

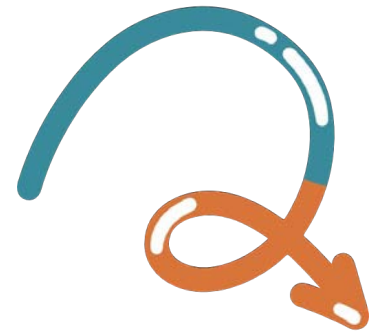


Lesediagnose und dann?

**Wirksame Leseförderung am Beispiel von Meister Cody:
Namagi.**

Was sind Herausforderungen bei der Leseförderung?

- Diagnostik lässt einen oft mit der Förderung alleine
- Förderpläne aufwendig
- Nicht jedes Kind kann individuell gefördert werden





Wie sollte Leseförderung aussehen?

- **Praxistauglich!** Also schnell und unkompliziert
- **Individuelle** Förderpläne für jedes Kind
- Wissenschaftlich fundiert und **wirksam**
- **Adaptive** Übungen zu jedem Kompetenzbereich





Meister Cody: Namagi - Leseförderung

- Tablet Förderprogramm für Grundschul Kinder der Klassen 1 bis 4 und bis zur Klasse 6 der Sekundarstufe
- Wortschatz für Grundschul Kinder (ChildLex)
- Evidenzbasiertes Training mit individueller Adaptivität
- Motivation durch interaktive Übungen und Gamification
- **Ziel: Verbesserung der Lese- und Rechtschreibfähigkeiten.**

Verbesserung der Lese- und Rechtschreibfähigkeiten.

Nachhaltige Förderung zentraler Kompetenzen:

- Phonologie
- Buchstaben-Laut-Beziehung
- Rechtschreibung

Individuelle Förderung ohne Aufwand:

- Motivierend für Kinder auf allen Leistungsniveaus, auch LRS
- Automatische individuelle Förderplanerstellung
- Einsatz in der Klasse oder zuhause



Einsatz in der Praxis

- Praxistauglich: an knapp 1.000 Grundschulen im Einsatz
- Förderung auf Basis von Testergebnissen für individuelle Förderung
- Einsatz in Förderstunden/Nachmittag (1-2 Mal pro Woche 20-40 min)
- LERCHE Lesediagnose ab Mitte 2025 integriert



LERCHE

Die Lesediagnose.



MEISTER CODY NAMAGI

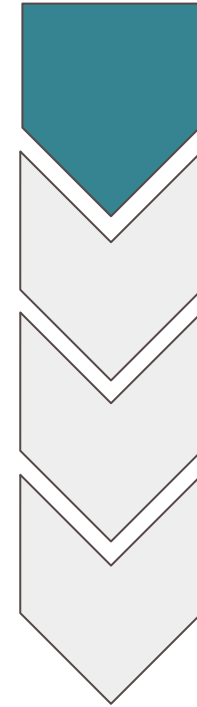


Meister Cody Leseförderung mit vier Modulen



1. Phonologische Bewusstheit (9 Methoden)

- Silben zählen
- Laute erkennen
- Laute zuordnen
- Laute auslassen
- Lautsynthese
- Lautanalyse
- Vokallängen-Unterscheidung



Individuelle Förderung



Phonologische Bewusstheit

The screenshot shows a game interface on a tablet. At the top, there are two circular icons with three horizontal lines. The main area features a purple, horned monster in a circular frame, surrounded by ice. Below the monster are three yellow crescent moons and a blue gem. A green checkmark icon is visible. On the right, a vertical panel shows 'Schwierigkeitslevel' and a score of 10. Below this is a list with numbers 1, 2, and 3. A large yellow play button is at the bottom right. The title 'Eisspiegel' is at the bottom of the game area.

Schwierigkeitslevel

10

1
2
3

Eisspiegel

Silbengliederung: Silben zählen
Aufteilen eines Wortes in Silben



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

1
2
3

1 2 3 4 5

Kristallkugel

Lautwahrnehmung: Silben zählen
Bestimmen der Silbenanzahl eines Wortes



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

①
2
3

Hafen

Lautwahrnehmung: Laute erkennen
Erkennen und Positionieren eines Lautes innerhalb eines
Wortes

▶



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

①
2
3

Koffer

Lautwahrnehmung: Laute zuordnen
Erkennen und Zuordnen eines Lautes innerhalb eines
Wortes



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

1
2
3

Beduinenlager

Lautwahrnehmung: Lautauslassung
Genaueres Zuhören und Erkennen von Lauten innerhalb
eines Wortes



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

1
—
2

Felshüter 1

Lautwahrnehmung: Lautsynthese
Zusammensetzen einzelner Silben zu einem Wort



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

①
—
2
—

Felshüter 2

Lautwahrnehmung: Lautanalyse
Erkennen von falsch oder richtig gesprochenen Lauten



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

1
—
2

Froschliebe

Lautwahrnehmung: Vokallängenunterscheidung
Unterscheiden von langen und kurzen Lauten

17



Phonologische Bewusstheit

Schwierigkeitslevel

1
2

Morgensport

Lautwahrnehmung: Vokallängenunterscheidung
Erkennen von Lautlängen innerhalb eines Wortes

Meister Cody Fördermodule

1. Phonologische Bewusstheit
- 2. Phonem-Graphem Korrespondenz (6 Methoden)**
 - GPK Genauigkeit
 - GPK Geschwindigkeit
 - PGK Genauigkeit
 - PGK Geschwindigkeit
 - Wort Graphem Zuordnung
 - Graphem Wort Zuordnung



Individuelle Förderung





Phonem-Graphem Korrespondenz

The screenshot shows a game level titled 'Labyrinth'. At the top, there are two character portraits in circular frames, a progress bar with an hourglass icon, and a score of 17. The main area features three golden masks on pedestals. Below them is a yellow button with the letters 'tz' and a green checkmark icon. To the right, a 'Schwierigkeitslevel' (Difficulty Level) list shows numbers 1 through 8, with '1' circled. A large red play button is at the bottom right. The background is a dark cave with stalactites. At the bottom of the screen, there is a colorful cityscape with a red arrow pointing to a specific building.

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

tz

Labyrinth

GP- und PG- Korrespondenz: GPK- Genauigkeit
Zuordnen von gehörten Lauten zu bestimmten Buchstaben



Phonem-Graphem Korrespondenz

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

r

Feuergeister

GP- und PG- Korrespondenz: GPK- Geschwindigkeit
Zuordnen von gehörten Lauten zu bestimmten Buchstaben



Phonem-Graphem Korrespondenz

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Feuersamen

GP- und PG- Korrespondenz: PGK- Genauigkeit
Zuordnen mehrerer Buchstaben zu einem gehörten Laut



Phonem-Graphem Korrespondenz

Schwierigkeitslevel

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Fischfreunde

GP- und PG- Korrespondenz: PGK- Geschwindigkeit
Zuordnen mehrerer Buchstaben zu einem gehörten Laut



Phonem-Graphem Korrespondenz

Schwierigkeitslevel

18

1
2
3

Eisrätsel

Übergang zum Lesen und Rechtschreiben: Wort-
Graphem-Zuordnung
Zuordnen von Buchstaben zu Lauten und genaue
Lautwahrnehmung im Wort



Phonem-Graphem Korrespondenz

Schwierigkeitslevel

1
2
3
4

Magischer Steinkreis

Übergang zum Lesen und Rechtschreiben:
Graphem-Wort-Zuordnung
Zuordnen von Lauten zu Buchstaben und Lauterkennung
im Wort

25

Meister Cody Fördermodule

1. Phonologische Bewusstheit
2. Phonem-Graphem Korrespondenz
- 3. Wortlesen (7 Methoden)**
 - Silben lesen und zuordnen
 - Wortlesen Genauigkeit
 - Wortlesen Automatisierung
 - Wortlesen Geschwindigkeit



Individuelle Förderung





Wortlesen

The screenshot shows a game interface on a tablet. The main scene is a wizard's workshop with a large purple cauldron. A scroll at the bottom of the cauldron displays the word "Farbe". Above the cauldron, two yellow boxes contain the syllables "be" and "de". To the left, another yellow box contains the syllable "Far". On the right, a vertical list of numbers from 1 to 8 is shown, with the number 4 circled in red. Above this list is the text "Schwierigkeitslevel". Below the main scene, the text "Wortlesegenauigkeit: Lesen und Ordnen von Silben" is displayed. A large yellow play button is on the right. At the bottom, a row of colorful icons is visible, with a red arrow pointing to a specific icon.

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Farbe
Zauberkessel

Far be de

Wortlesegenauigkeit: Lesen und Ordnen von Silben



Wortlesen

Schwierigkeitslevel

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Buch

Tempelgold

Wortlesegenauigkeit: Zuordnen von Wörtern zu Bildern



Wortlesen

The screenshot shows a tablet displaying a game interface. At the top left, there is a menu icon. The main area features a cartoon illustration of a forest with a monkey and a signpost. The signpost has four options: 'hech', 'boch', 'hoch', and 'hock'. Above the signpost is a sand timer. On the right side, there is a 'Schwierigkeitslevel' (Difficulty Level) list with numbers 1 through 9. The number 1 is circled. Below the signpost, the text 'Koboldäffchen' is displayed. At the bottom of the screen, there is a large play button icon and a progress bar with a red arrow pointing to the current level.

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

hech
boch
hoch
hock

Koboldäffchen

Wortlesegenauigkeit: Phonologie/Orthographie
Zuordnen von gehörten zu richtig geschriebenen Wörtern



Wortlesen

The screenshot shows a tablet displaying a game interface. At the top, there are icons for a menu, information, and a timer. The main area features a scroll with the word "Buch" (Book) in the center. Below the scroll are icons for a frog, a star, a circular icon with "A C" and "a b", and a quill. The bottom of the game area is labeled "Zauberfeder" (Magic Quill). To the right, a "Schwierigkeitslevel" (Difficulty Level) list shows levels 1 through 10, with level 1 circled. A large play button is visible on the right side of the tablet screen. Below the tablet, the text "Wortlesegenauigkeit: Lexikalische Entscheidung" and "Erkennen von Pseudowörtern" is displayed. At the bottom of the tablet screen, a row of colorful icons is visible, with a red arrow pointing to a specific icon.

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Buch

Zauberfeder

Wortlesegenauigkeit: Lexikalische Entscheidung
Erkennen von Pseudowörtern



Wortlesen

Schwierigkeitslevel

1
2
3
4
5
6
7
8

-geben -lohnung

-stimmung Nachhilfe

-lang -her

nach- Nach-

Perlentauchen

Wortlesegeschwindigkeit: Wortleseautomatisierung
Zuordnen von Silben und Wortteilen



Wortlesen

Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Straßenverkehr

Parkplatz Stau

hüpfen Milch

abbiegen rasen

Verzauberte Geschichten

Gewitter Pflaster

Wortlesegeschwindigkeit: Semantische Zuordnung
Zuordnen von Wörtern in bestimmte Kategorien

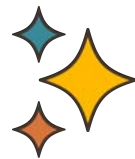
Schwierigkeitslevel

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Sultan

Fliegender Teppich

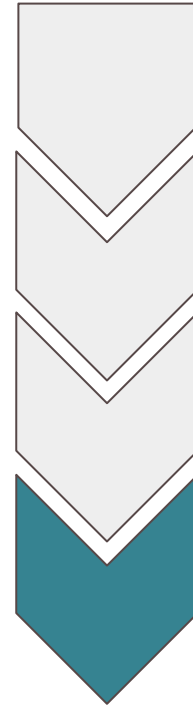
Wortlesegeschwindigkeit: Blitzlesen mit Wort- und Bildkarten



Wortlesen

Meister Cody Fördermodule

1. Phonologische Bewusstheit
2. Phonem-Graphem Korrespondenz
3. Wortlesen
- 4. Rechtschreiben (13 Methoden)**
 - Phonographische Regelmäßigkeiten
 - Graphotaktische Regelmäßigkeiten
 - Orthographische Regelmäßigkeiten
 - Morphemwissen
 - Morphologische Regelmäßigkeiten
 - Syntaktische Regelmäßigkeiten



Individuelle Förderung





Rechtschreiben

ie

i

?

marschieren

Biest

Dieb

pünktlich

trotzig

lässig

Tropensturm

Schwierigkeitslevel

1

2

3

4

5

6

Phonographische Regelmäßigkeiten
Zuordnen der vorgeschprochenen Wörter in Kategorien
„langes ie“ oder „kurzes i“



st sp sch

7

stören Schaden
steigen

Magieexplosion

Graphotaktische Regelmäßigkeiten
Zuordnen der vorgesprochenen Wörter in Kategorien "sch" oder "sp/st"

1
2
3
4
5
6
7



geben gehen heben

Eistrolche

Orthographische Regelmäßigkeiten,
Morphemwissen
Zuordnen vorgesprochener Wörter zu den passenden Wortfamilien

1
2



fallen schürkeln
Bolken Taste

Kekskreationen

Orthographische Regelmäßigkeiten
Zuordnen der vorgesprochenen Wörter in Kategorien „langer“ oder „kurzer“ Vokal

1
2
3
4
5
6



To e

q w e r t z u i o p ü ß
a s d f g h j k l o ä
y x c v b n m

Magische Geschütze

Phonographische Regelmäßigkeiten
Ergänzen der fehlenden Buchstaben in Lückenstellen

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Freund

q w e r t z u i o p ü ß
a s d f g h j k l o ä
y x c v b n m

Zeppelin-Post

Morphologische Regelmäßigkeiten / Vokalische
Ableitung
Ergänzen der fehlenden Buchstaben in Lückenstellen

1
2
3
4
5
6



Sie

q w e r t z u i o p ü ß
a s d f g h j k l o ä
y x c v b n m

Tiefseetaucher

Morphologische Regelmäßigkeiten /
Auslautverhärtung
Ergänzen der fehlenden Buchstaben in Lückenstellen

1
2
3
4
5
6



Fu erkri e

q w e r t z u i o p ü ß
a s d f g h j k l o ä
y x c v b n m

Kristallzauber

Orthographische Regelmäßigkeiten
Ergänzen der fehlenden Buchstaben in Lückenstellen

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Kannst du Wasser auf die Pflanzen ?

q w e r t z u i o p ü ß
a s d f g h j k l o ä
y x c v b n m

Sphinxrätsel

Orthografische Phänomene / Markierte Länge
Schreiben eines Wortes mit Vokallänge im Satzkontext und
Zuordnung von gehörten Wörtern

1
2
3



Der _____ besitzt eine Krone.

Q W E R T Z U I O P U
A S D F G H J K L O Ä
Y X C V B N M

Weltraumgeschichten

Transferaufgabe
Schreiben eines Wortes im Satzkontext (Lückendiktat)

1
2



Wir essen das Himbeereis.

Waldelefenfest

Syntax / Großschreibung
Markierung von Wörtern im Satz, die groß geschrieben werden

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Fund _____
Puder _____
Schnee _____

Zucker Ort Flocke

Runenorakel

Komposita

1
2
3
4



be deut sam

deut be

Sternensucher

Morphemwissen: Wortbausteine
Zusammensetzen der Wortbausteine

1
2
3
4
5
6
7





Studien zur Wirksamkeit von Meister Cody

Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: a randomized controlled trial Görgen et al., 2020

- Randomisierte Kontrollstudie zeigt signifikante Verbesserungen bei komplexen und langen Wörtern in der Interventionsgruppe.
- Übertragungseffekte auf ähnliche untrainierte Wörter festgestellt.



Wissenschaftliche Fundierung

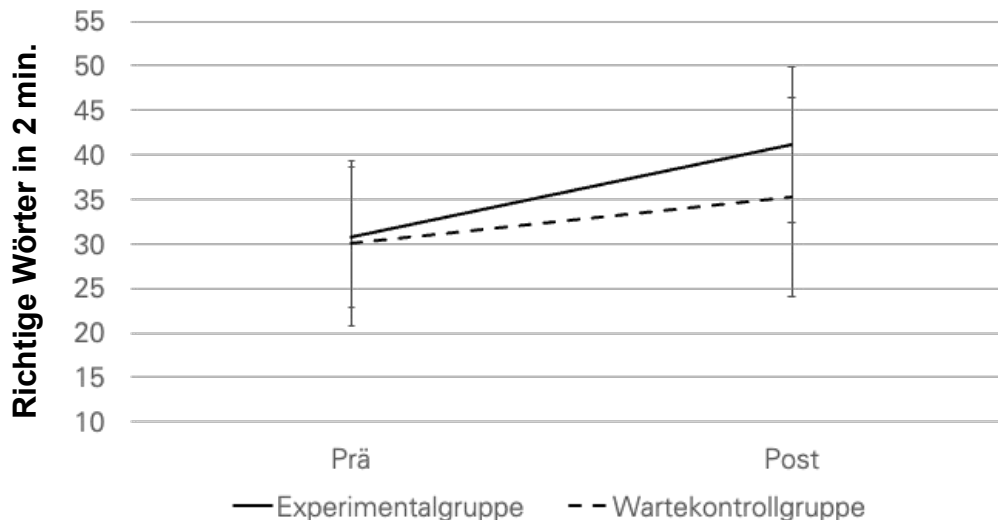
Die beiden Meta-Analysen von Galuschka et al. (2014, 2020) belegen, dass lautorientierte Ansätze besonders effektiv in der Leseförderung sind.

Das ist die wissenschaftliche Basis von Meister Cody



Wirksamkeits-Studie (LMU München)

Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: a randomized controlled trial Görgen et al., 2020

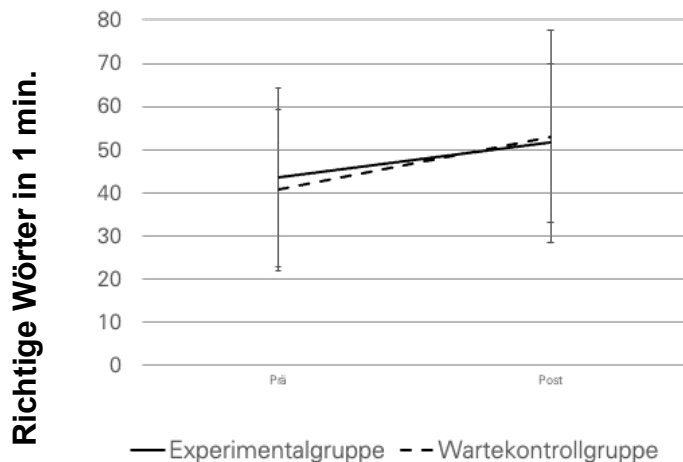


stark signifikantes Ergebnis ($p = .001$)
moderat bis großer Effekt ($\eta^2=0.218$)

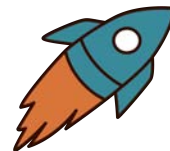


Wirksamkeits-Studie (LMU München)

Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: a randomized controlled trial Görjen et al., 2020

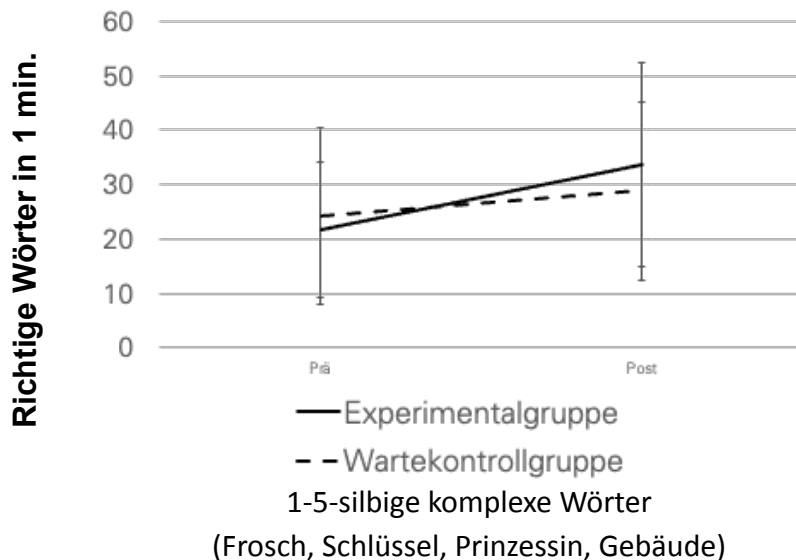


1-2-silbige häufige Wörter (Auto, Maus, essen, Sonne)

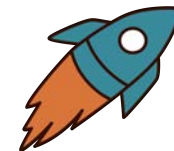


Wirksamkeits-Studie (LMU München)

Digital game-based spelling intervention for children with spelling deficits: a randomized controlled trial Görger et al., 2020



statistisch signifikante Interaktion ($p = .003$)
großer Effekt ($\eta^2=0.165$)



» Meister Cody Namagi – Deutsch meistern

Meister Cody Namagi – Deutsch meistern

Kristina Moll, Gerd Schulte

Förderinstrument · Prim

Kurzbeschreibung

Meister Cody Namagi ist ein Les- und Rechtschreibfäh Phonologie, Buchstaben-L Lernbedürfnisse abgestim die Schwierigkeit und Aufg Schüler der Klassenstufen genutzt werden. Es kann s durchgeführt werden. Die pro Woche.

Qualitätscheck:

(Für Erläuterungen mit der M

Zielbereich	Altersgrup
1,11,20	6 bis 10

Qualitätscheck:

(Für Erläuterungen mit der Maus auf die Zahlen und Punkte zeigen.)

Zielbereich	Altersgruppe	Durchführbarkeit	Theoretische Fundierung	Wirksamkeit
1,11,20	6 bis 10	●	●	●

● sehr empfehlenswert* | ● empfehlenswert* | ● weniger empfehlenswert*

*aus wissenschaftlicher Sicht

Letzte inhaltliche Bearbeitung/Prüfung am: 07.11.2024



Vielen Dank!

Besuchen Sie unter:

<https://www.meistercody.com/?srsltid=AfmBOoqNhepVctAhRayU1AQjoEtHNeoksgO1uY1mXyi8cExCFOSj1C2g>

Leon Vollmer
leon.vollmer@meistercody.com

Ulrich Schulze Althoff
ulrich.schulze-althoff@meistercody.com