

# Der Guide zum Virtuellen Museum WWW.VIMU.INFO

Unser Virtuelles Museum [www.vimu.info](http://www.vimu.info) bietet 36 Stationen zur Geschichte Schleswig-Holsteins und Süddänemarks im Zeitraum zwischen 1830 und 2000. Oft grenzüberschreitend betrachtend sowie multimedial und interaktiv angelegt, präsentieren die Geschichten wichtige Ereignisse und spannende Entwicklungen aus der Geschichte von „Politik“ und „Gesellschaft“, „Wirtschaft“ und „Kultur“ sowie aus den für unsere Region spezifischen Themenfeldern „Meer“ und „Grenzen“. Wir möchten Ihnen dieses bisher einzigartige, durchweg zweisprachige Projekt vorstellen und laden Sie zunächst zu einem kurzen Rundgang durch das Virtuelle Museum ein.

Geben Sie auf einer Suchmaschine wie Google einfach den Begriff Vimu ein oder wählen Sie mit Ihrem Browser das Virtuelle Museum direkt an: <http://www.vimu.info>.

Willkommen auf der Startseite „entdecken“!

Auch alle folgenden Seiten sind prinzipiell zweigeteilt in einen komfortablen Navigationsbereich (oben, an den Rändern und ganz unten) und einen Inhaltsbereich. Die Hauptnavigation am oberen Bildrand wird immer präsent sein.

Nehmen wir an, Sie interessieren sich für die Novemberrevolution 1918. Um dieses Thema zu erreichen, klicken Sie in der Leiste oben auf **„politik“**. Auf der geöffneten Seite werden Ihnen unsere fünf politikgeschichtlichen Stationen angeboten, in der Bildschirm-Mitte animiert, am linken Bildrand als Text-„link“. Wir wollen ja zur Novemberrevolution 1918, klicken Sie also entweder in der Animation auf das Bild oder auf den link

**„Revolution 1918-1920“**

Willkommen bei der ersten von insgesamt 36 Vimu-Stationen! In der wiederum animierten Bildmitte werden Sie mit einer kurzen Einführung in das Thema empfangen, am linken Bildrand finden Sie wieder normale links. Sie können jetzt zwischen neun Kapiteln auswählen, es sind die eigentlichen Darstellungen des Themas. Sie sind in der Auswahl völlig frei, jeder Text steht für sich, kann ohne vorherige Lektüre anderer Kapitel gelesen und verstanden werden. (Fachleute nennen diese ungewohnte, aber für das Internet angemessene Schreibweise „nicht-linear verfasster Hypertext“.) Um diese Freiheit der Auswahl zu unterstreichen, haben wir im ganzen Virtuellen Museum bewusst auf eine chronologische Anordnung der Kapitel verzichtet.

The screenshot shows the Vimu website interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: "entdecken", "reisen", "lernen", "unterrichten", "forschen", "spielen". Below this is a secondary navigation bar with categories: "grenzen", "politik", "gesellschaft", "kultur", "wirtschaft", "meer". The main content area features a large historical photograph of men in a field, with the heading "Geschichte - ganz nah!" and a sub-heading "lebendige Geschichte der deutsch-dänischen Grenzregion". To the right of the image is a list of interactive options: "reisen vimu für Touristen", "lernen vimu für SchülerInnen", "unterrichten vimu für Lehrkräfte", "forschen vimu für Profis", "spielen vimu für Kinder". The sidebar on the left contains a "Konzept und Produktion" section with logos for the University of Southern Denmark, the Institute for Schleswig-Holsteinic Time and Regional Studies (IHRG), Fachhochschule Kiel, and Universität des Saarlandes. At the bottom, there is a logo for the European Union and the text "gefördert aus Interreg IIIa Mitteln der Europäischen Union".



Jetzt aber endlich weiter, Sie wollen ja etwas über die Novemberrevolution erfahren. Klicken Sie als Beispiel auf den link **„Von der Meuterei zur Revolution“**.

Auf der linken Bildschirmhälfte (Abb. nächste Seite) baut sich das Kapitel auf: Ein überschaubarer Text mit eingebauten Zusatzangeboten. Sie müssen etwas „scrollen“ um alles lesen zu können.

Um die Zweisprachigkeit von Vimu kennen zu lernen, klicken Sie doch einfach mal oben rechts auf dem Bildschirm auf die **dänische Flagge**: Der identische Text erscheint jetzt in dänischer Sprache! Klicken Sie jetzt auf die **deutsche Flagge**: Sie sind zurück im deutschen Angebot.

Die Fotografie lässt sich durch einen Klick auf das **Bild** vergrößern, es erscheint zudem eine erklärende Bildunterschrift. Kehren Sie zum Text zurück über einen Klick auf **„zurück“**.

Weiter unten finden Sie das Angebot, Erinnerungen von Gertrud Völcker an die Revolutionstage zu hören. Starten Sie durch Klick auf das **Play-Symbol** den Ton; zusätzlich können Sie textliche Erläuterungen lesen.

Etwas weiter unten finden Sie das multimediale Angebot „Schauplätze der Revolution in Kiel“. Klicken Sie einfach auf **Start**, Sie finden einige Informationen über wichtige Momente und Orte der Revolutionstage in Kiel. Gehen Sie **„zurück“**.

In der Textdarstellung sind einige Worte in grau gesetzt; dies sind Begriffe, die „verlinkt“ sind, das heißt, durch Anklicken erfahren Sie mehr! Klicken Sie zum Beispiel auf **„Gustav Noske“**. In einem neuen Fenster wird Ihnen dieser wichtige Akteur genauer vorgestellt. Nach der Lektüre gehen Sie bitte **„zurück“** und scrollen Sie wieder nach oben.



Grafik-Navigation



## Von der Meuterei zur Revolution © izrg



hinzufügen | groß | xxl

### Massenkundgebung in Kiel

... (mehr)

das III. Geschwader der Hochseeflotte mit sechs Schiffen und über 5.000 Mann Besatzung nach Kiel beordert. Noch auf dem Weg dorthin lässt die Flottenführung in der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November im Nord-Ostsee-Kanal 47 Matrosen, angebliche Rädelsführer, verhaften und in Kieler Arrestanstalten einliefern.

Der Abend des 1. November 1918 verläuft in Kiel noch wenig dramatisch: 250 Matrosen versammeln sich im Gewerkschaftshaus. Sie fordern die Freilassung ihrer inhaftierten Kameraden und beraten, wie sie ein weiteres Auslaufen des Geschwaders verhindern können. Am nächsten Tag wollen sie eine erneute Versammlung abhalten. – Mehr geschieht nicht. Aber dies spricht sich rum, bei anderen Matrosen, in der örtlichen Arbeiterbewegung, auch bei Offizieren, die den Landgängern am nächsten Tag ein Betreten des Gewerkschaftshauses verbieten.



hinzufügen

### Erinnerungen an den 2. November 1918

**Audioplayer**

Gertrud Völcker

00:00 / 01:13

Gertrud Völcker, im November 1918 Angestellte im Arbeitersekretariat des Kieler Gewerkschaftshauses, erinnert sich an die Geschehnisse des 2. November 1918. Bei der Bewertung dieser Erinnerungen gilt es den großen zeitlichen Abstand zwischen Erinnerung und Geschehnis genauso zu berücksichtigen wie die persönliche Sichtweise der Zeitzeugin (Ausschnitt).  
Quelle: Welle Nord Zeitzeugenarchiv, CD 003

vergrößern  
forstør



#### Fallbeispiele

Der Protestzug zur Feldstraße



#### Multimedia

Schauplätze der Revolution in Kiel

Der Kieler Revolutionskalender



#### Abbildungen



#### Audio

Erinnerungen an den 2. November 1918

Erinnerungen an den Demonstrationszug durch Kiel am 3. November 1918



#### Quellen

Die "14 Kieler Punkte"

Flugblatt des Kieler Soldatenrates vom 5. November 1918.

Forderungen der Matrosen



#### Zitat

Telegramm



#### Biografien

Wilhelm A. Souchon  
Gustav Noske



#### Lexikon

Arbeiterbewegung

Unabhängige Sozialdemokratische Partei Deutschlands (USPD)

Rote Fahne

Mehrheitssozialdemokratie (MSPD)

Arbeiter- und Soldatenräte

Auf der rechten Bildhälfte finden Sie eine ganze Reihe weiterer Zusatzangebote: Fallbeispiele wie einen „revolutionären Pressespiegel“, multimediale Inszenierungen wie den „Kieler Revolutionskalender“, einschlägige Fotografien, die für uns wichtige Quellen sind, die mündliche Erinnerung der Zeitzeugin, weitere Quellen wie die „14 Kieler Punkte“, verschiedene Zitate, biografische und lexikalische Texte. Wir wollen, dass Sie Vimu ohne weitere „Nachschlagewerke“ außerhalb unserer Seite benutzen können. Deshalb bieten wir viele kurze lexikalische Beiträge und Zusatzinformationen, sowohl als links im Text als auch in der Randspalte. Wenn Sie etwas über weitere Aspekte der Novemberrevolution oder der Weimarer Republik in Schleswig-Holstein erfahren wollen, können Sie unter acht anderen Kapiteln mit vielen Zusatzangeboten auswählen.

Das alles sind sinnvolle Links zu Informationseinheiten, die Ihnen nach Ihrem ganz persönlichen Interesse und nach Ihrem Vorwissen ermöglichen sollen, das gewählte Thema individuell und so intensiv oder auch schnell, wie Sie es wollen, zu betrachten. Nur Ihr Interesse zählt! Damit Sie in der Fülle des Angebots nicht den Überblick verlieren, gibt Ihnen eine so genannte „Bread-crumbs“-Zeile immer sichtbar Auskunft darüber, wo Sie sich gerade befinden.



Falls es Sie interessiert: Um dieses Angebot für 36 Stationen mit jeweils circa acht Kapiteln – also für insgesamt ungefähr 300 Kapitel – zu verwirklichen, mussten wir 1.790 Texte, 2.237 Bilder, 180 Multimediaanwendungen, 80 Filme und 39 Tonangebote produzieren und aufbereiten. Manche Anwendung aber – und das ist eine besondere Stärke des Mediums Internet – passt in zwei oder drei unserer Stationen. Sollten Sie also einmal das Gefühl haben, bei einem neuen Thema etwas vielleicht schon gesehen oder gelesen zu haben, dann ist das Absicht; nämlich eine Folge unserer inhaltlich gesteuerten internen Verlinkung des Virtuellen Museums, das nach einem genau überlegten Baukastensystem aufgebaut ist. Schließlich lesen Sie kein Buch, sondern nutzen Möglichkeiten, die so nur im Internet realisierbar sind!

Aufbau und interne Verlinkung von Vimu folgen einer Idee, die auch in realen Museen zu finden ist: Leicht steuernde, kaum bewusst wahrnehmbare Pfade laden zum Begehen ein. Innerhalb einer Station sind die Kapitel und Zusatzangebote intelligent miteinander vernetzt: Wir wollen Ihnen Hintergründe, Sinnzusammenhänge und Vertiefungsmöglichkeiten anbieten, aber keine Sammelsurien auflisten.

Sinnvolle Verbindungen finden sich auch quer durch die ganze Homepage – auch hinein in andere Themen, die Sie interessieren könnten. Wir glauben aber, dass bereits nach zwei Links weg vom Thema die Entscheidung über eine Rückkehr oder das Wegwandern fallen sollte. Wir legen Ihnen

genau an diesem Zeitpunkt mit dem „Fährtenfinder“ die Rückkehr nahe. – Das ist eine wohl bisher einzigartige Einrichtung im World Wide Web!

Vimu hält auch andere, Internet-typische Einstiegswege in die Inhalte bereit, die Sie je nach Ihren Vorlieben wählen können:

- Die Funktion „Suche“ liefert einen lexikalischen Zugang, aber auch den sehr schnellen thematischen Einstieg.
- Der technisch raffinierte „Spider“ – die bunte Spinne oben rechts im Bild auf allen Themenseiten – ist eine Entwicklung unserer dänischen Partner: Er erzeugt computergesteuerte Verknüpfungen zwischen Inhalten. Seine „Intelligenz“ bezieht er aus während der Dateneingabe vorgenommenen Verknüpfungen, die Namen, Daten und Orte berücksichtigen.
- Der „Kulturkorb“ ermöglicht es Ihnen, in unserem Virtuellen Museum „Ausstellungsstücke“ jeder Art – seien es Bilder, Filme, Multimedia-Anwendungen oder Texte – in einem persönlichen Ordner zu sammeln und so für spätere Besuche griffbereit zu halten.

Wir können uns gut vorstellen, dass der folgende Film schon bald zu Ihren persönlichen Höhepunkten auf Vimu gehört:

Klicken Sie bitte:

**Startseite – Gesellschaft – Frauen – Landfrauen – Video „Landfrauen-  
schule“ 1954.**

**Starten** Sie den Film und genießen Sie! – Sie finden auf Vimu 20, weitere auf diese spezielle Weise von uns bearbeitete Dokumentarfilme, die jeweils weniger als fünf Minuten dauern. Sie sind eine Besonderheit von Vimu, entstanden in Kooperation von FH Kiel, IZRG und Landesfilmarchiv. Wir behandeln das dokumentarische Filmmaterial als Quellen, die der kritischen Erschließung und Einordnung bedürfen. Wir nutzen dabei filmanalytische und geschichtswissenschaftliche Methoden.

Ein ganz besonderes Kennzeichen des Virtuellen Museums ist seine Wandlungsfähigkeit: Wenn Sie es wünschen, können Sie die Darstellungen finden, die Ihren besonderen Interessen entsprechen! Ausgehend vom übereinstimmenden Basisangebot, baut Vimu sich in Ihrem Computer für sechs definierte Zielgruppen unterschiedlich auf! Um das zu erleben, klicken Sie sich bitte zurück auf die

**„Startseite“.**

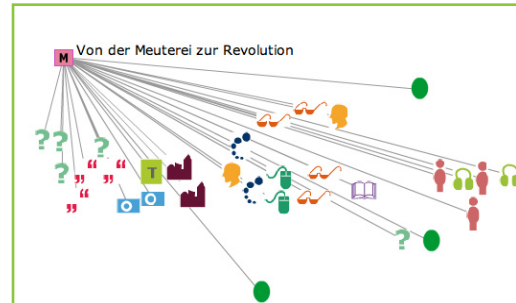
Sie befinden sich immer noch im Modus „entdecken“; das ist die Basisdarstellung für alle Nutzerinnen und Nutzer. Sie geht auch komplett in alle anderen Präsentationen von Vimu ein. Sie erkennen an dem gelben Balken ganz oben auf der Seite, dass Sie sich noch in diesem Grundprofil befinden. Genau hier können Sie die fünf weiteren Rollen wählen:



#### Der Fährtenfinder meldet:

Sie sind 2 Klicks von Ihrer ursprünglichen Thema entfernt. Wollen Sie wirklich ein neues Thema besuchen? Klicken Sie hier um zu Ihrem ursprünglichen Thema zurückzukehren. Weiterhin viel Spaß!

Fährtenfinder ausschalten.



Klicken Sie auf

„**lernen**“:

entdecken reisen **lernen** unterrichten forschen spielen

grenzen politik gesellschaft kultur wirtschaft meer

**Geschichte - ganz nah!**

Hier findest Du viele interessante Ideen für Schulprojekte, Referate oder zur Vorbereitung auf Deinen Geschichtstest oder Deine Klausur.

**Multimedial aufbereitet, gut verständlich und immer greifbar.**

Und vor allem kannst Du hier was erleben. Viel Spaß im vimu-land!

Helgoland interaktiv

Hier finden Sie einen speziell für Schülerinnen und Schüler der 5. bis 10. Klassen entwickelten Zugang zum kompletten regionalgeschichtlichen Angebot von Vimu. Er ist erkennbar am grünen Balken. Vor allem die Startseite mit ihren attraktiven Animationen soll Interesse und Neugier auslösen.

Klicken Sie jetzt auf

„**forschen**“:

entdecken reisen lernen unterrichten **forschen** spielen

grenzen politik gesellschaft kultur wirtschaft meer

**Geschichte - ganz nah!**

vimu - das virtuelle Museum bietet den Forschungsstand zur Geschichte einer **erweiterten deutsch-dänischen Grenzregion** von 1830 bis heute, ausdrücklich aus grenzüberschreitender Perspektive.

VIMU-Geschichte erforschen!

Ältere Schülerinnen und Schüler, Studierende, historisch Interessierte, Journalisten und Wissenschaftler – „Profis“ also – finden hier auch die Basisdarstellung und eine ganze Reihe weiterer Zusatzangebote, darunter vor allem ausführliche Belege und weiterführende Literaturverweise. Diese Seiten haben immer einen orangen Balken.

Gehen Sie auf **„reisen“**:



entdecken reisen lernen unterrichten forschen spielen

grenzen politik gesellschaft kultur wirtschaft meer

A. Paul Weber-Museum

Karte Satellit Hybrid

**Geschichte - ganz nah!**

vimu - das virtuelle Museum zeigt lebendige Geschichte der **deutsch-dänischen Grenzregion** von Hamburg bis Odense von 1830 bis heute.

interaktiv, zweisprachig, grenzüberschreitend

Wieder verändert sich die Startseite von Vimur: Jetzt ist der Balken rot und Touristen sind unsere Zielgruppe. Hier haben wir die Basisdarstellung ergänzt um Hinweise auf Museen oder wichtige Orte zu unseren Stationen mit Öffnungszeiten, Lage und einer Verlinkung zum Routenplaner.

Klicken Sie jetzt bitte **„unterrichten“**:



entdecken reisen lernen unterrichten forschen spielen

grenzen politik gesellschaft kultur wirtschaft meer

**Geschichte - ganz nah!**

vimu - das virtuelle Museum zeigt lebendige Geschichte der **deutsch-dänischen Grenzregion** von Hamburg bis Odense von 1830 bis heute.

Sie finden viele Themen und zusätzliche inhaltliche Angebote, die sich für eine unmittelbare

 Geschichte unterrichten

Damit werden Sie für Vimur zur Lehrkraft! Der Erkennungsbalken ist jetzt blau. Lehrkräfte finden das umfassende thematische Angebot von Vimur „Forschen“ mit besonderem Zusatzmaterial für Unterricht und Vorbereitung. Bei ausgewählten Themen und Kapiteln, die den (schleswig-holsteinischen) Lehrplan berühren, finden Sie jeweils ganz oben in der rechten Spalte spezielles Material: „Didaktische Bemerkungen“ sowie zusätzliche Quellen für den unterrichtlichen Einsatz, darunter auch viele von Vimur gezeigte Dokumentarfilme ohne unsere Kommentierung.

Zuletzt wählen Sie bitte

„spielen“:



Jetzt dürfen Sie ein Kind sein, das noch die Grundschule besucht, etwa die dritte oder vierte Klasse! In vier altersgerechten Spielen, die Erkenntnisse der Entwicklungspsychologie sowie Gebote des Jugendschutzes berücksichtigen, geht es durch die regionale Geschichte der letzten zwei Jahrhunderte. Die Figur Vikki führt die Kinder – und Sie auch – durch die Spiele: Die „Zeitreise“ basiert auf einem zeitlichen Zugriff, während das „Geo-Quiz“ Orientierung im Raum anspricht. Die „Entdeckungsreise“ verbindet das klassische Brettspiel mit regionalen Anknüpfungspunkten.

Einen thematischen Zugang bietet der „Fragensalat“. Jedes dieser Spiele können Kinder allein, zu zweit oder zu dritt spielen. Kinder lernen spielerisch durch ein Quiz; wenn sie bei einer Frage unsicher sind, können sie ein – teilweise multimedial angereichertes – Infofeld mit kurzen Inhalten aufrufen um sich zu informieren. – Versuchen Sie es einmal: Spielen Sie ein Spiel auf Vimu!

Wir glauben, dass schon nach Ihrer ersten Erkundung von Vimu deutlich geworden ist, wie bunt, vielfältig und neuartig dieses Virtuelle Museum ist, wie sehr wir uns bemühen, die Potenziale voll auszuschöpfen, die das Internet für ein selbstständiges Lernen bietet.

Und wir hoffen vor allem, dass Sie sich noch lange und oft im Virtuellen Museum aufhalten und wohlfühlen!

Worauf wir noch hinweisen wollen: Ein solches Projekt ist natürlich eine Gemeinschaftsleistung. Wir haben diese innovative Internetplattform gemeinsam mit drei anderen Hochschuleinrichtungen – dem Institut for Fagsprog, Kommunikation og Informationsvidenskab Syddansk Universitet, Sønderborg (Prof. Dr. Klaus Robering), dem Institut for Historie, Kultur og Samfundsbeskrivelse der Syddansk Universitet, Odense (Prof. Dr. Martin Rheinheimer) und dem Zentrum für Multimedia der Fachhochschule Kiel (Prof. Dr. Bernd Vesper) – im Rahmen einer Interreg-IIIa-Programm-Förderung der EU erarbeitet.

Auch an unserem Institut für Zeit- und Regionalgeschichte (IZRG) wirken bei derartigen Vorhaben traditionell viele mit. Insgesamt waren fast 40 Akteure beteiligt – von jungen Studierenden über Doktoranden bis zu bestallten Wissenschaftlern, fast ausnahmslos alle von der Universität Flensburg.

Uwe Danker und Astrid Schwabe