

INCIPIT - IL TEMPO

C'è un momento preciso in cui un progetto smette di essere soltanto un'esperienza e diventa qualcosa di più profondo: memoria, metodo, visione. Jungle Maze nasce come un ambiente digitale, un intreccio di percorsi, enigmi e livelli costruiti per essere attraversati da studenti abituati a muoversi tra schermi, applicazioni e linguaggi interattivi. Ogni scelta progettuale, ogni laboratorio, ogni discussione tra studenti, formatori tecnici e docenti costruiva qualcosa che andava oltre il prodotto finale. Si stava formando un modo diverso di guardare il territorio, una nuova relazione tra apprendimento e realtà, tra digitale e esperienza. Per questo motivo nasce questo libro: non come semplice documentazione, ma come spazio di riflessione. Scrivere il "Making of" di Jungle Maze, significa rallentare ciò che, per sua natura, è veloce. Significa fermare il flusso dei bit per osservare cosa accade quando questi incontrano le radici di un luogo.

Un progetto di Casco Learning e
Provincia di Parma nell'ambito del
percorso "Un Patrimonio per la Scuola"



casco
LEARNING

The Making of

JUNGLE MAZE



The Making of

JUNGLE MAZE

Inquadra il QR code
e sblocca la storia:
sei pronto ad accettare la sfida
di Jungle Maze !





Pubblicato da
CASCO Learning

Art direction e book design
Silvia Invidia | Casco Learning

© 2026 Edizioni Casco Learning
Via Udine, 3
43122 Parma
tel. 0521 885900
info@cascolearning.it



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution International License (CC-BY-NC-ND)
<https://creativecommons.org/licenses/>

www.cascolearning.it

The Making of
JUNGLE MAZE

Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura



INCIPIT - IL TEMPO

C'è un momento preciso in cui un progetto smette di essere soltanto un'esperienza e diventa qualcosa di più profondo: memoria, metodo, visione.

"Un patrimonio per la Scuola", promosso dagli uffici della Provincia di Parma, non nasce come un semplice programma di visite guidate; è una sfida al concetto tradizionale di educazione. L'idea è quella di abbattere le pareti delle aule per trasformare l'intero territorio provinciale in un laboratorio a cielo aperto.

Jungle Maze - Esplora, Scopri, Impara : un viaggio tra enigmi e cultura - nasce come un ambiente digitale, un intreccio di percorsi, enigmi e livelli costruiti per essere attraversati da studenti abituati a muoversi tra schermi, applicazioni e linguaggi interattivi. Eppure, fin dalle prime fasi, è apparso chiaro che tutto ciò che stava accadendo non poteva rimanere confinato all'interno del dispositivo che lo rendeva possibile.

Ogni scelta progettuale, ogni laboratorio, ogni discussione tra studenti, formatori tecnici e docenti costruiva qualcosa che andava oltre il prodotto finale. Si stava formando un modo diverso di guardare il territorio, una nuova relazione tra apprendimento e realtà, tra digitale e esperienza. Per questo motivo nasce questo libro: non come semplice documentazione, ma come spazio di riflessione. Scrivere il "Making of" di Jungle Maze, significa rallentare ciò che, per sua natura, è veloce. Significa fermare il flusso dei bit per osservare cosa accade quando questi incontrano le radici di un luogo. Nel tempo dell'immediatezza, la carta assume un valore quasi controintuitivo. E proprio per questo necessario. Qui il progetto viene smontato, analizzato, ricostruito. Qui emergono le intenzioni pedagogiche, le difficoltà incontrate, le soluzioni trovate. Il libro diventa così una seconda forma del progetto: meno spettacolare, ma più profonda. Meno interattiva, ma più consapevole. Jungle Maze non è stato pensato per essere semplicemente giocato. È stato progettato per essere compreso, reinterpretato, replicato. Questo testo si inserisce esattamente in questa prospettiva: trasformare un'esperienza in conoscenza condivisa.

Bit e Radici: un manifesto implicito

Ogni progetto educativo porta con sé una visione, anche quando non viene dichiarata esplicitamente. Nel caso di Jungle Maze, questa visione si costruisce nel tempo, attraverso le pratiche, le scelte e le relazioni che o attraversano. Non si tratta di un insieme di regole rigide, ma di una direzione, di un orientamento che guida ogni fase del lavoro.

Al centro vi è l'idea che l'apprendimento non possa essere ridotto a trasmissione di contenuti. Gli studenti non sono destinatari, ma protagonisti. Non ricevono informazioni già organizzate, ma partecipano alla loro costruzione. Questo implica uno spostamento significativo: il sapere non è qualcosa che si acquisisce passivamente, ma qualcosa che si produce attivamente.

In questo processo, il gioco non rappresenta un elemento accessorio.

Non è una strategia per rendere più piacevole ciò che altrimenti risulterebbe noioso. È, al contrario, una struttura cognitiva potente, capace di organizzare l'esperienza. Il gioco introduce obiettivi, vincoli, regole, possibilità. Costruisce un ambiente in cui l'errore non è una sconfitta, ma una parte integrante del percorso.

Accanto al gioco, il territorio assume un ruolo centrale. Non è più lo sfondo su cui si svolge l'apprendimento, ma diventa esso stesso contenuto e strumento. I luoghi vengono osservati, interpretati, trasformati in elementi narrativi e interattivi. In questo modo, il patrimonio culturale e naturale smette di essere distante e diventa esperienza diretta.

La tecnologia, infine, non viene utilizzata come fine, ma come mezzo. Non sostituisce la realtà, ma la amplifica. Permette di costruire connessioni, di visualizzare informazioni, di creare ambienti immersivi. È una lente che consente di vedere meglio, non un filtro che allontana.





LIVELLO I – IL CONCEPT: UN PATRIMONIO DA GIOCARE

Ogni progetto nasce da una domanda, ma alcune domande hanno la capacità di aprire scenari completamente nuovi. *Jungle Maze - Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura* - prende forma a partire da una di queste: come è possibile rendere il patrimonio culturale e naturale significativo per studenti e studentesse cresciuti e cresciute in un ambiente digitale? Inoltre, come possiamo stimolare l'interesse e l'interazione con il passato attraverso mezzi moderni, e assicurando che le generazioni future possano continuare a godere e apprendere dal nostro patrimonio culturale?

La questione non riguarda soltanto il contenuto e non soltanto il digitale, ma il linguaggio. Non si tratta di rendere più semplici le informazioni, ma di trasformare il modo in cui vengono presentate. Il patrimonio, nella sua forma tradizionale, viene spesso proposto come

qualcosa da osservare e ricordare. Jungle Maze ribalta questa prospettiva: il patrimonio diventa qualcosa da esplorare, interpretare, utilizzare.

Questo passaggio segna una trasformazione profonda. La visita guidata lascia spazio all'esperienza interattiva. La spiegazione viene sostituita dalla scoperta. Gli studenti non si limitano a ricevere informazioni, ma sono chiamati a cercarle, a metterle in relazione, a trasformarle in elementi di gioco.

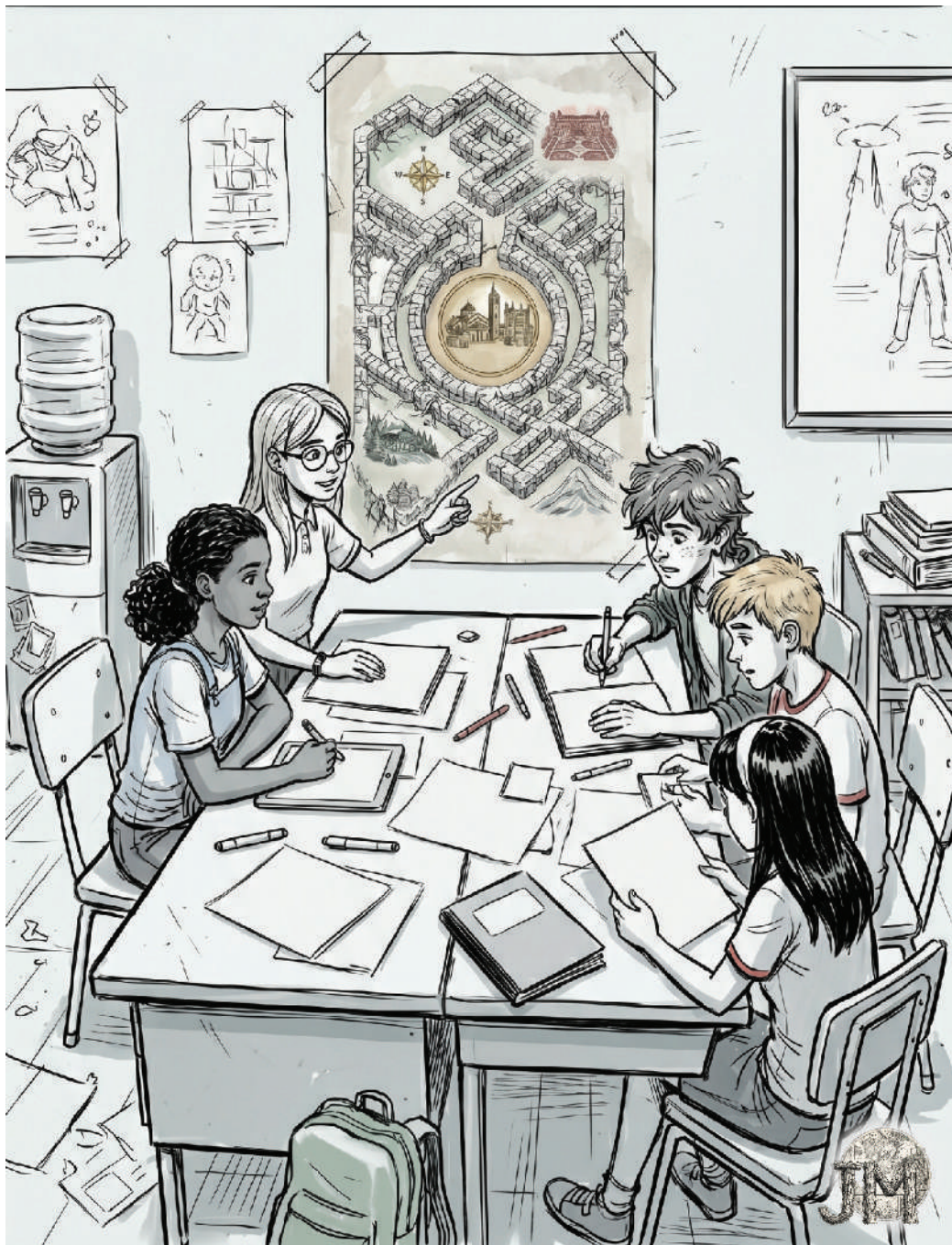
In questo senso, la Provincia, il territorio rurale non è più soltanto un territorio amministrativo. Diventa un ambiente narrativo, uno spazio da attraversare con uno sguardo nuovo. Ogni luogo contiene potenzialmente una storia, un enigma, una sfida. Il progetto consiste proprio nel rendere visibili queste possibilità.

Un patrimonio per la Scuola

Esistono condizioni e risorse per scoprire il patrimonio culturale e naturalistico della Provincia di Parma, ricco di storie e già da tempo in contatto con la comunità scolastica, solitamente riconosciuti come mete di gite giornaliere, ma meno frequentemente e sistematicamente come centri di progetto in contesti per sfide didattiche innovative.

- Reggia di Colorno nella Bassa Parmense,
- Centro faunistico del Monte Fuso in Val d'Enza,
- Stazione turistica di Prato Spilla
- Altri rifugi dell'Alta Val Parma come Lagdei e Lagoni

Questi luoghi, assieme ad altri, sono stati soggetti ad una valorizzazione strategica condotta da uffici preposti, operatori e imprese coinvolti nel campo dell'innovazione pedagogico-formativa, per costruire un'esperienza di scuola "estesa", in grado cioè di promuovere un nuovo concetto di spazio educativo come un ambiente integrato al percorso curricolare delle scuole, in grado di valorizzare la dimensione esperienziale.



Per costruire questa esperienza, è stato necessario individuare contesti capaci di rappresentare la varietà del territorio. La scelta di 3 ambienti distinti non risponde soltanto a criteri geografici, ma pedagogici. Ogni luogo offre un diverso modo di entrare in relazione con la conoscenza.

Alla **Reggia di Colorno**, l'apprendimento passa attraverso l'interpretazione. Gli spazi architettonici, le decorazioni, le geometrie dei giardini diventano elementi da decifrare. Gli studenti sono invitati a leggere il luogo come un testo complesso, in cui ogni dettaglio può assumere un significato. La storia non viene raccontata, ma scoperta attraverso indizi, collegamenti, ipotesi.

Nel contesto del **Monte Fuso**, invece, emerge una dimensione completamente diversa. Qui il centro dell'esperienza è la natura, con le sue regole, i suoi equilibri, le sue dinamiche. Gli studenti non si confrontano con un sistema simbolico, ma con un sistema vivente. L'apprendimento richiede osservazione, attenzione, capacità di riconoscere relazioni. Ogni elemento dell'ecosistema diventa parte di un quadro più ampio, in cui nulla è isolato.

L'Alta Val Parma con il **Rifugio di Lagdei** introduce infine la dimensione del racconto. Il territorio non è solo spazio fisico, ma memoria stratificata. I sentieri, i rifugi, le tracce della presenza umana costruiscono una narrazione che attraversa il tempo. In questo contesto, l'apprendimento assume la forma del viaggio. Camminare diventa un modo per comprendere, per entrare in contatto con storie che non sono immediatamente visibili, ma che emergono attraverso l'esperienza.

Costruire un mondo a partire dal reale

Nel linguaggio del game design, il world building rappresenta la costruzione di un universo coerente, con le sue regole, i suoi spazi, i suoi personaggi. Jungle Maze compie un'operazione diversa: invece di inventare un mondo, parte da uno esistente e lo trasforma.

Questo processo richiede uno sguardo particolare. I luoghi non vengono considerati per ciò che sono soltanto, ma per ciò che possono diventare. Una sala diventa uno spazio di gioco. Un sentiero diventa un percorso narrativo. Un elemento naturale diventa un

indizio.

Gli studenti sono coinvolti direttamente in questa trasformazione. Devono imparare a osservare, a selezionare, a interpretare. Non si tratta di riprodurre fedelmente la realtà, ma di costruire una versione significativa, capace di generare esperienza.

In questo senso, il risultato non è soltanto un videogioco, ma una nuova mappa del territorio. Una mappa che non indica soltanto dove si trovano i luoghi, ma cosa rappresentano, quali storie contengono, quali possibilità offrono.

Il labirinto come esperienza di apprendimento

La scelta del labirinto come struttura del progetto non è casuale. Il labirinto è una figura antica, presente in molte culture, sempre associata a un percorso di ricerca. Non è uno spazio lineare, ma complesso, fatto di deviazioni, tentativi, ritorni.

In Jungle Maze, il labirinto diventa una metafora dell'apprendimento. Non esiste un'unica strada, né una soluzione immediata. Gli studenti devono esplorare, sbagliare, riprovare. Ogni errore fornisce informazioni, ogni scelta apre nuove possibilità.

Questo tipo di esperienza modifica profondamente il rapporto con il sapere. Non si tratta più di trovare la risposta giusta nel minor tempo possibile, ma di costruire un percorso. Il valore non sta solo nel risultato finale, ma nel processo che porta a raggiungerlo.

La giungla come luogo di confronto

La Giungla come elemento della natura, complessità e potenziale espresso.

La giungla evoca un ambiente vivo, ricco, selvaggio e sconosciuto. In questo percorso rappresenta il mondo reale, pieno di stimoli, ma anche difficile da decifrare senza strumenti adeguati.

Il patrimonio naturalistico e culturale del territorio, fitto di storie da scoprire e capire attraverso l'interiorità degli studenti e studentesse, in un intreccio di passioni, talenti e paure da esplorare con rispetto.

Attraversare la giungla significa sviluppare resilienza, spirito d'avventura e voglia di imparare in modo autentico.



LIVELLO II – IL CANTIERE CREATIVO: COSTRUIRE IL LABIRINTO

Se il concept rappresenta l'idea, il cantiere creativo è il luogo in cui quell'idea si confronta con la realtà. È qui che Jungle Maze smette di essere un'intuizione e diventa un 2llo concreto, fatto di incontri, tentativi, errori, revisioni. È uno spazio dinamico, in cui le competenze si intrecciano e le gerarchie tradizionali dell'apprendimento si trasformano.

Dietro le quinte di Jungle Maze non ci sono solo programmatori, ma un team ibrido coordinato da CASCO Learning. Esperti di educazione, formatori, comunicatori e sviluppatori hanno lavorato fianco a fianco con gli uffici della Provincia di Parma e avvitato laboratori esperienziali nelle scuole, per garantire che ogni missione del gioco avesse una solida base pedagogica e scientifica. Il ruolo di CASCO Learning è

stato quello di facilitatore: fornire gli strumenti tecnologici (dal drone alla camera per tour virtuale, dal programma per disegnare alla piattaforma per programmare) e permettere ai ragazzi di diventare i veri architetti del progetto.

Il progetto si sviluppa come una rete, in cui ogni partecipante contribuisce con il proprio punto di vista. Se Casco ha portato metodologie e strumenti, i docenti hanno tradotto gli obiettivi in percorsi didattici.



Le scuole come comunità di pratica

Uno degli elementi più significativi di Jungle Maze Parma è il modo in cui le scuole vengono coinvolte. Non partecipano come semplici destinatari di un progetto già definito, ma come veri e propri centri di produzione.

Ogni classe diventa un laboratorio. Gli studenti e le studentesse lavorano insieme, discutono, si confrontano. Le differenze di età e di indirizzo non rappresentano un limite, ma una risorsa. I più giovani portano immaginazione e spontaneità, quelli più grandi introducono competenze tecniche e capacità di organizzazione.

Il progetto non sarebbe esistito senza l'energia di venticinque classi provenienti da cinque diversi istituti del territorio. Ogni scuola porta un contributo unico, differenziato per età e indirizzo di studi:

- IC Micheli, primaria e secondaria di I°, Parma
- IC Fermi Ferrari, primaria e secondaria di I°, Langhirano e Torrechiera
- IC Verdi, secondaria di I°, Corcagnano
- Liceo Scientifico Marconi, Parma
- Istituto Tecnico Economico Bodoni, Parma

Nel tempo, si crea una vera e propria comunità di pratica. Le idee circolano, vengono modificate, migliorate. Il progetto si arricchisce continuamente, non attraverso un piano prestabilito, ma grazie all'interazione tra i partecipanti.

Questo tipo di dinamica produce un effetto importante: gli studenti e le studentesse iniziano a percepirsi come parte attiva di un processo reale. Non stanno svolgendo un esercizio scolastico, ma contribuendo alla costruzione di qualcosa che esiste, che può essere utilizzato da altri, che ha un impatto concreto.

Il laboratorio come spazio di apprendimento

Le attività si sviluppano principalmente attraverso workshop e laboratori, con oltre trecentodici8 ore di attività svolte in classe, oltre le visite turistiche e di esplorazione organizzate.

Non si tratta di momenti accessori, ma del cuore del progetto. È qui che avviene l'apprendimento più significativo.

La fase iniziale è caratterizzata da un'intensa attività di ideazione. I partecipanti sono chiamati a immaginare, a proporre, a costruire ipotesi. Le idee vengono messe in comune, discusse, selezionate. Non tutte vengono realizzate, ma tutte contribuiscono a definire la direzione del lavoro.

Segue una fase di produzione, in cui le intuizioni prendono forma. Gli studenti iniziano a creare contenuti, a progettare meccaniche, a costruire asset. È un momento complesso, in cui emergono difficoltà tecniche e organizzative. Ma è proprio in queste difficoltà che si sviluppano competenze profonde.

Infine, il progetto entra in una fase di verifica. I prodotti vengono testati, analizzati, migliorati. Gli errori diventano strumenti di apprendimento. Gli studenti imparano a osservare il proprio lavoro con uno sguardo critico, a individuare ciò che funziona e ciò che può essere migliorato.

Questo ciclo: ideazione, produzione e verifica non è lineare, ma iterativo. Si ripete più volte, ogni volta con maggiore consapevolezza.

Tecnologia e accessibilità: progettare per includere

Uno degli aspetti più rilevanti del cantiere creativo è l'attenzione all'inclusione. Fin dalle prime fasi, il progetto viene pensato per essere accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro caratteristiche o difficoltà.

Questo richiede scelte precise. I contenuti devono essere fruibili in modi diversi. Le interfacce devono essere semplici, intuitive. Le attività devono permettere livelli differenti di partecipazione.

La tecnologia gioca un ruolo importante, al 10millesimo. Non come elemento esclusivo, ma come strumento di mediazione. Permette di adattare i contenuti, di offrire alternative, di costruire percorsi personalizzati. Ma l'inclusione non riguarda soltanto gli strumenti. Riguarda soprattutto l'approccio. Significa riconoscere il valore di ogni contributo, creare spazi in cui tutti possano partecipare, costruire un ambiente in cui la diversità diventa una risorsa.

Imparare facendo: la costruzione del ruolo

Uno degli effetti più interessanti del lavoro laboratoriale è la trasformazione dei ruoli. Gli studenti non rimangono confinati in una posizione passiva, ma assumono responsabilità diverse.

Alcuni si scoprono narratori, altri designer, altri ancora programmatori o tester. Questi ruoli non vengono assegnati rigidamente, ma emergono nel tempo, in base agli interessi e alle competenze.

Questo processo ha un forte valore educativo. Permette a tutti di:

- riconoscere le proprie capacità
- sperimentare nuove possibilità
- costruire un'identità attiva all'interno del gruppo

Il lavoro non è più un compito da svolgere, ma un progetto da portare avanti.





LIVELLO III – L'ARCHITETTURA DEL LABIRINTO: TRA CODICE E NARRAZIONE

Se il cantiere creativo rappresenta il processo, l'architettura del labirinto è il risultato di quel processo. È il momento in cui le idee, le discussioni e le sperimentazioni si trasformano in una struttura concreta, capace di essere attraversata e vissuta.

Progettare Jungle Maze significa costruire un sistema complesso, in cui ogni elemento ha una funzione. Nulla è lasciato al caso. Ogni scelta, dalla disposizione degli spazi alle regole del gioco, contribuisce a definire l'esperienza dell'utente.

In questo contesto, il game design diventa uno strumento pedagogico. Non si tratta solo di rendere il gioco interessante, ma di costruire un ambiente che favorisca l'apprendimento.

Le regole del gioco: struttura e libertà

Ogni gioco si basa su un equilibrio tra regole e libertà. Senza regole, l'esperienza risulta caotica. Senza libertà, diventa rigida e poco coinvolgente.

In Jungle Maze, questo equilibrio viene costruito attraverso una struttura a livelli. Ogni livello propone una sfida diversa, legata al contesto in cui è inserito. Gli studenti devono orientarsi, comprendere, prendere decisioni a 4occhi o a 4mani.

Le regole non sono percepite come vincoli, ma come strumenti. Definiscono ciò che è possibile fare, ma lasciano spazio all'esplorazione. Gli studenti possono scegliere come affrontare le sfide, quali strategie utilizzare, quali percorsi seguire.

Questo tipo di struttura favorisce un apprendimento attivo. Non esiste un'unica soluzione, ma molte possibili. Il valore non sta solo nel risultato, ma nel modo in cui viene raggiunto.

Il patrimonio digitale: tra rappresentazione e interpretazione

Uno degli aspetti più delicati del progetto riguarda la digitalizzazione del patrimonio. Non si tratta semplicemente di riprodurre luoghi e oggetti, ma di reinterpretarli.

Ogni elemento viene selezionato, analizzato, trasformato. Gli studenti e le studentesse devono decidere cosa rappresentare, come farlo, con quale livello di dettaglio. Questo richiede una comprensione profonda del contenuto.

La digitalizzazione diventa così un processo attivo. Non è una copia della realtà, ma una sua rielaborazione. Il risultato è un patrimonio digitale che non sostituisce quello reale, ma lo arricchisce, lo rende accessibile, lo rende interattivo.

La narrazione come struttura invisibile

Se il game design rappresenta la struttura visibile del progetto, la narrazione ne costituisce l'ossatura invisibile. È ciò che dà senso all'esperienza, che collega le diverse parti, che mantiene l'attenzione. Ogni livello racconta una storia. Non necessariamente in modo

esplicito, ma attraverso elementi, indizi, situazioni. I partecipanti non si limitano a giocare, ma partecipano a un racconto.

La narrazione permette di:

- costruire continuità
- generare coinvolgimento emotivo
- dare significato alle azioni

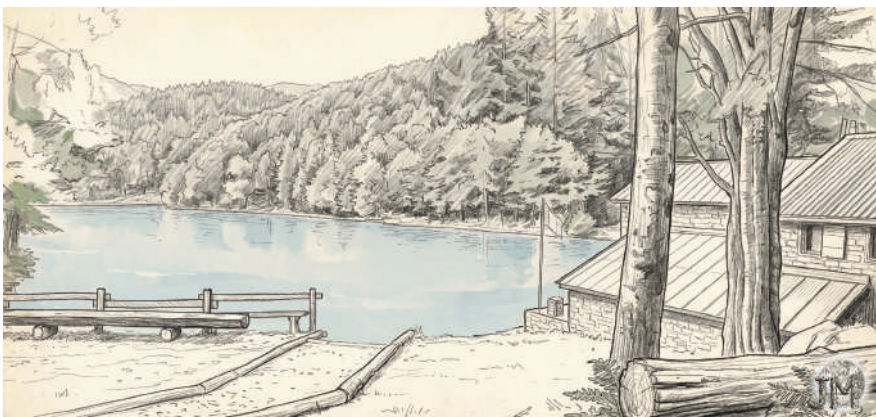
In questo modo, l'apprendimento non è solo cognitivo, ma anche esperienziale.

Il piacere della scoperta

Un elemento fondamentale dell'esperienza è la scoperta. Jungle Maze Parma è costruito in modo da premiare la curiosità, l'attenzione, la capacità di osservare.

Elementi nascosti, percorsi alternativi, contenuti extra: tutto contribuisce a creare un ambiente ricco, in cui ogni esplorazione può portare a qualcosa di nuovo.

Questo tipo di struttura stimola un atteggiamento attivo. Gli studenti non aspettano che le informazioni vengano fornite, ma le cercano. Imparano a porsi domande, a verificare ipotesi, a esplorare possibilità.



Progettare per comprendere

Uno degli aspetti più profondi del progetto riguarda il rapporto tra progettazione e apprendimento. Quando uno studente costruisce un livello, non sta semplicemente creando un gioco. Sta organizzando conoscenze, strutturando un'esperienza, immaginando il comportamento di altri utenti.

Questo processo richiede:

- comprensione dei contenuti
- capacità di sintesi
- pensiero anticipatorio

In altre parole, progettare diventa una forma avanzata di apprendimento. Non si tratta più di ricordare informazioni, ma di utilizzarle in modo attivo e consapevole.





LIVELLO IV – IL RITORNO AL REALE: QUANDO IL GIOCO CAMBIA LO SGUARDO

C'è sempre un momento, nei progetti educativi autentici, in cui accade qualcosa che non era stato pianificato. Non compare nei programmi, non è scritto negli obiettivi, eppure è lì che si misura il vero impatto.

Nel caso di Jungle Maze, quel momento non coincide con il completamento del gioco, né con la consegna dei prodotti finali. Accade prima, e allo stesso tempo dopo. Accade quando uno studente, attraversando un luogo che ha già visto, si ferma. Esita. Guarda di nuovo.

Non è più lo stesso sguardo.

Quello che prima era semplicemente un edificio diventa una domanda.

Quello che prima era un sentiero diventa una storia.

Quello che prima era “lì da sempre” diventa qualcosa da capire.
È in questo scarto impercettibile che il progetto si compie davvero.

Dallo schermo al territorio: il ritorno non è mai uguale

Durante il progetto, gli studenti e le studentesse hanno abitato due mondi: quello digitale e quello reale. Ma non lo hanno fatto separatamente. Hanno costruito un ponte continuo tra i due, attraversandolo più volte, fino a farlo diventare invisibile.

Quando tornano nei luoghi fisici, non sono più visitatori. Non sono nemmeno studenti nel senso tradizionale. Sono qualcosa di diverso: autori che incontrano la propria opera, esploratori che riconoscono le tracce lasciate dal proprio pensiero.

La Reggia di Colorno non è più solo un luogo da osservare, ma uno spazio che hanno già attraversato mentalmente, progettualmente. Il bosco non è più soltanto natura, ma sistema di relazioni che hanno provato a raccontare. I sentieri non sono più percorsi qualsiasi, ma linee narrative che hanno contribuito a costruire.

Il ritorno al reale non è un ritorno. È una trasformazione.



Le competenze che non si vedono subito

Se si cercassero risultati immediatamente quantificabili, si potrebbero elencare competenze digitali, capacità di utilizzo di strumenti, conoscenze acquisite. Tutto questo è presente, ma non è ciò che resta davvero.

Le competenze più profonde emergono in modo più lento, quasi silenzioso.

Si manifestano nella capacità di lavorare insieme senza che qualcuno debba imporre un ordine. Nel momento in cui uno studente ascolta un altro e modifica la propria idea. Nella pazienza di chi prova e riprova finché qualcosa non funziona. Nella soddisfazione di trovare una soluzione che non era evidente.

Sono competenze che non si insegnano direttamente, ma che si costruiscono attraverso l'esperienza:

- la capacità di orientarsi nell'incertezza
- il coraggio di proporre
- la disponibilità a cambiare

Jungle Maze diventa così una palestra invisibile, in cui gli studenti allenano qualcosa che va oltre il contenuto disciplinare.

Il pensiero che prende forma

Uno degli effetti più profondi del progetto riguarda il modo in cui gli studenti iniziano a pensare. Non si limitano più a rispondere a domande, ma iniziano a costruirle.

Quando progettano un livello, devono immaginare cosa farà un altro giocatore. Devono prevedere le difficoltà, anticipare gli errori, guidare senza spiegare troppo. È un esercizio complesso, che richiede di uscire da sé e mettersi nei panni dell'altro.

In questo processo, il pensiero diventa visibile. Prende forma nelle scelte, nelle strutture, nei percorsi costruiti. Non è più qualcosa di interno, ma qualcosa che può essere osservato, discusso, migliorato. È qui che emerge la metacognizione: la capacità di riflettere su ciò che si fa, su come lo si fa, su perché lo si fa in un certo modo.

Non è un passaggio immediato, ma quando accade cambia radicalmente il rapporto con l'apprendimento.

Le voci del progetto

Se si ascoltano le parole degli studenti e delle studentesse, spesso non parlano di contenuti specifici. Non ricordano una data, un nome, una definizione. Parlano di momenti.

Raccontano di quando qualcosa non funzionava e poi improvvisamente ha iniziato a funzionare. Di quando un'idea sembrava impossibile e poi ha preso forma. Di quando si sono accorti che stavano costruendo qualcosa che altri avrebbero utilizzato.

I docenti, dal canto loro, osservano cambiamenti sottili ma significativi. Vedono studenti normalmente distanti partecipare con entusiasmo, lavorare inspiegabilmente in un silenzio normale, senza parole offensive o nel caos quotidiano della vita scolastica (per chi vive e lavora a scuola, quest'aspetto lo conosce bene). Vedono emergere capacità che non trovavano spazio nelle attività tradizionali. Vedono la classe trasformarsi in un gruppo di lavoro.

Queste voci non sono dati statistici, ma raccontano qualcosa di essenziale: il progetto ha generato esperienza, e l'esperienza ha lasciato tracce.

Giocare per capire, progettare per imparare

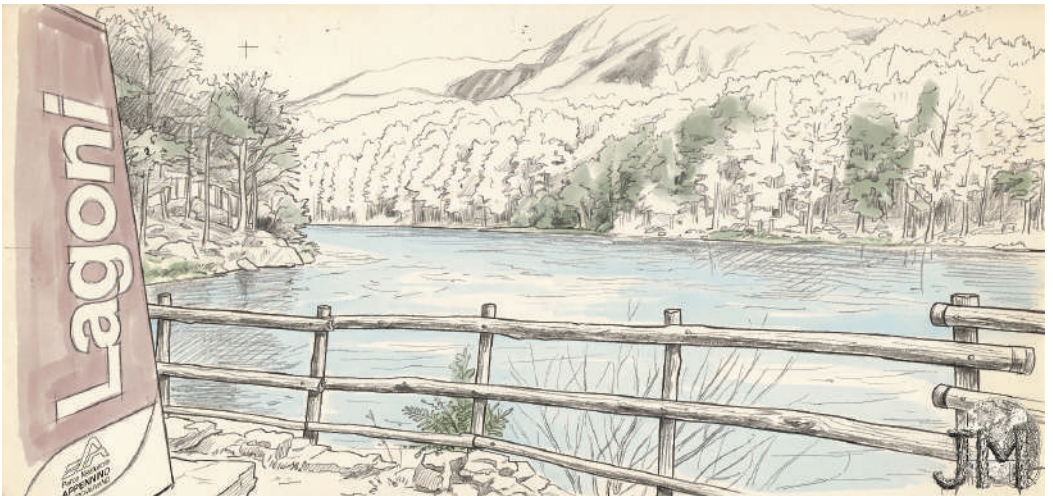
A questo punto, il confine tra gioco e apprendimento diventa sempre più sottile, fino quasi a scomparire.

Giocare non significa più soltanto seguire delle regole, ma esplorare un sistema. Progettare non significa più soltanto costruire qualcosa, ma comprendere profondamente ciò che si sta rappresentando.

Quando uno studente riesce a trasformare un contenuto complesso in un'esperienza di gioco, ha raggiunto un livello di comprensione difficilmente ottenibile attraverso modalità tradizionali.

Non ha semplicemente imparato. Ha rielaborato, trasformato, reso accessibile.

E in questo processo, ha imparato qualcosa anche su di sé.





NOT GAME OVER – L'EREDITÀ: IL LABIRINTO NON FINISCE

Alla fine di ogni percorso, c'è sempre la tentazione di chiudere, di tirare le somme, di definire ciò che è stato fatto. Ma Jungle Maze resiste a questa logica. Non perché manchino risultati, ma perché il progetto, per sua natura, non si esaurisce.

Ogni livello costruito può essere ampliato. Ogni luogo esplorato può generare nuove storie. Ogni studente coinvolto può diventare a sua volta progettista di nuove esperienze.

Il labirinto non è mai completato e la giungla è sempre a un passo dal nostro quartiere. Forse è proprio questo il suo valore più grande.

Una scuola che si espande

Uno degli effetti più significativi del progetto è il modo in cui ridefinisce lo spazio della scuola. Le pareti dell'aula non scompaiono, ma smettono di essere un confine.

L'apprendimento si muove. Attraversa luoghi, si connette a esperienze, si radica nel territorio. La scuola diventa diffusa, non perché perde struttura, ma perché la amplia.

In questo scenario, il docente non perde il proprio ruolo, ma lo trasforma. Diventa guida, facilitatore, regista di processi complessi. Non controlla ogni passaggio, ma costruisce le condizioni affinché l'apprendimento possa accadere.

Proteggere la bellezza attraverso la conoscenza

C'è un ultimo aspetto, forse il più silenzioso, ma anche il più importante. Jungle Maze Parma non riguarda solo l'apprendimento, ma il rapporto con il patrimonio.

Quando gli studenti iniziano a conoscere davvero un luogo, a interpretarlo, a raccontarlo, quel luogo cambia valore, va oltre. Non è più qualcosa di distante o dato per scontato. Diventa parte della propria esperienza.

E ciò che si conosce in profondità si protegge.

In questo senso, il progetto genera un effetto che va oltre la scuola. Costruisce una relazione con il territorio che può durare nel tempo. Non attraverso obblighi o imposizioni, ma attraverso il coinvolgimento.

Superare la giungla, uscire dal labirinto

Ogni giungla ha un suo ecosistema di vita, ogni labirinto ha un'uscita, ma uscire non significa tornare al punto di partenza. Significa portare con sé qualcosa che prima non c'era.

I partecipanti che attraversano Jungle Maze non escono con una semplice conoscenza in più. Escono con uno sguardo diverso. Con una maggiore consapevolezza del proprio modo di apprendere. Rimanere nel processo è questo quello che conta. Con il pensiero e

l'idea che ciò che li circonda può essere esplorato, interpretato, trasformato.

E forse è proprio questo il risultato più importante.

Il labirinto non è stato costruito per perdersi.

È stato costruito per imparare a orientarsi.



RINGRAZIAMENTI - LEVEL UP

Un ringraziamento speciale va alla Provincia di Parma, in particolare agli Uffici Gestione Amministrativa e Valorizzazione del Patrimonio e all'Ufficio Programmazione Rete Scolastica. Grazie per aver creduto che un labirinto e una giungla potessero essere i migliori strumenti per raccontare la bellezza dei nostri luoghi.

Citiamo con gratitudine:

La dott.ssa Simona Sabbadini e la dott.ssa Sabrina Ferrari per il coordinamento e il supporto costante.

I consiglieri e i delegati che hanno aperto le porte della Reggia di Colorno, del Monte Fuso e di Lagdei, rendendo il patrimonio provinciale una risorsa accessibile a tutti.

Un plauso al team multidisciplinare di Casco Learning, guidato dai formatori e progettisti che hanno saputo tradurre la storia in *"game design"*: Fiorella Guerra, Francesca Pigorini, Marcello Scaravella, Marco Pissard, Mariarosa Lommi, Matteo Gianniello e Alessandro Leoni. Al Direttore e community manager Alessandro Catellani che ha sostenuto il progetto fin dall'inizio e ai tirocinanti di passaggio ma di grande aiuto: Alexia e Jivko.

Il ringraziamento più sentito va alle classi e ai loro insegnanti, i veri *"player"* di questa avventura: ai Dirigenti Scolastici di IC Micheli, IC Verdi, IC Fermi di Langhirano, ITE Bodoni e Liceo Marconi. Ai docenti tutti e tutti i referenti che hanno accolto la sfida nelle loro ore curricolari ed extra-scolastiche.

Si desidera ringraziare *Google Gemini* come modello generativo di IA a fianco delle attività, prezioso collaboratore nell'elaborazione di foto reali e nella loro trasformazione in immagini disegnate, contribuendo a dare una veste visiva unica e come esempio di modello funzionale al racconto documentativo.

Per Casco Educational, Daniele Khalousi

THIS NOT GAME OVER – SEGRETI NASCOSTI TRA LE RIGHE

Prima di chiudere il volume, c'è un'ultima missione dedicata a te, lettore e partecipante. Se sfogli con attenzione le pagine di questo libro, come in ogni videogioco che si rispetti, "Making of" di Jungle Maze nasconde dei segreti — **gli Easter Egg** — pensati per premiare i più curiosi e attenti.

Trova il codice, componi il numero e ottieni il premio !