

STUFEN
1:100000
1:10000
1:1000
1:100
1:10

NATÜRLICHE FÄHIGKEITEN

BEGABUNGEN (G) = Top 10%

DOMÄNEN

INTELLEKT (GI)

Allgemeine Intelligenz → g-Faktor (*generell*)
Fluide vs. kristalline Intelligenz
(*Problemlösung vs. Wissen und Erfahrung*)
Logisches Denken
Sprachliche, numerische, räumliche Fähigkeiten → s-Faktoren (*spezifische F.*)
Prozedurales vs. deklaratives Gedächtnis
(*automat. Abläufe vs. Weltwissen, Erinnerung*)

KREATIVITÄT (GC)

Einfallsreichtum (Problemlösung)
Phantasie, Originalität (Kunst)
Abrufgeschwindigkeit (nach Carroll)

SOZIALE FÄHIGKEITEN (GS)

Wahrnehmungsvermögen (Manipulation)
Soziale Interaktion: Kontaktfreude, Taktgefühl
Einflussnahme: Überzeugungskraft, Eloquenz; anführen, umwerben, erziehen, coachen

WAHRNEHMUNG (GP)

Sehen, Hören, Schmecken, Riechen, Tasten; Eigenwahrnehmung, z.B. Raumgefühl

MUSKULÄRE ANLAGEN (GM)

Kraft, Schnellkraft, Schnelligkeit, Ausdauer

MOTORISCHE STEUERUNG (GR)

Geschwindigkeit (Reflexe), Beweglichkeit, Koordination, Gleichgewichtssinn

ZUFALL (C)

UMWELT (E)

MILIEU (EM)

Geografisch (Klima), kulturell (Land, Volksgruppe), sozial, familiär

BEZUGSPERSONEN (EI)

Eltern, Familie, Peers; Lehrpersonen, Mentoren, Vorbilder

FÖRDERMASSNAHMEN (EP)

Enrichment: Lehrplan (*Compacting/Erweiterung*), Pädagogik (*Projekte, Binnendifferenzierung*)
Strukturell: Gruppieren, Akzeleration (*Überspringen*)

INTRAPERSONAL (I)

MERKMALE

PHYSISCHE (IF)

Erscheinungsbild, Behinderungen, Gesundheit

MENTALE (IP)

Temperament, Persönlichkeit, Selbstregulierung

ZIELORIENTIERUNG

BEWUSSTSEIN (IW)

Selbst- /Fremdeinschätzung, Stärken/Schwächen

MOTIVATION (IM)

Werte, Bedürfnisse, Interessen, Leidenschaften

WILLENSKRAFT (IV)

Unabhängigkeit, Anstrengung, Durchhaltewillen

KATALYSATOREN

TALENTENTWICKLUNGSPROZESS (D)

AKTIVITÄTEN (DA)

Zugang (*Identifikation, Selektion*)
Inhalte (*Lehrplan, Programm*)
Lernumfeld (*strukturiert, auto-didaktisch*)

FORTSCHRITT (DP)

Stufen/Phasen (*Novize, Fortgeschrittener, Fachmann, Experte*)
Geschwindigkeit (*Vergleich zu Peers*)
Wendepunkte, Begegnungen

AUFWAND (DI)

Zeit (*Umfang und Rhythmus über eine längere Periode*)
Geld (*Verfügbarkeit bzw. Mangel an finanziellen Mitteln*)
Energie (*Intensitätslevel/Energiehaushalt über die Jahre*)

STUFEN
1:100000
1:10000
1:1000
1:100
1:10

KOMPETENZEN

TALENTE (T) = Top 10%

ANWENDUNGSBEREICH

SCHULE (TC)

Sprache(n), Mathematik, Natur- und Geisteswissenschaften, Berufsbildung

(Berufe nach John L. Holland: RIASEC)

TECHNIK (TT) «realistisch»

Transport, Bauwesen, Handwerk, Fabrikation, Landwirtschaft

R

WISSENSCHAFT & TECHNOLOGIE «investigativ»

Ingenieurwesen, Medizin, Sozialwesen

I

KUNST (TA) «artistisch»

Kreative und darstellende Kunst
Angewandte Kunst: visuell, geschrieben, gesprochen

A

SOZIALWESEN (TP) «sozial»

Gesundheit, Erziehung, Gemeinschaft

S

MANAGEMENT & VERKAUF (TM) «Entrepreneur/unternehmerisch»

Management, Marketing, PR, HR, Schutz/Sicherheit, Aufsicht/Inspektion

E

VERWALTUNG & VERTRIEB (TB) «konventionell»

Büroberufe, Buchführung, Finanzen, IT (Betrieb), Archiv, Logistik, Distribution

C

SPIELE (TG)

Videogames, Brettspiele, Kartenspiele, Schach, Rätsel/Denksportaufgaben

SPORT (TS)