



D3A^{UNIVPM}
DIPARTIMENTO DI SCIENZE
AGRARIE ALIMENTARI E AMBIENTALI

TALENT GARDEN
QUI GERMOGLIA IL TUO FUTURO!

TIMING: mercoledì 7 (Civitanova Marche) e giovedì 8 ottobre (Porto San Giorgio), martedì 13 (Pesaro) e mercoledì 14 ottobre (Senigallia) 2026, dalle ore 16:30 alle ore 20:00 circa + 9 maggio 2026 dalle ore 9 alle ore 12 e dalle ore 16:30 alle ore 19:30 data extra presso e a cura del Centro Commerciale Conero di Ancona

LOCATION: saranno rese note a ridosso del programma delle tappe d'evento, le città interessate saranno PESARO (PV PU) / SENIGALLIA (PV ANCONA) / CIVITANOVA MARCHE (PV MC)/ PORTO SAN GIORGIO (PV FM)

SCUOLE: si prevede il coinvolgimento degli istituti superiori di secondo grado delle città di FERMO / CIVITANOVA MARCHE / SENIGALLIA / PESARO

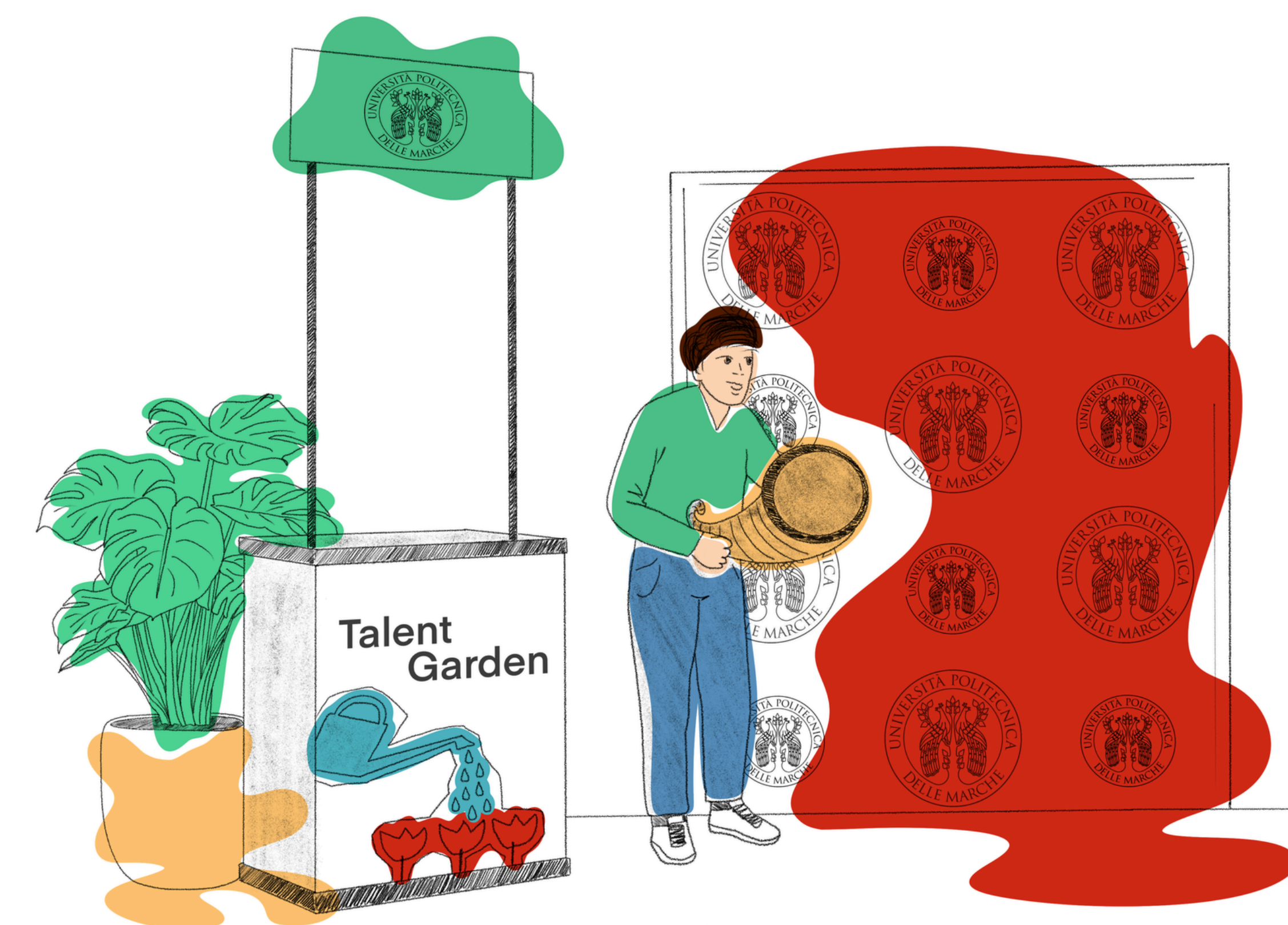
STRONG POINTS: coinvolgimento delle istituzioni ed amministrazioni pubbliche delle singole città coinvolte (Province e Comuni con richiesta di patrocinio gratuito, istituti scolastici), format di tipo "edutainment" e altamente formativo

In merito al meccanismo di coinvolgimento delle scuole: l'associazione di promozione sociale RED APS, curatrice e organizzatrice del progetto d'evento, si recherà nelle classi degli istituti secondari di secondo grado di cui sopra, previo appuntamento telefonico, con l'obiettivo di raccontare in modo attrattivo il programma d'evento e distribuendo coupon sconto utili agli studenti per usufruire di un "pacchetto aperitivo" conveniente cad. tappa d'evento.

Agli insegnanti referenti delegati per l'iniziativa sarà attribuito il compito di raccolta adesioni.

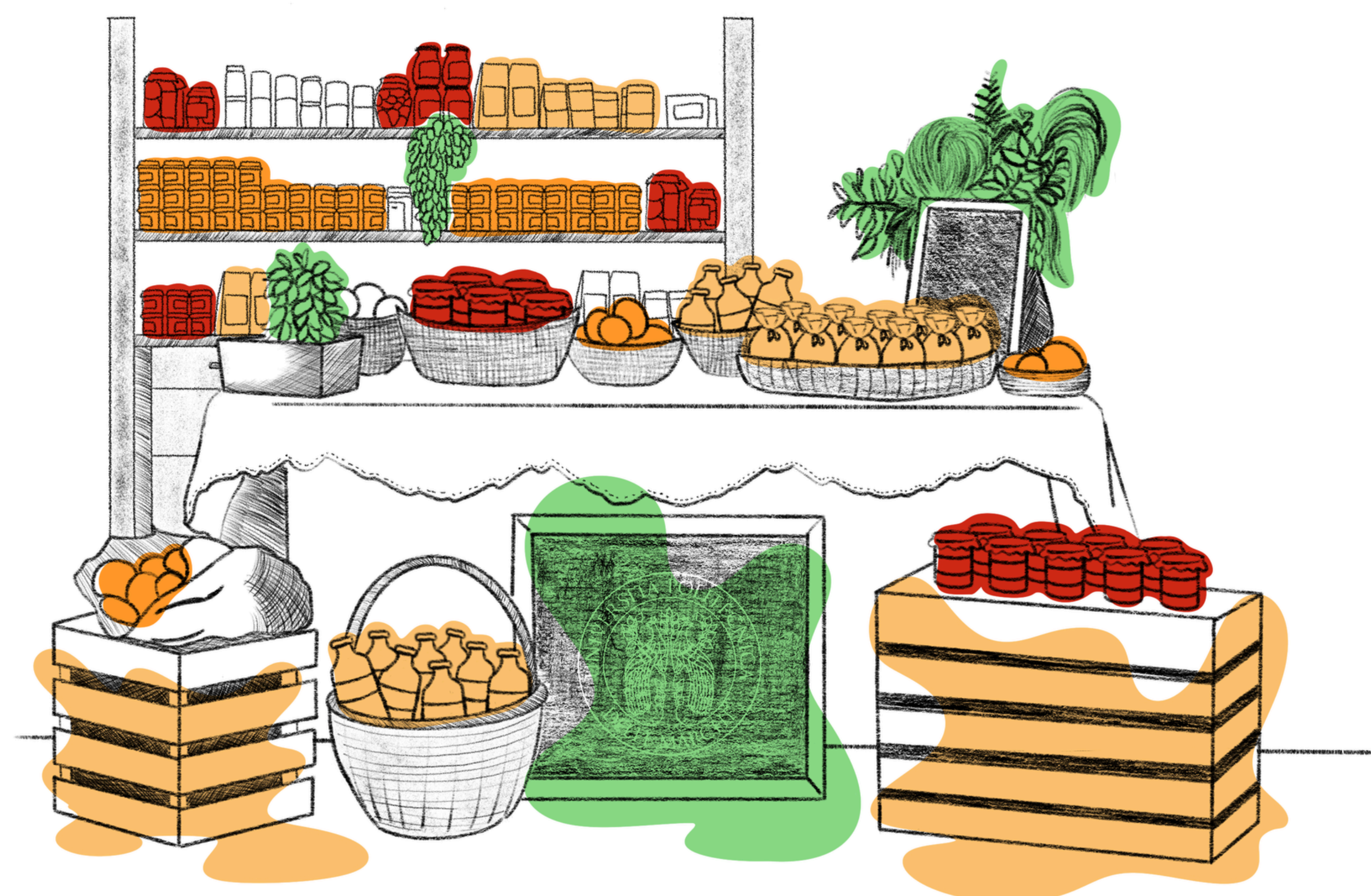
ALLESTIMENTO: il progetto d'evento prevede nr. 4 + 1 tappe d'evento ed un allestimento univoco all'interno di un vero e proprio "circuit", traendo ispirazione dall'immagine del "giardino dei talenti", scandito da nr.4 aree tematiche come piccoli "garden":

- **WELCOME GARDEN** (accoglienza, registrazione, lead generation, brand reputation, orientamento): destinata all'accoglienza e alla registrazione dei partecipanti. Presso un desk brandizzato di benvenuto, lo staff d'evento fornirà il programma della giornata e i gadget UNIVPM (shopper, brochure di presentazione della facoltà, magliette, cappellini, penne, etc.), inoltre sarà esposto un Qr-code riconducente ad un form utile alla cosiddetta "lead generation": i partecipanti potranno lasciare i propri dati di contatto - utili alla Facoltà per creare un database - in cambio potranno ricevere l'opportunità di prendere parte ad una speciale giornata d'orientamento negli spazi d'Ateneo (TBD previa disponibilità di UNIVPM e su prenotazione). Inoltre, posando di fronte ad un backdrop personalizzato, tutti i partecipanti potranno scattare selfie e video, nonché essere immortalati dai fotografi d'evento come nei celebri "annuari scolastici" dei college inglesi.
- **CORNUCOPIA GARDEN** i giovani ospiti prenderanno parte alla prima "creative experience" d'evento, ovvero traendo ispirazione dal celebre film "Harry Potter" ciascuno sarà "smistato" nei tre differenti indirizzi di D3A (agrario, alimentare, ambientale) con l'ausilio di una cornucopia (che ricorda il "Cappello parlante" e al contempo la tradizione locale) e un simpatico quiz volto a determinare interessi ed attitudini. A ciascuno sarà conferita una spilla (tre colori diversi, tante quante sono le aree di D3A e logo) da tenere al petto per tutto l'evento.



Il render ha valore rappresentativo indicativo, il risultato finale potrà differire leggermente dal progetto visualizzato pur mantenendone l'aspetto e lo stile.

- **LAB GARDEN** (prodotti tipici dell'azienda agricola di D3A in mostra e spazio creativo dedicato ad attività laboratoriali e ricreative a cura di studenti di dipartimento, studenti facenti parte delle associazioni studentesche UNIVPM e docenti). Un'area che è al contempo una vera e propria "vetrina creativa" dei prodotti agrobiologici dell'azienda agricola di dipartimento come in un piccolo mercato agricolo di paese, e uno spazio ricreativo - tot. nr.3 tavoli rappresentativi delle tre aree di dipartimento - ciascuno dedicato a nr.2 attività lab differenti - che coniuga fantasia, curiosità e conoscenza: attività laboratoriali all'insegna della tecnologia e dell'innovazione, tra degustazioni, dimostrazioni, laboratori sensoriali, esperimenti green e tanto altro grazie a docenti, studenti di dipartimento ed associazioni studentesche.



Il render ha valore rappresentativo indicativo, il risultato finale potrà differire leggermente dal progetto visualizzato pur mantenendone l'aspetto e lo stile.

- **TALK - TRIVIA GARDEN** (interviste e mini talk - ispirati al format americano "Tedx" - a cura di docenti, professionisti e studenti universitari + Attività di entertainment). Una vera e propria "area talk" in cui docenti, studenti ambassador, neolaureati promettenti e valenti ex studenti divenuti professionisti si alterneranno in speech/interviste brevi e brillanti come accade nel celebre format d'evento Tedx, grazie al supporto di un presentatore. I partecipanti potranno porre domande ed ascoltare le preziose esperienze condivise. Nella stessa area, al termine degli speech, avrà luogo la seconda "creative experience d'evento": un quiz interattivo a squadre, a cui sarà possibile accedere con personal smartphone tramite Qr-code, ispirato ai celebri "Trivia" (negli anni '60 gli studenti universitari organizzavano concorsi a domande e a risposte nelle loro università). I quiz verteranno su cultura generale, ma anche su "cultura locale" (storia delle tradizioni e delle specialità locali) per consolidare le conoscenze in modo ludico. La squadra vincente riceverà una gratificazione (ad es. giornata di orientamento dedicata, TBD previo accordo con D3A).
- **A COOFFEE WITH THE PROFESSOR GARDEN** (spazio relax in cui dialogare a tu per tu con i docenti di D3A per conoscere più da vicino il percorso universitario). Un'area più riservata, come un angolo intimo e confortevole, allestita con poltroncine e luci calde, dove i ragazzi potranno prendere "un caffè col Professore": turni da 15 minuti in occasione dei quali alcuni docenti di dipartimento selezionati, rappresentanti delle tre aree, saranno a disposizione per chiacchierate vis a vis/domande/curiosità sull'orientamento universitario. Un'occasione di ascolto diretto e personale, in cui ogni dubbio o curiosità trova spazio.



Il render ha valore rappresentativo indicativo, il risultato finale potrà differire leggermente dal progetto visualizzato pur mantenendone l'aspetto e lo stile.

PROGRAMMA

ore 16:30 - Arrivo con autobus degli studenti degli istituti secondari di secondo grado e Start del pomeriggio d'evento

ore 16:30-18:00 - WELCOME GARDEN + CORNUCOPIA GARDEN + LAB GARDEN
(Attivazione delle aree e relative attività)

ore 18:00-19:00 - TALK TRIVIA GARDEN (Attivazione dell'area e delle relative attività)

ore 19:00 in poi - APERITIVO TIME + MUSICA + A COFFEE WITH THE PROFESSOR GARDEN
(Attivazione dell'area e della relativa attività)

ore 19:30-20:00 - Ritorno con autobus degli studenti degli istituti secondari di secondo grado

Grazie ad una convenzione con le location ospitanti, studenti degli istituti superiori e relative famiglie / personale D3A e UNIVPM potranno usufruire di un "pacchetto aperitivo" ad un costo agevolato.





Università Politecnica delle Marche

Piazza Roma, 22, 60121 Ancona

P.I. 00382520427