



## Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching Teaching Methods through Storytelling and Virtual Reality

### Objetivo principal

Story Changers tiene como objetivo desarrollar las habilidades sociales de los alumnos de la escuela primaria a través de una combinación de Storytelling y Realidad Virtual, así como proporcionar a los profesores herramientas de enseñanza innovadoras para el desarrollo de las habilidades sociales de sus alumnos.

### Objetivos

En lo que respecta a los ALUMNOS, a:

- Potenciar sus habilidades sociales, como la empatía, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la aceptación de la diversidad, la autoconciencia, etc.
- Ayudarlos a descubrir el poder de la narración e inspirarlos para usarlo en su vida diaria así como en su vida futura (estudios, carrera profesional)
- Ayudarlos a apreciar y familiarizarse con tecnologías nuevas e innovadoras, mejorando sus habilidades digitales / TIC.

En lo que respecta a los PROFESORES, a:

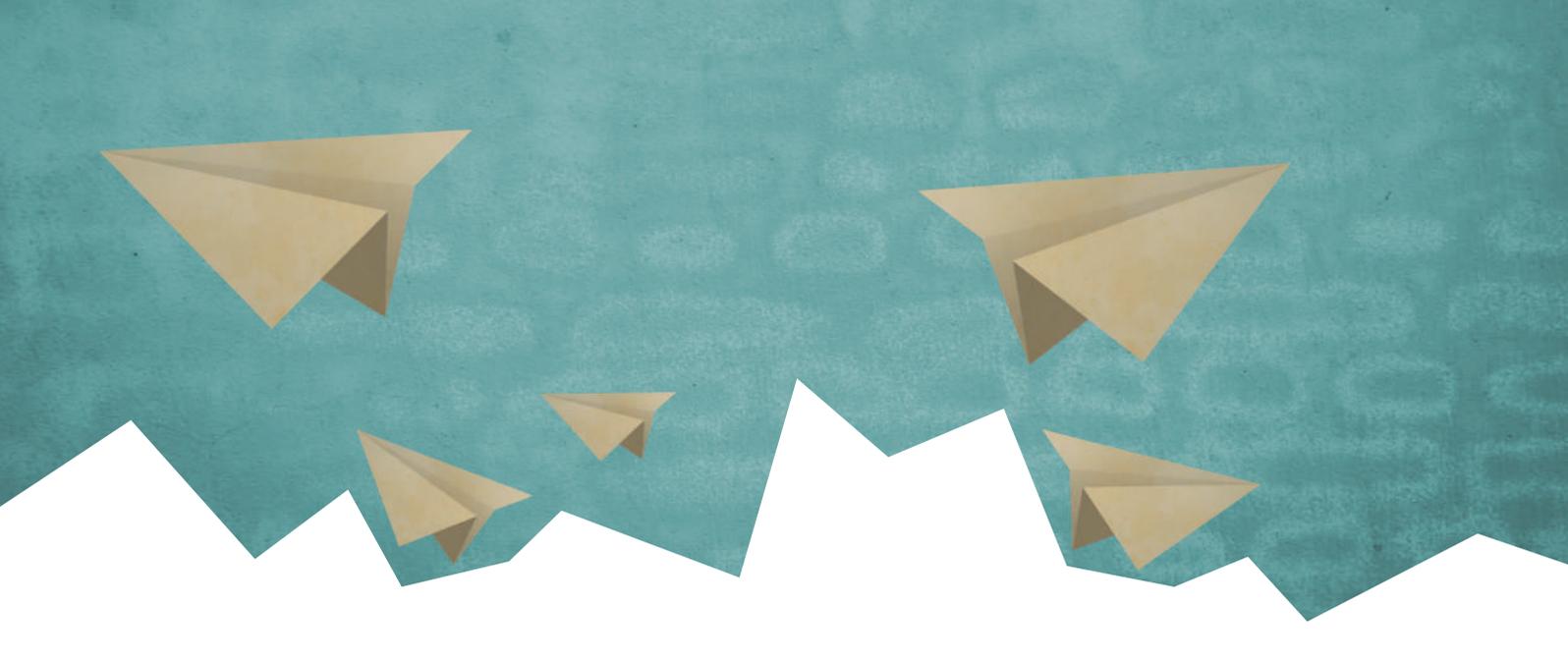
- Ayudarlos a mejorar sus habilidades de enseñanza integrando el concepto de narración en su enseñanza.
- Ayudarlos a familiarizarse con métodos de enseñanza nuevos e innovadores que combinan la narración y los escenarios interactivos de realidad virtual.
- Mejorar sus habilidades digitales / TIC
- Mejorar habilidades como la creatividad y la flexibilidad e integrarlas en su práctica diaria en el aula.
- Ayudarlos a construir experiencias comunes con sus alumnos, fortaleciendo así la relación profesional y personal con ellos.
- Ayudarlos a ver más allá de la rutina diaria, estructurada y dada y a experimentar una parte de la educación que tal vez nunca hayan tenido la oportunidad de experimentar.



# OUTPUTS Principales

- Guía de mejores prácticas sobre narración de historias y tecnología de realidad virtual en la educación primaria
- Guía sobre cómo crear las historias "You Tell" sobre temas como diversidad, resiliencia, amistad, respeto, límites, etc.
- Diez historias "You Tell" que comprenden varios "puntos de decisión" en los que los alumnos deben decidir qué debe hacer el héroe de la historia; según las decisiones de los alumnos, la historia se reorienta respectivamente
- Guía sobre cómo utilizar las historias de "You tell"
- Cinco escenarios de realidad virtual "Tú lo dices"
- Guía sobre cómo utilizar los escenarios de realidad virtual "Tú lo dices"
- Desarrollo del paquete didáctico "Change the Story" para alumnos





# Actividades Principales

- Actividad de aprendizaje sobre cómo crear las historias de "You Tell" y sobre el proceso de creación de historias, la teoría y las técnicas básicas de escritura creativa y narrativa, así como el concepto de historias abiertas a la decisión.
- Capacite a los maestros sobre el uso del evento del paquete didáctico "Cambiar la historia".
- Capacitar a los maestros nacionales en el uso de los eventos del paquete didáctico "Cambiar la historia" (10 eventos en total)
- La prueba piloto de paquete didáctico "Change the Story" con los alumnos (13 eventos en total)

Story Changers es un proyecto de la UE (Erasmus +, KA201: asociaciones estratégicas para la educación escolar)

Países participantes: Chipre, Grecia, Francia, España, Malta

Fecha de inicio: 01/12/2020

Fecha final: 31/03/2023

Desarrollar las habilidades sociales de los alumnos a través de la narración y la realidad virtual

Proporcionar a los profesores herramientas de enseñanza innovadoras

Detalles de contacto:

M.M.C Management Center Ltd  
16 Imvrou Street, 1055 Nicosia, Chipre  
+35722466633  
eu3@mmclearningsolutions.com  
<http://storychangers.projectsgallery.eu>

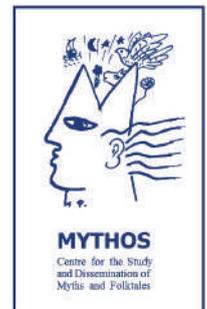
Coordinador:

M.M.C Management Center Ltd (Chipre)



Socios:

EUROCIRCLE (Francia)  
OMEGATECH (Grecia)  
Apostolos Varnavas Primary School (Chipre)  
Escola Sant Josep (España)  
St Joseph Mater Boni Consilii School (Malta)  
Iera Moni Agiou Iosif / Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc (Grecia)  
Centre for the Study and Dissemination of Myths and Folktales (Grecia)



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.