

Das Kinderangebot Praxistest

Das Virtuelle Museum www.vimu.info bietet 36 Stationen zur Geschichte Schleswig-Holsteins und Süddänemarks im Zeitraum zwischen 1830 und 2000. Oft grenzüberschreitend betrachtet 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“ – durchweg zweisprachig. Gefördert wurde das Gemeinschaftsprojekt von vier Hochschulen durch das Interreg-IIIa-Programm der EU.

Der Kurz-Führer ins Virtuelle Museum www.vimu.info

Wir laden Sie ein zu einem ersten Blick ins Virtuelle Museum.



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“!

Nehmen wir an, Sie interessieren sich für die Novemberrevolution 1918. Klicken Sie in der Leiste oben auf „politik“. Jetzt stehen Ihnen unsere fünf politikgeschichtlichen Stationen offen, in der Bildschirm-Mitte animiert, am linken Bildrand als Text-„link“. 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. 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 verfassten Hypertext“.) Um diese Freiheit der Auswahl zu unterstreichen, haben wir im ganzen Virtuellen Museum bewusst auf eine zeitliche Ordnung der Kapitel verzichtet!

Klicken Sie als Beispiel auf den link „Von der Meuterei zur Revolution“. Links baut sich das Kapitel auf: Ein überschaubarer Text mit eingebauten Zusatzangeboten. Klicken Sie doch einfach mal oben rechts auf dem Bildschirm auf die **dänische Flagge**: Der identische Text erscheint jetzt in dänischer Sprache! Die Fotografie lässt sich durch einen „Klick“ auf das Bild groß darstellen, es erscheint zudem eine erklärende Bildunterschrift. Kehren Sie zum Text zurück über einen Klick auf „zurück“.

Weiter unten finden Sie das Angebot, die Erinnerungen von Gertrud Völcker an die Revolutionstage zu hören. Starten Sie den Ton, Sie finden auch noch textliche Erläuterungen. Noch 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. Auf der rechten Bildhälfte finden Sie eine ganze Reihe weiterer Zusatzangebote: Fallbeispiele wie einen „revolutionärer Pressespiegel“, multimediale Inszenierungen wie der „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 ganz individuell aussuchen! Nur Ihr Interesse zählt! Und wenn Sie über weitere Aspekte der Novemberrevolution oder der Weimarer Republik in Schleswig-Holstein etwas erfahren wollen, können Sie unter acht weiteren Kapiteln mit vielen Zusatzangeboten auswählen.

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 Multimediale Anwendungen, 80 Filme und 39 Tonangebote produzieren und aufbereiten. Manche Anwendung aber 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!

Vimu hält auch andere, Internet-typische Einstiegswege in die Inhalte vor, die Sie je nach Ihren Vorlieben wählen können: Darunter der technisch raffinierte „Spider“ – die bunte Spinne oben rechts im Bild auf allen Themenseiten – ist eine Entwicklung unserer dänischen Partner. Er erzeugt computergesteuerte Ver-



Schülerinnen und Schüler in der Testphase; ganz links im Bild ihre Lehrerin Katrin Schönebein.

Es ist Dienstag der 15. April 2008. 23 Schülerinnen und Schüler der 3. Klasse an der Grund- und Gemeinschaftsschule in Nahe bei Segeberg werden zu wichtigen Forschern: Sie testen das Vimu-Angebot für Kinder. Es sind vier Internet-Spiele, eine (historische) Entdeckungsreise, ein Geo-Quiz, eine Zeitreise und der „Fragsalat“, die vom virtuellen Freund Vikki begleitet werden. Ihr klares Ziel: Wochen, bevor das „Virtuelle Museum“ online geht, sollen sie als Experten für das, was Kindern Spaß bringt und sie erreicht, eine harte Kritik vorbringen. Denn Wissenschaftler und die an den Spielentwicklungen beteiligten studentischen Hilfskräfte können sich bei dieser Zielgruppe gewaltig vertun. Entsprechend gespannt und nervös sind die an-

gereisten Entwickler während dieses ersten Praxistests. Es beginnt, wie man es sich vorstellen darf: Zwar ist der Server an der Syddansk-Universität sofort erreichbar, aber den Schulcomputern fehlt ein kleines Teilprogramm, um die Spiele zum Laufen zu bringen. Mit Hilfe des Computerbeauftragten, es



Der neunjährige Simeon Oehler aus Havetoft freut sich über den Vimu-Spielbegleiter Vikki.

ist der Schulleiter persönlich, werden die nötigen „Downloads“ in 15 Min. erledigt. Und dann beginnt die Testphase: Die Kinder sind extrem gespannt und „bei der Sache“, sie spielen, gegeneinander und miteinander, 45 Minuten lang, und die Spiele laufen. Jedenfalls technisch funktioniert alles, also erste Entspannung bei den Entwicklern. Tatsächlich haben die Kinder auch ohne Erklärungen der Erwachsenen sofort sämtliche Navigationsmöglichkeiten ermittelt. Im Medium Internet finden sie sich schneller zurecht als jeder Erwachsene. Aber die Spielstrategien unterscheiden sich: Die einen raten gern und nehmen auch Fehler in Kauf, klicken dafür schneller durch einen Spielverlauf. Andere lesen und studieren, nehmen die von Vikki angebotenen Hilfen an, bevor sie immer richtig liegen, langsam, aber besser zum Ziele kommen.

Wie würden die Kinder ihre Hauptaufgabe umsetzen, nämlich die Kritik vorbringen? Im anschließenden Sitzkreis äußern sich tatsächlich kleine Expertinnen und Experten. Sie bemerken, dass einzelne Quizfragen langweilig seien, dass manche Erklärung zu schwer verständlich oder zu lang erscheine. Und sie entdecken – peinlich, peinlich – Rechtschreibfehler, die ganz schnell korrigiert werden müssen. Aber die Spiele an sich machten richtig Spaß, man lerne viel und auch das Layout sei toll. Die „Entdeckungsreise“ und die „Zeitreise“ sind die eindeutigen Favoriten der Schülerinnen und Schüler. Wir reisen dankbar und zufrieden zurück, und wir haben noch einiges zu korrigieren.

Nachtrag: Drei Wochen später lücheln mehrere Kinder ihre Lehrerin, Frau Schönebein: Wann denn Vimu endlich online sei, sie wollten auch zu Hause Vimu-spielen und nachsehen, ob wir wirklich aus dem Besuch gelernt hätten. **UWE DANKER**

Zum Vermittlungskonzept des „Virtuellen Museums“

Hinter der Attraktivität und „Kundenorientierung“ des „Virtuellen Museums“ stecken hehre Ansprüche und Überlegungen, die wir andeuten wollen: Jede Vermittlung von Geschichte sollte beispielsweise offen legen, dass sie nur eine denkbare Darstellung vergangenen Geschehens ist, andere Deutungen und strittige Interpretationen müssen also gegenübergestellt werden. In einer Grenzregion liegt das noch näher als anderswo. Unsere Präsentationen sollen offen sein, also Besucher des Virtuellen Museums durch unterschiedliche Quellen in die Lage versetzen, zu einer eigenen Deutung zu gelangen. Wir versuchen, Geschichte immer aus den Perspektiven verschiedener Personen in unterschiedlichen sozialen Rollen darzustellen. Auch vorsichtiger Umgang mit Quellen ist uns wichtig, denn sie sind zwar wertvolle historische Zeugnisse, aber sie spiegeln immer nur einen Teil vergangener Wirklichkeit wider. Sie sind meist aus irgendeinem Interesse heraus entstanden und müssen deshalb kritisch bearbeitet werden. Im Virtuellen Museum stehen Text-, Film-, Bild- oder multimediale Quellen niemals allein, sondern werden eingeordnet, erläutert.

Wer das Internet nutzen will, muss seine Eigenschaften annehmen und berücksichtigen. Nur lose verknüpfte Texte, Töne, Bilder, Filme, Animationen und Simulationen sprechen die

„User“ auf eine eigene, in Teilen neuartige, verstärkt affektive Weise an. Als Produzenten müssen wir also multimedial arbeiten, und vor allem sehr kurze und für sich stehende Texte und Sinneinheiten produzieren, dabei trotzdem Geschichten erzählen, Geschichte vermitteln. Das sind ganz ungewöhnliche Herausforderungen für uns, die sonst Aufsätze und Bücher schreiben. Das Internet birgt auch Chancen, die zu Gefahren werden können: schier endlose „Verlinkungen“ bieten neuartige Recherchemöglichkeiten aber führen die Museumsbesucher auch sehr schnell weg in die endlosen Weiten des World-Wide-Web. Wir versuchen mit Vimu, der medientypischen Überfrachtung und

Orientierungslosigkeit zu begegnen: Wie in einem richtigen Museum beschränken wir uns im Platz und Angebot. Und wir versuchen, die Besuche zu packen, durch gute Präsentation zu halten. Drohen sie abzuwandern, legen wir ihnen mit dem „Fährtenfinder“ die Rückkehr nahe. – Das ist eine wohl bisher einzigartige Einrichtung im World Wide Web!

Ansonsten nutzen wir viele technische Möglichkeiten des Internets, um wirklich etwas ganz Anderes als ein Buch oder einen Film zu bieten. Sinnvolle „Links“ finden sich quer durch die ganze Homepage – auch hinein in andere Themen, die interessieren könnten. Im Virtuellen Museum sollen Besucherinnen und Be-

sucher Angebote finden, die ihren ganz individuellen Interessen und Handlungsmöglichkeiten entsprechen und ihnen anregende Erlebnisse bieten, ohne dass sie zusätzliche Quellen anzapfen oder ins Netz entschwinden müssen.

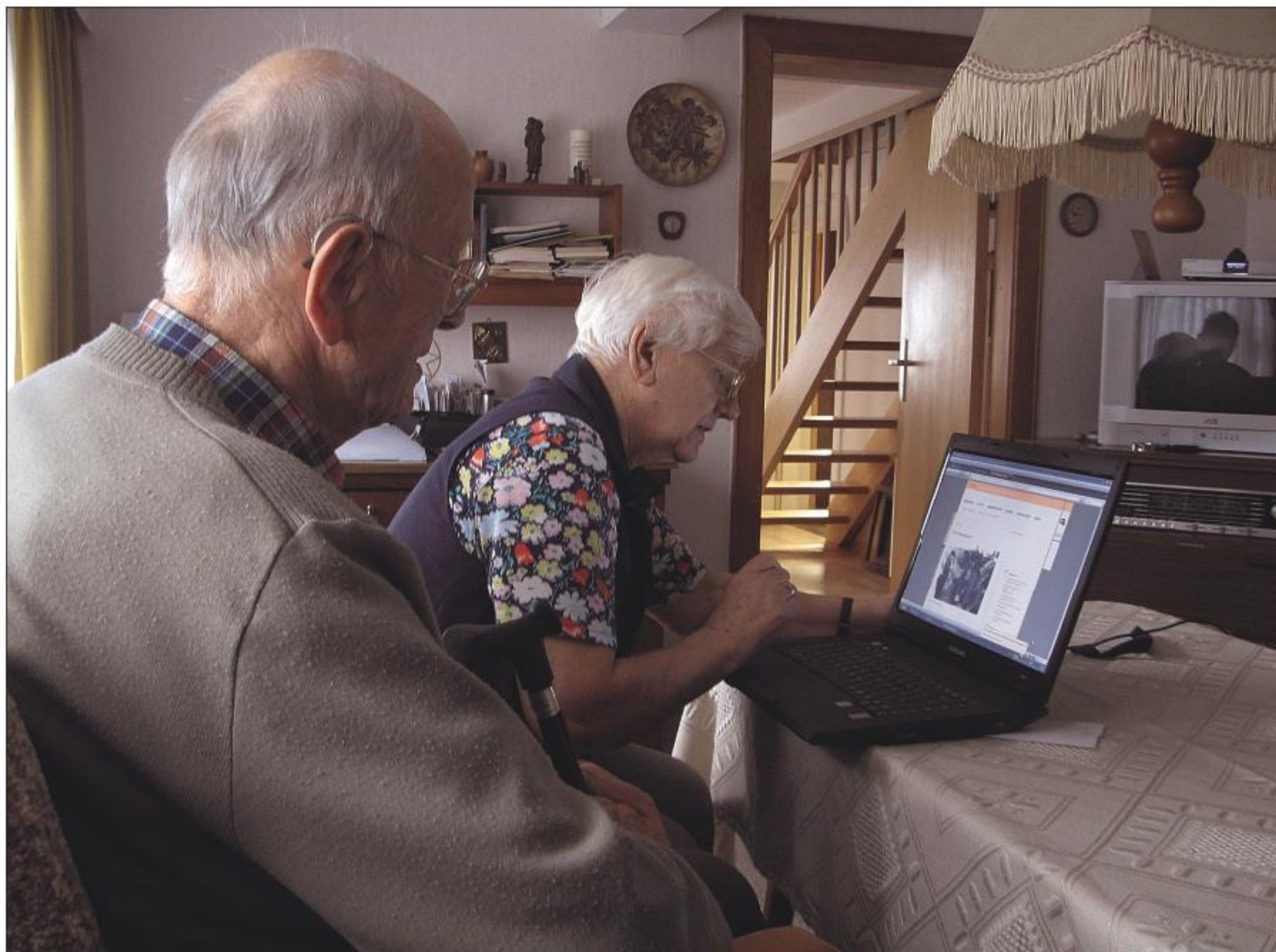
Ein solches Projekt ist natürlich eine Gemeinschaftsleistung. Wir haben diese innovative Internetplattform gemeinsam mit drei anderen Hochschuleinrichtungen – dem Institut für Fagsprog, Kommunikation und Informationsvidenskab Syddansk Universität, Sønderborg (Prof. Dr. Klaus Robering), dem Institut für Historie, Kultur und Samfundsbeskrivelse der Syddansk Universität, 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. Und auch am Institut für Zeit- und Regionalgeschichte (IZRG) wirkten viele Studierende und Doktoranden der Universität Flensburg mit. – Ob sich das technisch und didaktisch ambitionierte Angebot historischen Lernens wirklich mediengerecht und marktauglich umsetzen lässt, wird die Praxis zeigen, werden die Besucherinnen und Besucher entscheiden.



Das Virtuelle Museum ist lebendiger und realistischer, als man glauben mag.

Autor Prof. Dr. Uwe Danker und Autorin Astrid Schwabe M.A. arbeiten an der Universität Flensburg und IZRG Schleswig

(Fortsetzung auf der nächsten Seite.)



Für alle Altersgruppen etwas: Die Senioren Gerda und Werner Petersen aus Schnarup-Thumby am Forschen und Surfen mit www.vimu.info.

Was sind Grenzen?

Was sind Grenzen? Dies ist eine einfache Frage, die schwer zu beantworten ist. Es gibt viele verschiedene Arten von Grenzen: geografische und kulturelle, auch soziale, sprachliche, religiöse und ethnische. In erster Linie definieren Grenzen ein Gebiet, sie grenzen es von einem anderen ab. Die deutsch-dänische Grenze definiert also, wo dänisches und wo deutsches Territorium anfängt und endet.

Historisch gesehen sind geografische Grenzen oft natürlichen Gebieten gefolgt. Dies können Flüsse, Berge, Wälder, Sumpfbereiche, Wüsten, Fahrwasser und ähnliches sein. Man sollte hierbei bemerken, dass Flüsse, Seen und andere Gewässer heute als „natürliche“ Grenzen wahrge-

nommen werden, während es früher eher umgekehrt war: Sie galten als etwas, das Verbundenheit schaffte, weil der Transport über Wasser leichter war als über Land; hingegen galten Wälder und Berge als wichtige Grenzen, denn die Passagen waren oft schwer und gefährlich. Es gibt auch einen Zusammenhang zwischen kulturellen und geografischen Grenzen in einer Landschaft. Als Beispiele dienen die Königsaue und die Eider. Obwohl beide Flüsse Transportwege waren, grenzten sie doch auch Gebiete von einander ab: Die Königsaue teilte Schleswig und Nordjütland und die Eider teilte Schleswig und Holstein.

Früher waren lokale Grenzen zwischen Dörfern von großer Bedeu-

tung. Bis ins 19. Jahrhundert hinein lebten viele Dörfer fast ein eigenständiges Leben und ihre Welt war eng begrenzt. Natürlich gab es begrenzte Verbindungen zu den Nachbardörfern und zur nächsten Stadt. Bis ins 19. Jahrhundert hinein heiratete man beispielsweise nicht über die Elbe oder die Eider hinweg. Es galt auch als unmöglich, dass Fünen sich mit Jüten verheirateten oder Schleswiger mit Menschen aus Nordjütland. Weiterhin gab es auch eine Reihe gesellschaftlicher Grenzen, vor allem die Unterschiede zwischen den Ständen - Bauern, Bürger, Adlige und Geistliche. Diese Unterschiede spielten Jahrhunderte lang eine wichtige Rolle, seit dem 19. Jahrhundert nahm ihre Bedeutung ab.

Sprachgrenzen besaßen immer eine Bedeutung für die Abgrenzung der Gebiete, doch es ist nicht die Rede von statischen Grenzen: Im deutsch-dänischen Grenzland gab es traditionell Dänisch, Deutsch und Friesisch; dazu Plattdeutsch (sønderjysk) und Plattdeutsch. Im 18. Jahrhundert verlief die deutsch-dänische Sprachgrenze auf einer Linie zwischen Schleswig und Husum, während man auf den Inseln und an der Westküste friesisch redete. Ende des 19. Jahrhunderts lag die Sprachgrenze in etwa auf Höhe der heutigen Landesgrenze, während das Friesische Terrain verlor.

Der Autor Prof. Dr. Martin Rheinheimer arbeitet an der Syddansk-Universität

Das Buch zum Virtuellen Museum

Geschichte erleben. Blicke auf Schleswig-Holstein 1850 bis heute – ist ein Experiment: Dieses Buch wirft Schlaglichter auf die jüngere Geschichte Schleswig-Holsteins, gleichzeitig versucht es, eine Brücke zur Seite www.vimu.info im Internet zu schlagen. Der Band ist auch ein etwas anderer Mu-

seumsführer – für ein „Virtuelles Museum“! Das Buch gibt eine kleine Auswahl der „Museumsangebote“ wieder, zwölf attraktive Kapitel der jüngeren schleswig-holsteinischen Geschichte, aus Politik, Kultur, Gesellschaft und Wirtschaft: von den revolutionären Novembertagen 1918 in Kiel über das Thema „Mensch und Meer“ und die Konflikte um den Nationalpark Wattenmeer oder die „Sommerfrische“ in Badeorten sowie die Landjugend bis hin zu Emil Nolde aus Nordfriesland. Ein buntes Panorama, das ein Bedürfnis nach mehr Geschichte auslöst.

Dieses Buch versucht die Vielfalt von Vimu zu zeigen: Die grafische Gestaltung ist an das Design der Website angepasst. Und in jedem Kapitel finden sich Hinweise, welche Nachbarthemen online bereit gehalten werden. Aber: Dieses Buch ist nicht nur eine Brücke ins Internet, die man zur Vor- und Nachbe-



Der Titel des Bandes. Übrigens ist das kein Laptop, sondern der Malkasten des von Wilhelm Dreesen circa 1890 fotografierten Malers Heinrich Petersen-Angeln.

reitung eines „Besuchs“ des Virtuellen Museums www.vimu.info beschreiten kann. Es ist als ein eigenständiges kulturgeschichtliches Lesebuch geschrieben worden, das Leserinnen und Lesern, die sich für die jüngere Geschichte Schleswig-Holsteins in einer anderen, sehr bunten Darstellungsart interessieren, seriöse Erkenntnisse und unterhaltsame Lektüre bietet.

Das Virtuelle Museum soll im ganzen Land bekannt werden und von allen begleitet werden, die sich für die schleswig-holsteinische Geschichte interessieren. Das Buch „Geschichte erleben“ wird dafür die Brücke ins Internet sein. Daher werden Schleswig-holsteinischer Ge-

meindetag und Schleswig-holsteinischer Heimatbund mit Unterstützung der Sparkassen das Buch an alle Bürgermeister versenden. Diese sollen es an Vereine und Initiativen vor Ort weitergeben, die Heimatgeschichte mitgestalten.

So erreicht das Virtuelle Museum direkt alle Regionen des Landes. Auch alle Büchereien werden ein Exemplar erhalten.

Arne Bwersdorff, Uwe Danker, Astrid Schwabe: Geschichte erleben. Blicke auf Schleswig-Holstein 1850 bis heute, Wachholtz-Verlag Neumünster 2008, 12,80 Euro

knüpfungen zwischen Inhalten. Seine „Intelligenz“ bezieht er aus während der Dateneingabe vorgenommenen Verknüpfungen, die Namen, Daten und Orte berücksichtigen.



Ein Sondertipp: Wir können uns gut vorstellen, dass der folgende Film schon bald zu Ihren persönlichen Höhepunkten auf Vimu gehört: Klicken Sie bitte die Folge: **Startseite – Gesellschaft – Frauen – Landfrauen – Video „Landfrauenschule“ 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.

Ein ganz besonderes Kennzeichen des Virtuellen Museums ist seine Wandlungsfähigkeit: Ausgehend vom übereinstimmenden Basisangebot baut Vimu sich in Ihrem Computer für sechs unterschiedlich definierte Zielgruppen unterschiedlich auf! Um das zu erleben, klicken Sie sich bitte zurück auf die „Startseite“.

Wollen Sie mal für einen Moment Lehrkraft sein, klicken Sie jetzt bitte ganz oben auf „**unterrichten**“: Der Erkennungsbalken ist jetzt blau. Sie finden hier das umfassende thematische Angebot von Vimu mit besonderem Zusatzmaterial für Unterricht und Vorbereitung. – „Unterrichten“ unterstützt Lehrkräfte aller Schularten, das regionalgeschichtliche Angebot von VIMU für Ihren Unterricht zu nutzen.



Wollen Sie mal wieder Schüler sein, klicken Sie auf „**lernen**“: 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**“: Ältere Schülerinnen und Schüler, Studierende, historisch Interessierte 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 orangenen Balken.



Für Touristen gibt es das Angebot „**reisen**“: Wieder verändert sich die Startseite von Vimu: Jetzt ist der Balken rot. Hier haben wir die Basisdarstellung ergänzt um Hinweise auf Museen oder wichtige Orte zu unseren Stationen mit Öffnungszeiten, Lage und einer Verlinkung zum Routenplaner.



Zuletzt wählen Sie bitte „**spielen**“: Jetzt dürfen Sie ein Kind sein, das noch in die Grundschule, sagen wir: in die dritte oder vierte Klasse geht! 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 „Fragenalat“. 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 multimediale angeichertes – Infofeld mit kurzen Inhalten aufrufen, um sich zu informieren. Versuchen Sie einmal: Spielen Sie auf Vimu!

Wir hoffen, dass Sie sich noch lange und oft im Virtuellen Museum aufhalten und wohlfühlen! Uwe Danker und Astrid Schwabe



Ausführliche Führer und mehr Informationen im Internet: www.izrg.de und www.vimu.info