

# Neuer Flyer unterstützt die Gemeinden

Der Planungsverband Brugg Regio hat den Vertretern seiner Mitgliedsgemeinden das Thema Siedlungsränder näher gebracht.

Eine der Aufgaben aus dem Regionalentwicklungskonzept (REK) des Regionalplanungsverbands Brugg Regio sind die vielfältig gestalteten Siedlungsränder. Auch im kantonalen Richtplan ist das Ziel einer guten Gestaltung der Siedlungsränder behördenverbindlich verankert.

Doch was ist ein Siedlungsrand? Welche Bedeutung kommt ihm zu? Welche Typen von Siedlungsrändern gibt es? Welche Handlungsmöglichkeiten bestehen, und welche Rolle spielen sie zum Beispiel bei der Prüfung von Baugesuchen?

## Landschaftsarchitekt erklärt typische Merkmale

Brugg Regio hat in Zusammenarbeit mit dem Jurapark Aargau einen Flyer lanciert, der diese Fragen beantworten und als Hilfs- und Beratungsmittel fungieren soll. Kürzlich waren die Vorstandsmitglieder von Brugg Regio, die Mitglieder der Brugg Regio Arbeitsgruppe «Natur und Landschaft» sowie die Bauverwaltungen und Raumplaner der Mitgliedsgemeinden



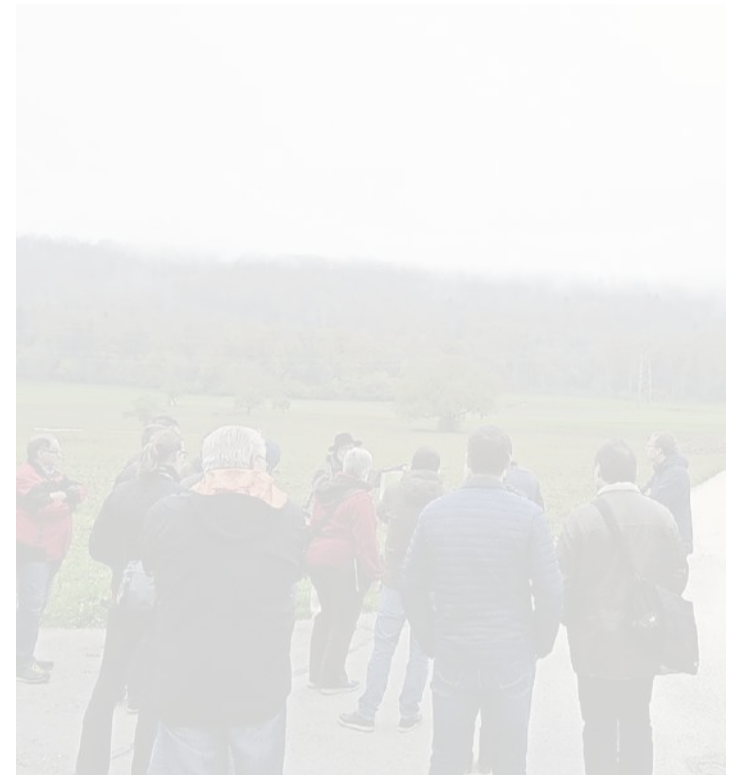
Auf dem Rundgang in der Gemeinde Birr wurde das Thema Siedlungsränder erläutert.

Bilder: zvg

zu einem Rundgang in Birr eingeladen. Die Mitgliedsgemeinden von Brugg Regio betreiben eine gemeinsame Standortförderung. Ziel der Bestrebungen

ist es, die Vorzüge der Region Brugg als starken Wirtschafts-, Bildungs- und Forschungsstandort mit hoher Lebensqualität herauszustreichen.

Auf dem Rundgang wurden mit Landschaftsarchitekt Victor Condrau gelungene Beispiele von Siedlungsrändern anschaut und die typischen Merk-



Teilgenommen haben Vertreter der Mitgliedsgemeinden.

male erklärt. In einem zweiten Teil, der im Wydenhof stattfand, wurde der neue Flyer präsentiert und den Anwesenden überreicht. Dieser kann in digi-

taler Form oder als Broschüre kostenlos beim Planungsverband Brugg Regio bestellt werden: [info@bruggregio.ch](mailto:info@bruggregio.ch) oder 056 560 50 00. (az)

## Werkhof wirft Schatten voraus

Im Birr drängt sich eine Erneuerung der Wydenstrasse auf.

Die Wydenstrasse an der Gemeindegrenze Birr ist in einem schlechten Zustand. Weder der Ausbaustandard noch die Dimensionierung reichen aus, so der Gemeinderat, um den künftig geplanten zusätzlichen Nutzungen gerecht zu werden. An der Gemeindeversammlung steht ein Kredit von 490 000 Franken zur Diskussion für die Erneuerung im Abschnitt Bachtele bis SBB-Gelände.

Im Gewerbegebiet Bachtele soll der neue Werkhof der Gemeinden Lupfig und Birr entstehen. Überdies haben die SBB angekündigt, die Kapazität des bestehenden Freiverlads im östlichen Teil des Gebiets ausbauen zu wollen. Sowohl die verkehrsseitige Anbindung des Werkhofs als auch die Erschliessung des Freiverlads ist über die Wydenstrasse vorgesehen.

### Die Fahrbahn wird insgesamt 7 Meter breit

Um den künftigen Anforderungen gerecht zu werden, soll der gesamte Oberbau der Strasse

erneuert werden. Geplant ist eine Gesamtfahrbahnbreite von 7 Metern. Flankiert wird die Wydenstrasse von einem 2 Meter breiten Grünstreifen sowie einem 2 Meter breiten Gehweg.

Bei der bestehenden Schmutzabwasserleitung, die bereits mittels Inliner saniert wurde, besteht gemäss Gemeinderat kein Handlungsbedarf. Die Wasserleitung aus dem Jahr 1963 dagegen werde aber sinnvollerweise ersetzt. Erfolgen wird die Erneuerung der Wydenstrasse zusammen mit der Gemeinde Lupfig und steht laut Gemeinderat in Abhängigkeit zu den Projekten «Neubau Werkhof Birrfeld» sowie «Kapazitätserweiterung SBB-Freiverlad».

Weiter entscheiden die Stimmberechtigten am Freitag, 15. November, über die Vereinbarung betreffend Rückgabe Alter Friedhof Lupfig sowie die damit verbundene Anpassung der Satzungen des Friedhofverbands Eigenamt. Der Alte Friedhof Lupfig wurde um 1975 stillgelegt. Für die Pflege und

den Unterhalt ist nach wie vor der Friedhofverband Eigenamt zuständig.

### Der Steuerfuss bleibt bei 117 Prozent

Die Reformierte Kirchgemeinde Birr, die Besitzerin der Parzelle, sowie der Friedhofverband Eigenamt haben nun die Rückgabe per 1. Januar 2020 in die Wege geleitet. Die ausgearbeitete Vereinbarung regelt den Umfang der Rückgabe, die Nutzung nach der Rückgabe sowie die Kostentragung bei einer möglichen späteren Altlastensanierung.

Das Budget 2020 der Einwohnergemeinde rechnet – bei einem unveränderten Steuerfuss von 117 Prozent – mit einem Gewinn von knapp 235 000 Franken.

### Michael Hunziker

#### Gemeindeversammlung

Freitag, 15. November, Mehrzweckhalle Niedermatt; 19.45 Uhr Ortsbürger; 20.15 Uhr Einwohner.

dia Liaudet-Neuhaus (Jahrgang 1975, parteilos). (az)

### Mandate übergeben für Beistandschaften

Nachdem sich Birr vor rund zwei Jahren entschieden hat, aus dem Kindes- und Erwachsenenschutzdienst (Kesd) des Gemeindeverbands auszutreten und die Beistandschaften

in der Gemeinde selber zu führen, laufen nun die Vorbereitungen dazu auf Hochtouren. Die meisten der Kindes- und Erwachsenenmandate konnten bereits an den neuen Beistand übergeben werden. Alle Beteiligten arbeiten Hand in Hand, sodass den Klienten und Klientinnen durch den Wechsel der Mandatsperson kein Nachteil erwächst. (az)

## Nachrichten

### Zwei Personen in stiller Wahl gewählt

Nachdem innert der Nachmeldfrist keine neuen Anmeldungen eingegangen sind, hat das Wahlbüro in Schinznach folgende Personen für die Amtsperiode 2018-21 als in stiller Wahl gewählt erklärt: in die Schulpflege Hans Rudolf Fäs (Jahrgang 1958, parteilos); als Ersatzmitglied Wahlbüro Clau-

## Spielend Spiele bauen lernen – Lernen auf hohem Niveau

Podium Interface FHNW: Wie der pädagogische Informatiker bei den Kindern Mathe- und Informatik-Frust vermeidet.

Oft wurde «verstehen» oder gar «erkennen» mit «nachbauen» oder «konstruieren» in Verbindung gebracht. Etwas zu verstehen, heisst, dass man es nachbauen kann. Das war im mechanischen Zeitalter – und das höchste der Gefühle war der Automat. Heute leben wir im digitalen Zeitalter und das höchste der Gefühle ist das Programm. Oder der Algorithmus. Etwas zu verstehen, heisst dann sinngemäss, es hervorbringen können. Oder zu wissen, wie man es könnte.

«Computational thinking» ist ein anspruchsvolles Wort. Können Computer «denken»? Das ist ja eine Frage, die immer noch einer Antwort harret. Denn man muss die Frage schon genauer formulieren. Wenn man «denken» definiert als «geistige Tätigkeit des Menschen», dann ist klar, dass man das einer Maschine nur ungenug zugesteht.

Man kann sich diese Fragen sparen, wenn man einfach akzeptiert, dass das Programmieren oder das Schreiben eines Programm-Codes eine Kulturtechnik ist wie Lesen und Schreiben und dergleichen. Und dann gehört eben auch dazu, dass man sich überlegt, wie und wann der Nachwuchs das am besten lernt. Dann gelangt man auch zur Übersetzung von «Computational Thinking» als «Mit dem Computer denken» und empfindet sie keineswegs als störend.

### «Schule war besser als 13 Stunden <Fortnite>»

Ein unbekannter Schüler nach einer Doppelkennung Scalable Game Design

Alexander Repenning, Professor an der Pädagogischen Hochschule, beschäftigt sich schon lange mit dem Thema der Informatik-Bildung. Seine Methode heisst «Scalable Game Design»: Kinder sollen ihre ersten Informatik-Schritte machen, indem sie Games, Computer-Spiele, programmieren. Das ist ein Niveau höher als «spielend lernen», aber funktioniert natürlich ähnlich.

### Weg von «schwierig und langweilig»

Mathematik oder Ähnliches (Informatik zum Beispiel) wird von den Kindern schnell als schwierig empfunden. Am Computer ein Spiel bauen ist das vielleicht auch, aber auf keinen Fall langweilig. Denn Langeweile stellt sich nur ein, wenn man in der Mathematik nicht mehr mitkommt.

Beim Spiele-Programmieren kommen Kinder aber auch

auf ganz natürlichem Weg mit sonst schwierigen mathematischen Begriffen in Berührung. Im Spiel soll der Frosch unbeschadet eine Strasse überqueren. Die Autos kommen in regelmässiger Folge aus einer Richtung daher. Da kann auch der langsamste Frosch über die Strasse hüpfen. Aber wie kann man die Aufgabe schwieriger machen? Indem man den Begriff der Wahrscheinlichkeit einführt, die Autos also unregelmässiger daherkommen lässt. Und diese Schwierigkeit kann man erhöhen oder wieder leichter machen.

Noch mehr Bildschirmzeit, noch mehr Gamen? Mit dieser Frage aus dem Zuhörerkreis musste man rechnen. «Die Schule war besser als 13 Stunden <Fortnite>», sagte ein Schüler nach einer Doppelkennung Scalable Game Design. Alexander Repenning wusste zwar, dass «Fortnite» ein gerade angesagtes Computer-Game ist, aber warum es gerade 13 Stunden sein mussten, das wusste er nicht. Aber diese Antwort verstand man auch ohne Programm.

### Christoph Bopp

#### Podium Interface

Der nächste Zyklus der Podiumsreihe beschäftigt sich mit dem Thema «Klimawandel – Klimahoffnung». Weitere Informationen über Termine und Referenten auf [www.fhnw.ch](http://www.fhnw.ch).