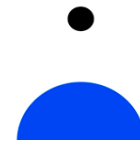




LIVING LABS

- Proyectos STEAM con impacto real en el aprendizaje de tus estudiantes-



PLANTILLA DE MI PROYECTO SALL

Nombre del profesor/a:	Susana Antúnez Morales
Nombre del centro educativo:	Institut Can Vilumara
Título del proyecto:	Dando color a la dieta.
Nivel educativo:	3º ESO
Asignaturas implicadas:	Biología, Tecnología,(Optativa STEAM)
Indica si tú centro está interesado en seguir implementando el proyecto y en caso de ser así en qué periodo escolar:	Sí, estamos interesados en implementar el proyecto en el curso 2022-2023.
EL PROBLEMA Presenta qué problemática has seleccionado.	El consumo excesivo de alimentos procesados que repercute en la disminución del número de productos frescos y de proximidad.
LA SOLUCIÓN Indica la solución que has seleccionado para dar respuesta al problema.	Confeccionar un proyecto que permita al alumnado encontrar una o varias propuestas para aumentar la variedad de la dieta priorizando los productos de proximidad.
EL PROTOTIPO Explica brevemente en que producto o servicio se concreta tu solución.	Creación de un recetario de platos que incluyan alimentos de proximidad (ingredientes, pasos para cocinar cada plato,...). Publicación en la web del centro educativo para su difusión. Jornada degustación con los platos elaborados por el alumnado.
AGENTES LOCALES Identifica qué agentes locales crees que podrían participar en la cocreación del proyecto.	Mercados locales, pescadores (aprovechando que vivimos en una ciudad costera y con gran actividad pesquera), ...