

# 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**