



## Chiusa II edizione Festival Innovation Hub nell'ambito di Rocca Calascio Luce d'Abruzzo

### Descrizione

(Adnkronos) Per cinque giorni un piccolo centro dell'Appennino centrale si è trasformato in un laboratorio a cielo aperto di creatività, tecnologia e partecipazione.

Si è conclusa con grande partecipazione la seconda edizione di Calascio Innovation Playground, iniziativa promossa da Giffoni Hub nell'ambito del programma Rocca Calascio Luce d'Abruzzo. Dal 9 al 13 marzo, si legge in una nota, 500 studenti delle scuole medie e superiori della regione, accompagnati da 50 docenti, hanno preso parte a un percorso immersivo tra esperienze di gioco territoriale, laboratori di intelligenza artificiale, attività dedicate alle professioni digitali, narrazioni geolocalizzate e approfondimenti sul patrimonio culturale. Il Convento di Santa Maria delle Grazie, la Chiesa di San Leonardo e le strade del borgo sono diventati spazi di apprendimento e sperimentazione, in cui tecnologia e tradizione hanno dialogato in modo concreto e partecipato. Un programma pensato per avvicinare le nuove generazioni ai temi della rigenerazione territoriale, dimostrando come tecnologia e tradizione possano dialogare anche nei piccoli centri valorizzandone le risorse.

Tra i momenti più coinvolgenti dell'edizione 2026, Play Calascio, before the journey, esperienza immersiva di gioco territoriale e gamification narrativa ispirata alla transumanza e ambientata nel Seicento. Il borgo è diventato una storia da attraversare e vivere: gli studenti hanno interpretato ruoli, affrontato missioni e interagito con luoghi reali, sperimentando un modo nuovo di apprendere attraverso il coinvolgimento diretto. Il format, nato dalla residenza creativa internazionale di febbraio, è stato realizzato con la cura di Cronosfera, agenzia specializzata in giochi immersivi e narrazione dal vivo, che con tecniche teatrali e meccaniche ludiche ha guidato le sessioni dedicate alle scuole trasformando il patrimonio locale in un'esperienza partecipativa e formativa.

Grande coinvolgimento anche per le attività dedicate alle professioni delle industrie creative e digitali, tra cui il laboratorio curato da Triality Studio, realtà innovativa specializzata nello sviluppo di soluzioni digitali che ha trasferito in una riproduzione del proprio ufficio a Calascio per 5 giorni. Durante l'attività gli studenti hanno potuto scoprire come nasce un progetto digitale: dall'ideazione alla modellazione 3D, fino alla programmazione, con focus su tecnologie immersive e visori VR. Accanto a

queste attività, il festival ha ospitato laboratori e contenuti dedicati all'intelligenza artificiale, alla narrazione digitale dei luoghi e alla valorizzazione culturale del territorio, confermando la vocazione di Calascio Innovation Playground come piattaforma di co-creazione tra scuole, professionisti, università e comunità locali.

Calascio Innovation Playground dimostra che anche un piccolo comune può diventare un luogo di sperimentazione e futuro. Per cinque giorni Calascio afferma Paolo Baldi, sindaco di Calascio si è trasformato in un laboratorio aperto dove giovani, scuola, tecnologia e patrimonio culturale hanno dialogato in modo concreto. È un segnale importante: la rigenerazione dei territori passa dalla capacità di coinvolgere le nuove generazioni, offrendo loro occasioni di apprendimento, creatività e partecipazione. Vedere centinaia di studenti vivere e raccontare Calascio con uno sguardo nuovo è stato motivo di grande orgoglio per tutta la comunità.

Secondo Luca Tesauro, Chairman e Founder di Giffoni Innovation Hub e Jacopo Moretti, Head Of Events di Giffoni Hub abbiamo portato l'esperienza di Giffoni Hub a 1.000 metri di quota per dimostrare che il talento dei giovani non appartiene solo alle grandi città, ma può crescere ovunque esistano luoghi capaci di credere nel futuro. A Calascio abbiamo realizzato laboratori dove gaming, tecnologie emergenti e patrimonio culturale si incontrano per immaginare nuove professioni, nuove economie e nuovi modi di abitare i territori. Crediamo in un'innovazione che non si misura solo nella velocità, ma nella capacità di generare valore reale, attivare comunità e aprire nuove possibilità per i luoghi. Quando giovani, creatività e competenze si connettono con la forza dei territori, anche un piccolo borgo può diventare un playground globale per l'innovazione.

Odda Studio, talent hub di professionisti IT, ha realizzato Immagina Abruzzo 02: Restare è una rivoluzione lenta, laboratorio dedicato all'intelligenza artificiale con strumenti e metodologie concrete di progettazione dal design thinking al mood boarding, sperimentando processi creativi e collaborativi per trasformare idee e suggestioni in concept progettuali legati al territorio.

OperaParla, piattaforma tecnologica per la fruizione narrativa dei luoghi, ha portato nel borgo I racconti nell'aria, esperienza sonora geolocalizzata che ha permesso di esplorare Calascio attraverso contenuti audio immersivi attivati nei punti chiave del paese, con quiz e call creative dedicate ai ragazzi. DeepCube, realtà attiva nella progettazione di percorsi di innovazione e apprendimento digitale, ha proposto Viral Tomorrow, workshop dedicato all'innovazione consapevole e ai linguaggi del digitale, invitando i partecipanti a riflettere sul rapporto tra tecnologia, social e comunità. Infine il prof. Alfonso Forgione, docente di Archeologia cristiana e medievale dell'Università dell'Aquila, ha valorizzato il progetto Rocca Calascio: archeologia, rilievo digitale e ricostruzione tridimensionale di un paesaggio fortificato, dedicato alla ricostruzione storica e digitale del Castello attraverso archeologia, rilievo 3D e tecnologie immersive. Il festival si chiude confermando una visione chiara: i giovani sono il motore della rigenerazione e anche nei piccoli centri è possibile costruire esperienze in cui tecnologia e tradizione convivono, generando nuove opportunità culturali, educative e professionali.

??

cultura

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

**Categoria**

1. Comunicati

**Tag**

1. Ultimora

**Data di creazione**

Marzo 16, 2026

**Autore**

redazione

*default watermark*