

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Einleitung **13**

- 1.1 Vorbemerkung 13
 - 1.2 Wie kann Gestaltung helfen? 13
 - 1.3 Für wen ist dieses Buch geeignet? 14
 - 1.4 Worauf basiert dieses Buch? 15
 - 1.5 Das Modellprojekt DemenzDinge – Wer hat mitgewirkt? 16
 - 1.6 Sich als Laiin oder Laie auf den Weg machen 18
 - 1.7 Gestalten als Nicht-Designer:in – Erfahrungen aus dem Projektalltag 18
 - 1.8 Leser:innenführung durch das Buch 19
 - 1.9 Fremdwörter und Vokabeln aus dem Design 20
- Fallbeispiel 1 – DemenzDing: Grabowski 23

BAUSTEIN I – Wissen und Verstehen **29**

Kapitel 2

Kommunikation **31**

- 2.1 Eine positive innere Haltung als Grundlage 31
 - 2.2 Aktive Gespräche und aktives Zuhören trotz nachlassender Sprachkompetenz 32
 - 2.3 Veränderte Wahrnehmung 36
 - 2.4 Nonverbale Kommunikation 37
- Fallbeispiel 2 – DemenzDing: TagesKalender 43

Kapitel 3

(Psychologische) Bedürfnisse der Person mit Demenz **47**

- Fallbeispiel 3 – DemenzDing: Medaillon 57

Kapitel 4

Ressourcen der Person mit Demenz 61

- 4.1 Ressourcen im Blick 61
- 4.2 Vielfalt an Ressourcen 63
- 4.3 Aktivierung und Motivation 66

Fallbeispiel 4 – DemenzDing: FreundeBuch 71

BAUSTEIN II – Der partizipative Gestaltungsprozess 73

Kapitel 5

Beobachtung 75

- 5.1 Beobachtung als Grundlage allen Gestaltens 75
- 5.2 Beobachten – aber wie? 76
- 5.3 Beob-Achtung 79

Fallbeispiel 5 – DemenzDing: ProgrammAuswahlhilfe 81

Kapitel 6

Anreize zur Gestaltung 85

- 6.1 Anreiz »Ein Problem beheben« 86
- 6.2 Anreize durch Biografiearbeit 90
- 6.3 Anreize durch Optimierung von Situationen und Routinen 95
- 6.4 Anreize durch das Testen und Aufdecken aktueller Fähigkeiten 95
- 6.5 Anreize durch Fundstücke und Zufallsbeobachtungen 96

Fallbeispiel 6 – DemenzDing: SchnickSchnacken 99

Kapitel 7

Ideen entwickeln **103**

- 7.1 Erste Ideen entstehen aus Hintergrundinformationen 103
- 7.2 Kreativität ankurbeln 105
- 7.3 Ideen nutzen 111

- Fallbeispiel 7 – DemenzDing: Mosaik 113

Kapitel 8

Prototyping **117**

- 8.1 Definition Prototyp 117
- 8.2 Was ist das Ziel des Prototyping? 118
- 8.3 Die innere Einstellung spielt eine Rolle 119
- 8.4 Von der favorisierten Idee mittels Prototyp zum finalen DemenzDing 120
- 8.5 Die Iteration 122
- 8.6 Testen ist nicht gleichzusetzen mit Implementieren 124

- Fallbeispiel 8 – DemenzDing: StuhlgangErinnerungshilfe 127

Kapitel 9

Materialien zur Gestaltung **131**

- 9.1 Materialien für Prototypen 131
- 9.2 Materialien für ausgearbeitete DemenzDinge 132

- Fallbeispiel 9 – DemenzDing: Litfaßsäule 135

Kapitel 10

Anforderung an eine Intervention **139**

- 10.1 Was sind Interventionen und welchem Zweck dienen sie? 139
- 10.2 Eine angemessene Grundeinstellung entwickeln 140
- 10.3 Merkmale einer Intervention 142
- 10.4 Rahmenbedingungen gestalten 147

- Fallbeispiel 10 – DemenzDing: Mitgefühl 151

Kapitel 11

Indikatoren für ein erfolgreiches DemenzDing 155

11.1 Indikatoren für Erfolg 155

11.2 Den eigenen Gestaltungsprozess beleuchten 159

Fallbeispiel 11 – DemenzDing: Halma 163

Kapitel 12

Implementierung 167

12.1 Implementierung braucht Zeit 167

12.2 Durch neue oder schon gelebte Routinen zur erfolgreichen
Implementierung 167

12.3 Durch einen guten Standort zur erfolgreichen Implementierung 169

Fallbeispiel 12 – DemenzDing: Buzz 173

Kapitel 13

Abschluss oder Neuanfang 177

Endnoten 180

Literaturverzeichnis 181

Die Autorinnen 186

Bildnachweis 187