

[B] [B+] [KJP] Fähigkeit sich zu beschäftigen [F] (0 - J)

Fähigkeit sich zu beschäftigen umfasst das Auswählen und Umsetzen von Aktivitäten zum Zwecke der Unterhaltung, Erholung, Stimulation und Entspannung.

EXKLUSIVE: Verhalten, exzessiv

4: volle Fähigkeit

- Fähigkeit Freizeitaktivitäten selbstständig auszuwählen und umzusetzen

3: überwiegend vorhandene Fähigkeit

- kann mit Unterstützung (z.B. Animation, Motivation) aus einem Aktivitätsangebot auswählen und gewählte Aktivität umsetzen

2: gering vorhandene Fähigkeit

- ist nicht in der Lage, selbstständig aus einem Aktivitätsangebot auszuwählen, kann vorgegebene Aktivitäten aber umsetzen

ODER

- wählt Aktivitäten aus, ist aber nicht in der Lage, diese umzusetzen

1: keine Fähigkeit

- Unfähigkeit sich zu beschäftigen

Beschreibung

Freitextfeld zur näheren Beschreibung.

- Bader, K.: Alltägliche Lebensführung und Handlungsfähigkeit. In: Bader, K. u.a.: Alltagsträume, Bonn: Stiftung. Mitarbeit 2002, S. 11-60.
 - Behringer (2010): Alltag, alltägliche Lebensführung, Forum Gemeindepsychologie, Jg. 15 (2010), Ausgabe 2.
 - Farin-Glattacker E., Anneken V., Buschmann-Steinhage R., Ewert TH., Schmidt Ch. (2012): Diskussionspapier Teilhabeforschung; Deutsche Vereinigung für Rehabilitation (DVfR) und der Deutschen Gesellschaft für Rehabilitationswissenschaften (DGRW), Heidelberg und Hamburg.

Legende:

[B] = epaPSYC-B (Basisassessment Psychiatrie); [B+] = epaPSYC-B+ (erweitertes Basisassessment, z.B. Gerontopsychiatrie);

** = epaPSYC-EM (Emergency - Notfallassessment); [KJP] = epaPSYC-KJP (Kinder- und Jugendpsychiatrie)

Inhalte urheberrechtlich geschützt! Rechteinhaber: ePA-CC GmbH, Wiesbaden (www.epa-cc.de)