



## Proposta di aggiornamento docenti

### “Master in Didattica ludica. Il gioco in classe per migliorare attenzione, motivazione e pensiero creativo”

Il **Master in Didattica ludica** si propone di potenziare le competenze dei docenti e degli aspiranti docenti, in relazione alla capacità di **progettare e realizzare attività finalizzate allo sviluppo delle competenze non cognitive** nei percorsi delle scuole di ogni ordine e grado, come previsto dalla Legge sulla “Introduzione dello sviluppo di competenze non cognitive nei percorsi delle istituzioni scolastiche”.

Il Master fornisce conoscenze e competenze per operare nella scuola dell'autonomia alla luce delle nuove responsabilità assegnate al docente, in grado di incrementare, attraverso l'insegnamento, le cosiddette “life skills”, quelle abilità che portano a comportamenti positivi e di adattamento, che rendono l'individuo capace di far fronte efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni, all'interno delle scuole di ogni ordine e grado.

Le conoscenze e le competenze sviluppate consentiranno di progettare, in campo educativo e scolastico, adeguate strategie operative e organizzative, nonché di gestione della classe per **sviluppare nei ragazzi le abilità umane e sociali** non legate alla cognizione, ma necessarie per lo sviluppo: capacità di gestione dello stress, empatia, problem solving, apertura mentale, capacità di comunicare e collaborare, motivazione e proattività.

#### **Obiettivi**

- Potenziare le **capacità di relazione, di comunicazione e di empatia** con la classe.
- Implementare e rafforzare le competenze del personale scolastico allo scopo di aiutare gli alunni a **gestire gli insuccessi** in maniera positiva.
- Potenziare le capacità progettuali e organizzative per strutturare ambienti di apprendimento idonei a creare un **clima di benessere e di fiducia** reciproca.
- Migliorare la qualità dell'**inclusione scolastica** e accrescere le competenze dei docenti nella gestione della classe, per facilitare la relazione con la classe, i singoli alunni e i docenti del consiglio di classe attraverso l'utilizzo dell'**Intelligenza Emotiva**;
- Costruire la **cultura dell'empatia e del dialogo**.

La figura professionale formata al termine del Master sarà quella del docente in grado di realizzare, in forma competente ed esperta, **ambienti di apprendimento** che consentano ai bambini e ai ragazzi di vivere un'esperienza didattica completa e costruttiva che permetta loro per diventare adulti migliori.

#### **Proposta**

Alla luce di ciò, **Arredo Network**, Ente di Formazione accreditato al MIUR per la formazione e l'aggiornamento degli insegnanti ai sensi della Legge 170/2016, aderendo alle nuove auspicate modalità di approfondimento e formazione a distanza e rispondendo alle esigenze espresse da insegnanti ed educatori riguardo la necessità di introdurre l'Intelligenza Emotiva tra le metodologie didattiche e innovative della Scuola italiana, tramite il progetto **“Scuola di Intelligenza Emotiva”** propone il seguente percorso di aggiornamento per i docenti del vostro Istituto:



**Artedo Network**  
Ente Accreditato MIUR adeguato alla  
Direttiva 170/2016

Scuola di Intelligenza Emotiva



## **“Master in Didattica ludica. Il gioco in classe per migliorare attenzione, motivazione e pensiero creativo”**

**da 50 ore – Accreditato MIUR – Acquistabile anche con Carta del Docente**

(Esercizi online > Formazione e aggiornamento > Corsi di aggiornamento Enti accreditati/qualificati ai sensi della direttiva 170/2016)

### **Disponibilità del corso online**

Il corso è frequentabile online in qualsiasi momento della giornata, **24 ore su 24, 7 giorni su 7**, accedendo semplicemente da qualsiasi dispositivo elettronico (computer, tablet, smartphone) con connessione internet. Una volta effettuato l'acquisto, il corso sarà subito disponibile nella propria **area riservata**. Il corso potrà essere iniziato e sospeso in qualsiasi momento. Si potrà, ad esempio, fare una lezione e decidere di sospendere il corso, per poi riprenderlo in un momento diverso della giornata, o in giorni successivi. Quando si farà nuovamente accesso alla propria area riservata per frequentare il corso online, anche da un diverso dispositivo, la piattaforma elearning lo riprenderà esattamente da dove lo si aveva lasciato l'ultima volta.

### **Attestati**

Il *Master in Didattica ludica. Il gioco in classe per migliorare attenzione, motivazione e pensiero creativo* prevede il rilascio di un **attestato accreditato MIUR da 50 ore di formazione e aggiornamento docenti**.

### **Costo**

Fino a **Mercoledì 2 Aprile 2025**, il corso sarà in **promozione a 199 €**, pagabili anche in tre rate senza interessi, invece di 660 €, per ogni componente del vostro Istituto, inserendo in fase di acquisto il **codice coupon pec461**.

### **Come iscriversi**

È possibile iscriversi al corso dalla pagina web dedicata:  
<https://scuolaintelligenzaemotiva.it/course/master-in-didattica-ludica-il-gioco-in-classe-per-migliorare-attenzione-motivazione-e-pensiero-creativo/>

### **Formatore**

**Stefano Centonze** - Editore, Formatore, Saggista, Presidente Nazionale di Artedo Network, Arti Terapeuta, Ideatore del Metodo Autobiografico Creativo per l'Intelligenza Emotiva, nome di spicco della formazione dei docenti in Italia, nonché precursore della **Proposta di Legge** che intende introdurre l'**Intelligenza Emotiva** tra le metodologie didattiche e innovative della scuola italiana.

### **Contatti**

#### **Scuola di Intelligenza Emotiva**

#### **Artedo Network**

📞 0832 601223 📞 349 644 9459 📞 349 644 9459

✉️ [info@scuolaintelligenzaemotiva.it](mailto:info@scuolaintelligenzaemotiva.it) ✉️ [intelligenzaemotiva@pec.it](mailto:intelligenzaemotiva@pec.it)

