



ADACI

Boosting school Awareness about FOod loSs

BAFOS

Promote school awareness about food waste

Adaci Program
Federica Dallanoce

Cooperation partnerships in school Education

2021-1-NL01-KA220-SCH-000034410 (Agreement number)

federica.dallanoce@adaci.it



PROFESSIONISTI E
PROFESSIONISTE DEGLI
**ACQUISTI
CERCASI!**

XI EDIZIONE  
negotiorum
FUCINA
WEEK

**La 1° NELLA TOP TEN 2023
DELLE PROFESSIONI PIÙ RICERCATE**



Docente Federica Dallanoce

Fair Play Senior Partner

Automotive Apparel & Accessories

Vice Presidente Adaci

Formatore e Business Coach



Master in Business Administration, ha iniziato il suo percorso in Fiat Group (Stellantis Group), dove ha ricoperto diversi ruoli manageriali e costruito un profilo master in Corporate Control. Questa attività l'ha portata ad un coinvolgimento in tutte le funzioni del Gruppo: dal Finance al Sales & Marketing fino alla R&D. Successivamente ha maturato esperienze di consulenza, coordinando Progetti con più funzioni per client chiave. L'esperienza nella gestione strategica e di sviluppo business è arrivata con processi di internazionalizzazione con risultati rilevanti. Attualmente è Vice President of ADACI, collabora con diverse Università sui temi di risk management (Unimore, Privata, UNIVA, UniUd), collabora con Confindustria Vicenza, Cuoa, Bologna BBS, Università di Udine, Università di Modena, Politecnico di Milano.

- Vice Presidente Nazionale ADACI dal 2017
- Segretario Generale dal 2019
 - PM Eventi
 - Attestazione Qualifica Prof.le L3
 - Docente Certificato

- Fair Play Consulting srl
- Ceo Ideal Srl – settore occhialeria
- Ceo Società Soler & Palau – sede Italiana
 - Consulente di direzione in ambito SC e Commerciale
 - Gruppo Gruppo Stellantis Finance & Controlling - Procurement Control





Project Manager Marco Piscitelli

Atermon B.V



Attualmente Project Manager presso Atermon, Marco è un giovane professionista con diversi anni di esperienza in ambienti internazionali, sia in paesi europei che extraeuropei.

La sua esperienza professionale si estende da aziende private come **OCI Nitrogen** (Paesi Bassi), ONG come **ICHAM – Camera di Commercio Italiana in Vietnam** (Vietnam) e organismi diplomatici come **l'Ambasciata d'Italia a Kuala Lumpur** (Malesia).

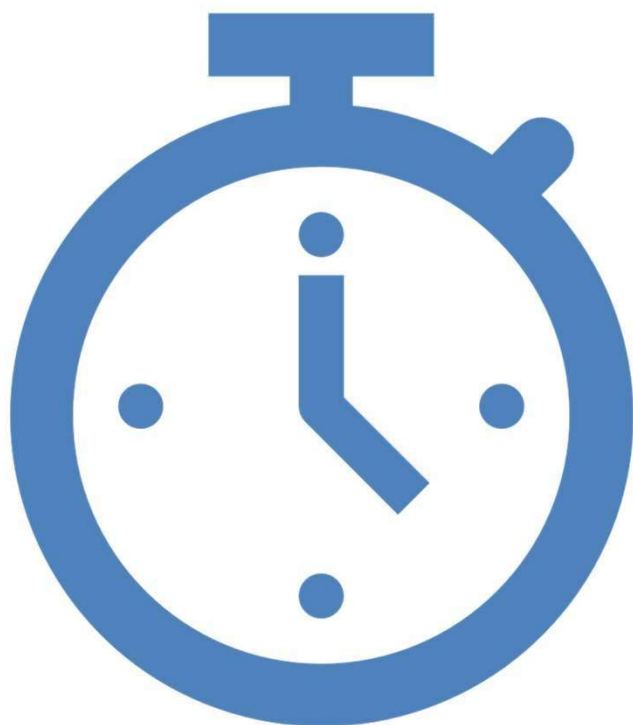
In possesso di una Laurea Magistrale in Relazioni Internazionali Comparate e di una Laurea Triennale in Lingua e Cultura Giapponese, entrambe conseguite presso l'Università **Ca'Foscari di Venezia**, Marco ha partecipato a diversi programmi di scambio presso la HANU University di Hanoi, Vietnam, e la University of the Aegean in Rodi, Grecia. È stato inoltre premiato come miglior relatore al Rome Model United Nations (RomeMUN) 2018, partecipando anche al VeUMEU 2018 (Venice Model European Union) e all'Harvard National Model United Nations 2019 (HNMUN). Parla italiano, inglese e giapponese.





Co-funded by
the European Union

PROJECT Duration



DURATION: 26 months

FROM 01-12-2021 to 01-02-2024





ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
"ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"
ΑΠΟ ΤΟ 1955 ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

www.themistoklis.gr

COORDINATOR AND PARTNERS



Finance & Banking

Associazione per lo Sviluppo Organizzativo e delle Risorse Umane

www.asseffebi.eu

soml

www.soml.nl



ΔΤΕΡΜΟΝ
EDUCATIONAL PLAY

www.atermon.nl



ACOFESAL

Asociación de Consultores y Formadores
de España en Calidad y Seguridad Alimentaria

www.acofesal.org



Associazione Italiana
Acquisti
e Supply Management

www.adaci.it



Dublin West Education Centre
Ionad Oideachais Bhaile Átha Cliath Thiar

www.dwec.ie



Associazione Italiana
Acquisti
e Supply Management



Co-funded by
the European Union

EXPFoodWaste Transnational research

EXPECTED RESULTS

1. Selection of 2 teachers
2. Selection of 6 students
3. Identification of 14 best practices (2 per partner)
4. Conduction of 4 focus groups with representatives of the supply chain
5. Conduction of 6 interviews carried out by students to representatives of the supply chain





Co-funded by
the European Union

2. FoodWaste Adventures in Minecraft Collection

- 1. Creation of the FoodWaste Minecraft world in “Minecraft: Education Edition”
- 2. Elaboration of various Minecraft game missions



ADACI Associazione Italiana
Acquisti
e Supply Management

RESPONSIBLE AND SCHEDULE



Co-funded by
the European Union

1. FoodWaste Transnational research

Lead by EFFEBI

Between

12-01-2021 and 09-30-2022

2. Adventures in Minecraft Collection

Lead by ATERMON B.V.

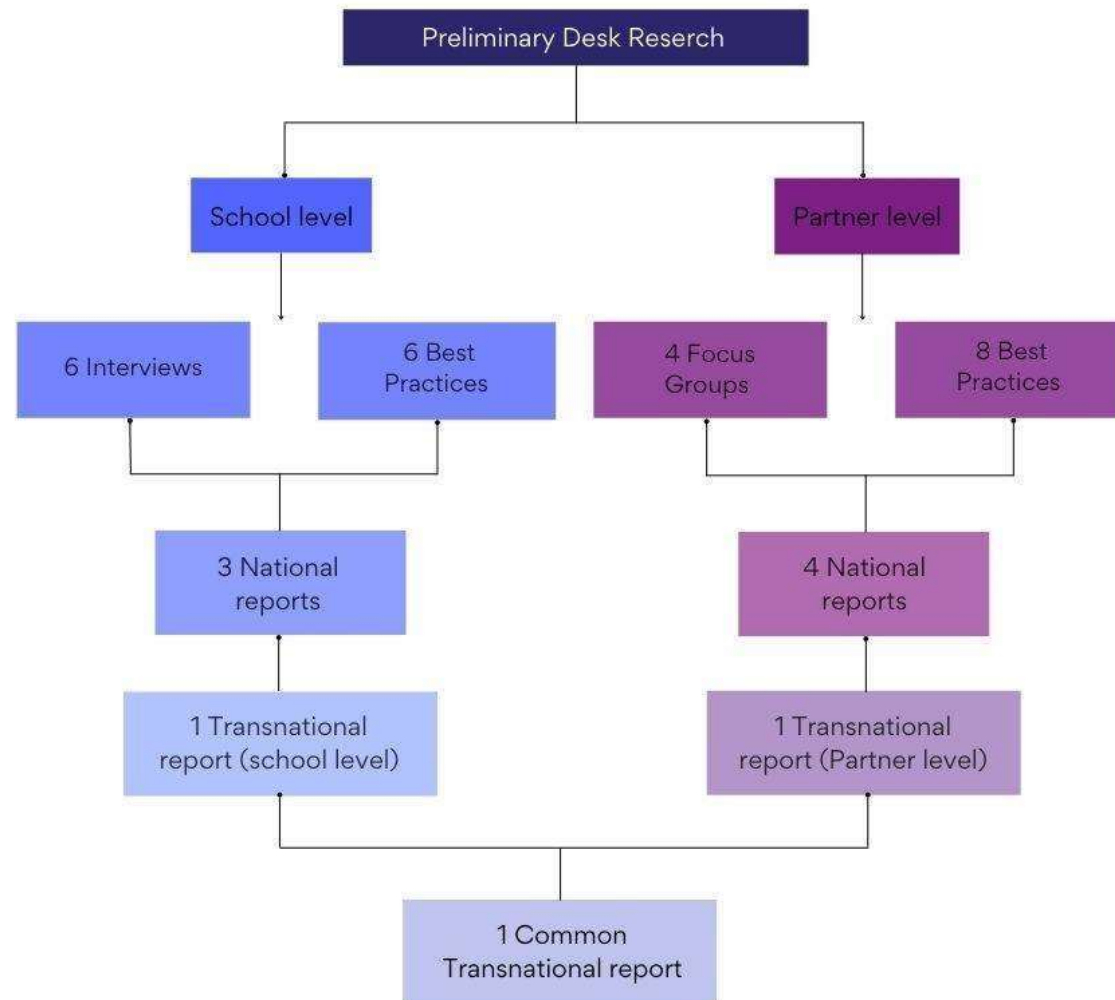
Between 01-10-2022 and 30-04-2024

Methodology



Co-funded by
the European Union

ADACI Operate at Partner
Level



Desk Research



Co-funded by
the European Union

online open resources, websites, e-books, national, European, and international projects connected to the issue, and studies and researches on food waste and loss.

ROLE ADACI IN R1 Phases:

- **Supporter in R1**
 - Support with the coordination of this activity
 - Provide support and feedbacks
- **Partner in R1**
- **Implement the Activity**
 - Desk research on topics

Preliminary research for collection of Best Practices.

BEST PRACTICES



Co-funded by
the European Union

Examples of successful reduction of food waste and loss not only in the context of the supply chain, but also in the different stages of food processing in the Partner Countries. These Best Practices validated results can be a relevant input in order to define food waste and loss reduction in order to develop competences and raise awareness in this field.

Focus Group by Adaci



Co-funded by
the European Union

1. Caviro Spa – Beverage industry

complete recycling cycle, second business from waste for pharmaceutical

-2. Elior SPA – collective catering, fight against the waste of food, food aid program

3. Biscotti Gentilini Spa – Italian Brand Biscuit productions –

4. CEREAL FOOD

5. Mukki (milk producer – Italy)

6. Amadori Spa (chickens production) <https://www.amadori.it>

7- Borgo Egnazia – Hotel 5 Stelle Puglia www.borgoegnazia.com Albergo di alto lusso -

8. Azienda di packaging ??

9. Alti



Co-funded by
the European Union

Replicable and Feasibility analysis and positive impact on food loss

1. Be related to food waste and loss in the food sector in one of its various stages
2. Be effective and successful
3. Be implemented in the Partner Country
4. Be feasible
5. Be replicable and adaptable

R2: PHASE CHALLENGE for Minecraft

1. GOOSE GAME, ver 3.
1. Maze game very addictive and hard to finish, test accuracy and speed to try to win in this difficult game level
2. Model of score should be easy
3. Technical phase

Collection SCOPE



Co-funded by
the European Union

The collection of national case studies is part of the Field research to be conducted at the beginning of the Project, in parallel with the desk research, in order to identify and collect at national level useful good practices about effective and innovative teaching practices to help students understand the issue of food waste and how the food sector supply chain works.


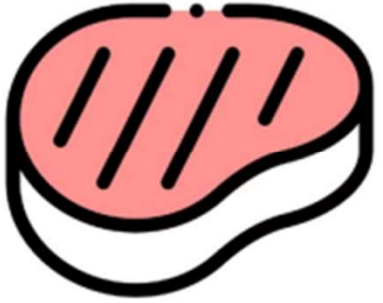
In fact, at the end of R1, all the collected Best Practices and success stories will be gathered – together with the Interviews, the Focus Groups results, and the online resources - into **7 National Reports** (1 per Country), 2 Reports per Level (School and Partner), and one Common Transnational Report. These documents will facilitate the development of an in-depth detailed analysis, the comparison of practices, innovation stimulation, and Partners' and stakeholders' motivation



43. To sum up:

So if you have learned we are at check credits:

Which one of those listed is a purchase **GOOD, CLEAN, FAIR AND BIODIVERSITY?**

Primary Transport: 33% on total value of the product due to the long chain	Primary Transport: 1% on Total Value due to the short chain
Vegetarian Menu (carrots and potetos) 	Red beef Menu 
1 kg/ meal CO2	6 kg meal CO2

Answer: Carrots 500 credits

Beef 0 credits

If the answer is wrong come back to question n. 22

Final score for the second session: Show the result of the 2 session _____

- If the Goose has got a score over 25000, we get extra credit/energy 5000
- If the Goose has got a score over between 20000 and 22000, you get extra credit/energy by 2500
- If the Goose has got a score less than 18,000, extra reading, go to the library



46. Have a look to your stick and make the right choice tackling food waste.
Here a list of fruit and vegetable: eliminate the right choice

Winter season foods:



Potatos



Credits:



Radicchio



Cucumber

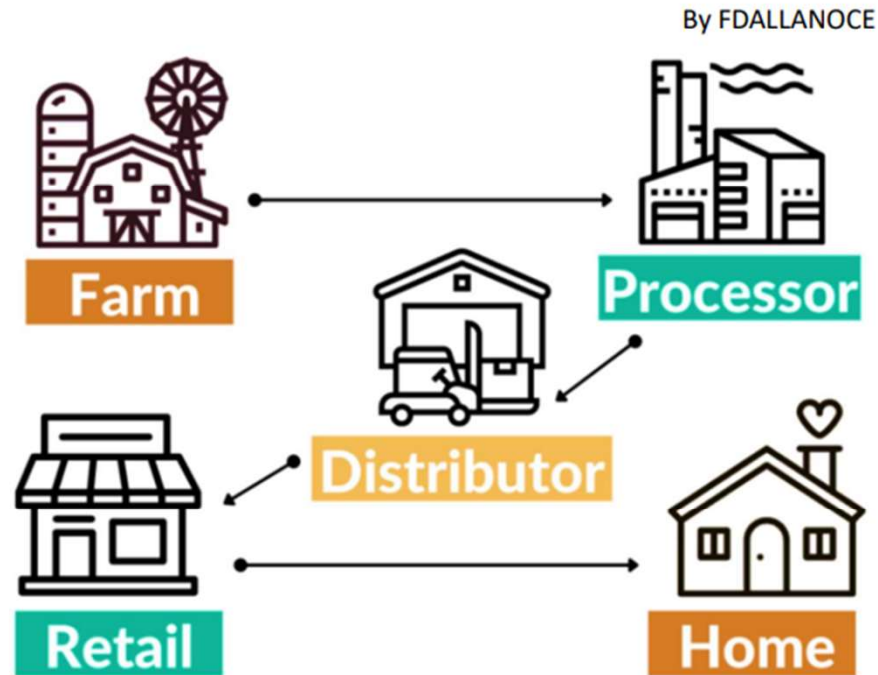


+ 200 c

48. Define a conventional food supply chain (set in order)

- a. Producer (farm)
- b. Processor
- c. Distributor
- d. Retail
- e. Home

Solution: 300 credits



52. What influences your food choices?

- a. Season foods
- b. Km distance from producer
- c. Cheaper costs
- d. Fresh food
- e. Other

As: a d + 200 b: 300;

MINECRAFT

Perche' Minecraft?

- Uno dei videogiochi più famosi al mondo dal 2011.
- Gioco **sandbox**: i giocatori creano la propria esperienza interagendo con il mondo virtuale del gioco.
- Gli utenti esplorano paesaggi diversi e costruiscono cose con i blocchi.
- Disponibile per PC, Mac, tablets

ADACI Associazione Italiana
Acquisti
e Supply Management



MINECRAFT

- Modalità Sopravvivenza o Creativa
- Insegna la creatività e la ricerca di soluzioni
- Giocatore singolo contro multiplayer
- 25 €

MINECRAFT EDUCATION

- Versioni del gioco progettate specificamente per insegnanti e studenti con molte funzionalità extra che supportano l'uso in classe
- Libreria gratuita di mondi/livelli/attività che può essere utilizzata per insegnare una varietà di materie
- 4.20€ l'anno per le scuole e accademie, 12 € per altre organizzazioni.

Esempio di scenario

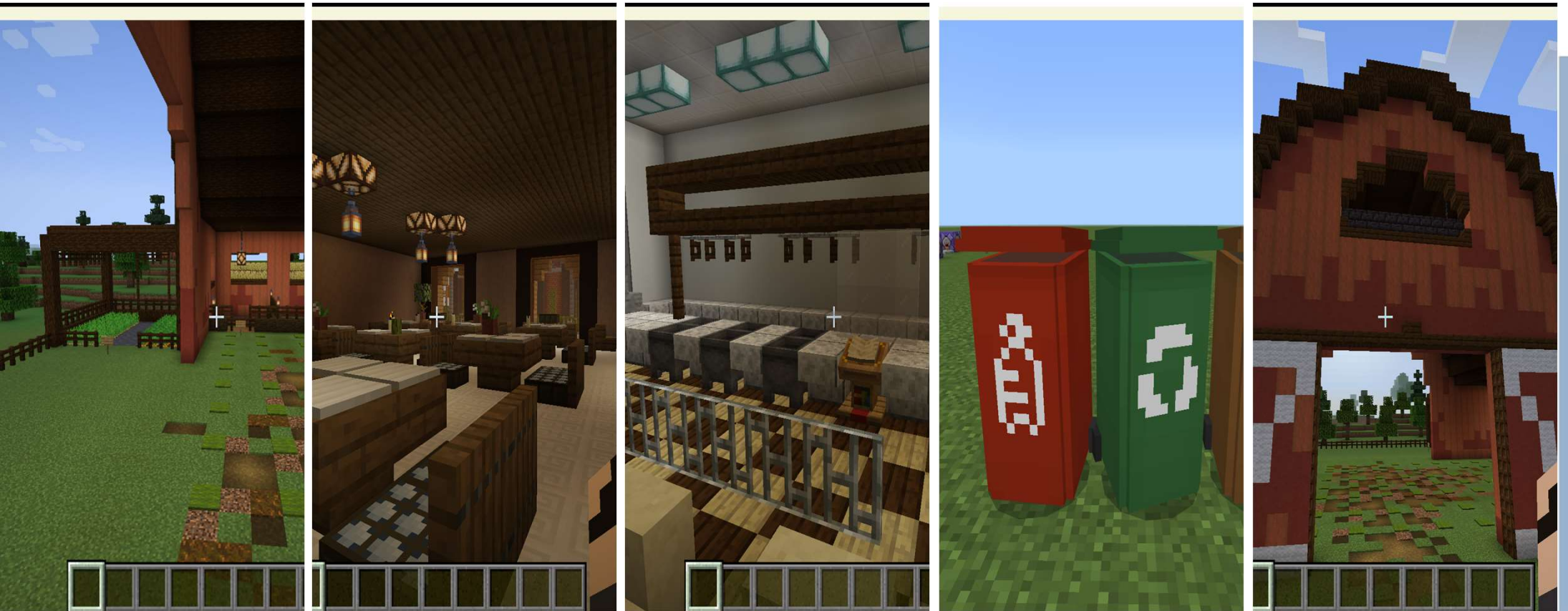
Waste of Time

- **Obiettivo didattico** – Far comprendere il tempo con cui un rifiuto si degrada; far comprendere l'importanza e le modalita' del riciclo;
- **Premesse** – Un mondo inquinato da diversi rifiuti che necessita' di essere ripulito;
- **Gameplay** – Grazie ad una macchina del tempo, il giocatore potra' viaggiare nei secoli per poter ripulire il mondo dalla sporcizia.
 - Per poter proseguire, il giocatore dovra' raccogliere i rifiuti gettati intorno al mondo di gioco e posizionarli negli appositi bidoni dell'immonzidia;
 - Come sfida aggiuntiva, il giocatore non dovra' interagire con gli abitanti dei livelli.





Co-funded by
the European Union



Scenari attualmente in sviluppo



PROFESSIONISTI E PROFESSIONISTE DEGLI **ACQUISTI CERCASI!**





Co-funded by
the European Union

TRANSNATIONAL MEETINGS

Start

2nd

3rd

Final

Greece

Italy

Ireland

Netherlands

—

—

—

—

May
2022

October
2022

May
2023

by January
2024



DISSEMINATION EVENTS



Co-funded by
the European Union

NATIONAL INFO DAYS

All countries

GREECE
SPAIN
ITALY
NETHERLANDS

- * **May 9/2023 webinar session**
- * **May 12/2023 face to face**
 - **Sept 2023 to be define**

FINAL

NETHERLANDS

START 2024



Associazione Italiana Acquisti
e Supply Management

www.adaci.it



segreteria@adaci.it

formanagement@adaci.it

Info: www.adaci.it

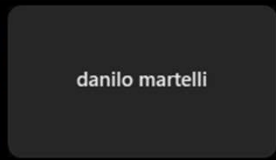
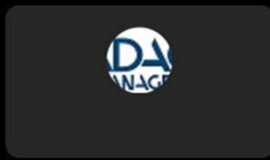
ADACI - Via Imperia 2, 20142 Milano



Serena Persiani Acerbo



Marco Piscitelli - Ater...



danilo martelli

one delle applicazioni di...

64%

Marco Piscitelli MP

File Home Insert Draw Design Transit Anima Slide Recorder Review View Help

Paste Slides Font Paragraph Drawing Editing Dictate Designer


Clipboard Voice Designer

13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

MINECRAFT

Perche' Minecraft?

- Uno dei videogiochi più famosi al mondo dal 2011.
- Gioco **sandbox**: i giocatori creano la propria esperienza interagendo con il mondo virtuale del gioco.
- Gli utenti esplorano paesaggi diversi e costruiscono cose con i blocchi.
- Disponibile per PC, Mac, tablets



ADACI Associazione Italiana
Profilo
di Family Management

PROFESSIONISTI E PROFESSIONISTE DEGLI ACQUISTI CERCASII

Click to add notes

Slide 20 of 26

Notes

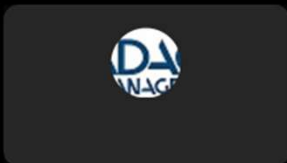
45%



Serena Persiani Acerbo



Marco Piscitelli - Ater...



Gabriele Longanesi



Visualizzazione delle applicazioni di...

64%

Marco Piscitelli

File Home Insert Draw Design Transit Anima Slide Show Record Review View Help

Paste Slides Font Paragraph Drawing Editing Dictate Designer

Clipboard Voice Designer

13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

Confunded by the European Union

MINECRAFT

MINECRAFT EDUCATION

- Modalità Sopravvivenza o Creativa
- Insegna la creatività e la ricerca di soluzioni
- Giocatore singolo contro multiplayer
- 25 €

- Versioni del gioco progettate specificamente per insegnanti e studenti con molte funzionalità extra che supportano l'uso in classe
- Libreria gratuita di mondi/livelli/attività che può essere utilizzata per insegnare una varietà di materie
- 4.20€ l'anno per le scuole e accademie, 12 € per altre organizzazioni.

ADACI Associazione Italiana Acquisti e Supply Management

ATERMON

PROFESSIONISTI E PROFESSIONISTE DEGLI ACQUISTI CERCASI!

Click to add notes

Slide 21 of 26

Notes

45%



Serena Persiani Acerbo



Gabriele Longanesi



Visualizzazione delle applicazioni di...

64%

Marco Piscitelli MP

File Home Insert Draw Design Transit Anima Slide § Record Review View Help

Paste Slides Font Paragraph Drawing Editing Dictate Designer

Clipboard Voice Designer

Esempio di scenario Waste of Time

- Obiettivo didattico** – Far comprendere il tempo con cui un rifiuto si degrada; far comprendere l'importanza e le modalità del riciclo;
- Premesse** – Un mondo inquinato da diversi rifiuti che necessita di essere ripulito;
- Gameplay** – Grazie ad una macchina del tempo, il giocatore potrà viaggiare nei secoli per poter ripulire il mondo dalla sporcizia.
 - Per poter proseguire, il giocatore dovrà raccogliere i rifiuti gettati intorno al mondo di gioco e posizionarli negli appositi bidoni dell'immondizia;
 - Come sfida aggiuntiva, il giocatore non dovrà interagire con gli abitanti dei livelli.

ADACI Associazione Nazionale Acquisti
ATERMON

PROFESSIONISTI E PROFESSIONISTE DEGLI ACQUISTI CERCASI!

Click to add notes

Slide 22 of 26