

Parlino

Parlino ist eine spielerische Sprachlern-App, die Kindern auf motivierende Weise Italienisch näherbringt. Statt klassischem, oft als langweilig empfundenem Sprachunterricht kombiniert die App Quizfragen, kurze Geschichten und einen einfachen Chatbot zu einem interaktiven Lernerlebnis. Ein Dino-Charakter begleitet die Kinder durch die App und sorgt für zusätzliche Motivation. Das Projekt wurde im Tandem umgesetzt.

Ausgangslage/Aufgabenstellung

Viele Kinder empfinden das Sprachenlernen als trocken und wenig motivierend. Obwohl junge Lernende grundsätzlich neugierig sind und Interesse an Fremdsprachen wie Italienisch zeigen, wird der traditionelle Unterricht oft als monoton wahrgenommen; gewünscht sind spielerische, interaktive und alltagsnahe Elemente, die Freude am Lernen wecken. Kinder verfügen heute früh über eigene Geräte und zeigen Interesse an digitalen Lernmitteln. Bestehende Apps wie Duolingo oder Babbel bieten eine gute Orientierung bei Navigation und Aufbau, sollen aber durch ein deutlich kindgerechteres und spielerischeres Lernumfeld ergänzt werden. Erhalten bleiben sollten dabei eine klare Bedienung, eine übersichtliche Struktur und ein stabiler technischer Ablauf. Ziel des Projekts war es, mit Parlino eine App zu entwickeln, die Kindern auf spielerische und motivierende Weise Italienisch näherbringt.

Verwendete Technologien

Die App wurde mit React Native entwickelt, wodurch eine plattformübergreifende mobile Anwendung realisiert werden konnte. Für die Benutzeranmeldung und die Datenspeicherung kam Firebase zum Einsatz. Die Lerninhalte wie Quizfragen, Geschichten und Chatbot-Dialoge wurden direkt über TypeScript-Dateien in der App definiert.

Umsetzung/Herausforderungen

Der Projektablauf orientierte sich am IMS-Vorgehen: Im PI-Antrag wurden Grundidee und Zielgruppe festgelegt, im Konzeptbericht Anforderungen, Systemarchitektur und Testkonzept ausgearbeitet, im Realisierungsbericht die technische Umsetzung vorgenommen und im Einführungsbericht die

Einführung und Abnahme dokumentiert. Die Ideensammlung begann bereits im November, die konkrete Programmierzeit war jedoch mit rund 32 Stunden zwischen dem 20. und 24.04.2026 knapp bemessen. Die technische Umsetzung war teilweise anspruchsvoller als erwartet: Besonders Firebase und die Datenverarbeitung führten zu Problemen, wodurch einige Funktionen mehrfach überarbeitet werden mussten und zusätzlicher Zeitaufwand entstand. Im Nachhinein zeigte sich zudem, dass eine noch genauere Planung geholfen hätte, gewisse Probleme früher zu erkennen.

Ergebnisse und Erfolge

Das Ergebnis ist eine funktionierende mobile Anwendung mit den zentralen Funktionen Quiz, Geschichten, Chatbot, Dino-Auswahl und Fortschrittsanzeige. Die Testphase zeigte, dass die Kernfunktionen wie Login, Quiz, Geschichten, Navigation und die Dino-Auswahl zuverlässig funktionieren, teilweise mit kleinen Verzögerungen. Der Chatbot versteht einfache Eingaben zuverlässig, interpretiert komplexere Sätze jedoch noch fehlerhaft, und der App-Start ist durch das Laden von Firebase gelegentlich langsam. Die Speicherung des Lernfortschritts funktioniert noch nicht durchgehend zuverlässig und wurde als offener Punkt für die Weiterentwicklung identifiziert. Insgesamt ist die App kindgerecht gestaltet und einfach zu bedienen.

Erkenntnisse/Lernerfahrung

Während des Projekts konnten viele neue Erfahrungen gesammelt werden, insbesondere im Bereich mobiler Entwicklung, Teamarbeit und Problemlösung. Die Zusammenarbeit im Tandem funktionierte sehr gut: Aufgaben liessen sich klar aufteilen und wir konnten uns

gegenseitig unterstützen. Auch die kreative Umsetzung der Idee war erfolgreich, insbesondere das Konzept mit dem Dino-Charakter und den spielerischen Lernmethoden. Die Programmierkenntnisse konnten deutlich verbessert und neue Technologien wie React Native und Firebase kennengelernt werden. Wir haben gelernt, wie man eine App von der Idee bis zur Umsetzung entwickelt, wie wichtig eine gute Planung und regelmässige Tests sind, und konnten viele technische Schwierigkeiten gemeinsam im Team lösen.

Referenzen und Links

<https://git.gibb.ch/vvi155583/parlino>

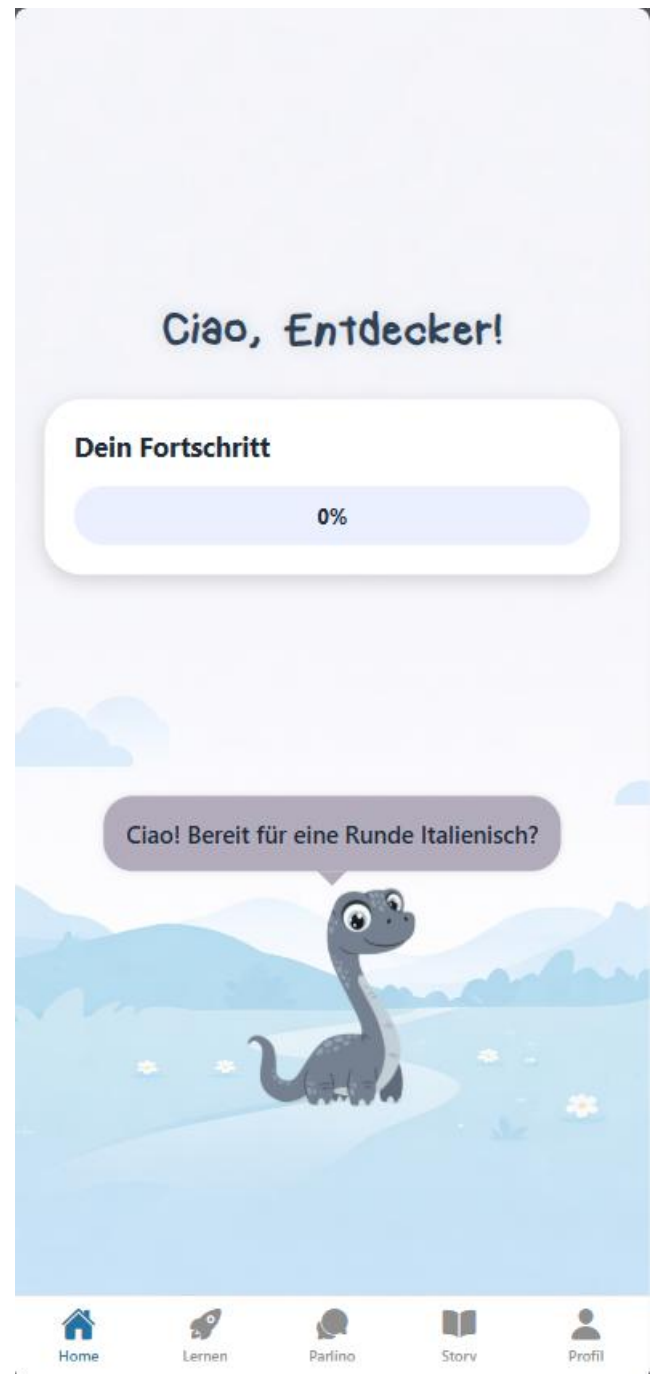


Abb 1: Startseite von Parlino