



# TECNICO QUALIFICATO NELLE ARTI DI CLOWNERIE NELLE STRUTTURE SANITARIE E SOCIO-SANITARIE (CLOWN IN CORSIA)

Settore ISFOL: 28 - SERVIZI SOCIO EDUCATIVI

SubSettore ISFOL: 2801 - Servizi sociali

Codice Profilo: 2801009

## Descrizione

E' una professionalità che opera nel settore Sanità e assistenza sociale. Possiede capacità artistiche, competenze teatrali e di clownerie adeguate ad operare in tale settore, cui si aggiungono conoscenze di tipo socio-psico-pedagogico per avviare processi che consentono l'elaborazione di emozioni negative di coloro che si trovano in difficoltà. Favorisce il processo di umanizzazione in strutture socio-sanitarie per migliorare lo stato di disagio psicofisico soprattutto in pazienti pediatrici.

## Codice ISFOL (comparto)

2801 - Servizi sociali

## Codice ATECO

N85 - SANITÀ E ASSISTENZA SOCIALE

**Tipologia:** Qualifica Professionale

**Livello europeo qualifica:** III.c

## Riferimenti normativi

Regione Toscana - Delibera n.122 del 16/02/2004: convenzione tra la Regione Toscana e la piccola società cooperativa: Soccorso Clown; Regione Toscana - Delibera n. 459 del 21/03/2005 : Linee guida per la realizzazione dell'attività di clown in corsia; Regione Toscana - Delibera 1151 del 10/11/2003: approvazione schema di accordo per la realizzazione del progetto clown in corsia; Regione Veneto - Legge Regionale n.3 del 03/01/2005.

## Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (BASE)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Conoscere gli elementi dell'arte circense del clown e le principali tecniche artistiche teatrali. Essere in grado di realizzare un intervento di clownerie utilizzando appropriate tecniche artistiche.	Principali tecniche artistiche teatrali e dell'arte circense del clown. Tecniche di trucco per adeguare abbigliamento al contesto.
2	Conoscere la normativa sulla sicurezza dei luoghi di lavoro ed essere in grado di applicare i relativi regolamenti, con particolare riferimento al contesto ospedaliero.	Normativa sulla sicurezza nei luoghi di lavoro con particolare riferimento alle strutture socio-sanitarie.

3	Essere in grado di adeguare il proprio intervento all'età dei pazienti ed al contesto della struttura socio-sanitaria.	Elementi di psicologia dell'età evolutiva; elementi di psicologia ospedaliera; elementi di igiene.
4	Essere in grado di inserire il proprio intervento nel contesto complessivo della struttura ospedaliera nell'ambito di un progetto educativo complessivo.	Elementi di pedagogia ospedaliera. Elementi di pedagogia interculturale per la predisposizione di interventi nel rispetto delle culture del paese di origine.
5	Essere in grado di instaurare una relazione di aiuto con i pazienti e con i familiari dei pazienti.	Elementi di comunicazione empatica; tecniche di ascolto per interagire nell'ambito di una relazione di aiuto.
6	Conoscere la normativa sulla privacy ed essere in grado di garantire la privacy dei pazienti e il rispetto della segretezza delle informazioni con le quali i clown possono venire in contatto.	Normativa sulla privacy con particolare riferimento alle strutture socio-sanitarie.
7	Ascoltare i bisogni delle persone ricoverate e dei loro familiari per poter adeguare l'intervento ai contesti ed alle richieste specifiche.	Tecniche di ascolto e di comunicazione per rispondere ai bisogni dei pazienti e dei familiari nell'ottica di una relazione di aiuto.
8	Essere in grado di documentare le esperienze più significative, al fine di promuovere una riflessione critica e una valutazione del proprio operato.	Tecniche e strumenti per la documentazione delle esperienze; tecniche di analisi e autoanalisi del proprio vissuto professionale per prevenire situazioni di burnout.
9	Essere in grado di interagire con il personale medico, sanitario ed educativo per garantire la piena integrazione dell'intervento con la struttura sanitaria.	Tecniche di lavoro in gruppo ; Elementi di psicologia ospedaliera ; supervisione continua.
10	Essere in grado di raccordarsi con il personale medico, sanitario ed educativo presente nella struttura al fine di condividere le modalità e le tempistiche dell'intervento.	Tecniche di lavoro in gruppo in team per l'integrazione nelle attività della struttura sanitaria; elementi di pedagogia e psicologia.

**Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TECNICO-PROFESSIONALI E TRASVERSALI)**

	<b>obiettivi competenze</b>	<b>aree di sapere</b>
1	Essere in grado di intervenire in contesti sanitari che richiedono, sia per la gravità che per la tipologia, particolari approcci e particolari accorgimenti sanitari.	Tecniche di intervento in contesti
2	Essere in grado di intervenire durante la somministrazione di particolari terapie che richiedono la consapevolezza dell'iter terapeutico al fine di poter adeguare costantemente l'intervento.	Le procedure di somministrazione di particolari terapie e conseguente tipologia di intervento del clown.
3	Essere in grado di lavorare in gruppo per potersi integrare nelle attività della struttura ospedaliera e per poter partecipare ad incontri di programmazione, supervisione, valutazione.	Tecniche di lavoro in gruppo e in team nell'ottica di un'integrazione delle diverse professionalità presenti nel contesto socio-sanitario.

4	Conoscere la valenza del proprio ruolo professionale in un ottica di sviluppo e aggiornamento continuo e di rispetto della deontologia professionale.	Deontologia professionale del clown in corsia, aggiornamento e sviluppo del proprio ruolo. Tecniche di riflessività sul proprio agire professionale.
5	Essere in grado di utilizzare e diversificare le principali tecniche di intervento utilizzando un repertorio che faccia riferimento a diverse aree artistiche.	Tecniche di lavoro con marionette, elementi di magia, tecniche di gioco, nozioni di teoria musica (canto, suonare uno strumento musicale ecc).
6	Conoscere ed essere in grado di utilizzare le principali tecniche di improvvisazione per poter adeguare l'intervento alle possibili situazioni.	Tecniche di improvvisazione e di story telling per poter sviluppare un intervento adeguato in ogni circostanza e situazione imprevista.
7	Essere in grado di realizzare giochi con bambini ospedalizzati in base all'età e alla patologia.	Tecniche di lavoro con marionette, elementi di magia, tecniche di gioco, nozioni di teoria musica (canto, suonare uno strumento musicale ecc).
8	Essere in grado di sviluppare momenti di riflessione critica sul proprio operato al fine di innescare processi di miglioramento continuo e di contribuire alla prevenzione del burnout.	Tecniche di riflessione sul proprio agire professionale. Tecniche e strumenti per la valutazione e la documentazione del proprio lavoro.
9	Essere in grado di intervenire nel reparto di malattie infettive utilizzando particolari metodologie e particolari accorgimenti sanitari.	Modalità di approccio con utenze particolari e norme igienico-sanitarie; Tecniche di approccio nei reparti di malattie infettive.
10	Essere in grado di individuare le metodologie di intervento più idonee in base ai bisogni delle persone ed in particolari in base all'età e alle differenti patologie.	Norme igienico sanitarie nella struttura ospedaliera.

**Durata minima (ore):** 620

### Requisiti di ingresso

	Titoli di istruzione	Qualifiche professionali conseguite mediante percorso/i formativo/i	Eventuali altri requisiti aggiuntivi rispetto ai titoli di studio/formazione
a)	ISTRUZIONE SECONDO CICLO: (titolo attestante il compimento del percorso relativo al secondo ciclo dell'istruzione (sistema dei licei o sistema dell'istruzione e formazione professionale))		

### Sbocchi occupazionali

\*Strutture socio-sanitarie pubbliche e private, scuole; enti pubblici e privati; istituti di detenzione; orfanotrofi; missioni umanitarie; compagnia di spettacoli di tipo privato/pubblico;

compagnia teatrale, network.

**Professionalità docente**

\*Esperti clown in corsia; docenti di psicologia e di pedagogia con particolare riferimento ai contesti ospedalieri. Esperti di clownerie con particolare riferimento ai contesti socio- sanitari.

**Attrezzature e sussidi didattici**

\*Sussidi audiovisivi e informatici; laboratorio attrezzato con supporti e materiale occorrenti per l'esercizio della professione. Materiale per la realizzazione di giochi e marionette, attività musicale e di micro-magia.

**Note**