersprache und unser persönliches Auftreten, zu kommunizieren und zu interagieren, sowohl verbal als auch nonverbal.
- **Computer:** Fähigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Computern und verwandter Technologie.
- **Nähen:** Das Handwerk des Befestigens oder Ansetzens von Gegenständen mit Stichen, die mit Nadel und Faden ausgeführt werden.

Beschreibung der Probe/ Normgruppe

Die Stichprobe ist hinsichtlich der Variable „Geschlecht“ gut ausgewogen (M= 55,9%; W= 43,9%). Entsprechend den Behinderungsarten ist die Stichprobe in fünf verschiedene Behinderungskategorien unterteilt: Geistige, körperliche, psychische und körperliche Behinderung, Autismus, psychiatrische Behinderung. Die Stichprobe besteht aus 236 (34,2%) geistig Behinderten, 164 (23,76%) körperlich Behinderten, 63 (9,13%) körperlich und geistig Behinderten, 54 (7,82%) Autisten und 18 (2,60%) psychisch behinderten Erwachsenen.

Anwendung des Tests

Alle Kategorien sind unabhängig, und der Verwalter kann je nach Situation entscheiden, welche Skalen verwaltet werden sollen, jedoch sollten die folgenden Faktoren berücksichtigt werden:

- Ziel des Tests ist es, Menschen mit Behinderungen zu ermutigen, Aktivitäten und Kurse in einem bestimmten Bereich durchzuführen. **Verwalten Sie nur die Kategorien, die sich auf die verfügbaren Kurse beziehen.**
- Alle Kategorien beinhalten „**Zulassungskriterien**“, die erste Unterkategorie heißt „**kritische Fähigkeiten**“, das sind Fähigkeiten, die für den Zugang zum Kurs erforderlich sind. Eine zweite Unterkategorie wird als „**grundlegendes Interesse**“ bezeichnet, die misst, ob die Person an der Aktivität interessiert ist oder nicht. Die Mindestanforderungen für die Durchführung des Tests bestehen darin, alle kritischen Fähigkeiten zu erfüllen und Interesse an der Aktivität in mindestens einer Frage zu zeigen. Wenn beide Kriterien erfüllt sind, ist es möglich, die Unterskala „**Fragen zu den Fähigkeiten**“ zu verwalten, welche die Fähigkeit tatsächlich misst.

Der Test hat zwei verschiedene Formen: Die Eltern- und Lehrerformen und die behinderte Erwachsenenform. Wenn der Erwachsene die Testaufgaben verstehen und darauf reagieren kann, können Sie das Formular für behinderte Erwachsene verwenden und den Test mit den Teilnehmern selbst durchführen. Wenn Sie von den behinderten Erwachsenen keine Antwort erhalten können, können Sie den Test mit den Eltern oder Lehrern der behinderten Erwachsenen verwenden und den Test mit einem Elternteil oder Lehrer des Erwachsenen anwenden.

Der Kurs geht davon aus, dass Talente in einem Bereich und die Beteiligung an damit verbundenen Aktivitäten die Lebenszufriedenheit erhöhen.

Als allgemeine Vorstellung vom Ergebnis des Kurses können Sie die Lebenszufriedenheitsskala anwenden, basierend auf drei Aussagen auf einer Skala von eins bis fünf.

Anhand dieser Kriterien können Sie auch überprüfen, ob die von der Person ausgeübten Tätigkeiten ihre Lebenszufriedenheit erhöhen wird.

Bewertung

In diesem Abschnitt wird der Dateneingabe- und Bewertungsprozess erläutert. Für weitere Informationen über die Auswertung des Tests schauen Sie sich bitte das Video an.

Der Test ist in einer Excel-Datei enthalten, die in türkisch, englisch, deutsch, rumänisch, griechisch und italienisch verfügbar ist.

Die Excel-Datei enthält zwei verschiedene Tabellen:

- Die Datenerfassungstabelle auf der ersten Seite.
- Die automatisch ermittelte Ergebnistabelle auf der zweiten Seite.

Die Datenerfassungstabelle in der Excel-Datei enthält alle Elemente für alle Skalen und demographische Informationen.

Für die korrekte Anwendung der automatisch ermittelten Ergebnistabelle der Excel-Datei füllen Sie den Fragebogen aus, indem Sie die Zahl „1“ unter den zutreffenden „Ja-Antworten“ eingeben. Machen Sie keine Eingabe für die „Nein-Antworten“. Dies ermöglicht es dem Programm, die Ergebnisse automatisch zu berechnen.

Die letzte Kategorie, die Lebenszufriedenheit, ist eine kontinuierliche Skala, auf der eine Bewertung von „1“ (Minimum) bis „5“ (Maximum) verlangt wird.

Auswertung

Die automatisch ermittelte Ergebnistabelle (Seite 2) enthält die Ergebnisse der gemessenen Kategorie. Um die Talente in einem bestimmten Bereich zu ermitteln, sollten Sie die von der Person erzielten Ergebnisse mit der Stichprobe von Personen mit einer bestimmten Behinderung vergleichen. Auf dem Seite 2 der Excel-Datei finden Sie Standardisierungstabellen für verschiedene Behindertengruppen. Wenn Sie sich die Standardisierungstabelle für die Behindertengruppe des Erwachsenen ansehen, sehen Sie „Talent“ und „Nein“ am unteren Ende der Tabelle. „Talent“ bedeutet, dass der Erwachsene in diesem Bereich Talent hat und „Nein“ bedeutet, dass der Erwachsene kein Talent in diesem Bereich hat.

Berichterstattung über die Ergebnisse des Tests

Wenn die Punktzahl des Erwachsenen in einem Bereich am oberen 25-Prozentsatz (über 75 Prozent) seiner Behindertengruppe liegt, bedeutet dies, dass er in diesem Bereich talentiert ist. Die zweite Seite der Excel-Datei meldet dieses Ergebnis automatisch. Sie können also einen Bericht erstellen, welcher die Talente des Erwachsenen mit Behinderung beschreibt, indem Sie sich die Standardisierungstabellen der Behindertengruppe des Erwachsenen ansehen. Als Ergebnis der Auswertung der Begabungen können Sie mit drei verschiedenen Situationen konfrontiert werden. Der Erwachsene kann kristallisierte Talente haben, Talente in fast allen Bereichen oder keine Talente in irgendeinem Bereich.

- Wenn sich bei den Erwachsenen bestimmte Talente herauskristallisiert haben, haben sie in einigen Kategorien Talente. Sie können ihnen also Kurse in diesen Bereichen vorschlagen.
- Wenn die Erwachsenen in irgendeiner Kategorie keine Talente haben, können Sie Kurse vorschlagen, indem Sie sich die Punkte ansehen, die sie auf den Unterskalen erhalten haben. Sie können Kurse in dem Bereich vorschlagen, in dem sie die höchste Punktzahl erreicht haben. Vergessen Sie nicht, dass das Ziel des Tests nicht darin besteht, zu sagen, dass Sie nicht talentiert sind, sondern dass Sie in diesen Kategorien talentiert sind und Ihre Fähigkeiten in diesen Bereichen verbessern können.
- Wenn die Erwachsenen in fast allen Kategorien Talente haben, können Sie Kurse, in denen sie die höchsten Punktzahlen erzielt haben, vorschlagen und auch mit den Erwachsenen selbst sprechen und ihre Präferenzen erfragen.

Im Anhang finden Sie Beispiele für verschiedene Arten der Ergebnisse.

Validität und Verlässlichkeit des Tests

In diesem Abschnitt werden Statistiken über die Validität und Verlässlichkeit des Tests vorgestellt.

Verlässlichkeit: Interne Übereinstimmung.

Zusammenfassung: Die interne Übereinstimmung ist eine Voraussetzung für die Validierung einer Kategorie. Die Voraussetzung für diese Messung ist die Überprüfung, ob die Artikel einer Kategorie einen hohen Prozentsatz an Abweichung aufweisen. Wenn die Artikel dasselbe messen, sollten sie miteinander korreliert werden.

Als Validierungsmittel wurde für alle Skalen den Cronbach'schen Alpha berechnet, der die innere Übereinstimmung misst. Die Mindestanforderung für eine konsistente Skala ist auf 0,70 festgelegt.

Name der Kategorie	Cronbach'schen Alpha
Archivierung	0,906
Computer	0,939
Kochen	0,930
Tanzen	0,903
Gartenarbeit	0,880
Poesie/ Literatur	0,929
Musik	0,859
Fotografie	0,912
Skulptur/ Handwerk	0,855
Nähern/ Stricken	0,887
Soziale Fähigkeiten	0,909
Technische Fähigkeiten	0,897
Theater	0,903
Zeichnen	0,885
Sport	0,888
Lebenszufriedenheit	0,851

Alle Kategorien weisen einen zufriedenstellenden Grad an interner Verlässlichkeit auf, der von 0,85 bis 0,94 reicht. Die Ergebnisse wurden auf ein breites Spektrum von Behinderungsformen angewandt, die Daten zeigen die Möglichkeit, diesen Test unter verschiedenen Bedingungen anzuwenden.

Interne Validität

Zusammenfassung: Die interne Validität ist die Menge der Korrelation zwischen den innerhalb des Tests gemessenen Variablen. Die Grundhypothese der Validität wird getestet. Der statistische Indikator, der zu diesem Zweck verwendet wird, heißt Pearsons Korrelationsindex (r). Ein ähnliches Konzept oder ein theoretisch zusammenhängendes Konzept sollte positiv und signifikant korrelieren (positives r). Entgegengesetzte Konzepte sollten negativ korrelieren (negatives r).

Eine Grundannahme dieses Tests ist, dass Fähigkeit und Interesse an einem bestimmten Bereich mit der Lebenszufriedenheit verbunden sind. Das Ziel des Tests ist es, Menschen mit Behinderungen zu ermutigen, ihr Talent in einem Bereich zu steigern, um sie glücklicher und zufriedener für ihr Leben zu machen.

Im Vorstadium haben wir die Korrelation zwischen 3 Variablen gemessen:

- Lebenszufriedenheit: Dies ist basierend auf drei Aussagen, welche von 1 bis 5 bewertet werden.
- Allgemeine Fähigkeit: Dies ist die Summe aller Fähigkeits Elemente (Vergleich „Fragen zu den Fähigkeiten“).
- Allgemeines Interesse: Dies ist die Summe aller Interessenselemente (Vergleich „grundlegendes Interesse“).

Die Hypothese der Korrelation zwischen Fähigkeit, Interesse und Zufriedenheit wird durch interne positive und signifikante Korrelationen validiert.

	Lebenszufriedenheit	Allgemeine Fähigkeit	Allgemeines Interesse
Lebenszufriedenheit	1	0,410***	0,347***
Allgemeine Fähigkeit		1	0,823***
Allgemeines Interesse			1

*** $p < 0,001$

Artikelanalyse

Zusammenfassung: Die Aussagenanalyse ist der Satz der Statistiken, welcher auf einzelne Fragen angewandt wird, um deren spezifische Gültigkeit zu überprüfen.

Wenn man bedenkt, dass der Test das Ziel hat, Fähigkeiten in einem breiten Spektrum von Behinderungsarten zu messen, ist es sehr wichtig, eine eingehende Analyse auf allen Skalen durchzuführen.

Die verschiedenen Arten der analysierten Behinderungen unterscheiden sich hinsichtlich des Schweregrades erheblich. Wir testeten die Validität des Tests unter allen betrachteten Typen.

Ein wichtiges Thema ist der Schwierigkeitsindex.

Der Schwierigkeitsindex ist die Rate der richtigen Antworten, die von einer Population gegeben werden. Trotz der gebräuchlichen Definition des „Schwierigkeitsindex“ sollten Sie bedenken, dass je höher die Zahl ist, desto einfacher ist der Artikel.

In der Regel sollte ein Fähigkeitsartikel zu leicht oder zu schwer sein.

Das Ziel eines psychometrischen Tests ist es, die Testperson zu differenzieren. Ein sehr schwieriger oder leichter Test tut dies nicht, da alle Testpersonen richtige (wenn die Fragen zu leicht sind) oder falsche (wenn die Fragen zu schwer sind) Antworten geben.

Die erste Aktivität, die durchgeführt wurde, ist die Überprüfung der durchschnittlichen Ergebnisse pro Fähigkeitskala in der analysierten Gesamtpopulation. Bei der Interpretation dieser Indikatoren ist es

wichtig, zu berücksichtigen, dass jede Fähigkeitsskala zehn Artikel mit folgender Kodierung aufweist (Ja= 1; Nein= 0). Der Bereich der Ergebnisse für die Fähigkeitsitems reicht von null bis zehn. Die Zufriedenheit mit den Lebensskalen basiert auf drei Artikel von 1 bis 5. Die Spanne der Ergebnisse reicht von drei bis fünfzehn.

In der folgenden Tabelle haben wir die Ergebnisse pro Fähigkeitsskala.

Kategorie	Mittelwert	Standardabweichung
Sport	5,20	3,46
Zeichnen	5,49	3,25
Fotografie	4,19	3,63
Gartenarbeit	4,27	3,32
Archivierung	4,64	3,57
Theater	4,66	3,52
Musik	4,19	3,12
Tanzen	4,45	3,56
Technische Fähigkeiten	3,14	3,25
Literatur	2,82	3,41
Skulptur/ Handwerk	4,54	3,06
Kochen	3,67	3,72
Soziale Fähigkeiten	5,02	3,73
Computer	2,90	3,55
Nähen/ Stricken	4,08	3,16
Lebenszufriedenheit	10,84	3,21

Wie man feststellen kann, liegt die Mehrheit der durchschnittlichen Ergebnisse nahe bei fünf, dem zentralen Punkt der Skala. Das bedeutet, dass die meisten Artikel nicht zu einfach sind und eine angemessene Bewertung auf allgemeiner Ebene ermöglichen.

Einige Maßstäbe gelten als schwieriger, insbesondere: Technische Fähigkeiten, Literatur, Kochen und Computer.

Auf allgemeiner Ebene ist es besser, einen geringfügig schwierigen Test zu haben als einen sehr einfachen, denn das Ziel ist es, Talente zu erkennen. Wenn der Durchschnitt der Testpersonen neun betrage und die maximal erreichbare Punktzahl zehn wäre, wäre es schwierig zu sagen, dass zehn ein Talent ist, wenn man es mit einem Durchschnitt gleich neun vergleicht. Liege der Durchschnitt der Stichprobe bei drei, wären bis zu sieben Punkte Unterschied zum Durchschnitt verfügbar, was es den Experten erlauben würde, ein Talent in einem Bereich viel deutlicher zu identifizieren.

- Die Wahrscheinlichkeit, eine richtige Antwort zu erhalten, wird anhand des Schwierigkeitsindexes gemessen. Die Wahrscheinlichkeit wird von 0 bis 1 dargestellt (das heißt 0,29 ist gleich 29%).
- Die Artikel sind in der Reihenfolge, in der sie auf der ersten Seite erscheinen, nummeriert (das heißt „ARA8“ ist der achte Posten der Archivierungsskala).
- Die Artikel sind von den schwierigsten bis zu den einfachsten aufgelistet.

Archivierung

	Schwierigkeitsindex
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

	Schwierigkeitsindex
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

Kochen

	Schwierigkeitsindex
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

Tanzen

	Schwierigkeitsindex
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

Zeichnen

	Schwierigkeitsindex
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

Gartenarbeit

	Schwierigkeitsindex
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

Poesie/ Literatur

	Schwierigkeitsindex
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

Musik

	Schwierigkeitsindex
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

Fotografie

	Schwierigkeitsindex
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

Skulptur/ Handwerk

	Schwierigkeitsindex
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

Nähen/ Stricken

	Schwierigkeitsindex
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

Soziale Fähigkeiten

	Schwierigkeitsindex
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

	Schwierigkeitsindex
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

Theater

	Schwierigkeitsindex
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

Technische Fähigkeiten

	Schwierigkeitsindex
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

STANDARDISIERUNG AUTISMUS

		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

STANDARDISIERUNG GEISTIG

		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

STANDARDISIERUNG GEISTIG-KÖRPERLICH

		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

STANDARDISIERUNG PHYSISCH

		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

STANDARDISIERUNG PSYCHIATRISCH

		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

Test-Wiederholungs-Verfahren

Das Grundprinzip dieses Projekts besteht darin, dass die Identifizierung eines Talents und die Teilnahme an speziellen Kursen die Lebenszufriedenheit und die Fähigkeiten von Menschen mit Behinderungen erhöht.

Um dies zu demonstrieren, führten wir ein Test-Wiederholungs-Verfahren bei einer Teilstichprobe von 123 Probanden ein.

Das Versuchsgestaltung lässt sich wie folgt zusammenfassen.

- a) Die Teilnehmer mit Behinderung absolvieren den vollständigen Test, einschließlich aller Kategorien.
- b) Die Teilnehmer absolvieren einen Kurs in einem Bereich, der durch den Test ermittelt wird.
- c) Die Teilnehmer messen nur die Kategorie in der dafür vorgesehenen Bereich und die Kategorie der Lebenszufriedenheit.

Am Ende des Verfahrens erstellen wir eine Datenmatrix mit den folgenden Variablen:

- Geschlecht.
- Art der Behinderungen.
- Name der analysierten Fähigkeit.
- Fähigkeit vor dem Kurs (Vor-Test).
- Fähigkeit nach dem Kurs (Post-Test).
- Lebenszufriedenheit vor dem Kurs (Vor-Test).
- Lebenszufriedenheit nach dem Kurs (Post-Test).

Um Unterschiede zwischen denselben Probanden vor und nach dem Kurs zu bestimmen, führten wir gepaarte t-Test-Statistiken durch. Diese Techniken erlauben es, die Mittelwerte der gleichen Probanden vor und nach einem bestimmten Ereignis, Stimulus, experimentellen Verfahren (das heißt dem Kurs) zu vergleichen.

Die t-Test-Statistik zeigte, dass die Teilnehmer ihre Fähigkeit und Lebenszufriedenheit signifikant steigerten.

	Vor-Test Mittelwert	Post-Test Mittelwert	t	P
Fähigkeit	6,64	8,53	-9,27	< 0,001
Lebenszufrieden- heit	10,55	12,52	-11,598	< 0,001

Wie man aus der vorstehenden Tabelle entnehmen kann, beträgt die Verbesserung in beiden Skalen etwa zwei Punkte.

Die Bewertung dieser positiven Effekte wird durch die Effektgröße Cohen'sche d-Formel gemessen.

Diese Formel erlaubt es, die Verbesserung während eines experimentellen Verfahrens zu quantifizieren. Hier die Ergebnisse, die nach Cohen als große Effektgröße definiert werden können.

Variabel	Cohen'sches d
Fähigkeit	0,82
Lebenszufriedenheit	0,80

Bei der Analyse dieser Ergebnisse sollte man bedenken, dass die Verbesserung der Fähigkeiten und der Lebenszufriedenheit mit den Aktivitäten vor und nach dem Test in Zusammenhang stehen.

Die Kursaktivitäten

Der Test an sich kann nur Fähigkeiten messen, Talente und Zufriedenheit identifizieren, aber deren Ergebnisse nicht verbessern.

Die Verbesserung hängt mit den durchgeführten Aktivitäten zusammen. Um dieses Ziel zu erreichen, reicht es nicht aus, einen Kurs von guter Qualität zu haben, man sollte auch seine Angemessenheit für die Zielgruppen, die Vertrautheit der Ausbilder mit den Zielgruppen und andere Aspekte berücksichtigen. Um die Klarheit und Vollständigkeit der Informationen zu gewährleisten, werden hier die in dieser Studie durchgeführten Aktivitäten beschrieben.

Die Partner dieser Studie wandten Test-Wiederholungs-Verfahren in einer Stichprobe an, welche an Kursen teilnahmen, die sich auf die folgenden Fähigkeiten bezogen: Sport, Kochen, Handwerk, Gartenarbeit, Tanz, Musik, Zeichnen, Fotografie, Archivierung, soziale Fähigkeiten und Computer.

Mit anderen Worten deckt das Test-Wiederholungs-Verfahren nicht alle gemessenen Fähigkeiten ab und wenn man bedenkt, dass die Gesamtstichprobe 123 beträgt und die gemessenen Fähigkeiten 11 von 15 sind, sind in diesem Experiment nicht alle Fähigkeiten klar dargestellt.

Es werden nicht alle Behinderungsarten abgedeckt, da die Mehrheit der Personen mit geistiger oder körperlicher Behinderung betroffen ist und nur wenige Daten für Personen mit Autismus oder körperlicher und geistiger Behinderung erhoben werden.

Die Verbesserung der Fähigkeiten hängt jedoch eindeutig mit den ausgeführten Aktivitäten zusammen, die wie folgt zusammengefasst werden können:

- **Kochen:** Die Erwachsenen haben die Grundregeln des Kochens, Abkochens und Rührens eines Eies gelernt. Das Kochen von Omeletten, Spaghetti, Fleisch, Huhn, Reis, Kartoffeln, Suppe, Kuchen und Gemüse wurde ebenfalls gelehrt. Sie haben einfache Rezepte, die Zutaten der Mahlzeiten und die Zeit, die zum Kochen benötigt wird, erlernt.
- **Computer:** Die Erwachsenen haben die Grundregeln des Computers gelernt, wobei sie sich hauptsächlich auf das Word-Programm und das Internet konzentriert haben. Insbesondere haben sie gelernt, wie man den Computer ein- und ausschaltet; wie man ein Dokument im Word-Programm erstellt, speichert und archiviert; wie man Befehle wie Kopieren, Einfügen usw. verwendet; wie man ein Word-Dokument fett, kursiv usw. formuliert; wie man ein E-Mail-Konto erstellt und wie man den Posteingang liest; wie man E-Mails versendet; wie man Dateien in E-Mails anhängt; wie man ein Konto in sozialen Medien erstellt und wie man diese Konten verwendet. Zur besseren Assimilierung wurden den Kursteilnehmern Übungen gegeben.
- **Sport:** Das Training wurde hauptsächlich in spielerischer Form durchgeführt, wobei alle Elemente der Turnhalle unter Berücksichtigung des Niveaus und des Alters der Teilnehmer eingeführt wurden. Bodenübungen, Multigewicht, Schwebebalken, Ringe, Sprungstab, Fallmatten, kleines Trampolin, aber auch Bälle, Kränze, Bänder, Stifte und Seile sind einige der Instrumente, die verwendet wurden.
- **Zeichnen/ Malen:** Die Erwachsenen lernten den Begriff der Symmetrie kennen, die Bedeutung von Gleichgewicht und Harmonie, die Wirkung des Lichts in der Malerei, die tonalen Kontraste, den Bereich von den dunkelsten bis zu den offensten Flächen, die Bandbreite der Tonalitäten und die grundlegenden Richtlinien für das Malen.
- **Tanzen:** Die Erwachsenen lernten traditionelle Tänze ihres Landes (in Griechenland und in der Türkei). Die Erwachsenen in Griechenland lernten Tänze wie: Kalamatianos, Tsamikos, Syrtos,

Palamakia, Karagouna, Tik und Syrtos Sta Tria und die Erwachsenen in der Türkei lernten Tänze wie: Kafkas dansları, Roman havası und Zeybek. Der Tänze wurden von der Lehrerin oder dem Lehrer vorgetragen und in Teile geteilt und präsentiert. Schwierige und komplexe Tanzschritte wurden analysiert, um von den Auszubildenden verstanden zu werden.

- **Skulptur/ Handwerk:** Die Erwachsenen fertigten aus den Schnüren Halsketten und Armbänder an, webten grundlegende Webarbeiten, bereiteten Bilder mit Farben und Steinen vor, stellten Produkte aus Keramik her und bemalten sie.
- **Nähen/ Stricken:** Die Teilnehmer lernten den Geradstich mit der Doppelstepstichmaschine, das Herstellen einer Form, Bügeln und grundlegende Näharbeiten mit den Händen.
- **Gartenarbeit:** Die Erwachsenen lernten, den Boden vorzubereiten, Gemüse anzupflanzen, zu hacken und zu bewässern.
- **Musik:** Sie lernten, auf einem Grundniveau Gitarre zu spielen, erhielten Stimmbildung und sangen Lieder.
- **Fotografie:** Die Erwachsenen lernten, Fotoapparate vorzubereiten, Fotos zu machen, das Licht zu arrangieren, und sie bereiteten eine Fotoausstellung vor.
- **Archivierung:** Sie haben gelernt, Objekte zu ordnen und zu organisieren und Aufgaben nacheinander zu erledigen.
- **Soziale Fähigkeiten:** Die Erwachsenen haben wohltätige Arbeiten geleistet, zum Beispiel Altersheime und Jugendherbergen besucht.

Grenzen des Verfahrens

In diesem Abschnitt werden die Einschränkungen des Tests vorgestellt.

Merkmale der Probe

Obwohl die Stichprobengröße hoch ist ($n= 690$), repräsentiert sie nicht alle möglichen Formen von Behinderungen. Die Gruppen werden auf Gruppierungen analysiert, die groß genug sind, um Statistiken durchzuführen, aber dennoch heterogen sind (geistig, körperlich, geistig und körperlich, Autismus und psychiatrische Behinderungen).

Eine mögliche Erweiterung der Validierung dieses Instruments kann spezifischere Formen der Behinderung berücksichtigen (das heißt Berücksichtigung des Schweregrades von Autismus, spezifische Syndrome, die nicht in der Stichprobe enthalten sind, usw.).

Talente

Die im Rahmen dieses Tests bewerteten Talente beschränken sich auf Sport, Zeichnen, Fotografie, Gartenarbeit, Archivierung, Theater, Musik, Tanz, Technik, Literatur, Skulptur/ Handwerk, Kochen, soziale Fähigkeiten, Computer und Nähen.

Die Skala hat eine Höchstgröße von zehn Artikeln. Die Anzahl der Artikel deckt nicht alle möglichen Stufen in der Leistung in Bezug auf eine Fähigkeit ab. Die Einführung einer längeren Skala (das heißt 20 Artikel) kann sich jedoch auf die für die Verwaltung erforderliche Zeit und den Aufwand für alle Teilnehmer auswirken.

Zukünftig könnte man anhand dieses Tests einen fortgeschrittenen Test mit schwierigeren Aufgaben erstellen, welcher sich besser für die Durchführung von Kursen für Fortgeschrittenen eignet.

Für Beitragende

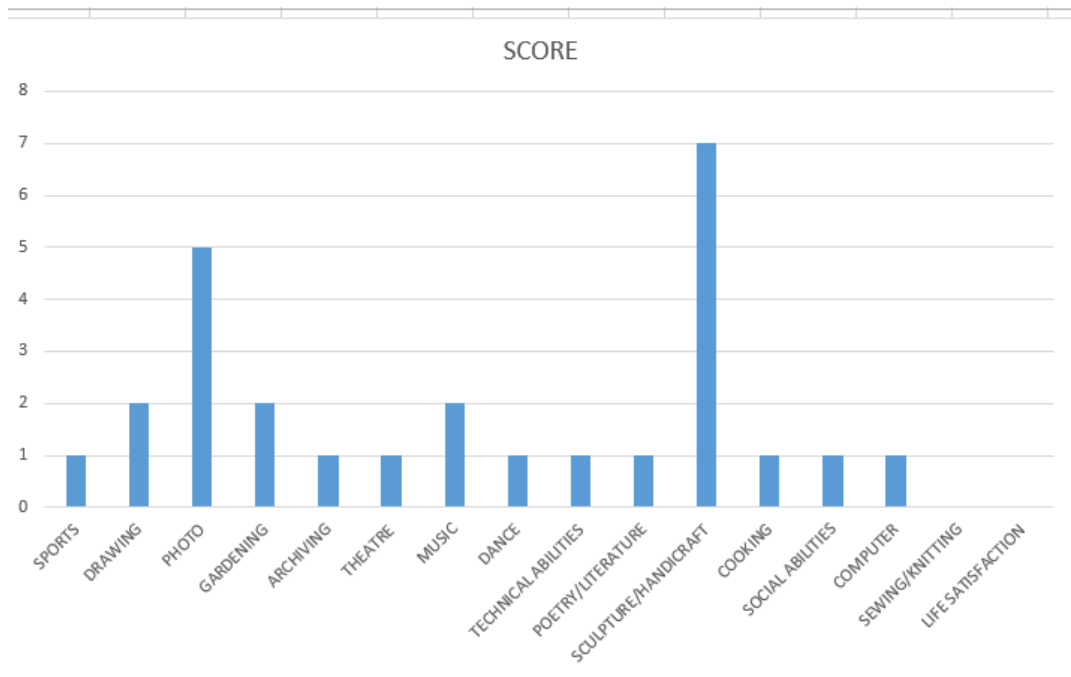
Wenn Sie den Talent- und Interessenidentifikationstest für erwachsene Menschen mit Behinderung in Ihre Sprache übersetzen oder den Test innerhalb einer bestimmten Form der Behinderung validieren möchten, können Sie von uns eine kostenlose Beratung erhalten. Sie können uns gerne über hhtramrehberlikbolumu@gmail.com oder info@ar-da.de kontaktieren.

ANHANG 1

Ein Beispiel für herauskristallisierte Talente.

Behinderungsart des Teilnehmers: Autismus.

Die Punktzahl des Teilnehmers ist unten dargestellt:



Für die Auswertung nimmt man die Standardisierungstabelle von Autismus. Die Ergebnisse des Teilnehmers sind unten dargestellt:

		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	

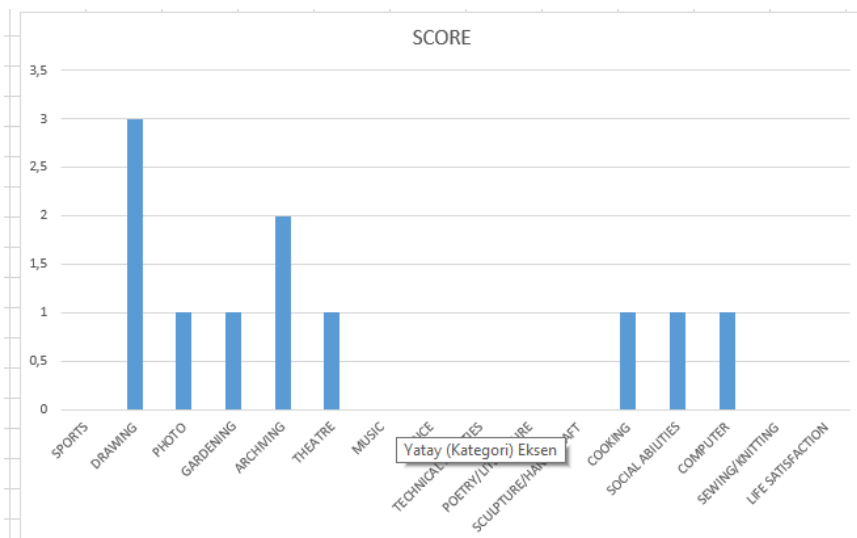
Wenn man die Ergebnisse des Teilnehmers ansieht, erkennt man, dass der Teilnehmer Talente in Fotografie und Handwerk hat. Man kann deshalb Kurse in Fotografie und Handwerk anbieten.

ANHANG 2

Ein Beispiel für eine Situation ohne Talente.

Behinderungsart des Teilnehmers: Körperlich und geistig.

Die Punktzahl des Teilnehmers ist unten dargestellt:



Für die Auswertung sieht man sich die Standardisierungstabelle von Menschen mit körperlicher und geistiger Behinderung an. Die Ergebnisse des Teilnehmers werden im Folgenden dargestellt:

		Standardization Physical-Mental								
		Sports	Drawing	Photo	Gardening	Archiving	Theatre	Music	Dance	
N	Valid	63	63	63	63	63	63	63	63	63
	Non-valid	0	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	I

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

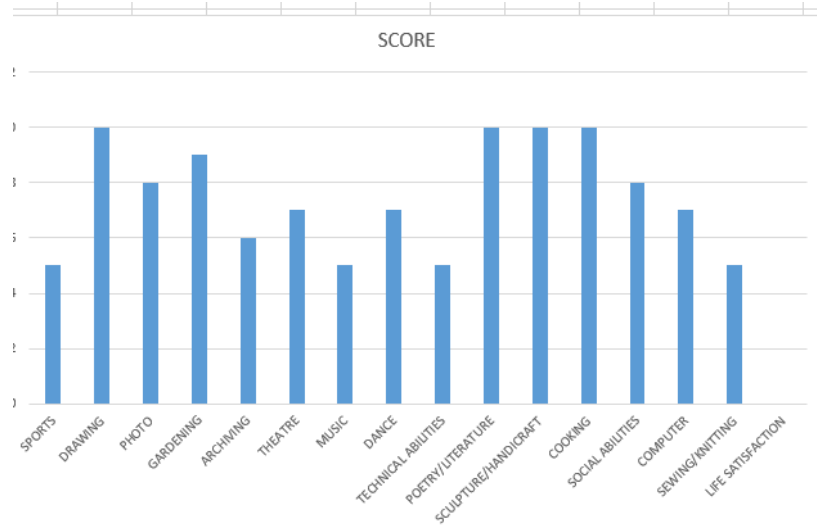
Wenn man sich die Ergebnisse des Erwachsenen ansieht, erkennt man anhand der Standardisierungstabelle, dass der Teilnehmer kein Talent hat. Man sollte dem Teilnehmer jedoch seinen Talentbereich mitteilen und einen Kurs dennoch anbieten. So könnte man einen Fotokurs anbieten, bei dem der Teilnehmer die höchste Punktzahl erreicht hat.

ANHANG 3

Ein Beispiel für die Situation vieler Talente.

Behinderungsart des Teilnehmers: Geistig.

Die Punktzahl des Teilnehmers ist unten dargestellt:



Für die Auswertung sieht man sich die Standardisierungstabelle von Menschen mit geistiger Behinderung. Die Ergebnisse des Teilnehmers werden im Folgenden dargestellt:

		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
236	236	236	236	236	236	236	236
0	0	0	0	0	0	0	0
2,40	1,78	5,29	2,91	4,19	2,11	3,82	10,62
0	0	0	0	0	0	0	0
10	10	10	10	10	10	10	15
0,00	0,00	4,00	0,00	1,00	0,00	2,00	9,00
1,00	1,00	5,00	2,00	4,00	1,00	3,00	11,00
3,00	2,75	7,00	6,00	7,00	3,00	6,00	13,00
TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	TALENT	NO	NO

Wenn man sich die Ergebnisse des Teilnehmers ansieht, entnimmt man aus der Standardisierungstabelle, dass der Teilnehmer Talente in Zeichnen, Fotografie, Gartenarbeit, Technik, Literatur, Handwerk, Kochen, soziale Fähigkeiten und Computer hat. Wenn man dem Teilnehmer jedoch seine oder ihre Talentbereiche nennt, werden sie mit dem Ergebnis durcheinander gebracht. So könnte man dem Teilnehmer eine Anleitung geben, wie er seine oder ihre Talent- und Interessengebiete herauskristallisieren kann.

ANHANG 4

Ein Beispiel für ein Bewertungsformular

Sehr geehrte/ r Frau/ Herr (Vor- und Familienname des Teilnehmers),

Im Rahmen unserer Institution wurde ein Bewertungsinstrument zur Ermittlung Ihrer Interessen und Talente angewandt. Entsprechend den Ergebnissen dieses Instruments sind Ihre Interessen- und Talentbereiche:

.....

.....

.....

.....

In diesen Bereichen werden Erwachsenen- und Berufsbildungskurse angeboten. Es wird für Sie von Vorteil sein, wenn Sie Kurse in Ihren Interessen- und Talentbereichen besuchen. Um Informationen über die Kurse, die Sie besuchen können, zu erhalten, können Sie uns in unserer Einrichtung besuchen oder Sie können uns über unsere Telefonnummer oder E-Mailadresse kontaktieren.

Adresse:

Telefonnummer:

E-Mailadresse:

Name Ihrer Institution