

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
--	----

<i>Kapitel 4</i>	
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
<i>Kapitel 5</i>	
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
<i>Kapitel 6</i>	
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

<i>Kapitel 7</i>	
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
<i>Kapitel 8</i>	
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
<i>Kapitel 9</i>	
Materialien zur Gestaltung	131
9.1 Materialien für Prototypen	131
9.2 Materialien für ausgearbeitete DemenzDinge	132
Fallbeispiel 9 – DemenzDing: LitfaßSäule	135
<i>Kapitel 10</i>	
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: Mitgefühlt	151

<i>Kapitel 11</i>	
Indikatoren für ein erfolgreiches DemenzDing	155
11.1 Indikatoren für Erfolg	155
11.2 Den eigenen Gestaltungsprozess beleuchten	159
Fallbeispiel 11 – DemenzDing: Halma	163
<i>Kapitel 12</i>	
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
<i>Kapitel 13</i>	
Abschluss oder Neuanfang	177
Endnoten	180
Literaturverzeichnis	181
Die Autorinnen	186
Bildnachweis	187