

Rechtschreibfehler in App

Für meine App benötige ich eine Methodologie und ein fundiertes Konzept zur Kategorisierung und Analyse von Rechtschreibfehlern. Der Lehrer wird die falsche und korrekte Schreibweise von Wörter und Phrasen oder Sätzen seiner Schüler eingeben können. Damit entwickelt das System eine strukturierte Kategorisierung und soll Förderhinweise inkl. spielerischer Lernformen für die Lehrpersonen und Schüler anbieten. Denke möglichst umfassend an die Deutsche Sprache und ihre Schwierigkeiten und Hürden für fremdsprachige Lernende im Spracherwerb. Auf Grund der eingegebenen richtigen und falschen Schreibweisen sollen Kategorisierungen und didaktische Möglichkeiten der Förderung entwickelt werden.

Ihre Anforderung zielt auf die Entwicklung eines **fundierte didaktischen Konzepts und einer Methodologie** zur Analyse und Förderung von Rechtschreibfehlern in der deutschen Sprache, unter besonderer Berücksichtigung der Herausforderungen für fremdsprachige Lernende (Deutsch als Zweitsprache, DaZ).

Die Quellen legen nahe, dass eine effektive Methodologie zur Fehleranalyse nicht nur die Abweichung von der Norm feststellt, sondern primär die **zugrunde liegende Lernstrategie** des Schülers identifiziert. Fehler werden dabei als notwendige Durchgangsstadien im Spracherwerb betrachtet, deren Eigenlogik durch Entwicklungsmodelle erklärt werden kann. Im Folgenden wird ein Konzept zur Kategorisierung und didaktischen Förderung dargestellt, das sich an den Strategien des Schriftspracherwerbs orientiert.

1. Methodologie zur Kategorisierung und Analyse von Rechtschreibfehlern

Die Analyse sollte sich am **Stufenmodell der Rechtschreibentwicklung** orientieren, da Fehler als Indiz des momentanen orthografischen Wissens dienen. Ein bewährtes Instrument zur systematischen Erfassung dieser Strategien ist die **Hamburger Schreibprobe (HSP)**, die eine Strategie-basierte Analyse ermöglicht.

Das System kann die eingegebenen falschen und korrekten Schreibweisen anhand von „**Lupenstellen**“ analysieren und einer der folgenden vier Strategien bzw. Prinzipien zuordnen:

1.1 Alphabetische Strategie (Lautprinzip)

Diese Strategie ist die Basis für das Rechtschreiblernen und beinhaltet die Einsicht in das alphabetische Prinzip: die Zuordnung von Lauten (Phonemen) zu Buchstaben(gruppen) (Graphemen).

Fehlerkategorie	Beschreibung und Beispiel	Relevanz DaZ/DaF
Graphem-Phonem-Korrespondenzen	Fehlen von Vokalen (<i>FRT</i> statt <Fahrrad>) (Skelettschreibweise), oder unvollständige Zuordnung von Lauten.	Häufig bei DaZ-Lernenden, die den Lautstrom nicht ausreichend gliedern können.
Konsonantenhäufungen	Auslassen oder Reduktion von Graphemen in Konsonantenverbindungen (<i>Bot</i> statt <Brot>).	Die Mehrfachkonsonanzen der deutschen Sprache sind für DaZ-Lernende oft eine Hürde.
Stimmhaft/Stimmlos	Verwechslung von stimmhaften und stimmlosen Plosivlauten (z. B. <i>Tante</i> statt <Kante>, <i>Paum</i> statt <Baum>).	Kann durch Dialekt oder unsaubere Artikulation in der Erstsprache bedingt sein.

Regionale/Aussprache-Varianten	Die Schreibung orientiert sich zu stark an der regionalen Umgangssprache oder Dialekt, wo Laute anders realisiert werden (z. B. <i>Wurscht</i> statt <Wurst>).	Problematisch, da die Schriftsprache dem Standarddeutschen folgt.
---------------------------------------	--	---

1.2 Orthografische Strategie (Regelhaftigkeit und Konvention)

Diese Strategie beinhaltet das Erkennen orthografischer Muster und Konventionen, die über die reine Lautzuordnung hinausgehen.

Fehlerkategorie	Beschreibung und Beispiel	Relevanz DaZ/DaF
Dehnung	Fehlerhafte oder fehlende Markierung langer Vokale (z. B. <i>Stul</i> statt <Stuhl>; übermäßige Verwendung von Dehnungs- <h>).	Dehnung ist ein häufiges Problem; die statistische Häufigkeit (meist unmarkiert) wird oft nicht erkannt.
Schärfung	Unsicherheit bei Konsonantenverdopplung nach kurz gesprochenem Vokal (z. B. <Sommer>, <tz>, <ck>).	Gehört zu den größten Problem- und Übungsbereichen.
Besondere Grapheme	Unsicherheit bei seltenen Buchstaben bzw. Buchstabenkombinationen (<v>, <ß>, <Qu>).	Muss explizit als Merkwort gelernt werden.

1.3 Morphematische Strategie (Stammprinzip und Wortfamilien)

Diese Strategie nutzt die Konstanz der Wortstämme zur Rechtschreibung, um die Lesbarkeit zu verbessern (z. B. bei der Auslautverhärtung).

Fehlerkategorie	Beschreibung und Beispiel	Relevanz DaZ/DaF
Auslautverhärtung	Nichtbeachtung des Stammprinzips am Wortende (<i>hunt</i> statt <Hund>), kann durch Verlängern gelöst werden.	Kann durch mangelndes Wissen über Wortverwandtschaften erschwert sein.
Vokalische Ableitung	Fehler bei Umlautschreibungen, die auf den Wortstamm zurückführbar sind (<i>leuft</i> statt <läuft>, wegen <laufen>).	Erfordert einen hinreichend großen Wortschatz, um verwandte Wörter abrufen zu können.
Morphemkonstanz	Fehlerhafte Schreibung von Affixen oder Endungen (-er, -el, -en).	Funktionswörter und Endungen bereiten DaZ-Lernenden oft länger Schwierigkeiten.

1.4 Wortübergreifende/Grammatische Strategie (Syntax und Zeichensetzung)

Diese Strategie bezieht grammatisches Wissen und Satzstrukturen ein.

Fehlerkategorie	Beschreibung und Beispiel	Relevanz DaZ/DaF
Groß-/Kleinschreibung	Fehler bei Nomen, Satzanfängen, oder anderen Wortarten.	Die Regeln zur Groß- und Kleinschreibung sind grammatisch bestimmt.
Satzbau/Syntax	Fehlerhafte Satzstellung oder Auslassen von Funktionswörtern (Artikeln, Präpositionen) in Sätzen/Phrasen.	Hochrelevant für DaZ-Lernende: Sie zeigen oft Probleme bei Genus, Kasus und der Deklination der Nominalphrase.
Komposita/lange Wörter	Falsche Gliederung oder unvollständige Schreibung von zusammengesetzten Wörtern (Komposita).	Deutet auf eine unklare Vorstellung des morphematischen Aufbaus hin.

2. Didaktische Möglichkeiten der Förderung und spielerische Lernformen

Die Förderhinweise sollten direkt auf die identifizierte Fehlerkategorie zugeschnitten sein und motivierende, strategiebasierte Übungen anbieten. Da DaZ-Lernende einen strukturierten Input benötigen, sind explizite Lernstrategien und Modellierungstechniken besonders wichtig.

2.1 Förderung der Alphabetischen Strategie

- **Laut-Buchstaben-Beziehungen festigen:** Sicherstellen, dass alle Laut-Buchstaben-Beziehungen bekannt sind, idealerweise durch **häufiges freies Schreiben mithilfe der Anlauttabelle**. Die Anlauttabelle kann individuell gestaltet werden, um Begriffe der Kinder zu integrieren.

- **Segmentierung üben (Silben):** Intensive Übungen zum **Durchgliedern von Wörtern in Silben** (Silbenschwingen/Silben klatschen), um den Lautstrom in überschaubare Einheiten zu unterteilen. Dies ist besonders hilfreich, um **Vokale** in jeder Silbe bewusst zu machen.

 - *Spielerische Form:* **Lotto oder Memorys** zum Einsetzen fehlender Vokale (gegen Skelettschreibweise).

 - *Technik:* **Dehnsprechen** (das Wort langsam und deutlich aussprechen), um alle Laute wahrzunehmen und zuzuordnen.

2.2 Förderung der Orthografischen und Morphematischen Strategie

- **Regelmäßigkeiten entdecken (Faustregeln):** Bieten Sie **Forscheraufgaben** an, bei denen Schüler orthografisch korrektes Wortmaterial sammeln und nach Gemeinsamkeiten sortieren (z. B. alle Wörter mit langem /e:/). Dies führt zur Formulierung von **Faustregeln** (z. B. langer Vokal wird meist nicht markiert).

- **Umgang mit Ausnahmen (Merkwörter):** Wörter, die nicht den Regeln folgen (z. B. <Tiger>, <fahren>, <ihr>) oder besonders schwierig sind, sollten als „**Harte Brocken**“ gesammelt werden (z. B. in einem „**Heft für merkwürdige Wörter**“ oder in einer **Lernbox**) und intensiv trainiert werden.

- **Stammprinzip und Verlängern:**

 - Übungen zum **Erkennen und Markieren von Wortstämmen** in Wortfamilien (z. B. Plakate oder Zuordnungsspiele).

 - Didaktische Hinweise: „**Der Trick mit der Verlängerung**“ anwenden, um Auslautprobleme zu lösen.

 - *Spielerische Form:* **Dominos, Memorix oder Paarkarten** zur Herleitung verwandter Wörter (<Bäume> wegen <Baum>).

- **Strategisches Üben:** Vermitteln Sie Verfahren zur selbstständigen Erarbeitung und Einprägung von Wörtern, wie das **Vier-Schritte-Verfahren**: 1. Wort lesen, 2. schwierige Stelle markieren/dehnen, 3. Wort abdecken/aufschreiben, 4. Vergleichen/Korrigieren.

- **Langzeitspeicherung:** Die **Rechtschreibkartei (Lernbox)** ist effektiv, um Wörter über einen längeren Zeitraum (verteilt auf mehrere Tage) zu üben und im Langzeitgedächtnis zu speichern.

2.3 Förderung für DaZ-Lernende und Grammatik

Für DaZ-Lernende sind sprachliche und grammatische Probleme oft eng mit Rechtschreibschwierigkeiten verbunden, da sie das implizite Sprachwissen (Genus, Kasus, Satzstellung) noch nicht vollständig aufgebaut haben.

- **Strukturierter Input und Modellierung:** Die Lehrperson sollte einen **strukturierten Input** anbieten, bei dem die Zielstruktur gehäuft vorkommt.

 - *Technik:* **Präsentieren und Markieren** (Hervorheben durch besondere Betonung oder leichte Pausen) neuer oder schwieriger grammatischer Formen (z. B. Artikelendungen, Verbstellungen).

 - *Korrektives Feedback (Modellieren):* Nutzen Sie **Expansion** (unvollständige Äußerungen vervollständigen) oder **Extension** (logische Weiterführung), um die korrekte Form

anzubieten, ohne den Fehler des Schülers direkt zu tadeln. Dies liefert das richtige sprachliche Modell.

- **Fokussierung auf Funktionselemente:** Grammatische Fördermaßnahmen sollten sich auf die häufigsten Problembereiche konzentrieren: **Verbzweitstellung**, **Verbklammer** und die **Deklination der Nominalphrase** (Artikel, Pronomen, Kasus).

- **Sprachreflexion und Metasprache:** Führen Sie **Rechtschreibgespräche** oder **fokussierende Gespräche** über die Schreibung von Wörtern oder grammatische Strukturen. Die Schrift kann dabei genutzt werden, um flüchtige sprachliche Probleme (wie die Unterscheidung von Nominativ und Akkusativ) zu fixieren und sichtbar zu machen.

- **Einbeziehung der Erstsprache (L1):** Ermöglichen Sie **Sprachvergleiche** (kontrastives Vorgehen), um die spezifischen Merkmale der deutschen Sprache (z. B. Genus) im Vergleich zur Erstsprache zu erkennen.

2.4 Einsatz von Technologie und spielerischen Elementen

- **Lernsoftware:** Ein Rechtschreibprogramm kann eine gute Ergänzung sein, da es **zeitnahe, nicht bewertende Rückmeldungen** zu Fehlern gibt, was Motivation und Schreibfrequenz steigert.

- **Visualisierung und Multisensorik:** Setzen Sie **multisensorielle Ansätze** ein, um Vokabeln und Regeln besser zu verankern (z. B. Farbencodes, Gestik, Skizzen/Fotos). Die Vernetzung von Repräsentationen im Gehirn wird durch die Einbeziehung visueller, auditiver, kognitiver, motorischer und affektiver Ebenen gefördert.

- **Spiele zur Wortschatzerweiterung:** Nutzen Sie **Bingo, Memory, Rollenspiele** und gemeinschaftliche Aktivitäten, um Vokabeln spielerisch zu üben.

- **Nachschlagen:** Die App sollte das **Nachschlagen** in Wörterbüchern (oder digitalen Alternativen) als wichtige Arbeitstechnik vermitteln. Dies ist notwendig, wenn Wörter nicht durch Regeln oder Strategien erschlossen werden können.

Wie kann ein AI-Agent dieses System und diese Denkweise und Methodologie und Logik in eine bestehende App als Grundkonzept implementieren? Liefere die notwendige Informationen und mach einen Vorschlag der Projektplanung und -umsetzung, so dass der replit Agent 3 dies umsetzen kann.

Die Implementierung dieser fundierten Methodologie in eine bestehende App erfordert die Schaffung eines **AI-gesteuerten Diagnostik- und Didaktik-Kernsystems (Analysis and Remediation Agent, ARA)**. Dieses System automatisiert die linguistische Fehleranalyse und die Ableitung strategiebasierter Förderhinweise, die traditionell durch geschultes pädagogisches Fachpersonal (z. B. mittels der Hamburger Schreibprobe (HSP)) erfolgen. Da der Replit Agent 3 für die Umsetzung von Code-Projekten konzipiert ist, sollte die Architektur auf klaren, modularen Datenstrukturen und einem robusten Analyse-Framework basieren.

1. Notwendige Informationen und Grundkonzept für den AI-Agenten

Der AI-Agent benötigt spezifische, strukturierte Daten und Algorithmen, um die Eingaben des Lehrers (Falschschreibung + Korrekte Schreibung + ggf. Kontext) nach den kognitiven Strategien des Schriftspracherwerbs zu analysieren.

1.1 Das Vier-Stufen-Modell als logische Basis

Die Logik des Systems basiert auf der Annahme, dass Schreibfehler **systematische, regelgeleitete Abweichungen** sind, die auf der aktuellen Entwicklungsphase des Lernenden beruhen. Das AI-System muss bestimmen, welche der vier Hauptstrategien unzureichend angewendet wurde.

Strategie/Phase	Kognitive Aufgabe (Was das Kind wissen muss)	Fehlertypen (Zu detektieren)
I. Alphabetisch	Zuordnung von Phonemen (Lauten) zu Graphemen (Lautprinzip).	Skelettschreibweisen, Auslassungen von Vokalen oder Konsonanten (z. B. Konsonantenhäufungen), Vertauschung lautähnlicher Phoneme (z. B. stimmhaft/stimmlos). DaZ-Relevanz: Probleme mit dem Lautinventar des Deutschen (z. B. /sch/, /r/, /k/).
	Anwendung von Konventionen und Mustern, die nicht lautgetreu sind (z. B. Dehnung, Schärfung).	Falsche oder fehlende Markierung der Vokallänge (Dehnungs-h, <ie>, Konsonantenverdopplung), Fehler bei Wörtern, die häufig falsch geübt werden (z. B. übermäßige Verwendung von <h>).
II. Orthografisch	Nutzung des Stammpinzips und der Wortverwandtschaft zur Sicherung der Lesbarkeit (z. B. Auslautverhärtung, Umlautableitung).	Fehler bei Auslautverhärtung (<i>hunt</i> statt <Hund>), falsche Umlautung (<i>leuft</i> statt <läuft>), fehlende Morphemkonstanz.
III. Morphematisch		

IV. Wortübergreifend/Grammatisch

Anwendung von
Syntax- und
Bedeutungsregeln (z.
B. Großschreibung,
Kasus, Satzbau).

Fehler bei **Groß-
/Kleinschreibung** (insbesondere
Nomen), **Genus- und
Kasusfehler** (z. B. falsche
Artikel, Deklinationsendungen),
Verbstellungsfehler (typisch
DaZ).

1.2 Erforderliche AI/Linguistische Werkzeuge (Kernmodule)

Der AI-Agent (ARA) muss folgende **Datenbanken und Analysefähigkeiten** integrieren:

1. **Phonem-Graphem-Mapper (PGM)**: Eine Datenbank, die die Standard-Phonem-Graphem-Korrespondenzen des Deutschen enthält. Dies ist entscheidend, um zu erkennen, ob ein Fehler **lautgetreu** (Alphabetisch) oder **regelbasiert** (Orthografisch/Morphematisch) ist.
2. **Morphologischer Analyser (MA)**: Ermittelt Wortstämme (Stammanalyse) und Morpheme (Präfixe, Suffixe, Flexionen). Dies ermöglicht die Überprüfung des **Stammprinzips** (z. B. Ableitung <Hund> aus <Hunde>).

3. **Lexikalische Datenbank (LDB)**: Enthält:

- Häufigkeitslisten (**Grundwortschatz**).
- **Merkwörter** und Ausnahmen (z. B. <Tiger>, <fahren>).
- **Genus-Informationen** (der/die/das) für die korrekte Nominalphrase. (Dies ist für DaZ-Lernende besonders relevant).

4. **POS/Grammatik-Engine**: Identifiziert Wortarten, Kasus-Forderungen und Satzstrukturen, um Fehler in komplexeren Phrasen oder Sätzen zu kategorisieren (z. B. Großschreibung von Nomen oder Genus/Kasus-Fehler in der Nominalphrase).

1.3 Ableitung didaktischer Strategien (Output-Modul)

Basierend auf der diagnostizierten Strategiestufe generiert der AI-Agent spezifische, didaktisch fundierte und spielerische Förderhinweise (Analogiebildung, Modellierung, Reflexion):

• **Wenn Fehler Typ I (Alphabetisch)**: Fokus auf die Einsicht in das alphabetische Prinzip.

Förderung: Laut-Buchstaben-Zuordnung (Anlauttabelle), Silbensegmentierung (Silbenklatschen), Dehnsprechen, Arbeit mit Lautgebärden/Mundbildern zur Visualisierung.

• **Wenn Fehler Typ II/III (Regel/Morphem)**: Fokus auf Musterbildung und Konstanz.

Förderung: Faustregeln/Regelmäßigkeiten entdecken, Merkworttraining (Vier-Schritte-Verfahren), Analogien (Wortfamilienplakate, Dominos zur Ableitung), Sprachreflexion (Rechtschreibgespräche).

• **Wenn Fehler Typ IV (Grammatisch/DaZ)**: Fokus auf explizite grammatische Strukturen.

Förderung: **Modellierungstechniken** (Expansion, korrekatives Feedback), **Strukturierter Input** (gehäufte Nutzung der Zielstruktur), Visualisierung von Satzgliedern/Endungen, Arbeit mit Funktionswörtern (Artikel, Präpositionen).

2. Projektplanung und Umsetzungsvorschlag für den Replit Agent 3

Das Projekt wird in vier Hauptphasen unterteilt, wobei der Fokus auf der datengesteuerten Implementierung der Analyselogik liegt.

Phase 1: Konzeption und Datengrundlage (4 Wochen)

Ziel: Aufbau der AI-Wissensbasis und Definition der API-Schnittstelle zur bestehenden App.

Aufgabe	Detail für den Agenten	Relevanz/Grundlage (Quelle)
1.1 Datenstruktur festlegen	Definition der Eingabe (<code>{falsch: str, richtig: str, satz: str, lerner: DaZ/Muttersprache}</code>) und der Ausgabe (<code>{kategorie: str, strategie_stufe:</code>	Notwendig zur strukturierten Erfassung von Lernständen und Strategien.

```
int, fehler_typ: str, foerderhinweis:
str, spielform: str})).
```

1.2 Aufbau des PGM und MA	Implementierung oder Integration linguistischer Bibliotheken (für Morphologie und Phonetik) zur Segmentierung, Stammisolierung, und Graphem-Phonem-Analyse.	Basis, um Fehler von der alphabetischen Ebene bis zur morphematischen Ebene zu klassifizieren.
1.3 LDB-Befüllung (Wortschatz)	Aufbau einer Kern-Datenbank mit deutschen Wörtern, Genus-Informationen, und Markierung von Merkwörtern (z. B. Dehnungs-h-Ausnahmen) und häufigen Funktionswörtern.	Bereitstellung der "Konventionellen Orthografie" als Bezugssystem.

Phase 2: Entwicklung des Kern-Analyse-Moduls (ARA-Core) (6 Wochen)

Ziel: Implementierung der Logik zur Fehlerklassifizierung und Strategie-Zuordnung.

Aufgabe	Detail für den Agenten	Relevanz/Grundlage (Quelle)
2.1 Implementierung der Fehler-Taxonomie	Implementierung von "Lupenstellen"-Erkennung. Regeln zur Erkennung von 1. Alphabetischen Fehlern (Vergleich PGM), 2. Orthografischen Fehlern (Prüfung gegen Konventionsregeln/LDB), 3. Morphematischen Fehlern (Prüfung des MA-Ergebnisses).	Fehleranalyse muss Strategien sichtbar machen.
2.2 Grammatische/Syntaktische Analyse (DaZ-Fokus)	Modul zur Erkennung von Genus-/Kasus-Fehlern (unter Verwendung der POS/Grammatik-Engine und LDB) und typischen DaZ-Problemen (z. B. Verbstellung bei längeren Phrasen).	Wichtig für DaZ-Lernende, deren Schwierigkeiten oft auf morphosyntaktischer Ebene liegen.
2.3 Kontextuelle Gewichtung	Implementierung einer Logik, die Kontext (Satz) und Lernenden-Typ (DaZ vs. Muttersprache) bei der Fehlerbewertung berücksichtigt (z. B. bei Homophonen wie <i>vermehrt/vermählt</i>).	Berücksichtigung des individuellen Lernprozesses und der spezifischen Herausforderungen.

Phase 3: Entwicklung des Didaktik-Generators (4 Wochen)

Ziel: Erstellung der Mapping-Logik, um Kategorien in konkrete Förderhinweise und spielerische Übungen umzuwandeln.

Aufgabe	Detail für den Agenten	Relevanz/Grundlage (Quelle)
3.1 Didaktische Datenbank (DDB)	Aufbau einer Datenbank mit spezifischen Förderaktivitäten, die den vier Strategiestufen zugeordnet sind (z. B. Alphabetisch -> Silbenkarten; Morphematisch -> Dominos/Paarkarten zur Wortfamilie).	Förderung muss am konkreten Problem ansetzen (Prinzip der Relevanz).

3.2 Generierung spielerischer Lernformen	Das System generiert textbasierte Vorschläge für Lernspiele, z. B. „ Lotto oder Memorys zum Einsetzen fehlender Vokale “ bei Skelettschreibweise, oder „ Sprachforscher “- Aufgaben zum Sammeln und Sortieren von Merkwörtern.	Spielerische und motivierende Ansätze sind essenziell für nachhaltiges Lernen.
3.3 Individualisiertes Feedback	Generierung von ressourcenorientiertem, ermutigendem Feedback, das am Können des Kindes ansetzt (z. B. „Du hast die alphabetische Strategie konsequent angewandt, nun arbeiten wir an der Markierung der Vokallänge“).	Aufbau von Selbstvertrauen und Lernmotivation.

Phase 4: Integration und Tests (4 Wochen)

Ziel: Nahtlose Einbindung des ARA-Kerns in die App und Validierung der Kategorisierungsgenauigkeit.

Aufgabe	Detail für den Agenten	Relevanz/Grundlage (Quelle)
4.1 API-Integration	Sicherstellen, dass die App-Oberfläche die strukturierten Ein- und Ausgaben des ARA-Kerns korrekt verarbeitet.	
4.2 Testdatenbank (Evaluation)	Erstellung einer Testdatenbank mit typischen Fehlern aus allen vier Strategiestufen (analog zu standardisierten Tests wie HSP) und häufigen DaZ-Fehlern (Kasus/Genus/Verbstellung).	Sicherstellung der Validität der Fehleranalyse.
4.3 Feinjustierung (Iteratives Lernen)	Anpassung der Schwellenwerte und Gewichtungen des Analyse-Moduls (z. B. um zwischen lautgetreuen Dialektformen und tatsächlichen phonologischen Fehlern zu unterscheiden).	Die Analyse muss flexibel sein und die Unterschiede zwischen Kindern berücksichtigen.

3. Empfehlungen für die AI-Implementierung im Detail

3.1 Fokussierung auf die alphabetische Strategie (Lautprinzip)

Der Agent muss überprüfen, ob das Kind die **Einsicht in das alphabetische Prinzip**

erworben hat. Dies ist die unverzichtbare Basis für alle weiteren orthografischen Fortschritte.

• **Implementierung der Fehlerlogik:** Prüfen Sie zuerst, ob die Falschschreibung **lauttreu** ist, bevor Sie auf Orthografie- oder Morphem-Regeln prüfen. Ein phonologischer Fehler (z. B.

Vorverlagerung wie *Tuchen* statt <Kuchen>) muss als solcher erkannt und der Alphabetischen Strategie zugeordnet werden, da diese oft auf einer noch nicht vollständig umstrukturierten phonologischen Repräsentation basiert.

• **Förderhinweis-Priorität:** Wenn alphabetische Fehler vorliegen, sollten die Förderhinweise **Lautwahrnehmung** (Segmentierung, Pilotsprache/Dehnsprechen) und die **Anlauttabelle** betonen, da diese die Basis für das Rechtschreiblernen legen.

3.2 Berücksichtigung des DaZ-Kontextes (Grammatik/Semantik)

Für fremdsprachige Lernende sind Probleme im Bereich der Grammatik und des Wortschatzes eng mit Rechtschreibschwierigkeiten verbunden.

• **Fehler in Funktionswörtern (Morphologie/Syntax):** Der AI-Agent sollte **Artikel, Präpositionen und Verbendungen** als besonders fehlerträchtig markieren. Bei Abweichungen (z. B. fehlender Artikel, falscher Kasus) muss das System didaktische Hinweise zur **Expansion** (Vervollständigung der kindlichen Äußerung) oder **korrektivem Feedback** geben, um die richtige Form zu modellieren, ohne direkt den Fehler zu tadeln.

- **Wortschatz/Semantik-Abruf:** Wenn die eingegebene Falschschreibung auf Homophonen basiert (z. B. *vermehlt* statt <vermählt>), oder das Wort im Satz fehlerhaft ist, weil dem Kind der korrekte Begriff fehlt (z. B. bei Fachbegriffen), sollte das System **Sprachvergleiche** (L1/L2) und die **Arbeit mit Gegensätzen/Oppositionen** vorschlagen, um die semantische Vernetzung zu verbessern.

3.3 Einsatz von Technologie zur Routinenbildung

Die App selbst kann als wichtiges Lerninstrument dienen.

- **Korrektives Feedback:** Die Integration eines Rechtschreibprogramms bietet **zeitnahe, nicht bewertende Rückmeldung** zu Fehlern, was die Motivation und Schreibfrequenz steigert.

- **Strategietraining:** Der Agent sollte das **Vier-Schritte-Verfahren** (lesen, schwierige Stelle markieren, abdecken/schreiben, vergleichen/korrigieren) als zentralen didaktischen Hinweis für Lernwörter ausgeben.