

## Thema Entwicklung

Gunda Wichmann-Zahn ist Tischlerin und Designerin für Spiel- und Lernmittel.

Seit über zehn Jahren ist das Ziel ihrer Arbeit, anderen Menschen, vor allem Kindern, Kreativität, Entdeckerfreude und Spaß an der Technik zu vermitteln.

Im Oktober 2011 gründete sie ihr Unternehmen „Design, das Wissen schafft“, jetzt leitet sie das AGD-Projekt „Design macht: Schule“.

# Das macht Spaß!

## SPIELEND FÜR DAS LEBEN LERNEN

Aus eigener Erfahrung lernt man besonders nachhaltig. Und die eigene Erfahrung hat Gunda Wichmann-Zahn dann auch zu dem gebracht, was sie heute tut: „Den Kern der Geschäftsidee von ‚Design, das Wissen schafft‘ habe ich bereits im Rahmen meines Studiums zur Spiel- und Lernmitteldesignerin entwickelt. Dabei hat mich insbesondere die Selbsterfahrung überzeugt. Viele Inhalte, die ich im Physikunterricht nicht so richtig verstanden hatte, konnte ich im Rahmen der Produktentwicklungsprozesse von experimentellen Spielmitteln zum ersten Mal – im wahrsten Sinne des Wortes – so richtig begreifen.“

Als Leitmotiv für ihr Unternehmen hat Gunda Wichmann-Zahn ein Zitat von Willy Brandt gewählt: „Der beste Weg, die Zukunft vorzusagen, ist, sie zu gestalten“. Damit Menschen das können, brauchen sie Gestaltungskompetenzen. „Darunter verstehe ich die Kompetenzen, die benötigt werden, um Aufgaben und Herausforderungen zu erkennen, sich Ziele zu setzen, sich Fragen zu stellen und eigene Lösungen und Lösungswege zu erarbeiten.“ Nach dieser Definition, so Gunda Wichmann-Zahn, ist Kreativität eine Problemlösungskompetenz. Und ihr Unternehmen bietet Produkte und Dienstleistungen an, „um Menschen und

im Speziellen Kinder für ihre zukünftigen Aufgaben zu stärken und für das Leben fit zu machen.“ Genau das will auch „Design: macht Schule“.

### Bildung – ja, was brauchen wir denn da?

Das Angebot von Gunda Wichmann-Zahn orientiert sich am Bedarf unserer Welt und unserer Zeit. Das klingt selbstverständlich, ist es aber nicht, wie es zum Beispiel ein Blick auf noch gängige Lehrpläne und -methoden in deutschen Schulen zeigt.

Doch in einigen Bundesländern beginnt sich eine Wandlung zu vollziehen. So hat auch die Berliner Schulreform eine „individuelle Förderung und Leistungsdifferenzierung“ zum Ziel und sieht unter anderem „duales Lernen: die Vorbereitung auf Berufsausbildung durch Verknüpfung des Unterrichts mit einem Praxisplatz“<sup>(1)</sup> vor. „Design, das Wissen schafft“ unterstützt die Schulen auf ihrem neuen Weg. Es will „Lernprozesse zu eigenaktiven, sinnlichen, erfahrungsoffenen, entdeckenden, kreativen und Problem lösenden Vorgängen“ machen.

Das Lehren von Kreativität als Problemlösungskompetenz ist jedoch nur eines, das übergeordnete Ziel. Ein anderes: Begeisterung für Mathematik, Naturwissenschaft und Technik wecken.

„Die Unternehmensverbände beklagen einen Fachkräftemangel im Speziellen in den MINT Berufen: Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft, Technik“, stellt Gunda Wichmann-Zahn fest und will mit ihren Angeboten „die Fachkräfte von morgen schon frühzeitig für diese Bereiche begeistern“.

### Indien inspiriert

In Indien ist es nicht selbstverständlich. Kinderspielzeug im Laden zu kaufen. Viele Kinder haben dafür gar kein Geld. Doch „in Entwicklungsländern, unter Bedingungen des Mangels, existiert heute noch eine Jahrtausende alte Kultur, faszinierende Spielzeuge aus Natur- und Restmaterialien herzustellen. Zahlreiche Spielobjekte basieren auf physikalischen Funktionsprinzipien. Renommiertere indische Wissenschaftler, vor allem Naturwissenschaftler, Designer und Pädagogen beschäftigen sich schon seit Jahrzehnten mit Möglichkeiten, experimentelle Spielmittel für den Bildungsbereich nutzbar zu machen.“

Arvind Gupta ist Ingenieur und Designer. Im TED Talk „Turning Trash into Toys for Learning“ (Müll in Lernspielzeug verwandeln)<sup>(2)</sup> berichtet er, wie er – ähnlich motiviert wie das Projekt „Design macht: Schule“ – vor über 40 Jahren zu einem neuen beruflichen Handlungsfeld gekommen ist. Er empfindet es als viel lohnender als „Trucks zu designen“. Seither hat er sich zur (Lebens-)Aufgabe gemacht, sozial benachteiligte Kinder für Naturwissenschaften zu begeistern. Heute ist er in Indien als Science-Wizzard auch durch seine Bücher und das Fernsehen bekannt.



Arvind Gupta leitet ein „Science-Center“ und gibt dort Kurse für Kinder und Pädagogen. Er sammelt Ideen für Spielzeuge aus einfachen Materialien zum Selberbauen aus der ganzen Welt, erfindet ständig neue und verbreitet sie über seine Homepage. Dort findet man Hunderte von Spielzeugen inkl. Bauanleitungen aus Materialien, die weggeworfen wurden. Sie stellen astronomische Phänomene dar, arbeiten als Barometer, Pumpen oder Motoren, funktionieren mit Licht und Luftdruck oder sind einfach witzig und schön. (3)

Für eine Spielmitteldesignerin mit den Schwerpunkten Kreativitätsförderung und Technik bietet sich hier ein schier unerschöpflicher Fundus an Ideen. Doch Gunda Wichmann-Zahn hat auch etwas da gelassen: „Als ein Ergebnis meiner Studienreise nach Indien im Jahr 2009 kann man dort auch meinen Pustekreisel und meine Wasserstrudelkugeln finden.“

### Macht's kaputt, wenn ihr was lernen wollt!

„The best thing a child can do with a toy is break it!“ Das Beste, was ein Kind mit einem Spielzeug machen kann, ist, es kaputt zu machen. Das schreibt Arvind Gupta über seine Seite „Toys from Trash“ – und findet in Gunda Wichmann-Zahn eine Verbündete. Auch für sie ist das Zerlegen von Spielzeug eine wichtige und lehrreiche Angelegenheit.

#### Die Potenziale kreativer Spielmittel beschreibt sie so:

1. Spielen: sich selbst für Naturwissenschaften und Technik begeistern
2. Forschen: zum Beispiel durch Zerlegen Funktionsprinzipien finden
3. Nachbauen: die Funktionsprinzipien nachvollziehen und begreifen

4. Erfinden: die Erkenntnisse in weiteren Experimenten vertiefen, um sie für das Lösen von bestimmten Gestaltungsaufgaben anzuwenden und für sich nutzbar zu machen
5. Präsentieren: andere Menschen verzaubern und zum Spielen anregen

Gunda Wichmann-Zahn entwickelt Spiel- und Lernmaterialien, bietet Seminare an und erarbeitet Konzepte für Bildungsangebote. Auch bei der „Entwicklung des neuen Ferienformats Phänomene – phänomenale Ferien für Neugierige“ für das FEZ-Berlin – Europas größtes gemeinnütziges Kinder-, Jugend- und Familienzentrum – (4) hat sie maßgeblich mitgewirkt. Interessierte können im FEZ vom 28.09. bis 13.10.2013 „Design, das Wissen schafft“ auch live erleben und sich im experimentellen Spielmittelbau erproben.

Alle Angebote von Gunda Wichmann-Zahn sind sehr praxisorientiert, die Seminare lassen sich leicht durchführen und verursachen wenig Kosten. Die Ergebnisse der Schülerseminare, das selbst gebaute Spielzeug, nehmen die Kinder mit nach Haus – zusammen mit einem neuen Blick auf die Welt und der Erkenntnis, dass Lernen spannend ist und Spaß macht. ■ cs



**GUNDA WICHMANN-ZAHN, DIPLOM**

#### Ausbildung

- Tischlergesellin
- Designerin für Spielen und Lernen

#### Praxiserfahrung

- Dozentin in der Pädagogenbildung Halle/Berlin
- Leiterin von Schulprojekten
- Bauworkshops für Eltern und Kinder
- Produktentwicklerin:
  - Experimentelle Spielmittel
  - Spielerische Werbemittel
- Vorstand Fördern durch Spielmittel e.V.
- Design, das Wissen schafft

### WEBLINKS

#### Zum Weiterlesen und Weiterspielen, die Links zum Text:

- (1) [kurzlink.agd.de/berlin-schulreform](http://kurzlink.agd.de/berlin-schulreform)
- (2) [kurzlink.agd.de/trashtotoys](http://kurzlink.agd.de/trashtotoys)
- (3) [www.arvindguptatoys.com](http://www.arvindguptatoys.com)
- (4) [www.fez-berlin.de](http://www.fez-berlin.de)  
[www.agd.de/o8321](http://www.agd.de/o8321)

