

# JUNGLE MAZE

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

“Un patrimonio per la scuola” a.s. 2025/2026,  
Provincia di Parma, azioni di valorizzazione  
strategica del patrimonio provinciale.

DANIELE KHALOUSI

06/05/25



**casco**  
LEARNING

promosso da  
**DISTRETTO**  
APS  
COLLABORATIVO



Intro Jungle Maze>> video <https://youtu.be/3ZhKIP-d-sM>

# IL PROGETTO

**Un patrimonio per la Scuola** iniziativa per la valorizzazione territoriale e culturale

# IL PROGETTO

## Un patrimonio per la Scuola

Iniziativa promossa dagli Uffici Gestione Amministrativa e Valorizzazione del Patrimonio e dall'Ufficio Programmazione Rete Scolastica della Provincia di Parma.

Il progetto mira a coinvolgere la comunità scolastica locale, partendo dai dirigenti scolastici, per condividere un percorso educativo che **valorizzi il patrimonio culturale e naturalistico** dell'Amministrazione provinciale.

L'obiettivo è trasformare questo patrimonio in una risorsa di **conoscenze e competenze per studenti e docenti**, contribuendo allo sviluppo territoriale e promuovendo la crescita culturale e sociale della comunità.

Attraverso attività didattiche e formative, il progetto intende integrare l'educazione al patrimonio culturale nel curriculum scolastico, favorendo una cittadinanza attiva e consapevole. Creando sinergie tra istituzioni scolastiche e territorio, promuovendo iniziative che rafforzino il legame tra scuola e comunità locale.



**PROVINCIA  
DI PARMA**



**casco**  
LEARNING

# I PRESUPPOSTI

## 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

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.

Approfondimenti al link della Provincia <https://unpatrimonioperlascuola.it/chi-siamo/patrimonio/>





**"Un patrimonio per la scuola"**  
**a.s. 2025/2026**

**Provincia di Parma, azioni di valorizzazione strategica del patrimonio provinciale**

# LA SFIDA

**Jungle Maze** Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura

# LA SFIDA

## Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura

CASCO Learning attraverso il lavoro di un team multidisciplinare, composto da professionisti esperti negli ambiti dell'educazione, della formazione, della comunicazione, della programmazione, ha presentato all'interno del progetto "Un patrimonio per la Scuola" della Provincia di Parma un percorso di diffusione strutturata ed implementazione di interventi innovativi, intitolato **Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura.**



L'obiettivo principale di CASCO Learning è promuovere e sostenere percorsi educativi inclusivi, mirati allo sviluppo delle competenze digitali, sociali e civiche. Attraverso l'uso di metodologie innovative e tecnologie didattiche avanzate, favoriamo l'integrazione e l'inclusione sociale nonché la promozione di azioni culturali trasformative.

# LA SFIDA

## Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura

Attraverso la **gamification** e l'utilizzo di strumenti digitali interattivi, il percorso porterà gli studenti e i docenti, a esplorare i luoghi principali del patrimonio culturale e naturalistico della Provincia di Parma.

- 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

Un viaggio coinvolgente e locale, sviluppando competenze e sensibilità verso un patrimonio culturale e naturale che ci appartiene e del quale siamo chiamati con responsabilità (e perché no) anche divertimento, a prendercene cura.



# LA SFIDA

## Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura

L'idea e la sfida insieme è trasformare questa esplorazione in un'**avventura videoludica coinvolgente**, in cui gli studenti e i docenti diventeranno protagonisti di un viaggio alla scoperta dei luoghi iconici del territorio.

La sfida presentata, permette di sviluppare molteplici competenze trasversali, in un contesto di **logica e creatività**, attraverso un'attività che unisce il concetto di **labirinto/giungla** e la dinamica di un **videogame**, sia in formato fisico (analogico) che digitale.

Il percorso è pensato per essere un modello il più possibile **inclusivo e accessibile**, consentendo la partecipazione attiva di tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro esigenze e competenze specifiche.



# IL LABIRINTO

## Jungle Maze – Perché il Labirinto ?

Il Labirinto è il simbolo del percorso personale e formativo di ognuno.

Nel progetto, il labirinto rappresenta il **cammino complesso e articolato** che ogni studente compie nel corso della propria crescita, sia scolastica che personale. È un luogo simbolico dove:

- Ogni scelta può portare a scoperte o ostacoli.
- Si sviluppano orientamento, pensiero critico e capacità decisionali.
- Non c'è una sola via "giusta": ogni percorso è individuale, ed è il viaggio stesso a formare la persona.

Nel videogioco Jungle Maze, il labirinto diventa anche metafora del sistema scolastico e del mondo delle opportunità, da esplorare **non con paura, ma con curiosità, ingegno** e spirito di adattamento.



# LA GIUNGLA

## Jungle Maze – Perché la Giungla ?

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.
- L'interiorità degli studenti e studentesse, 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.



# LE COMPETENZE

- **Competenza digitale:** gli studenti imparano a utilizzare le tecnologie in modo consapevole e responsabile, sviluppando abilità nella creazione di contenuti digitali e nella valutazione critica.
- **Imparare a imparare:** il progetto stimola la curiosità, l'autonomia e la metacognizione, ovvero la capacità di riflettere sul proprio apprendimento e di individuare le strategie più efficaci per raggiungere i propri obiettivi.
- **Competenze sociali e civiche:** la comunicazione efficace è fondamentale per il successo del progetto gli studenti imparano a rispettare le regole, a gestire i conflitti e a contribuire attivamente alla comunità scolastica e locale.



# LE COMPETENZE

- **Pensiero critico e problem solving:** gli studenti sono chiamati ad analizzare le informazioni, a valutare le diverse opzioni e a trovare soluzioni creative ai problemi che si presentano durante il progetto.
- **Creatività:** il progetto offre numerose occasioni per esprimere la propria creatività, dalla progettazione di un videogame, alla creazione di scenari per escape room o la realizzazione di materiali comunicativi per le attività sul territorio.
- **Collaborazione e lavoro di squadra:** il progetto richiede la collaborazione tra studenti con diverse competenze e interessi, lo sviluppo di abilità di ascolto, di negoziazione e di gestione dei conflitti. Gli studenti imparano a organizzare il proprio lavoro, a rispettare le scadenze e a gestire le risorse disponibili.



# GAMES IN SCHOOLS

**Il videogioco** perché un potenziale nell'istruzione da utilizzare nelle aule scolastiche d'Europa

# Videogiochi e Educazione



# ATTIVITA'

**Jungle Maze** come è organizzato il percorso all'esplorazione del territorio

# FASE A – CREAZIONE

**Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura**

**Struttura dell'attività:** la cornice del videogioco

**Quando:** settembre 2025 – gennaio 2026

**Dove:** nelle scuole/classi candidate

La creazione del videogioco " Jungle Maze " seguirà un approccio strutturato in diverse fasi, coinvolgendo studenti, docenti e formatori di Casco per garantire un'esperienza educativa coinvolgente e accessibile.

Per lo sviluppo del videogioco verrà utilizzata la piattaforma **Gdevelop**, un motore di gioco open source e gratuito che consente di creare videogiochi 2D e 3D senza bisogno di codice. Funziona tramite un **sistema di eventi**, dove si definiscono le condizioni (Se) e le azioni (Allora) che determinano il comportamento del gioco. In pratica, si progetta il gioco in modo visuale, senza dover scrivere righe di codice.



# FASE B – GIOCO

**Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura**

**Struttura dell'attività:** la cornice del videogioco

**Quando:** settembre 2025 – gennaio 2026

**Dove:** nelle scuole/classi candidate

Ogni partecipante inizierà l'avventura creando il **proprio avatar**, scegliendo tra diverse opzioni di personalizzazione.

L'avatar sarà il protagonista del viaggio digitale e fisico attraverso i livelli del gioco. Gli studenti potranno esplorare i luoghi sia virtualmente, tramite la piattaforma digitale integrata nel sito della Provincia di Parma, sia fisicamente, attraverso visite guidate interattive, camp residenziali e partecipazioni spontanee autonome ai luoghi.



# FASE C – ESPLORAZIONE

**Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura**

**Struttura dell'attività:** l'esplorazione dei luoghi

**Quando:** marzo 2026 – luglio 2026

**Dove:** Reggia di Colorno nella Bassa Parmense,  
Centro faunistico del Monte Fuso in Val d'Enza,  
Stazione turistica di Prato Spilla

Le attività fisiche nei luoghi del progetto sono organizzate per coinvolgere attivamente gli studenti in esperienze di esplorazione, scoperta e apprendimento immersivo. Ogni attività è strutturata per favorire il movimento, l'interazione con l'ambiente e la collaborazione tra partecipanti; utilizzando sistemi mobili come Van attrezzato e/o attività dedicate.



# FASE D – CONDIVISIONE

**Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura**

**Struttura dell'attività:** creazione della piattaforma digitale

**Quando:** settembre 2025 - marzo 2026

**Dove:** nelle scuole/classi candidatesi

Ideazione, progettazione e costruzione dei contenuti per la piattaforma intitolata al progetto e che sarà integrata all'interno del sito della Provincia di Parma e accessibile da studenti, docenti e amministratori. Sarà progettata per essere responsive e fruibile sia da desktop che da dispositivi mobili.

Questo sito ha l'obiettivo di raccogliere, condividere, coordinare tutte le attività e progettualità del percorso Jungle Maze.



# COCNLUSIONE

## Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura

Il percorso presentato è un progetto che unisce educazione, innovazione e divertimento. Gli studenti scopriranno il territorio attraverso un viaggio interattivo e locale, sviluppando competenze e sensibilità verso il patrimonio culturale e naturale della Provincia di Parma.

Grazie a un'esperienza ludica e coinvolgente, la storia e la natura diventeranno accessibili e appassionanti per le nuove generazioni.

**Jungle Maze non è solo un gioco**, è una metafora potente della crescita personale. Attraversare il labirinto nella giungla significa imparare ad orientarsi tra scelte scolastiche, passioni, conoscenze e futuro. È un modo per dare agli studenti **uno strumento con cui rileggere sé stessi**, il proprio territorio e le proprie possibilità.



# MONITORAGGIO

**Jungle Maze**, alla fine di questo viaggio, saremo diventati esploratori più bravi?

## La Partnership e il Valore Educativo

Il progetto "Jungle Maze" si inserisce in un contesto di partnership strategica tra Casco Learning e Tecnoscienza di Bologna, volta a promuovere l'innovazione didattica e la divulgazione scientifica.

- **Casco Learning** è l'ente promotore dell'innovazione educativa, fornendo il contesto e l'esperienza per integrare le nuove tecnologie, come il Game-Based Learning, nella didattica scolastica.
- **Tecnoscienza** è un team di divulgatori scientifici focalizzati su scienza, tecnologia e sostenibilità.



# MONITORAGGIO

## L'inizio come percorso di monitoraggio del cambiamento

Ciao! Stai per iniziare un'avventura incredibile chiamata Jungle Maze.

Non è solo un videogioco, ma un vero e proprio viaggio per esplorare luoghi fantastici come la Reggia di Colorno e il Monte Fuso, scoprendo la loro storia e la loro natura.

Ma come facciamo a sapere se, alla fine di questo viaggio, saremo diventati esploratori più bravi?

Questo documento ti spiega perché è super importante capire cosa sai fare **prima** di iniziare il progetto e cosa avrai imparato **dopo**. In pratica, è come fare una foto all'inizio di un allenamento e una alla fine, per vedere i muscoli che hai sviluppato!



# MONITORAGGIO

Perché è importante misurare quello che impariamo?

Il progetto Jungle Maze è stato pensato proprio per farti "**imparare facendo**".

Non solo giocherai, ma aiuterai a creare il videogioco stesso!

L'obiettivo è farti sviluppare delle "super-competenze" che ti serviranno a scuola e nella vita.

Come facciamo a misurare i tuoi "superpoteri"?



# MONITORAGGIO

## Perché è importante misurare quello che impariamo?

Per capire davvero quanto sei cresciuto grazie a Jungle Maze, dobbiamo fare due passi fondamentali: uno all'inizio e uno alla fine.

### 1. Il Punto di Partenza (Prima di iniziare)

Prima di tuffarti nell'avventura, faremo una specie di "check-up" delle tue competenze.

Non è un'interrogazione e non ci sono voti!  
Serve solo a noi e a te per avere una fotografia del tuo livello di partenza.

Pronti ! Ecco **Un piccolo questionario:**  
domande semplici come *"Quanto ti senti sicuro a lavorare in gruppo da 1 a 10?"* o *"Hai mai creato un contenuto digitale?"*.



Collegatevi in rete e digitate >>  
<https://bit.ly/questionario-jungle-maze>

Oppure inquadrare il QR code

# CONTENUTI MEDIA

**Questi i contenuti del progetto relativi alla divulgazione video e sitografia dei programmi:**

Intro Jungle Maze>> video

<https://youtu.be/3ZhKIP-d-sM>

Jungle Maze Parma\_I LUOGHI>> video

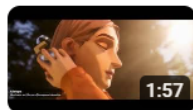
[https://youtu.be/ZcrG\\_EWCuXM](https://youtu.be/ZcrG_EWCuXM)

Videogiochi e Educazione>> video

<https://youtu.be/kg8F0cbXTq4>

Gdevelop>> Piattaforma per lo sviluppo di videogiochi

<https://gdevelop.io/>



## Intro Jungle Maze

Jungle Maze – Esplora, Scopri, Impara: un viaggio tra enigmi e cultura CASCO Learning attraverso il...



## Jungle Maze Parma\_I LUOGHI

CASCO Learning attraverso il lavoro di un team multidisciplinare, composto da professionisti...



## Videogiochi e Educazione

Progetto Jungle Maze: Perché è importante misurare quello che impariamo? Ciao! Stai per...



GDevelop

<https://gdevelop.io> · Traduci questa pagina

**GDevelop: Free, Fast, Easy Game Engine - No-code, AI-assisted ...**

GDevelop is the most powerful, open-source, no-code & AI game engine. Make 2D, 3D and multiplayer games without limits. Publish to iOS, Android, Steam, web, ...



**GRAZIE**

# Grazie & Restiamo in contatto!

**casco**  
LEARNING

## Scrivici o chiamaci

contattando il formatore per dubbi  
o chiarimenti

**Daniele Khalousi**

[d.khalousi@cascolearning.it](mailto:d.khalousi@cascolearning.it)

0521 88 59 00

[www.cascolearning.it](http://www.cascolearning.it)

## Seguici sui social

per scoprire cosa stiamo facendo  
e partecipare alle nostre riflessioni



[/cascolearning](https://www.instagram.com/cascolearning)



[/company/cascolearning](https://www.linkedin.com/company/cascolearning)



[/cascolearningparma](https://www.facebook.com/cascolearningparma)



[@cascolearning8077](https://www.youtube.com/@cascolearning8077)

promosso da

**DISTRETTO**  
APS COLLABORATIVO