

Michael Beißwenger, Lothar Lemnitzer & Angelika Storrer

"Wer wird Junggrammatiker?" – Chatbasierte Quizrunden als Motivationsfaktor im Rahmen des universitären Grammatikunterrichts

1. Einleitung

Dieser Beitrag beschreibt ein Szenario für chatbasierte Quizrunden, welche im Sommersemester 2003 begleitend zu drei parallel angebotenen Seminarveranstaltungen "Grundwissen Grammatik" an den Universitäten Duisburg-Essen, Bochum und Dortmund durchgeführt werden. Da universitärer Grammatikunterricht von Studierenden häufig als trocken empfunden wird, grundlegende Grammatik-Kenntnisse insbesondere für Lehramtsstudierende aber unabdingbar sind, wird über die Koppelung der Präsenzseminare mit einer Reihe von auf Wettbewerb zwischen den Studierenden angelegten Chat-Quizrunden versucht, einerseits die Studierenden zu einer selbstständigen Vertiefung der im Rahmen der Präsenzsitzungen vermittelten Inhalte zu motivieren und andererseits den Umgang mit grammatischen Problemstellungen (z.B. der Wortartenkategorisierung, der Bestimmung von Phrasentypen, Satzkomponenten und Stellungsfeldern) einzuüben. Das hierzu entwickelte Chat-Szenario ist orientiert an TV-Quizshows zu Wissensfragen (wie z.B. der Sendung "Wer wird Millionär?") und ist eingebettet in ein seminarbegleitendes Event "Ruhrmeisterschaft Grammatik", welches zum Abschluss des Semesters in der offiziellen Vergabe des "Ruhrpokals Grammatik" an einen der drei beteiligten Hochschulstandorte gipfelt.

Ziel dieses Beitrags ist es zum einen, exemplarisch aufzuzeigen, welche konzeptionelle Vorarbeit für eine effiziente Nutzung von Chat-Angeboten zur mediengerechten Nachbildung bestimmter Diskurs-Szenarien vonnöten ist, und zum anderen, ein Beispiel dafür vorzustellen, wie die Kommunikationsform Chat (die Studierenden i.d.R. hauptsächlich als Spielart der unterhaltsamen Freizeitkommunikation geläufig ist) als Motivationsanreiz für eine aufgabenorientierte Anwendung von Lerninhalten genutzt werden kann.

2. Seminarrahmen und Verankerung der Chat-Quizrunden

Die drei parallel laufenden Seminare mit dem Veranstaltungstitel "Grundwissen Grammatik" folgen einem identischen Seminarplan und werden zu einem einheitlichen Termin jeweils von DozentInnen der entsprechenden Universitäten durchgeführt (in Essen von Hermann Cölfen, in Bochum von Sandra Waldenberger, in Dortmund von Angelika Storrer und Michael Beißwenger). Ziel der Seminare ist es, Grundwissen zu ausgewählten Teilgebieten der deutschen Grammatik zu vermitteln und anhand von Übungen zu verfestigen. Gegenstand der Seminarveranstaltungen sind die Wortarten, Phrasen und primären Komponenten sowie die Stellungsfelder des Satzes im Deutschen.

Grundlage der Seminare ist jeweils das grammatische Informationssystem *GRAMMIS* (<http://www.hypermedia.ids-mannheim.de/grammis/>), das am Institut für deutsche Sprache (Mannheim) auf der Grundlage der *Grammatik der deutschen Sprache* (Zifonun, Hoffmann et al. 1997) entwickelt wurde, sowie die darauf bezogene didaktisierte

Lernumgebung *ProGr@mm* (<http://www.hypermedia.ids-mannheim.de/programm/>), die speziell für einen Einsatz im Rahmen des Hochschulunterrichts konzipiert ist (siehe Schwinn 2003).

Neben der Vermittlung von grammatischem Grundwissen, wie es in Schule und kulturwissenschaftlichen Berufsfeldern benötigt wird, besteht ein zweites Seminarziel darin, den Studierenden Erfahrungen mit "virtuellen" Lern- und Informationsangeboten zu vermitteln. Dieses Ziel wird dadurch verfolgt, dass den Seminaren mit *GRAMMIS* und *ProGr@mm* anstatt einer gedruckten Grammatik zwei hypermedial aufbereitete Ressourcen zur deutschen Grammatik zugrunde gelegt werden.

Mit der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" werden die Seminarveranstaltungen begleitet von einem hochschulübergreifenden Event, in dessen Rahmen Studierenden-Teams der drei Standorte zu vorab festgelegten Terminen in der Bearbeitung von Aufgaben zu den in den Präsenzveranstaltungen vermittelten Inhalten gegeneinander antreten. Die Meisterschaft läuft zunächst über drei Quizrunden von je ca. 70 Minuten Dauer, in deren Rahmen die Teams der einzelnen Standorte die Möglichkeit haben, sich durch schnelle und korrekte Beantwortung von Fragen zur Grammatik für das Finale zu qualifizieren. Diese in Anlehnung an die Qualifikationsrunden im Rahmen von Fußballmeisterschaften als "Gruppenspiele" bezeichneten Quizrunden werden im Chat durchgeführt. Nach Abschluss der drei Gruppenspiele zieht von jedem Standort jeweils ein Team (nämlich dasjenige mit den meisten Qualifikationspunkten) in das Finale ein, welches in der letzten Semesterwoche als Offline-Veranstaltung an der Universität Dortmund ausgetragen wird. Zusätzlich wird in jedem der drei Gruppenspiele das punktemäßig jeweils bestplatzierte Team mit dem Titel "Junggrammatikerkollektiv der Woche" ausgezeichnet. Die "Ruhrmeisterschaft Grammatik" hat zum Ziel, die Studierenden über die regulären Seminarsitzungen hinausgehend zu einer selbstständigen vertiefenden Nachbereitung der jeweils vermittelten Inhalte anzuregen, um somit (als Team) optimale Voraussetzungen für ein erfolgreiches Abschneiden im Rahmen der Gruppenspiele mitzubringen. Folglich neigen die DozentInnen der drei Standorte auch dazu, sich ihren Studierenden gegenüber als "TrainerInnen" im Rahmen der Meisterschaft (und weniger als DozentInnen im Rahmen eines Seminars) auszuweisen, um dem sportlichen Charakter der Qualifikation für das Finale auch durch entsprechende Selbstbezeichnung Gewicht zu verleihen.

Um im Rahmen der chatbasierten Gruppenspiele für sämtliche Teams einheitliche Ausgangsbedingungen zu gewährleisten, werden die jeweils zu bearbeitenden Quizaufgaben nicht von den DozentInnen der drei Standorte, sondern von Mitarbeitern der Abteilung Grammatik des Instituts für deutsche Sprache in Mannheim (Horst Schwinn und Klaus Vorderwülbecke) erstellt. Die Aufgaben folgen einem vor Beginn der Ruhrmeisterschaft festgelegten Inventar an Aufgabentypen, die sich unter den Rahmenbedingungen von auf Wettbewerb hin angelegten Chat-Sitzungen in angemessener Form bearbeiten lassen (siehe Anhang II). Sie sind vor Beginn eines Gruppenspiels keinem der DozentInnen vor Ort bekannt. Vielmehr werden sie aus Mannheim exklusiv an das Seminar für Sprachwissenschaft der Universität Tübingen übermittelt, an welchem der für die Durchführung der Gruppenspiele genutzte Chat-Server bereitgestellt wird.¹ Um auch

1 Wir danken der Abteilung Computerlinguistik des Seminars für Sprachwissenschaft in Tübingen für die freundliche technische und personelle Unterstützung. Dem Institut für deutsche Sprache in

infrastrukturell allen Standorten gleiche Chancen einzuräumen, wurde bewusst darauf verzichtet, das verwendete Chat-Werkzeug auf einen Server an einem der drei beteiligten Hochschulstandorte aufzusetzen. Vielmehr wurde mit Tübingen ein Ort gewählt, der geographisch in etwa gleich weit von Essen, Bochum und Dortmund entfernt ist und an welchem zudem bereits Erfahrungen mit dem Einsatz chatbasierter Lehr-/Lernangebote² bestehen.

Der Ablauf der Gruppenspiele basiert auf einem Inventar an Kommunikantenrollen und folgt einer vorgegebenen Dramaturgie, die festlegt, welche Rollen in welcher Phase der Chat-Sitzung aktiv werden dürfen. Diese Dramaturgie soll im Folgenden kurz skizziert werden (vgl. ausführlich Abschnitt 3.3).

Geleitet und strukturiert werden die Gruppenspiele von einem *Moderator* (Michael Reißwenger). Dieser vergibt das "Rederecht" nach einem vorgegebenen Ablaufplan an alle übrigen Beteiligten. Nach Aufforderung durch den Moderator übermittelt der *Aufgabensteller* aus Tübingen (Lothar Lemnitzer) eine neue Aufgabe an die Whiteboards der Teilnehmerrechner. Nach Zuspieldung einer Aufgabe haben die *KandidatInnen-Teams* die Möglichkeit, diese zu lesen und – ggf. durch Nachschlagen in *ProGr@mm* – eine Lösung zu ermitteln. Nach einer festgesetzten zeitlichen Frist gibt der Moderator den Startschuss für die Abgabe von Antworten bzw. von Wortmeldungen zur Beantwortung der betreffenden Aufgabe. Konventionen für die Abgabe von Wortmeldungen sowie für die formale Gestaltung von Antworten sind durch ein Set an "Konversationsregeln" ("Chatikette") vorgegeben, welches den Studierenden zu Beginn des Semesters erläutert wurde. Nach Abgabe der Antworten bittet der Moderator die Mannheimer *Jury* (Horst Schwinn und Klaus Vorderwülbecke), die Antworten hinsichtlich ihrer Korrektheit zu bewerten. Ist eine Antwort korrekt, erhält das betreffende Team 5 Punkte auf sein Spielpunktekonto gutgeschrieben; wird eine Antwort als inkorrekt oder unvollständig bewertet, werden dem betreffenden Team 2 Punkte von seinem Spielpunktekonto abgezogen. Die zeitliche Begrenzung bei der Abgabe von Antworten bzw. Wortmeldungen soll verhindern, dass Teams bereits abgegebene Antworten anderer Teams einfach übernehmen. Die hierzu notwendige Zeitnahme sowie die Aktualisierung der Spielpunktekonten parallel zum Verlauf der Quizrunden obliegt zwei *Assistentinnen* (Pia Rauball und Karin Vehr), die den Moderator "hinter den Kulissen" unterstützen.

Nach Abarbeitung einer Aufgabe wiederholt sich die Prozedur, indem der Moderator den Aufgabensteller um Zuspieldung der nächsten Aufgabe bittet.

Zur "Halbzeit" eines Gruppenspiels wird ein Zwischenstand bekannt gegeben. Am Ende eines Gruppenspiels wird ein vorläufiges Endergebnis auf Basis der Spielpunktekonten verkündet. Im Anschluss an die Chat-Sitzung wird dieses Ergebnis noch einmal anhand des Logfiles überprüft und anschließend inklusive des Logfiles sowie der gestellten Aufgaben in Form eines "amtlichen Endergebnisses" auf der Website zur Ruhrmeisterschaft (<http://www.ruhrgramm.de/>) veröffentlicht. Dies gibt Studierenden wie "TraineeInnen" die Möglichkeit, den Quizverlauf noch einmal in Ruhe nachzuvollziehen und sich von der Korrektheit der Punktwertung zu überzeugen.

Mannheim (insbesondere Horst Schwinn, Klaus Vorderwülbecke und Roman Schneider) danken wir für die Erarbeitung und Bereitstellung von Quizaufgaben sowie für wertvolle Anregungen zur Umsetzung des Szenarios.

2 Siehe z.B. Lemnitzer & Naumann (2001) sowie Lemnitzer & Naumann (2003, in diesem Heft).

3. Das Szenario für die Chat-Quizrunden

Im Folgenden beschreiben wir das für die Quizrunden im Rahmen der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" konzipierte Chat-Szenario.³ Dieses Szenario ist stark *kooperationsorientiert*, insofern es ein Setting vorsieht, das auf kooperatives Verhalten der Teilnehmer setzt anstatt das Kommunikationsaufkommen von vorn herein durch eine Reihe technisch-administrativer Kontrollmechanismen zu beschränken. Kooperationsorientierte Chat-Szenarien laufen zwar gegenüber technisch-administrativ ausgerichteten Varianten Gefahr, bei mangelnder oder nachlassender Kooperationsbereitschaft der Teilnehmer vom strukturierten Diskurs in "konversationelles Chaos" abzugleiten, für den gewählten Kontext allerdings erschien die Entscheidung für eine kooperationsorientierte Lösung dennoch als sinnvoll, und zwar aus folgenden Gründen:

- (a) Die Chat-Veranstaltungen sind durch die Anbindung an universitäre Präsenzseminare im "real life" verankert. Das heißt: Die Beziehungen zwischen den Kommunikantengruppen im Chat werden durch realweltliche soziale Beziehungen gestützt, nämlich durch klar definierte (institutionalisierte) und mit unterschiedlichen Machtbefugnissen ausgestattete Rollenbeziehungen im sozialen Kontext "Studium/Universität" (DozentIn – StudentIn). Kooperatives Verhalten der Studierenden, wenn sie im Rahmen der Chat-Veranstaltungen in die Rolle von Quiz-KandidatInnen schlüpfen, kann daher durch vorausgehende entsprechende Instruierung durch die DozentInnen eingefordert werden (was zugleich bedeutet, dass das hier beschriebene Chat-Szenario nicht ohne Modifikationen für chatbasierte Quizrunden übernommen werden kann, bei welchen die Beziehungen zwischen den Kommunikantenrollen *nicht* durch soziale Beziehungen in "real life" stabilisiert werden).
- (b) Kooperationsorientierte Chat-Szenarien erhalten mehr von der eigentlichen Dynamik des Chat als stark administrativ-restriktiv konzipierte Szenarien (wie sie z.B. im Rahmen von Politiker-/Experten-/Prominenten-Chats – beispielsweise in den Angeboten von www.politik-digital.de oder www.sabine-christiansen.de – eingesetzt werden). Letztere nehmen der Chat-Situation bisweilen einiges von ihrer Dynamik, haben sich aber bewährt für Diskursszenarien, bei welchen die Teilnehmenden weitgehend anonym sind und ihre Beziehung untereinander nicht durch realweltliche Beziehungen stabilisiert wird.

Bei den Chat-Veranstaltungen im Rahmen der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" besteht prinzipiell die Möglichkeit zu absolut ungehindertem Kommunikationsfluss (vergleichbar den kommunikativen Rahmenbedingungen in "Plauder-Chats" wie www.chat.de, www.unicum.de/chat oder www.happychat.de), d.h.: Es gibt keine technisch-administrativen "Sperrvorrichtungen", die reglementieren, wann ein Kommunikant Beiträge produzieren oder abschicken darf, oder die festlegen, dass ggf. nur bestimmte beim Chat-Server eingehende Teilnehmerbeiträge auch tatsächlich ins Display der angeschlossenen Client-Rechner übermittelt werden. Statt dessen sieht das für die "Ruhr-

3 Ein allgemeines Modell für die Konzeption von Chat-Szenarien ist in Beißwenger (2003, in prep.) beschrieben.

meisterschaft" entworfene Chat-Szenario ein Set an Konversationsregeln in Kombination mit einer klar definierten Dramaturgie vor, worin Vorgaben darüber getroffen sind, welche Typen von Sprachhandlungsmustern zulässig sind, wie diese Sprachhandlungsmuster realisiert werden, *wer* im Rahmen der Realisierung dieser Muster *wann* zu Wort kommt (und nach welchem *Procedere*) und wie ein geregelter Ablauf der am Diskurszenario "Moderiertes Quiz mit Wissensfragen" orientierten Chat-Sitzungen gewährleistet werden kann. Die betreffenden Vorgaben basieren auf einem genau definierten Inventar an Kommunikantenrollen, die je unterschiedliche Befugnisse haben, das "Rederecht" zu erlangen und mit den anderen Kommunikanten zu interagieren.

3.1 Zur Entwicklung des Chat-Szenarios

Das Szenario für die Durchführung der Chat-Quizrunden wurde nicht "in einem Guss" auf dem Reißbrett entworfen, sondern sukzessive entwickelt. Zu Anfang stand die Idee, unterhaltsame Quizrunden zu Wissensfragen, so wie sie z.B. aus dem TV-Format "Wer wird Millionär?" geläufig sind, in einer Chat-Umgebung nachzubilden. Um dies in einer auf die allgemeinen medialen Rahmenbedingungen der Chat-Kommunikation zugeschnittenen Form zu ermöglichen, musste zunächst sicher gestellt werden, (a) ein Chat-Werkzeug zur Verfügung zu haben, welches auch bei hoher Teilnehmerzahl eine weitgehend störungsfreie Bewältigung des Beitragsaufkommens gewährleistet, (b) kommunikative Rahmenbedingungen zu schaffen, die eine weitgehend strukturierte Durchführung der Quizrunden ermöglicht.

In der ersten Phase der Entwicklung wurde daher zunächst das in Abschnitt 2 skizzierte Inventar an Kommunikantenrollen (Moderator – Aufgabensteller – Jury – KandidatInnen) entworfen. Für die einzelnen Rollen wurden in einer ersten Fassung der "Chatkette" bestimmte kommunikative Rechte festgeschrieben. Weiterhin wurden Regeln für die formale Gestaltung von KandidatInnen-Antworten formuliert, ein *Procedere* für die Abgabe von Antworten (auf Basis konventionalisierter Wortmeldungen) festgelegt und ein Ablaufplan (eine "Dramaturgie") für die chatbasierten Quizrunden verfasst. Orientiert wurde dieses Setting an den Funktionen des Chat-Werkzeugs *TULKA*, das sich im Rahmen verschiedener vom Seminar für Sprachwissenschaft (Tübingen) angebotener "virtueller Seminare" bereits bewährt hatte, dessen Tauglichkeit in Hinblick auf die auf Schnelligkeit und Wettbewerb ausgerichteten Chat-Quizrunden aber erst noch überprüft werden musste. Daher wurde im Februar 2003 mit 30 freiwilligen Testern aus Bochum, Essen und Dortmund ein erster Testlauf durchgeführt, in dessen Rahmen anstelle von grammatischen Fragestellungen Quizaufgaben zu Allgemeinwissensbeständen zu bearbeiten waren. *TULKA* erwies sich im Rahmen des Testlaufs als stabil und in technischer Hinsicht einer hohen Teilnehmerzahl gewachsen. Auch das diskursstrategische Rahmenkonzept (Kommunikantenrollen in Verbindung mit "Konversationsregeln" und einem vorab erläuterten Ablaufplan) erwies sich als weitgehend praktikabel. Allerdings musste festgestellt werden, dass die "hinter den Kulissen" zu verrichtenden Tätigkeiten ohne zusätzliche Assistenz von Moderator und Aufgabensteller nur mit Mühe bewältigt werden konnten. Daher wurde entschieden, dem Moderator für die Durchführung der Quizrunden zwei Assistentinnen zur Seite zu stellen, um ihn von sämtlichen Aufgaben, die nicht unmittelbar mit der Leitung der Chat-Sitzungen zusammenhängen, zu entlas-

ten. Wie sich in der Folge zeigen sollte, waren die beiden Assistentinnen mit den ihnen übertragenen Aufgaben vollauf ausgelastet.

In der Folge des ersten Testlaufs wurde das diskursstrategische Rahmenkonzept in einigen Punkten verfeinert. Außerdem wurde in Zusammenarbeit mit der Mannheimer Jury ein Inventar an Aufgabentypen festgelegt, mit dem Ziel, durch standardisierte Vorgaben für die Formulierung von Aufgaben und ihre Beantwortung zu gewährleisten, dass grammatische Fragestellungen im Rahmen von auf Schnelligkeit und Wettbewerb ausgerichteten Chat-Sitzungen in angemessener Form bearbeitet und kompakt beantwortet werden können. Die Fragetypen sind in Anhang II dokumentiert und wurden den Studierenden zu Beginn des Semesters erläutert.

Zu Beginn des Sommersemesters 2003 wurden die diskursstrategischen Festlegungen für die "Ruhrmeisterschaft" den Studierenden der drei Grammatik-Seminare in schriftlicher Form bekannt gegeben und im Rahmen der Präsenzveranstaltungen erläutert. Anschließend wurde zur Einübung in den Umgang mit dem Chat-Werkzeug sowie zur Erprobung des Rahmenkonzepts ein "Motivationsquiz" veranstaltet, in dessen Rahmen grammatisches Grundwissen abgefragt wurde und zugleich das – mittlerweile verfeinerte – Szenario einem weiteren Test (diesmal bereits mit den tatsächlichen KandidatInnen-Teams) unterzogen wurde. Die Erfahrungen aus diesem Motivationsquiz sowie die Rückmeldungen der teilnehmenden Studierenden führten zu einer weiteren Modifikation der applizierten "Konversationsregeln" sowie der vorgegebenen Dramaturgie. Insbesondere wurden für unterschiedliche Aufgabentypen unterschiedliche Procedere für deren Beantwortung eingeführt. Für bestimmte Aufgabentypen sollte künftig eine direkte, aber zeitlich befristete Abgabe von Antworten zulässig sein, während die Beantwortung anderer Aufgabentypen auch weiterhin die vorherige Abgabe von Wortmeldungen erfordern sollte. Weiterhin wurde mit Blick auf die z.T. leicht verzögerte Zustellung von Aufgaben an einzelne Teams die Regel eingeführt, dass nach Zuspieldung einer Aufgabe die Abgabe von Antworten bzw. Wortmeldungen nicht mehr unmittelbar möglich sein sollte, sondern erst nach entsprechendem "Startschuss" durch den Moderator. Die entsprechenden Änderungen wurden den KandidatInnen erläutert, woraufhin am 4. Juni 2003 das erste der insgesamt drei "Gruppenspiele" im Chat durchgeführt werden konnte. Ein Auszug aus dem Original-Logfile dieses Gruppenspiels ist in Anhang I wiedergegeben.

3.2 Das verwendete Chat-Werkzeug

Für das anvisierte Diskurs-Szenario – Quizrunde zu Wissensfragen – sind die meisten weit verbreiteten Chat-Werkzeuge nicht geeignet. Diese Werkzeuge unterstützen hauptsächlich informelle Chatkommunikation mit geringem dokumentarischem Wert. Chat-Werkzeuge wiederum, die für Experten- und vor allem Politiker-Fragerunden verwendet werden, sind im Hinblick auf das Rederecht- und Beitragsmanagement zu restriktiv, um ein im Wesentlichen kooperationsorientiertes Chat-Szenario zu ermöglichen (s.o., 3.2). Nach Erstellung eines Anforderungsprofils für das gegebene Szenario fiel die Wahl auf

das Chat-Werkzeug *TULKA*⁴, welches die meisten für die Realisierung des Szenarios notwendigen und wünschenswerten Funktionen bereitstellt.

Anforderung 1: Ein geeignetes Chat-Werkzeug sollte kompatibel zur Soft- und Hardwareausstattung an den beteiligten Fachbereichen und kostengünstig sein. Ersteres spricht für ein webbasiertes Chat-Werkzeug, letzteres für eine Open-Source-Lösung.

TULKA ist ein Java-Applet und läuft deshalb auf den durchaus unterschiedlichen Hard- und Softwareplattformen der drei Standorte. Eine Installation zusätzlicher Programme auf den Client-Rechnern ist nicht notwendig.

Anforderung 2: Ein geeignetes Chat-Werkzeug sollte die Kontrolle des Zugangs über die Vergabe fester Benutzernamen erlauben. Hierdurch wird die prinzipielle Anonymität im Chat aufgehoben und eine bessere Identifizierbarkeit der Teilnehmer erreicht. Daneben können zum Zugriffsschutz auch Einladungsrestriktionen oder eine Begrenzung der Teilnehmerzahl sinnvoll sein.

Die am Quiz beteiligten Gruppen sollten eindeutig über ihren gleich bleibenden Namen identifizierbar sein. Dies erleichtert auch die Aufgaben der Assistentinnen (s. unten, 3.3). Die technische Zugangskontrolle über Passwort ist allerdings nur eine Seite der Medaille. Die Identität der teilnehmenden Gruppen während aller Quizrunden muss durch die DozentInnen vor Ort überwacht werden (die Einlog-Seite des Browsers ist in Abb. 1 dargestellt).



Abb. 1: Die Einlog-Seite.

Anforderung 3: Das Chat-Werkzeug sollte mit einer auf allen Bildschirmen gleichermaßen sichtbaren Darstellungs- und Arbeitsfläche ("Whiteboard") gekoppelt sein. Auf diese Weise wird der gemeinsame Wahrnehmungsraum erweitert.

Auf dem Whiteboard (s. Abb. 2) werden die Quizfragen, die im laufenden Chatprotokoll rasch aus dem sichtbaren Bereich verschwinden würden, über einen längeren Zeit-

4 *TULKA* steht für *Tübingen-Ulm-Karlsruhe*, die drei Standorte des Projektes, in dessen Rahmen das Chat-Werkzeug entwickelt wurde. Das Werkzeug wurde für die Moderation virtueller Seminare konzipiert und wird in mehreren Lehrveranstaltungen am Seminar für Sprachwissenschaft der Universität Tübingen eingesetzt (vgl. Lemnitzer & Naumann 2001 und Lemnitzer & Naumann 2003, in diesem Heft). Die Quellen des Programms sind frei zugänglich, das Programm wird unter der "Lesser GNU Public License" verbreitet (s. <http://giotto.mathematik.uni-tuebingen.de/~mibe/tulka/>).

raum, nämlich bis zur Beantwortung der Frage, verfügbar gehalten. Das Whiteboard kann durch ein Mitglied der Gruppe "Teachers" exklusiv gesperrt werden. Ist das Whiteboard gesperrt, kann nur ein Mitglied dieser Gruppe den Inhalt des Boards verändern, löschen etc. So ist gewährleistet, dass nur der Aufgabensteller Zugriff auf die Quizaufgaben hat.

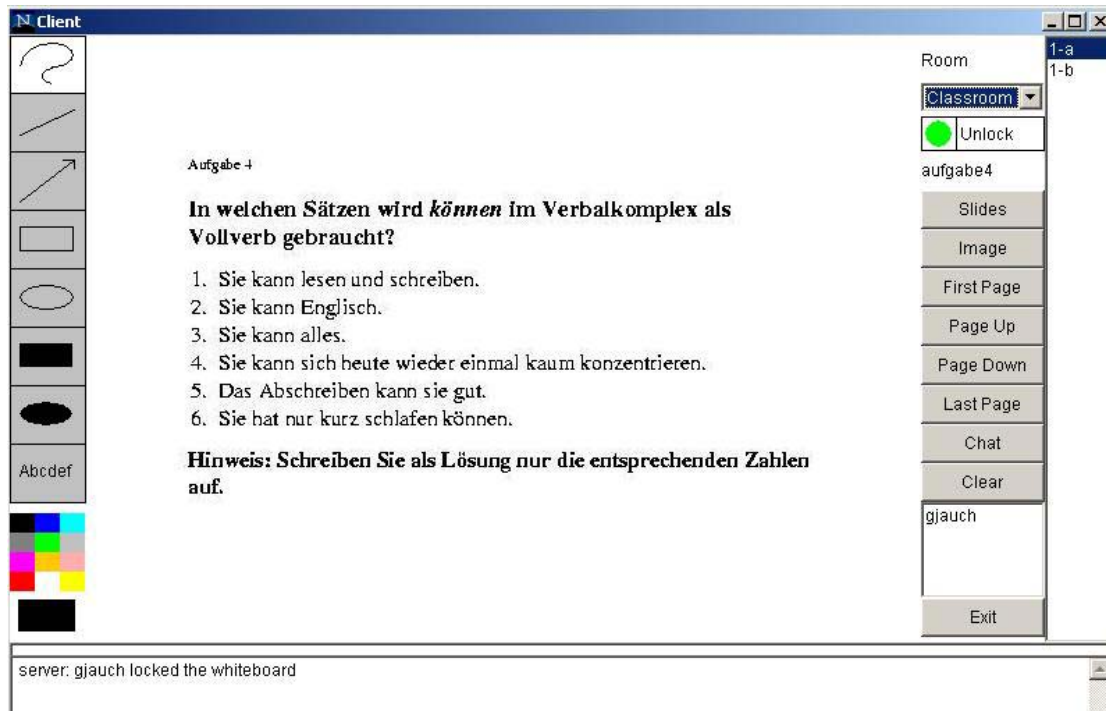


Abb. 2: Im Whiteboard werden die persistenten Informationen, in diesem Fall eine Quizfrage, angezeigt.

Anforderung 4: Beim ersten Einloggen sollte der gesamte bisherige Diskursverlauf übermittelt werden. Man muss damit rechnen, dass während einer Quizrunde technische Probleme auftreten, die ein erneutes Einloggen erforderlich machen. Auch in diesem Fall sollte das gesamte bisherige Sitzungsprotokoll einzusehen sein. Es sollte der jeweils aktuelle Textausschnitt angezeigt werden. Neue Beiträge sollten an den bereits verfügbaren Protokollteil angehängt werden. Die letzten Zeilen des Protokolls sollten zu sehen und der Rest des Protokolls sollte "on demand" (z.B. durch Scrollen) zugänglich sein.

Abb. 3 zeigt das Chatfenster. Der Ausschnitt korrespondiert mit der in Abb. 2 angezeigten Quizfrage.

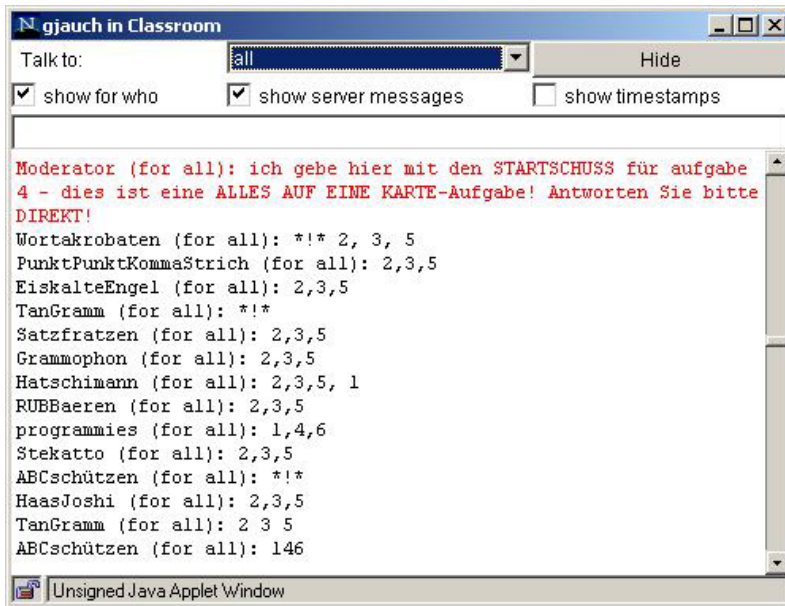


Abb. 3: Das Fenster, in dem das Chatprotokoll angezeigt wird.

Anforderung 5: Das Chat-Werkzeug sollte die "Group Awareness" unterstützen. Das System sollte anzeigen, wer sich im Moment im Chatraum befindet. Der Chat-Server sollte anzeigen, wann jemand den Chatraum "betritt" bzw. "verlässt". Diese Servermeldungen sollten aber abgeschaltet werden können, da diese Informationen nicht für alle TeilnehmerInnen gleichermaßen relevant sind.

Die Teilnehmeranzeige ist für den Moderator und seine Assistentinnen wichtig, um festzustellen, ob alle Gruppen im Chatraum anwesend und damit zur Beantwortung einer neu einzuspielenden Frage bereit sind.

Anforderung 6: Der Austausch von Chat-Beiträgen sollte auf einen Übertragungskanal zu beschränkt sein. Wenn ein weiterer Kanal geöffnet werden kann, dann sollte dessen Benutzung auf die Gruppe der DozentInnen beschränkt werden können.

Für die Koordination der "hinter den Kulissen" der Quizrunden auszuführenden Aktivitäten (s. unten, 3.3) ist ein zweiter, separater Kommunikationskanal unabdingbar. Zugriff auf diesen Kanal sollten allerdings nur diejenigen erhalten, die unmittelbar an der Organisation der Quizrunden beteiligt sind (also Moderator, Aufgabensteller, Coaches, Jury und Assistentinnen). Die Studierenden (in ihrer Rolle als KandidatInnen der Quizrunden) sollen die auf diesem Kanal stattfindende Kommunikation weder wahrnehmen noch aktiv in sie eingreifen können.

Anforderung 7: Für einzelne Teilnehmer(gruppen) sollte sich eine besondere Textauszeichnung festlegen lassen. Vor allem die Beiträge von TeilnehmerInnen, die für die Organisation der Quizrunden zentrale Rollen einnehmen (Moderator, Aufgabensteller, Jury), sollten sich von anderen Beiträgen abheben, um eine schnelle und selektive Rezeption des sich selbst kontinuierlich fortschreibenden Protokolls zu unterstützen. Die Festlegung der Textauszeichnung sollte dabei am besten in den Händen des technischen Administrators oder des Moderators liegen.

Je nach Kommunikantenrolle werden die Beiträge einzelner TeilnehmerInnen während der Quizrunden in je charakteristischer Färbung dargestellt.

3.3 Diskursstrategische Rahmung: Rollen – Regeln – Dramaturgie

3.3.1 Inventar an Kommunikantenrollen für die Quizrunden

Wie bereits erläutert, bestand ein wesentlicher Schritt beim Entwurf des Chat-Szenarios in der Definition von Kommunikantenrollen, die mit jeweils spezifischen sozialen Statuszuschreibungen, kommunikativen Rechten sowie Aufgaben ausgestattet sind. Die Funktion dieser Rollen soll im Folgenden genauer erläutert werden:

Eine für die Gewährleistung einer strukturierten Durchführung der Chat-Quizrunden zentrale Rolle ist die des *Moderators* (Nickname: "Moderator", Schriftfarbe: Rot). Der Moderator hat – im Gegensatz zu allen übrigen Beteiligten – jederzeit Senderecht⁵. Seine Aufgabe ist es, das Senderecht einzelnen anderen Kommunikanten explizit zuzuweisen und somit einen kontrollierten Ablauf des Kommunikationsgeschehens zu gewährleisten. Im Notfall kann der Moderator wiederholte Nichtbeachtung der Konversationsregeln durch einzelne Teams mit Punktabzug sanktionieren.

Der Moderator wird in der Durchführung der Quizrunden unterstützt durch einen *Aufgabensteller* (Nickname: "gjauch", Schriftfarbe: Grün). Der Aufgabensteller spielt nach Aufforderung durch den Moderator zu bestimmten Zeitpunkten Quiz-Aufgaben auf das für alle Teilnehmer einsehbare "Whiteboard" ein.

Weiterhin wird der Moderator bei der Durchführung der Quizrunden durch zwei *Assistentinnen* unterstützt, die "hinter den Kulissen" agieren und wichtige Zuarbeiten verrichten: das Führen von Wortmeldungslisten, die Aktualisierung der Spielpunktekonten für die einzelnen Teams, das Notieren von Verwarnungen für regelwidrig agierende Teams sowie die Kontrolle der Einhaltung zeitlicher Fristen für die Abgabe von Antworten.

Eine weitere für den Ablauf der Quizrunden wichtige (aber für die teilnehmenden Teams nicht direkt ersichtliche) Rolle kommt den *Coaches* zu, die durch die DozentInnen vor Ort wahrgenommen wird, indem diese dem Moderator auf einem separaten (für die Teams nicht einsehbaren) Chat-Kanal jeweils rückmelden, dass sämtliche Teams ihres jeweiligen Standorts eine jeweils vom Moderator zur Einspielung angekündigte neue Quiz-Aufgabe auch tatsächlich auf ihren Whiteboards angezeigt bekommen. Der betreffende separate Chat-Kanal ("Teacher"-Kanal) fungiert im Rahmen der Quizrunden auch als Kanal für die Klärung sonstiger organisatorischer Belange zwischen den Akteuren. Die über ihn versandten Beiträge sind nur für TeilnehmerInnen mit "Teacher"-Status sichtbar (Moderator, Aufgabensteller, Jury, Coaches, Assistentinnen), nicht aber für die KandidatInnen-Teams.

Moderator (for all): Herr Jauch - schreiten wir zu Auifgaqbe no. 3! [12:46]

swaldenberger (for teachers): BO*!* [12:47]

hcoelfen (for teachers): Essen *!* [12:47]

5 Da bei der Chat-Kommunikation – im Gegensatz zur Wahrnehmung des *Rederechts* in Face-to-face-Gesprächen – zwischen der Produktion und Versendung von Kommunikationsbeiträgen unterschieden werden muss (vgl. Beißwenger 2002: 272ff.), wird hier und im folgenden mit dem Ausdruck *Senderecht* auf die Befugnis von TeilnehmerInnen bezug genommen, eigene Beiträge an den Chat-Server zu übermitteln.

Beispiel 1: Rückmeldung der Coaches aus Bochum und Essen ("swaldenberger" und "hcoelfen"), dass sämtliche ihrer Teams eine neue Aufgabe angezeigt bekommen. Der Zusatz "for teachers" nach dem Nickname besagt, dass die betreffenden Beiträge nur für Kommunikanten mit "Teacher"-Status sichtbar sind.

Moderator (for teachers): WICHTIG: Würdet ihr (Sandra & Hermann) bitte melden, wenn all eure Teams eingeloggt sind? [12:23]

gjauch (for teachers): ein paar Gruppen sind raus und wieder rein [12:27]

gjauch (for teachers): bitte klären, dsss das keine technischen Probleme sind [12:28]

gjauch (for teachers): *E* [12:28]

swaldenberger (for teachers): bei mir alles o.k. [12:28]

hcoelfen (for teachers): an Mod: in essen alles ok [12:28]

Moderator (for all): *** in ca. 3 minuten gehts los... *** [12:29]

Beispiel 2: Nutzung des "Teacher"-Kanals zur Klärung, ob alle technischen Voraussetzungen für den Beginn einer Quizrunde erfüllt sind.

Die zentrale Rolle für die Vergabe von Spielpunkten kommt der *Jury* zu (Nickname: "kvorderwuelbecke", Schriftfarbe: Blau). Die Jury ist den Teams im Rahmen des vorbereitenden "Motivationsquiz" als Experten-Team und "Grammatik-Autorität" vorgestellt worden. Sie erarbeitet im Vorfeld die Aufgaben für die einzelnen Gruppenspiele und übernimmt während der Quizrunden die Funktion, nach Aufforderung durch den Moderator die jeweils abgegebenen Team-Antworten in Hinblick auf ihre Korrektheit zu bewerten.

Die KandidatInnen der Quizrunden werden durch 12 *KandidatInnen-Teams* repräsentiert, die unter einem jeweils gemeinsamen Nickname (z.B. *Grammophon*, *Satzfratzen*, *Wortakrobat*) bei den Chat-Sitzungen präsent sind (Schriftfarbe: Schwarz). Die Teams haben nur dann Senderecht, wenn ihnen dieses explizit vom Moderator zugewiesen wurde. Wie die Beanspruchung des Senderechts durch die Teams zu erfolgen hat bzw. wann der Moderator ein befristetes allgemeines Senderecht für die beteiligten Teams freigibt, ist in den "Konversationsregeln" festgelegt, die den Studierenden zu Beginn des Semesters in schriftlicher Form bekannt gegeben und im Rahmen einer Präsenzsitzung erläutert wurden (siehe nachfolgend). Die KandidatInnen-Teams können durch die korrekte Beantwortung gestellter Quiz-Aufgaben Spielpunkte sammeln (aber auch – bei inkorrektur Antwort – Spielpunkte verlieren) und sind darüber informiert, dass wiederholter Verstoß gegen die Konversationsregeln vom Moderator ggf. mit Spielpunkteabzug geahndet werden kann.

3.3.2 Vorgaben für den Ablauf der Quizrunden: Konversationsregeln ("Chatkette") und Dramaturgie

Hinweise zum Ablauf der Chat-Quizrunden sowie zu den darin zu beachtenden Konversationsregeln wurden den Studierenden vor Beginn der "Ruhmeisterschaft" in Form eines Handouts ausgegeben, welches im Folgenden in gekürzter Form wiedergegeben ist:

Da das Eintreffen der Aufgaben auf den Whiteboards der einzelnen Team-Rechner ggf. um wenige Sekunden variieren kann, dürfen die Antworten zu den Aufgaben nicht nach eigenem Gutdünken abgeschickt werden, sondern erst, wenn der Moderator die Beant-

wortung einer gestellten Aufgabe freigegeben hat. Zeitliche Verzögerungen in der Übermittlung der Aufgaben hängen von der Auslastung der Netz-Infrastruktur ab und können daher von der Quizleitung in technischer Hinsicht nicht beeinflusst werden. Um aber zu gewährleisten, dass sämtliche Teams – selbst bei z.T. zeitverzögertem Erhalt der Aufgaben – die Chance haben, die Aufgabe zu *lesen*, bevor es ans Beantworten geht, ist eine Beantwortung von Aufgaben erst nach erfolgtem offiziellem "Startschuss" durch den Moderator zulässig. Der "Startschuss" erfolgt ca. 20 Sekunden nachdem sichergestellt werden konnte, dass sich die Teams aller drei Standorte im Besitz der Aufgabenstellung befinden. Mit seinem "Startschuss" gibt der Moderator eine von zwei möglichen Methoden zur Beantwortung der betreffenden Aufgabe vor:

- *Methode 1: Die Alles-auf-eine-Karte-Aufgabe*, erkennbar an folgender Formulierung:

Moderator : [peng] STARTSCHUSS! --- Setzen Sie ALLES AUF EINE KARTE und antworten Sie JETZT! (innerhalb von 10 Sekunden und ohne vorherige Wortmeldung)

Nach diesem "Startschuss" durch den Moderator dürfen alle Teams unmittelbar ihre Antworten abschicken. Sämtliche Antworten, die im Zeitraum von 10 Sekunden eingehen, werden anschließend von der Jury hinsichtlich ihrer Korrektheit bewertet. Ist eine Antwort korrekt, erhält das betreffende Team 5 Punkte auf seinen aktuellen Spielpunktstand addiert. Ist eine Antwort inkorrekt, erhält das betreffende Team 2 Punkte von seinem aktuellen Spielpunktstand abgezogen.

Zu beachten: Antworten, die nach der 10-Sekunden-Frist eingehen, werden nicht mehr gewertet, um zu verhindern, dass Teams die bereits angezeigte Antwort eines anderen Teams einfach abschreiben.

- *Methode 2: Die Ich-weiß-es-Aufgabe*, erkennbar an folgender Formulierung:

Moderator : [peng] STARTSCHUSS! --- Wenn Sie der Ansicht sind, dass Sie die korrekte Antwort wissen, dann geben Sie jetzt Ihre WORTMELDUNG (*!*) ab!

Nach diesem "Startschuss" durch den Moderator geben diejenigen Teams, die der Meinung sind, die korrekte Lösung zu wissen, zunächst eine Wortmeldung (*!*) ab. In der Reihenfolge ihrer Wortmeldungen werden bis zu fünf Teams dann vom Moderator zur Abgabe ihrer Antwort aufgerufen. Jede abgegebene Antwort wird von der Jury hinsichtlich ihrer Korrektheit bewertet. Ist eine Antwort korrekt, so erhält das betreffende Team 5 Punkte auf seinen aktuellen Spielpunktstand addiert. Ist eine Antwort inkorrekt, erhält das betreffende Team 2 Punkte von seinem aktuellen Spielpunktstand abgezogen und das nächste wortgemeldete Team erhält die Möglichkeit, die Aufgabe zu beantworten.

Ist ein Team zur Abgabe seiner Antwort aufgerufen, wird erwartet, dass die Antwort relativ schnell abgegeben wird. Um zu verhindern, dass Wortmeldungen "prophylaktisch" abgegeben werden (d.h. bevor das betreffende Team die Antwort tatsächlich ermittelt hat), ist die Zeit für die Abgabe einer Antwort begrenzt: Nach Aufruf eines Teams durch den Moderator tickt die Uhr. Das betreffende Team hat dann 20 Sekunden Zeit, seine Antwort zu übermitteln. Im Falle längerer Antworten darf die Antwort auf mehrere Chat-Beiträge verteilt werden. Damit für Moderator und Jury ersichtlich ist, (a) dass es sich um eine auf zwei oder mehrere Beiträge verteilte

Antwort handelt, und (b) mit welchem der Beiträge die Antwort als abgeschlossen betrachtet werden kann, ist solches "Splitting" durch konventionalisierte Markierungen kenntlich zu machen:

Beispiel für die Verteilung einer Antwort auf mehrere Beiträge:

Beitrag 1: Mit Interesse und Verdruss...

Beitrag 2: bemerkten die Leute, ...

Beitrag 3: dass eine reiche Frau im Tal...

Beitrag 4: ein Grundstück gekauft hatte. *E*

Erläuterung: Am Ende eines Beitrags, der lediglich einen Teil der Antwort wiedergibt, sind drei Pünktchen ("...") zu setzen, um anzuzeigen, dass die Antwort mit einem Folgebeitrag fortgesetzt wird. Am Ende des letzten Beitrags ist eine Endemarkierung ("*E*") zu setzen, um anzuzeigen, dass die Antwort somit komplett ist.

Bei Fragen, die in "einem Zug", d.h. mit einem einzigen kurzen Chat-Beitrag, beantwortet werden können, ist davon auszugehen, dass der Moderator für deren Beantwortung die Methode 1 ("Alles auf eine Karte") wählen wird. Bei Fragen, bei denen ggf. eine ausführlichere Antwort notwendig ist (z.B. die Reproduktion eines Beispielsatzes inklusive Strukturklammern) ist mit Methode 2 ("Ich weiß es") zu rechnen. Bei Methode 1-Aufgaben haben mehrere Teams die Möglichkeit zu punkten. Bei Methode 2-Aufgaben kann jeweils nur ein Team (nämlich das erste mit der korrekten Antwort) die entsprechende Punktzahl erringen.

Die Beantwortung einer Aufgabe ist nur *komplett* möglich. Antworten auf Teile einer Aufgabe sind nicht zulässig.

Beispiel: Sind in einer Aufgabe 5 Wörter hinsichtlich ihrer Wortartenzugehörigkeit zu bestimmen, so werden nur solche Antworten akzeptiert, die alle fünf Wortartenzuordnungen beinhalten (und nicht nur eine, zwei oder vier).

Die Teams sind dazu angehalten, beim Eintippen ihrer Antworten Tippfehler zu vermeiden. Es liegt im Ermessen der Jury, eventuelle Tippfehler zu tolerieren. Sind Tippfehler nicht eindeutig als solche erkenntlich oder verfälschen sie die Korrektheit der Antwort, ist damit zu rechnen, dass die Antwort als inkorrekt gewertet wird.

Das Urteil der Jury lautet entweder "korrekt" oder "inkorrekt". Eine Antwort wird nur dann als "korrekt" gewertet, wenn sie 100%-ig richtig ist. Das heißt: Antworten, die zwar teilweise (aber nicht vollständig) richtig sind, werden als "inkorrekt" gewertet, ein Erzielen von Teilpunktzahlen ist nicht möglich. Einwände gegen Entscheidungen der Jury sind *während* der Gruppenspiele *nicht zulässig*.

Nach Abarbeitung einer Aufgabe bittet der Moderator den Aufgabensteller, die nächste Aufgabe in das Whiteboard einzuspielen. Dies wiederholt sich so lange, bis die Quizrunde durch den Moderator beendet wird.

Nach Ende der Quizrunde verkündet der Moderator oder eine seiner Assistentinnen ein "vorläufiges Endergebnis" auf der Grundlage der während der Quizrunde protokollierten Spielpunktstände. Das daraus als Sieger hervorgehende Team darf bis zum nächsten Gruppenspiel den Titel "Junggrammatikerkollektiv der Woche" führen. Besteht zwischen zwei Teams Punktegleichstand, so wird der Titel gesplittet. Ein "amtliches Endergebnis" wird binnen dreier Tage nach Ende des Gruppenspiels auf der *RuhrGr@mm*-Website veröffentlicht. Weicht das amtliche Endergebnis (das vom Moderator im Anschluss an das Spiel auf der Grundlage des Logfiles ermittelt wird) von dem am Ende

des Spiels verkündeten vorläufigen Ergebnis ab, so wird dies durch einen entsprechenden Vermerk auf der Website begründet.

Möchte ein Team Einwände gegen das vom Aufgabensteller verkündete "vorläufige Endergebnis" bzw. gegen eine Juryentscheid geltend machen, so hat es die Möglichkeit, diese nach Ende des Gruppenspiels per E-Mail in begründeter Form vorzubringen. Maßgeblich für die Vorbringung etwaiger Einwände gegen das Endergebnis ist das jeweilige Chat-Logfile, welches auf der Website eingesehen werden kann. Maßgeblich für die Vorbringung von Einwänden gegen Juryentscheidungen sind entsprechende Kapitel in *ProGr@mm*, auf die in der E-Mail explizit Bezug genommen werden sollte. Sollte der Fall eintreten, dass die Quizleitung bzw. die Jury eine ihrer Punktberechnungen oder Entscheidungen nachträglich revidiert, so wird dies inklusive der sich daraus ergebenden Konsequenzen für das Spielergebnis auf der Website bekannt gegeben. Auf keinen Fall werden Einwände gegen Entscheidungen des Moderators oder der Jury während eines Gruppenspiels oder unmittelbar dessen Ende im Chat entschieden.

4. Fazit und Ausblick

Für die beteiligten Akteure war das Entwickeln und sukzessive Austesten eines Chat-Szenarios zunächst einmal mit einem nicht zu unterschätzenden Aufwand verbunden: Das Szenario sollte möglichst gut auf die kommunikativen Rahmenbedingungen des Chat zugeschnitten sein; im konkreten Fall der chatbasierten Inszenierung einer Quizrunde betraten wir experimentelles Neuland. Weiterhin musste ein Chat-Werkzeug ausgewählt und installiert werden, dessen Funktionen den pragmatischen Anforderungen des anvisierten Diskursszenarios zuträglich sind. Ein Inventar an kommunikativen Rollen, eine Dramaturgie sowie ein Set an Konversationsregeln für die Durchführung der Quizrunden musste schriftlich niedergelegt werden, um die Beteiligten entsprechend instruieren zu können. Die beteiligten DozentInnen mussten ihre Studierenden – zusätzlich zu den eigentlich zu vermittelnden grammatischen Inhalten – in den Umgang mit der Chat-Umgebung einweisen und ihnen den Ablauf und die Regeln für die Durchführung der Chat-Sitzungen erläutern. Weiterhin mussten chat-taugliche Aufgabentypen für die Quizrunden ausgearbeitet und eine Kalkulation der "hinter den Kulissen" zu verrichtenden unterstützenden Tätigkeiten angestellt werden. Gerade weil wir mit einer derartigen Chat-Anwendung Neuland betreten haben, war es wichtig, das Szenario im Rahmen von Testläufen auf seine Praxistauglichkeit hin zu überprüfen. Dabei ließen sich Probleme aufdecken und im Vorfeld der eigentlichen Quizrunden beheben, die bei seiner Konzeption "am Reißbrett" nicht bedacht worden waren. Die von den Testläufen motivierten Modifikationen des Konzepts haben die Durchführbarkeit des Szenarios sukzessive optimiert. Dabei waren auch die Rückmeldungen der Studierenden sehr wichtig, die – nach unseren ersten Erfahrungen – den Wettbewerbscharakter des Quiz-Szenarios sehr ernst nehmen und recht kritisch auf unklare Abläufe reagierten.

All diese Schritte erfordern viel Engagement und eine hohe Kooperationsbereitschaft auf Seiten der in die Organisation der Quizrunden involvierten Personen. Der zu betreibende Aufwand rechtfertigt sich aber dadurch, dass das betreffende Szenario, wenn es schließlich nachweislich den Status eines praktikablen Konzepts erreicht hat, jederzeit ohne nennenswerten weiteren Aufwand für eine regelmäßige oder wiederholte Durchführung von chatbasierten Events desselben Typs verwendet werden kann. Des Weiteren

ren kann es – ggf. mit geringfügigen Modifikationen – auch von anderen Anwendern zur Durchführung ähnlicher Events übernommen werden. Insofern ergibt sich der zu betreibende Aufwand beim Entwurf eines Chat-Szenarios nur einmal, nämlich dann, wenn für ein bestimmtes Diskursszenario erstmalig ein Rahmenkonzept für dessen chatbasierte Realisierung konzipiert wird. Andere identische oder ähnliche Chat-Anwendungen können auf das so erarbeitete Konzept aufbauen und dessen qua praktischer Anwendung bewährte Festlegungen ganz oder teilweise übernehmen.

Es soll allerdings nicht verschwiegen werden, dass die Durchführung der Quizrunden gerade für die zentralen Kommunikantenrollen (insbesondere Moderator und Jury) mit nicht unerheblichem Stress verbunden ist. Der Moderator muss schnell agieren und reagieren, bisweilen Entscheidungen in kritischen Situationen binnen weniger Sekunden treffen und sich zugleich "hinter den Kulissen" mit seinen ihm zuarbeitenden AssistentInnen koordinieren. Die Jury muss binnen weniger Sekunden Entscheidungen über die Korrektheit abgegebener Antworten treffen. Eine gewisse Vertrautheit mit der Nutzung des Mediums Chat (wie z.B. selektives Rezipieren eingehender Kommunikationsbeiträge, flinkes Tippen, schneller Wechsel zwischen Rezeption und Produktion) sind daher für die personelle Besetzung dieser beiden Rollen von Vorteil. Ähnliches gilt für die teilnehmenden Studierenden: Da diese im Rahmen der Quizrunden unter Wettbewerbsbedingungen sowohl grammatisches Wissen zur Anwendung bringen als auch die Konversationsregeln beachten sowie an den dafür vorgesehenen Punkten im Verlauf schnell eigene Beiträge verfassen und abschicken müssen, empfiehlt es sich, auf KandidatInnen-Teams anstatt auf EinzelkandidatInnen zu setzen. Bei der Zusammenstellung der Teams sollte darauf geachtet werden, dass in jedem Team mindestens ein geübter Chatter dabei ist. Ist die Mehrzahl der Studierenden mit der Kommunikationsform Chat nicht oder nur wenig vertraut, kann es hilfreich sein, mit den Studierenden vor Durchführung von Quizrunden zu Wissensfragen eine propädeutische "Schnupper-Chat-Sitzung" durchzuführen, in welcher (beispielsweise mit der Aufgabenstellung, Partnerinterviews durchzuführen) das Chatten als dialogische und dynamische Kommunikationsform eingeübt werden kann.

Es hat sich unserer Erfahrung nach als ratsam erwiesen, den Teilnehmenden vorab zu vermitteln, dass während der Durchführung einer Quizrunde Einwände gegen Jury- oder Moderatorenentscheide nicht zulässig sind. Statt dessen können Einwände gegen strittige Entscheide in der Anschlusskommunikation (beispielsweise per E-Mail) vorgebracht werden. Zur Begründung von Einwänden kann mit der durch dessen mediale Schriftlichkeit gegebenen Speicher- und Reproduzierbarkeit eine der Mehrwert-Eigenschaften des Chat ausgenutzt werden: Die Teams können sich auf Passagen des Logfiles beziehen, um z.B. nachzuweisen, dass eine ihrer Antworten bei der Vergabe von Spielpunkten übersehen wurde.

Für die chatbasierte Durchführung von Quizrunden hat sich das in 3.2 beschriebene Chat-Werkzeug als gut geeignet erwiesen. Insgesamt sollte ein Chat-Werkzeug nach unseren Erfahrungen zumindest über die folgenden Funktionen verfügen: Es sollte die Möglichkeit bieten, einen separaten, für die Studierenden-Teams unsichtbaren Kommunikationskanal für den Austausch der unmittelbar in die Organisation der Quizrunden involvierten Akteure (Moderator, Jury, Coaches) zu nutzen. Weiterhin sollte es optimalerweise die Festlegung charakteristischer Farben für die Beiträge von Vertretern ein-

zelter Kommunikantenrollen erlauben (eine Funktion, die die selektive Rezeption von Teilnehmerbeiträgen beim Chatten unterstützt). Die Nutzung eines separaten Whiteboards für die Darstellung von Quizaufgaben ist von großem Vorteil, da hierdurch gewährleistet werden kann, dass eine Aufgabe beim Fortschreiten des Kommunikationsflusses nicht aus der Anzeige verschwindet, während sie noch aktuell ist. Wenn man sich ein ideales Werkzeug für die Durchführung derartiger Szenarien vorstellt, würde ein solches sicherlich noch über Programmfunktionen verfügen, welche die Punktevergabe an die TeilnehmerInnen unterstützen bzw. per Mausklick eine Aktualisierung des Spielstandes erlauben (oder mit einem chat-externen Zusatz-Werkzeug kombinierbar sein, welches für diese Zwecke herangezogen werden kann).

5. Literatur

- Beißwenger, Michael (2002): Getippte "Gespräche" und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozeduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten. In: Ingo W. Schröder & Stéphane Voell (Hrsg.): *Moderne Oralität*. Marburg (Reihe Curupira 13), 265-299.
- Beißwenger, Michael (2003, in prep.): Chat-Szenarien: Rahmenkonzepte für die Organisation kommunikativer Episoden in Chat-Umgebungen. In: Michael Beißwenger & Angelika Storrer (Hrsg.): *Chat-Kommunikation in Beruf, Bildung und Medien: Konzepte – Werkzeuge – Anwendungsfelder*. Stuttgart.
- Lemnitzer, Lothar & Naumann, Karin (2001): "Auf Wiederlesen !" – das schriftlich verfasste Unterrichtsgespräch in der computervermittelten Kommunikation. Bericht von einem virtuellen Seminar. In: Michael Beißwenger (Hrsg.): *Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart, 469-491.
- Lemnitzer, Lothar & Naumann, Karin (2003, in diesem Heft): Lernen von der Bettkante aus – Der virtuelle Kurs *Applied Computational Linguistics*.
- Schwinn, Horst (2003): ProGr@mm – die Propädeutische Grammatik des IDS. In: *Sprachreport* 1, 18-22.
- Zifonun, Gisela, Ludger Hoffmann, Bruno Strecker et al. (1997): *Grammatik der deutschen Sprache*. 3 Bde. Berlin. New York (Schriften des Instituts für deutsche Sprache 7.1-7.3).

Anhang I: Die erste offizielle Spielbegegnung im Rahmen der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" (Auszug aus dem Logfile)

Der nachfolgende Logfile-Auszug zeigt am Beispiel der Abarbeitung dreier Quiz-Aufgaben, wie sich das beschriebene Chat-Szenario in der Praxis darstellt. Der "Teacher"-Kanal ist in dem wiedergegebenen Auszug ausgeblendet. Tippfehler (die sich durch die Schnelligkeit des produktiven Agierens und Reagierens beim Chatten nicht vermeiden lassen) wurden nicht korrigiert. Das Logfile wurde im Rahmen des ersten offiziellen "Gruppenspiels" der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" aufgezeichnet und ist in ungekürzter Form unter <http://www.ruhrgramm.de/> einsehbar.

[...]

Moderator : Nun jedoch genug der langen Vorrede. Ich begrüße ganz herzlich unsere Jury, die uns von Mannheim zugeschaltet ist, ... [12:36]

Moderator : ... weiterhin begrüße ich das Team, welches aus unserem ersten Quiz als Wochensieger hervorgegangen ist und welches heute seinen Titel..... [12:36]

Moderator : ... verteidigen wird: die Eiskalten Engel... [12:37]

Moderator : und ich begrüße den Kollegen Jauch, der uns auch diesmal wieder aus seiner Wahlheimat Tübingen mit Aufgaben versorgen wird. [12:37]

Moderator : Die Aufgaben wurden aus Mannheim direkt nach Tübingen übermittelt und sind keinem(r) der DozentInnen bis dato bekannt. [12:37]

gjauch : bin extra dafür früher in die Sommerpause gegangen [12:37]

Moderator : Nochmal zur Info für die Teams: Wenn die Aufgabe auf Ihrem Whiteboard erscheint, LESEN Sie diese erst einmal durch... [12:37]

Moderator : und warten Sie auf mein STARTSIGNAL, bevor Sie Ihre Antworten bzw. Wortmeldungen abschicken. [12:38]

Moderator : ***** TROMMELWIRBEL ***** [12:38]

Moderator : Herr Kollege Jauch, wären Sie nun so freundlich, unsere Whiteboards mit der ersten Aufgabe zu beglücken? [12:38]

AUFGABE 1:

In welchem Satzklammerteil kann immer nur eine einzige Verbform stehen?

Moderator : [peng] STARTSCHUSS! --- Setzen Sie ALLES AUF EINE KARTE und antworten Sie JETZT! (innerhalb von 10 Sekunden und ohne vorherige Wortmeldung) [12:40]

programmies : im linken klammerteil [12:40]

Hatschimann : Im linken Satzklammerteil [12:40]

EiskalteEngel : !*! linken [12:40]

Stekatto : linke satzklammer [12:40]

ABCschützen : linke Satzklammer [12:40]

HaasJoshi : linke [12:40]

TanGramm : Im Mittelfeld [12:40]

Satzfrazten : im linken sAtzklammerteil [12:40]

Moderator : STOP! [12:40]

PunktPunktKommaStrich : !*! [12:40]

Wortakrobaten : !*!IN der linken Santzklammer [12:40]

Moderator : alle bi zu meinem "STOIP" abgegebenen antworten werden gewertet. [12:41]

Moderator : dürfte ich die jury bitten, uns die korrekte antwort zu verraten?# [12:41]

kvorderwuelbecke : Das war ja nicht besonders schwer und deshalb bei (fast) allen richtig ... [12:41]

Moderator : wie lautet die korrekte antwort, jury? [12:41]

kvorderwuelbecke : Antwort: Im linken (Satzklammerteil [12:41]

Moderator : herzlichen dank, liebe jury :-) [12:42]

Moderator : sämtliche teams, die vor meinem "STOP"-signal die korrekte antwort abgegeben haben, erhalten 5 punkte. [12:42]

[...]

Moderator : kollege jauch, ich würde vorschlagen, wir fliege unmittelbar weiter zu aufgabe no. 5! [12:59]

AUFGABE 6:

In welchen Sätzen wird das Hilfsverb *ist* im Verbalkomplex zur Bildung von Präsensperfekt („Perfekt“) verwendet?

- (1) Er ist berufen.
- (2) Er ist bewegt.
- (3) Er ist gelaufen.
- (4) Er ist geschunden.
- (5) Er ist getauft.
- (6) Er ist geschwommen.
- (7) Er ist gekauft.

Hinweis: Schreiben Sie als Lösung nur die entsprechenden Zahlen auf.

Moderator : [peng] STARTSCHUSS! --- Setzen Sie ALLES AUF EINE KARTE und antworten Sie JETZT! (innerhalb von 10 Sekunden und ohne vorherige Wortmeldung) [13:03]

Satzfratzen : 3,6 [13:03]

Grammophon : 3,6 [13:03]

Hatschimann : 3, 6, [13:03]

Stekatto : 3,6 [13:03]

PunktPunktKommaStrich : 6 3 [13:03]

TanGramm : 1 2 4 7 [13:03]

HaasJoshi : 3,5,6 [13:03]

RUBBaeren : !* 1,2 [13:03]

Wortakrobaten : !* 3,6, [13:03]

ABCschützen : !* 36 [13:03]

EiskalteEngel : 3,6 [13:03]

programmies : 3.6 [13:03]

Moderator : STOP [13:03]

Moderator : wir harren gespannt auf der jury allmächtigen ratschluss darüber, wie die korrekte antwort zu lauten hat. [13:03]

kvorderwuelbecke : Richtige Antwort: (3) und (6) [13:03]

Moderator : alle, die die richtige antwort getippt haben, erhalten 5 punkte gutgeschrieben. [13:04]

[...]

Moderator : nun wirds mysteriös - die aufgabe 13 schlüpft aus des Kollegen Jauch Aufgabensack! [13:30]

AUFGABE 13:

Wodurch werden die drei Stellungsfelder definiert?

Moderator : [peng] STARTSCHUSS! --- Wenn Sie der Ansicht sind, dass Sie die korrekte Antwort wissen, dann geben Sie jetzt Ihre WORTMELDUNG (!*) ab! [13:31]

Stekatto : !* [13:31]

EiskalteEngel : !* [13:31]

Grammophon : !* [13:31]

programmies : !* [13:31]

Wortakrobaten : !* [13:31]

ABCschützen : !* [13:31]

PunktPunktKommaStrich : !* [13:31]

Hatschimann : !* [13:31]

TanGramm : !* [13:31]

Satzfratzen : !* [13:31]

Moderator : Stekatto - ich bitte um Antwort! [13:31]

Stekatto : durch die linke und rechte satzklammer... [13:31]

Stekatto : also die relation zu ihnen [13:31]

Moderator : was meint die jury dazu? [13:32]

kvorderwuelbecke : So ist das okay, besser linke und rechte Satzklammerteil [13:32]

Moderator : also korrekt? [13:32]

kvorderwuelbecke : ja [13:32]

Moderator : dann bitte ich den lieben günter, uns mit der nächsten aufgabe zu füttern! *hunger* [13:33]

[...]

Anhang II: Inventar an Aufgabentypen für die Gruppenspiele der "Ruhrmeisterschaft Grammatik" (und Musteraufgaben)

Aufgabentyp 1: Sätze mit Struktur-Klammern versehen.

Subtyp 1a: Strukturen ohne Kategorien.

Musteraufgabe:

Zerlegen Sie den folgenden Satz in seine primären Komponenten.

"Plötzlich wurde Hans der Unterschied zwischen Komplement und Supplement klar."

Musterlösung:

(Plötzlich) (wurde) (Hans) (der Unterschied zwischen Komplement und Supplement) (klar).

Subtyp 1b: Strukturen mit Kategorien.

Musteraufgabe:

Bestimmen und kategorisieren Sie in folgendem Satz die Stellungsfelder:

"Nicht einmal Hans konnte die Satzklammer auf Anhieb erkennen."

Musterlösung:

(Nicht einmal Hans)VF (konnte)ISK (die Satzklammer auf Anhieb)MF (erkennen)rSK.

Musteraufgabe:

Kategorisieren Sie in folgendem Satz die Bestandteile des Verbalkomplexes:

"Lisa sollte eigentlich auch eingeladen werden."

Musterlösung:

Lisa (sollte)modalverb eigentlich auch (eingeladen)vollverb (werden)hilfsverb.

Aufgabentyp 2: Auswahlfrage (mit Zahlenfolge).

Musteraufgabe:

Geben Sie an, welche der folgenden Modalverben zu den sog. "Halbmodalen" gehören:

bleiben (1), drohen (2), dürfen (3), gehören (4), haben (5), können (6), pflegen (7), scheinen (8), stehen (9), wollen (10).

Musterlösung:

(2), (7), (8)

Musteraufgabe:

Welche der in den Sätzen unterstrichenen Wörter gehören zur Wortart „Adverb“?

"Dafür(1) hast du dich aber(2) schnell(3) entschieden!"

"Das Wetter war oft(4) regnerisch(5), trotzdem(6) fanden wir den Urlaub dort(7) toll(8)."

Musterlösung:

(1), (4), (7)

Aufgabentyp 3: Kategorienwahl mit Begründung.

Musteraufgabe:

Ist *doch* in folgendem Satz ein Konjunktiv (1) oder eine Abtönungspartikel (2)?
Nennen Sie das für Ihre Entscheidung maßgebliche Kriterium.

"Das ist doch nie und nimmer eine Partikel!"

Musterlösung:

(2); Grund: in den Satz integriert.

Aufgabentyp 4: Verwendungsbeispiele generieren.

Musteraufgabe:

Bilden Sie einen Satz, in dem *drohen* als Halbmodal auftritt.

Musterlösung:

Die Seifenblase droht zu platzen.

Aufgabentyp 5: Nummerierten Ausdruckseinheiten Kategorien zuweisen.

Musteraufgabe:

Nennen Sie in folgenden Sätzen für die unterstrichenen Einheiten den jeweiligen Phrasentyp:

"Peter(1) hat gestern auf dem Markplatz(2) geparkt."

"Ich bin schwer beeindruckt(3), dass du mehr Antworten kennst als Peter(4)."

Musterlösung:

(1) NP, (2) PP, (3) ADJP, (4) AJKP

Aufgabentyp 6: Falsche Zuordnung(en) identifizieren und korrigieren.

Musteraufgabe:

Welche der folgenden Zuordnungen ist falsch?

"Den Kindern(1) gefiel die Party(2) ausgesprochen gut."

(1) = Akkusativobjekt

(2) = Subjekt

Musterlösung:

(1)