

Расширенная оценка общих лечебных факторов (ENACT)

Основополагающие навыки оказания помощи взрослым

1. НЕВЕРБАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ И АКТИВНОЕ ВЫСЛУШИВАНИЕ

Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории.

| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Занимается другими делами (например, отвечает на звонки по телефону, заполняет документы) <input type="checkbox"/> Смеется над клиентом <input type="checkbox"/> Использует неподобающие выражения лица <input type="checkbox"/> Неподобающий физический контакт | <input type="checkbox"/> Обеспечивает тишину <input type="checkbox"/> Поддерживает соответствующий зрительный контакт <input type="checkbox"/> Сохраняет открытую позу (корпус повернут к клиенту) <input type="checkbox"/> Постоянно использует поддерживающие невербальные знаки (кивок головой) и высказывания (угу) <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Меняет невербальные знаки (язык тела) во время сеанса в зависимости от содержания и выражений клиента |

Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень)

| | | | |
|---|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
|---|---|--|--|

Примечания:

2. НАВЫКИ ВЕРБАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории.

| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Прерывает клиента <input type="checkbox"/> Задает много намекающих или наводящих закрытых вопросов (например, вы на самом деле не хотели этого делать, верно?) <input type="checkbox"/> Поправляет клиента (что вы на самом деле имеете в виду...) или использует обвинительные высказывания (вы не должны были говорить это своему мужу) <input type="checkbox"/> Использует язык и термины, неприемлемые с культурной и возрастной точек зрения | <input type="checkbox"/> Открытые вопросы <input type="checkbox"/> Обобщение или перефразирование высказываний <input type="checkbox"/> Позволяет клиенту завершать высказывание перед ответом <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Поощряет клиента продолжать объяснения (расскажите мне больше о...) <input type="checkbox"/> Использует уточняющие высказывания от первого лица (я слышал, как вы сказали, я понял...) <input type="checkbox"/> Подбирает ритм для клиента, позволяя делать более длинные или более короткие паузы в зависимости от клиента |

Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень)

| | | | |
|---|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
|---|---|--|--|

Примечания:

3. РАЗЪЯСНЕНИЕ И ПООЩРЕНИЕ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|--|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутое навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Вынуждает клиента раскрывать информацию специалисту (лицу, оказывающему помощь) или другим лицам <input type="checkbox"/> Неточно описывает конфиденциальность (например, я расскажу только вашей семье) <input type="checkbox"/> Обещает, что все без исключения останется конфиденциальным <input type="checkbox"/> Сводит к минимуму опасения клиента по поводу конфиденциальности (например, не имеет значения, слышит ли нас кто-либо еще) | <input type="checkbox"/> Объясняет концепцию конфиденциальности <input type="checkbox"/> Перечисляет исключения для нарушения конфиденциальности в целях причинения вреда себе или другим лицам <input type="checkbox"/> Объясняет, почему может быть важно, нарушить конфиденциальность <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Подробно описывает процесс перенаправления, связанный с конфиденциальностью и исключениями <input type="checkbox"/> Задает вопросы для оценки понимания клиентом конфиденциальности <input type="checkbox"/> Темы обсуждения соответствуют конфиденциальности | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутое навыки |
| Примечания: | | | |

4. НАЛАЖИВАНИЕ ВЗАИМОПОНИМАНИЯ И РАСКРЕПОЩЕННОЕ ОБЩЕНИЕ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|--|--|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутое навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Преобладает на сеансе, описывая личный опыт <input type="checkbox"/> Сводит к минимуму проблемы клиента, описывая, как специалист справился с этим <input type="checkbox"/> Задает ненужные, смущающие личные вопросы <input type="checkbox"/> Обсуждает конфиденциальную информацию других клиентов | <input type="checkbox"/> Представляется и объясняет роль <input type="checkbox"/> Завязывает непринужденную, неформальную беседу <input type="checkbox"/> Просит клиента представиться, например, как клиент предпочитает, чтобы его называли <input type="checkbox"/> Делится общим опытом, связанным с клиентом (например, о своем сообществе/ регионе) <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Спрашивает мнение клиента об информации специалиста, которой тот поделился <input type="checkbox"/> Проверяет у клиента, удобно ли ему (например, предлагает место, предпочитаемый язык) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутое навыки |
| Примечания: | | | |

5. ИССЛЕДОВАНИЕ И НОРМАЛИЗАЦИЯ ЧУВСТВ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|---|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Делает заявления о том, что реакция клиента необычна или нетипична для других в аналогичных ситуациях (например, люди обычно не реагируют таким образом) <input type="checkbox"/> Сводит к минимуму или игнорирует чувства или эмоции клиента <input type="checkbox"/> Заставляет клиента описывать эмоции | <input type="checkbox"/> Надлежащим образом поощряет клиента делиться чувствами <input type="checkbox"/> Объясняет, что у других людей могут быть схожие симптомы, реакции и опасения, учитывая схожий опыт <input type="checkbox"/> Просит клиента поразмыслить над опытом обмена эмоциями <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Овладевает всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Исследует потенциальные причины нежелания делиться эмоциями <input type="checkbox"/> Вдумчиво комментирует выражение лица клиента, чтобы стимулировать выражение эмоций <input type="checkbox"/> Проверяет эмоциональные реакции, одновременно пересматривая потенциальные вредные эмоциональные реакции | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки |
| Примечания: | | | |

6. ДЕМОНСТРАЦИЯ СОЧУВСТВИЯ, ТЕПЛОТЫ И ИСКРЕННОСТИ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|--|--|--|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Критически относится к проблемам клиента <input type="checkbox"/> Игнорирует проблемы клиента <input type="checkbox"/> Эмоциональная реакция специалиста кажется неуместной, фальшивой или притворной | <input type="checkbox"/> Ведет себя тепло, дружелюбно и искренне на протяжении всего сеанса <input type="checkbox"/> Постоянно проявляет заботу и внимание к клиенту (например, это звучит печально, не могли бы вы рассказать мне об этом подробнее?) <input type="checkbox"/> Задает вопрос, чтобы определить, какие эмоции испытывал клиент (например, мне интересно, чувствовали ли вы грусть или злость, когда это произошло) <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Просит клиента поразмыслить над сочувственными высказываниями специалиста (например, что вы подумали, когда я сказал, что ваш голос звучит грустно?) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки |
| Примечания: | | | |

7. ОЦЕНКА САМОВРЕДИТЕЛЬСТВА, ВРЕДА ДРУГИМ, ВРЕДА ОТ ДРУГИХ И РАЗРАБОТКА СОВМЕСТНОГО ПЛАНА РЕАГИРОВАНИЯ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|---|---|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Не спрашивает о самовредительстве <input type="checkbox"/> Читает наставления клиенту о религиозных или юридических причинах, по которым он не должен причинять себе вред (например, это грех или это противозаконно) <input type="checkbox"/> Выражает недоверие (например, обвиняет клиента в обсуждении самовредительства, чтобы привлечь внимание; утверждает, что другие на самом деле не причинили бы вреда клиенту или детям клиента) <input type="checkbox"/> Призывает клиента никому больше не рассказывать о самовредительстве или причинении вреда другим | <input type="checkbox"/> Спрашивает о самовредительстве или причинении вреда другим, или исследует причинение вреда, если клиент поднимает этот вопрос <input type="checkbox"/> Спрашивает о текущих намерениях, средствах или предыдущих попытках <input type="checkbox"/> Спрашивает о факторах риска и/или защитных факторах <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Если текущий риск высок или низок, помогает клиенту разработать план обеспечения безопасности (например, стратегии преодоления трудностей и обращение за помощью) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

8. СВЯЗЬ С СОЦИАЛЬНЫМ ФУНКЦИОНИРОВАНИЕМ И ВЛИЯНИЕ НА ЖИЗНЬ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|--|--|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Критикует клиента за то, что тот позволяет симптомам влиять на функционирование (например, вы слабы, у вас нет силы воли) <input type="checkbox"/> Сообщает клиенту, что нет никакой связи между проблемами психического здоровья и повседневным функционированием, или не спрашивает о том, как психическое здоровье влияет на повседневную деятельность <input type="checkbox"/> Критикует клиента за влияние его проблем на детей, супруга или членов семьи <input type="checkbox"/> Вызывает у клиента чувство вины за влияние на детей, семью и других | <input type="checkbox"/> Спрашивает о повседневном функционировании <input type="checkbox"/> Обсуждает связь между повседневным функционированием и психическим здоровьем <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Разъясняет и /или поддерживает связь клиента между функционированием и психическим здоровьем или переосмысливает их по мере необходимости <input type="checkbox"/> Исследует взаимосвязь в обоих направлениях (повседневная жизнь с симптомами; симптомы с повседневной жизнью) <input type="checkbox"/> Спрашивает об истории повседневного функционирования в сравнении с текущим социальным контекстом (например, COVID19; как долго это продолжается?) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

9. ИЗУЧЕНИЕ ОБЪЯСНЕНИЯ КЛИЕНТА И СЕТИ СОЦИАЛЬНОЙ ПОДДЕРЖКИ ДЛЯ ПРОБЛЕМ (ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ И ОБЪЯСНИТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ)

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|--|--|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Критикует взгляд клиента на проблему как невежественный, суеверный и т.д. <input type="checkbox"/> Одобряет вредные убеждения клиента или социальной сети | <input type="checkbox"/> Спрашивает мнение клиента о причине проблемы <input type="checkbox"/> Спрашивает мнение семьи или сети социальной поддержки о причине проблемы (например, что, по мнению вашей семьи, стало причиной этого?) <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Учитывает точку зрения клиента о причине при планировании лечения без нанесения вреда <input type="checkbox"/> Обсуждает альтернативу вредным объяснениям (например, вы сказали, что это произошло потому, что вы подвели свою семью, интересно, есть ли другой способ взглянуть на эту ситуацию?) <input type="checkbox"/> Устраняет различия во взглядах клиента и других людей на причину | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

10. УМЕСТНОЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ И ДРУГИХ БЛИЗКИХ ЛИЦ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|--|---|--|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Советует клиенту никоим образом не вовлекать семью или близкого человека во время лечения или выздоровления <input type="checkbox"/> Вынуждает клиента вовлекать семью или близкого человека в процесс лечения <input type="checkbox"/> Требуется поговорить с семьей или близким человеком без разрешения клиента <input type="checkbox"/> Позволяет сопровождающему близкому человеку лишиться клиента веры в себя | <input type="checkbox"/> Спрашивает о близких людях в жизни клиента (например, членах семьи, семье или других) <input type="checkbox"/> Спрашивает клиента, как бы он хотел вовлечь близких людей в процесс лечения <input type="checkbox"/> Спрашивает клиента, с кем он проживает <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Исследует выбор клиента или причины вовлечения или не вовлечения близкого, знакомого человека <input type="checkbox"/> Проводит ролевую игру или обсуждает варианты успешного взаимодействия с близким человеком (например, специалист играет роль члена семьи) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

11. СОВМЕСТНАЯ ПОСТАНОВКА ЦЕЛЕЙ И УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ОЖИДАНИЙ КЛИЕНТА

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|---|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Сообщает клиенту, что его цели (ожидания) не могут быть достигнуты, но не называет причины <input type="checkbox"/> Предоставляет неверную, вводящую в заблуждение или нереалистичную информацию о целях лечения <input type="checkbox"/> Диктует цель клиенту (навязывает цель клиенту) | <input type="checkbox"/> Спрашивает клиента о целях (ожиданиях) <input type="checkbox"/> Четко объясняет, как цели и ожидания клиента согласуются с планом лечения <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Определяет приоритеты и обновление плана лечения в соответствии с целями (ожиданиями) клиента <input type="checkbox"/> Работает с клиентом, чтобы переосмыслить его цели в рамках плана лечения (например, ваша цель - устроиться на работу, не могли бы мы вместе поработать над целью, которая поможет вам достичь этого?) | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки |
| Примечания: | | | |

12. ПООЩРЕНИЕ РЕАЛИСТИЧНОЙ НАДЕЖДЫ НА ПЕРЕМЕНЫ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|--|--|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Делает негативные заявления о сомнениях клиента (как вы можете ожидать выздоровления, если у вас нет надежды...) <input type="checkbox"/> Дает нереалистичные ожидания (все будет вылечено или решено...) <input type="checkbox"/> Не дает надежды на перемены (эта проблема не может быть решена...) | <input type="checkbox"/> Объясняет, как клиент может надеяться на возможность изменений <input type="checkbox"/> Хвалит клиента за обращение за помощью <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Выясняет и исследует сомнения клиента по поводу лечения <input type="checkbox"/> Специалист делится причинами для надежды, основанными на предыдущем опыте специалиста или поведении клиента <input type="checkbox"/> Обсуждает причины для надежды, когда клиент сомневается или недоволен | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки |
| Примечания: | | | |

13. ПОДКЛЮЧЕНИЕ МЕХАНИЗМОВ ПРЕОДОЛЕНИЯ И ПРЕДЫДУЩИХ РЕШЕНИЙ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|---|--|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Делает негативные заявления о механизмах преодоления клиента (которые никогда бы не сработали...) <input type="checkbox"/> Поощряет или демонстрирует принятие вредных механизмов преодоления | <input type="checkbox"/> Спрашивает клиента о текущих или прошлых механизмах преодоления (как они продолжают действовать после возникновения проблемы...) <input type="checkbox"/> Хвалит клиента за положительные или безопасные текущие или предыдущие решения <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Поощряет постоянное использование положительных механизмов преодоления <input type="checkbox"/> Размышляет о предыдущих нездоровых стратегиях и придумывает позитивные альтернативы | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

14. ПСИХООБРАЗОВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|--|---|--|--|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Использует технические термины, не проверяя их понимание клиентом <input type="checkbox"/> Использует термины, стигматизирующие психическое здоровье | <input type="checkbox"/> Проводит правильное психообразование (обучение психологической самопомощи), используя простые термины <input type="checkbox"/> Включает местные концепции и терминологию в психообразование <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Подключает описание проблемы клиентом <input type="checkbox"/> Проверяет, понимает ли клиент психообразование | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 <i>Любые бесполезные поведенческие</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 2 <i>Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 3 <i>Все базовые навыки</i> | <input type="checkbox"/> Уровень 4 <i>Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки</i> |
| Примечания: | | | |

15. ИЗВЛЕЧЕНИЕ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ/ОТЗЫВА ПРИ ПРЕДОСТАВЛЕНИИ КОНСУЛЬТАЦИЙ, ПРЕДЛОЖЕНИЙ И РЕКОМЕНДАЦИЙ

| Отметьте все модели поведения, демонстрируемые в каждой категории. | | | |
|---|--|---|---|
| Бесполезное или потенциально вредное поведение | Базовые навыки оказания помощи | Продвинутые навыки оказания помощи | |
| <input type="checkbox"/> Читает наставления клиенту о том, что делать, не спрашивая отзыва у клиента <input type="checkbox"/> Выдвигает негативные или вредные предложения | <input type="checkbox"/> Запрашивает отзыв клиента, чтобы узнать, полезны ли какие-либо выдвинутые предложения <input type="checkbox"/> Предоставляет разъяснения, перефразирует или дает альтернативные предложения, основанные на обратной связи/отзыве <input type="checkbox"/> <i>Ничего из вышеперечисленного</i> | <input type="checkbox"/> <i>Владеет всеми базовыми навыками оказания помощи</i> <input type="checkbox"/> Обобщает отзывы, предоставленные клиентом, и проверяет правильность интерпретации | |
| Отметьте уровень, который подходит лучше всего (следует отметить только один уровень) | | | |
| <input type="checkbox"/> Уровень 1 Любые бесполезные поведенческие | <input type="checkbox"/> Уровень 2 Отсутствие базовых навыков или некоторые, но не все | <input type="checkbox"/> Уровень 3 Все базовые навыки | <input type="checkbox"/> Уровень 4 Вся базовая помощь плюс любые продвинутые навыки |
| Примечания: | | | |

Признательность. Эта шкала адаптирована с разрешения оригинальной шкалы ENACT, которая была опубликована CC BY-NC-ND Кортон и др. в: Корт Б.А., Джорданс М.Дж.Д., Радж С., Шрестха П., Люител Н.П., Рамая М, Сингла Д., Пател В.. Компетентность терапевта в области глобального психического здоровья: Разработка шкалы оценки общих лечебных факторов (ENACT). *Исследование поведения и терапии*. 2015;69:11-21. <http://dx.doi.org/10.1016/j.brat.2015.03.009>.

Эти компетенции были подтверждены исследованиями, описанными в: Педерсен Г.А., Лакшпин П., Шафер А., Уоттс С., Карсуэл К., Уилхойт, А., Оттман, К., Ван Хоф, Е., & Корт, Б. А. (2020). Общие факторы в психологическом лечении, проводимом неспециалистами в странах с низким и средним уровнем дохода: Руководство по обзору компетенций. *Журнал поведенческой и когнитивной терапии*, 30 (3), 165-186. <https://doi.org/10.1016/j.jbct.2020.06.001>

Смотрите полные подтверждения и информацию об авторских правах на <https://equipcompetency.org/>

Сокращенные инструкции для стандартных ролевых игр

При использовании стандартизированных ролевых игр для выявления различных компетенций можно использовать следующие подсказки. Для получения полной информации о выполнении стандартизированных ролевых игр см. <https://equipcompetency.org/>.

1. НЕВЕРБАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ (ЯЗЫК ТЕЛА) И АКТИВНОЕ ВЫСЛУШИВАНИЕ

Инструкции для участника: *в подходящее время во время сеанса используйте соответствующий культуре невербальный язык, для выражения грусти или беспокойства.*

2. НАВЫКИ ВЕРБАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

Инструкции для участника: *когда специалист использует закрытые вопросы «Делаете ли вы, делали ли вы, можете ли вы...?», отвечайте короткими ответами «да» / «нет». Когда специалист использует открытые вопросы «Пожалуйста, расскажите мне о, пожалуйста, поделитесь со мной, как это произошло ... и т.д.?», отвечайте более подробно.*

3. РАЗЪЯСНЕНИЕ И ПОощРЕНИЕ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ

Инструкции для участника: *во время ролевой игры спросите специалист: «Вы собираетесь кому-нибудь рассказать то, что я вам рассказываю?» или «Я боюсь, что вы расскажете другим людям то, что я вам рассказываю?»*

4. НАЛАЖИВАНИЕ ВЗАИМОПОНИМАНИЯ И РАСКРЕПОЩЕННОЕ ОБЩЕНИЕ

Инструкции для участника: *не сообщайте свое имя или личную информацию, если специалист не попросит вас об этом.*

5. ИССЛЕДОВАНИЕ И НОРМАЛИЗАЦИЯ ЧУВСТВ

Инструкции для участника: *не рассказывайте о чувствах или эмоциях, если специалист не спросит, например: «Как вы себя чувствуете; пожалуйста, расскажите мне о чем-нибудь, что вас беспокоит или тревожит в последнее время; Я заметил, что вы казались грустным, когда пришли, пожалуйста, скажите мне, если вас что-то расстроило».*

6. ДЕМОСТРАЦИЯ СОЧУВСТВИЯ, ТЕПЛОТЫ И ИСКРЕННОСТИ

Инструкции для участника: *в подходящее время во время сеанса используйте соответствующий культуре язык тела для выражения грусти или беспокойства (такая же инструкция, как для 1.1), а когда вас попросят описать грусть, чтобы увидеть реакцию специалиста, (такая же инструкция, как для 2.2).*

7. ОЦЕНКА САМОВРЕДИТЕЛЬСТВА, ВРЕДА ДРУГИМ, ВРЕДА ОТ ДРУГИХ И РАЗРАБОТКА СОВМЕСТНОГО ПЛАНА РЕАГИРОВАНИЯ

Инструкции для участника: *во время ролевой игры скажите: «Иногда, когда я ложусь спать, мне хочется не просыпаться утром». Если вас спросят, хотели ли вы когда-нибудь причинить себе боль или покончить с собой, объясните: «Иногда я думаю о смерти, но я бы не стал причинять себе боль намеренно». Если вас спросят о причинах ухода, ответьте: «Я хочу остаться в живых, чтобы заботиться о своей семье. Если я умру, кто позаботится о них?» Если вас спросят о каких-либо предыдущих попытках, ответьте: «Нет, я никогда не пытался покончить с собой».*

8. СВЯЗЬ С СОЦИАЛЬНЫМ ФУНКЦИОНИРОВАНИЕМ И ВЛИЯНИЕ НА ЖИЗНЬ

Инструкции для участника: *если специалист спросит о повседневных делах, расскажите, что ваши тревоги или грусть иногда мешают вам выполнять обычные действия, такие как забота о себе, детях, супруге или других членах семьи.*

9. ИЗУЧЕНИЕ ОБЪЯСНЕНИЯ КЛИЕНТА И СЕТИ СОЦИАЛЬНОЙ ПОДДЕРЖКИ ДЛЯ ПРОБЛЕМ (ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ И ОБЪЯСНИТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ)

Инструкции для участника: *если вас спросят о предполагаемой причине проблем, предоставьте различные типы ответов, чтобы посмотреть, как отреагирует специалист. Например: «Я не знаю,*

есть ли у меня эти проблемы, потому что я потерял работу и теперь постоянно беспокоюсь. Или, может быть, я просто проклят». Если вас спросят о восприятии семьи, укажите другую предполагаемую причину, например: «Моя семья думает, что у меня эти проблемы, потому что я слабый и ленивый».

10. НАДЛЕЖАЩЕЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ И ДРУГИХ БЛИЗКИХ ЛИЦ

Инструкции для участника: если вас спросят о близких людях в вашей жизни, опишите ближайших членов семьи. Но если вас спросят о том, кого бы вы хотели привлечь к лечению, опишите кого-нибудь другого, например, тетю, дядю, соседа.

11. СОВМЕСТНОЕ ПОСТАНОВКА ЦЕЛЕЙ И УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ОЖИДАНИЙ КЛИЕНТА

Инструкции для участника: если вас спросят о целях, сначала укажите цель, такую как «найти работу», но затем, при содействии специалиста, укажите более психосоциальную цель, например: «Я хотел бы меньше беспокоиться, чтобы я мог составить план поиска работы...»

12. ПООЩРЕНИЕ РЕАЛИСТИЧНОЙ НАДЕЖДЫ НА ПЕРЕМЕНЫ

Инструкции для участника: во время ролевой игры задавайте специалисту, такие вопросы, как "Решит ли встреча с вами все мои проблемы? Поможет ли встреча с вами устроиться мне на работу?" Также упомяните что-то, что дает вам надежду (например, я делал это раньше, поэтому могу сделать это снова), и что-то, что отнимает надежду (например, ничего из того, что я пытаюсь, не работает).

13. ВКЛЮЧЕНИЕ МЕХАНИЗМОВ ПРЕОДОЛЕНИЯ И ПРЕДЫДУЩИЕ РЕШЕНИЯ

Инструкции для участника: во время ролевой игры приведите примеры положительного преодоления (например, работа в саду) и отрицательного преодоления (крики на других, чтобы они ушли, употребление алкоголя).

14. ПСИХООБРАЗОВАНИЕ (ОБУЧЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ САМОПОМОЩИ) И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

Инструкции для участника: если специалист использует технические термины, спросите «что это значит», чтобы узнать, может ли специалист описать это на непрофессиональном языке.

15. ИЗВЛЕЧЕНИЕ ОТЗЫВА/ОБРАТНОЙ СВЯЗИ ПРИ ПРЕДОСТАВЛЕНИИ КОНСУЛЬТАЦИЙ, ПРЕДЛОЖЕНИЙ И РЕКОМЕНДАЦИЙ

Инструкции для автора: если специалист просит оставить отзыв о предложениях, ответьте, что некоторые из советов полезны, но некоторые из них будут трудными в вашей ситуации, а затем спросите, есть ли другие варианты или действия.

Описания компетенций (навыков) методики ENACT

1. НЕВЕРБАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ (ЯЗЫК ТЕЛА) И АКТИВНОЕ ВЫСЛУШИВАНИЕ

Специалист использует соответствующий культуре язык тела и навыки активного выслушивания для общения с клиентом, чтобы показать, что он вовлечен и слушает то, что говорит клиент. Например, специалист должен сидеть на удобном расстоянии от клиента, расположив стулья таким образом, чтобы это не пугало (например, сидеть под углом, а не прямо напротив клиента или за столом), смотреть в сторону клиента и сохранять открытую позу (например, плечи отведены назад, руки не скрещены). Специалист должен проявлять интерес с помощью жестов тела (например, наклоняться), кратких словесных высказываний, таких как «угу», «хм» или «я понимаю», или других соответствующих культуре нелексических высказываний, и принимать молчание клиента, когда тот справляется с эмоциями или перерабатывает информацию. Специалист не должен прерывать/перебивать клиента во время разговора, если в этом нет необходимости (например, говорить за клиента или заканчивать его предложения), в этом случае специалист должен попросить разрешения на прерывание.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента на моем первом сеансе с вами. Ваша роль - активно слушать - обратите внимание на мои мысли и чувства, когда я поделюсь некоторыми причинами, по

которым я здесь сегодня. Мы сделаем вид, что вы уже приветствовали меня, и я начну с объяснения, почему я здесь».

(Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента в этой ролевой игре)

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает причины, по которым он/она обращается за помощью (например, «Я все время чувствую себя очень уставшим, я легко раздражаюсь и ссорюсь со своей сестрой, хотя она так добра ко мне»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Смеяться над клиентом • Заниматься другими делами/игнорировать клиента • Прерывать клиента без разрешения • Демонстрировать осуждение/ использовать негативное выражение лица | <ul style="list-style-type: none"> • Используйте соответствующий культуре зрительный контакт • Постоянно совершайте невербальные движения (например, кивайте головой) • Сядьте под соответствующим углом к клиенту • Используйте жесты тела (например, наклоняйтесь) и словесные высказывания (например, «угу», «хм»), чтобы показать интерес |

2. НАВЫКИ ВЕРБАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

Специалист использует навыки вербального общения, включая открытые вопросы, обобщающие и уточняющие высказывания, чтобы взаимодействовать с клиентом и демонстрировать поддерживающее выслушивание и понимание. Специалист отдает приоритет открытым вопросам, которые требуют подробностей и разъяснений (например, «*Не могли бы вы рассказать мне об этом подробнее?*»), «*Что произошло?*»), используйте только закрытые вопросы (да / нет) (например, «*Готовы ли вы начать консультацию?*»), когда это уместно, и старайтесь избегать вопросов, начинающихся с «Почему», поскольку они могут вызвать защитные чувства (например, «Почему вы так себя чувствуете?»). Специалист должен предоставить клиенту время и пространство (например, комнату для молчания и размышлений), чтобы поделиться своими мыслями и предложить рефлексивные (переформулирование выраженных словами эмоций клиента) высказывания, резюмируя без осуждения, чтобы продемонстрировать понимание того, что сказал клиент.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента на очередном сеансе. Ваша роль состоит в том, чтобы обсудить некоторые из причин, по которым я сегодня здесь, используя навыки вербального общения, которые мы рассмотрели на тренинге. Не забудьте показать мне, что вы вовлечены, задавая мне вопросы и демонстрируя понимание того, что я говорю».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает причины, по которым он/она обращается за помощью (например, «Я все время чувствую себя очень уставшим, я легко раздражаюсь и ссорюсь со своей сестрой, хотя она так добра ко мне»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Использовать только те вопросы, которые начинаются с «Почему» • Прерывать клиента | <ul style="list-style-type: none"> • Используйте открытые вопросы • Предоставьте клиенту время и пространство чтобы поделиться мыслями |

| | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Давать советы или решения клиенту | <ul style="list-style-type: none"> • Предлагайте рефлексивные, непредвзятые высказывания, чтобы продемонстрировать понимание |
|---|---|

3. РАЗЪЯСНЕНИЕ И ПООЩРЕНИЕ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ

Специалист заботится о конфиденциальности, обеспечивая клиенту личное, комфортное пространство во время сеансов и объясняя клиенту причины (включая дифференциацию времен/тем), когда конфиденциальность может быть нарушена (например, самовредительство, причинение вреда другим и вред от других). Специалист четко объясняет клиенту, что общие разговоры останутся конфиденциальными/личными и не будут переданы семье, друзьям или работодателям без его разрешения. Специалист объясняет, когда конфиденциальность может быть нарушена (например, если клиент выражает беспокойство по поводу безопасности, например, самовредительство, причинение вреда другим и вред от других), и объясняет цепочку коммуникаций для этого (например, когда он/она будет отчитываться перед руководителем, а когда он/она сообщит властям). Специалист гарантирует, что клиент понимает обоснованность конфиденциальности и корректирует темы разговора на основе личных или неличных настроек.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. Мы начинаем сеанс, и ваша роль состоит в том, чтобы объяснить мне конфиденциальность и обеспечить ее, убедившись, что я понимаю причину. Мы притворимся, что вы уже приняли меня, и вы можете начать ролевую игру с объяснения конфиденциальности».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: Специалист, объясняющий «клиенту» конфиденциальность

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| | |
|---|---|
| <p>Не следует этого делать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пренебрегать разъяснением конфиденциальности • Злоупотреблять доверием/ конфиденциальностью клиента • Проводить сеанс в открытой, не приватной обстановке | <p>Следует сделать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Четко разъяснять клиенту конфиденциальность, используя культурно значимые термины и/или метафоры • Объясните случаи, когда конфиденциальность может быть нарушена, и цепочку коммуникаций для отчетности • Корректируйте темы для разговоров на основе личных или неличных настроек и ищите больше личного пространства |
|---|---|

4. ПОСТРОЕНИЕ ВЗАИМОПОНИМАНИЯ И РАСКРЕПОЩЕННОЕ ОБЩЕНИЕ

Специалист использует различные стратегии для построения взаимопонимания и повышения качества отношений между собой и клиентом. Специалист должен сначала поприветствовать клиента и представиться, назвав свое имя и должность. Специалист старается сделать так, чтобы клиент чувствовал себя комфортно (например, встает, чтобы поприветствовать клиента и предложить удобное кресло; сидит на одном уровне, а не за столом; спрашивает клиента, как его зовут и на каком языке ему удобно говорить; следит за тем, чтобы обстановка не была подавляющей, например, с роскошными украшениями или интенсивными ароматами). Обмен информацией должен осуществляться через беседы, а не через чтение лекций, и специалист должен попытаться установить связь с клиентом. Например, кто-то может сослаться на то, что у него есть похожее любимое блюдо или хобби, например прогулки, но не следует чрезмерно/недостаточно делиться с клиентом и следует сохранять личные границы, оставаясь сосредоточенным на нуждах клиента.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Сегодня я буду выступать в роли вашего клиента. Я встречаюсь с вами в первый раз, на моем первом сеансе. Ваша роль заключается в построении взаимопонимания и укреплении союза между нами. Вы можете начать с того, что поприветствуете меня на сеансе». Тренер должен выступать в роли клиента в этой ролевой игре.

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры

Ролевая игра «начнется» с того, что специалист приветствует клиента на сеансе.

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Читать нравоучения клиенту • Доминировать на сеансе с личным опытом • Пренебрегать личными границами клиента (например, сидеть слишком близко, игнорировать сигналы дискомфорта, спрашивать клиента, куда он ходит помолиться или за покупками) • Оказывать давление или принуждать клиента к раскрытию информации | <ul style="list-style-type: none"> • поприветствуйте клиента и представьтесь ему/ей • сделайте так, чтобы клиенту было комфортно (например, предложите сесть, спросите имя клиента и языковые предпочтения). • ведите непринужденный разговор для связи с клиентами • будьте спокойны и общайтесь в теплой и открытой манере |

5. ИССЛЕДОВАНИЕ И НОРМАЛИЗАЦИЯ ЧУВСТВ

Специалист исследует чувства и послания клиента во время сеансов. Специалист проверяет клиента, демонстрируя понимание его чувств и нормализуя/подтверждает проблемы и озабоченности, которые описывает клиент. Специалист нормализует симптомы, реакции и чувства клиента, напоминая ему/ей, что у других есть подобный опыт (например, «Многие другие люди также боятся выходить на улицу после того, как увидели, что кого-то избили»). Специалист использует подтверждающие утверждения, когда клиент делится сложными чувствами и объясняет, что эти чувства ожидаемы от человека в его/ее ситуации (например, «это было тяжело для вас; неудивительно, что вы чувствовали грусть или гнев в течение многих дней после этого»).

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента и начну рассказывать вам о некоторых сложных чувствах/эмоциях, которые я испытываю. Ваша роль заключается в дальнейшем исследовании моих чувств, нормализации и подтверждении моих чувств и опасений в связи с ситуацией, которую я испытываю/объясняю».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает сложные чувства из прошлого опыта (например, «Я боюсь выходить на улицу один, что, если меня побьет незнакомец?»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| <i>Не следует этого делать</i> | <i>Следует сделать</i> |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Осуждать, критиковать или игнорировать эмоции и чувства клиента Зацикливаться на реакциях или проблемах клиента или игнорировать их Сводить к минимуму проблемы клиента | <ul style="list-style-type: none"> Нормализовать и подтвердить описанные клиентом симптомы, реакции и/или опасения Нормализовать симптомы и/или реакции клиента, напоминая, что у других людей есть подобный опыт. Использовать подтверждающие высказывания и передавать понимание жизни |

6. ДЕМОНСТРАЦИЯ СОЧУВСТВИЯ, ТЕПЛОТЫ И ИСКРЕННОСТИ

Специалист демонстрирует в истинной, искренней манере, что он/она понимает переживания клиента. Специалист уважает точку зрения клиента и старается понять ситуацию клиента, включая эмоции, которые он испытывает, не прибегая к суждениям. Специалист выражает теплоту в соответствии с культурными традициями, отбрасывая свои собственные убеждения, отношения и суждения, чтобы «увидеть мир глазами клиента».

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента, рассказывая вам о некоторых своих чувствах и проблемах. Ваша роль состоит в том, чтобы продемонстрировать сочувствие, выразить заботу с теплотой и искренностью по отношению ко мне, когда мы исследуем мои чувства и проблемы».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает чувства и проблемы (например, «Я все время чувствую себя очень уставшим, я легко раздражаюсь и ссорюсь со своей сестрой, хотя она так добра ко мне»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| <i>Не следует этого делать</i> | <i>Следует сделать</i> |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Оценивать и игнорировать опасения клиента Навязывать клиенту свои личные убеждения и отношения | <ul style="list-style-type: none"> Демонстрируйте понимание в искренней манере Уважайте точку зрения и эмоции клиента Выражайте теплоту, отбрасывая в сторону собственные убеждения, отношения и суждения |

7. ОЦЕНКА САМОВРЕДИТЕЛЬСТВА, ПРИЧИНЕНИЕ ВРЕДА ДРУГИМ, ВРЕДА ОТ ДРУГИХ И РАЗРАБОТКА СОВМЕСТНОГО ПЛАНА РЕАГИРОВАНИЯ

Специалист оценивает причиненный клиентом вред себе, другим или вред от других лиц; и, при необходимости, работает с клиентом над разработкой плана совместных действий для обеспечения безопасности. Специалист задает прямые, четкие вопросы о риске причинения вреда, и, если они заданы, внимательно следуйте таблице оценки вреда. Специалист надлежащим образом и четко запрашивает информацию, например, задает уточняющие вопросы, чтобы лучше понять и детализировать намерения клиента (или намерения других лиц), факторы риска и защиты (например, определить социальную поддержку - личную, семейную, местную, общественную). Специалист разрабатывает совместно с клиентом план действий по обеспечению безопасности, определяя уровень риска и соответствующие способы устранения и снижения риска. Если клиент сообщает о серьезных мыслях или планах причинить себе вред, специалист не должен оставлять клиента одного и должен помочь клиенту определить причины, по которым он хочет жить. **Если это связано с высоким риском**, специалист должен обеспечить клиенту немедленный 24-часовой доступ к подходящей медицинской помощи. Специалист должен запросить разрешение клиента, если/когда специалисту, необходимо проконсультироваться с руководителем или другим органом власти, но он должен проконсультироваться/сообщить в любом случае.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента и объясню вам свои чувства грусти и ощущения, что иногда моя жизнь не стоит того, чтобы жить. Ваша роль заключается в оценке причинения вреда себе, вреда, который я могу причинить другим, и вреда, который я могу получить от других. Помните, что нужно быть ясным и прямолинейным».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает чувства беспомощности (например, «Мне все время так грустно, что мне кажется очень часто, что не стоит жить»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Игнорировать признаки причинения вреда • Пренебрегать расспросами о вреде себе, другим или от других • Оставьте клиента в покое после раскрытия любого намерения причинить вред. • Обсуждать вред в открытом, не личном пространстве | <ul style="list-style-type: none"> • Задавайте прямые, ясные вопросы о риске причинения вреда • Задавайте дополнительные вопросы, чтобы полностью понять намерения клиента, включая доступ к инструментам • Если клиент планирует причинить себе вред, оставайтесь с клиентом и определите причины, чтобы жить • Проконсультируйтесь с руководителем или другим уполномоченным органом |

8. СВЯЗЬ С СОЦИАЛЬНЫМ ФУНКЦИОНИРОВАНИЕМ И ВЛИЯНИЕ НА ЖИЗНЬ

Специалист исследует взаимосвязь между психосоциальными/психическими проблемами клиента и их влиянием на функционирование и повседневную жизнь. Специалист расспрашивает клиента о его симптомах (головные боли, нежелание вставать с постели и т.д.) и о том, как они влияют на повседневное функционирование (например, способность выполнять домашние дела, ходить на работу) или важные стороны жизни, такие как отсутствие рядом члена семьи или друга, когда им нужно. Например, «Как ты спишь каждую ночь? Ты хочешь чаще видеться со своей мамой, головные боли мешают тебе видеться с ней так часто?» Специалист должен также исследовать отношения в другом направлении, понимая, как социальные отношения и повседневная жизнедеятельность (например, напряженная работа, длительные поездки на работу и т.д.) влияют на психосоциальные/психические проблемы и симптомы клиента (например, как вы спали до того, как начали работать больше времени на своей работе? Смогли бы вы дольше видеться со своими детьми, если бы возвращались домой с работы пораньше?»)

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. Я только начал лечение у вас и начну описывать некоторые из своих симптомов. Ваша роль заключается в исследовании взаимосвязи между моими симптомами/проблемами и тем, как они влияют на мое функционирование и повседневную жизнь».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» описывает проблемы с психическим здоровьем (например, «У меня часто болит голова, и вставать с постели с каждым днем кажется все труднее»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| | |
|---|---|
| <p>Не следует этого делать</p> <ul style="list-style-type: none"> Осуждать или критиковать клиента за любое выясненное влияние на функционирование или опасения по поводу психического здоровья и симптомов (например, «люди постоянно страдают от головных болей») | <p>Следует сделать</p> <ul style="list-style-type: none"> Спросите о проблемах и симптомах психического здоровья клиента и о том, как они влияют на повседневное функционирование. Изучите, как социальные отношения / повседневное функционирование могут повлиять на симптомы и проблемы клиента Исследуйте, функционирование клиента, до появления симптомов |
|---|---|

9. ИЗУЧЕНИЕ ОБЪЯСНЕНИЯ КЛИЕНТА И СЕТИ СОЦИАЛЬНОЙ ПОДДЕРЖКИ ДЛЯ ПРОБЛЕМ (ПРИЧИННО- СЛЕДСТВЕННЫЕ И ОБЪЯСНИТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ)

Специалист работает с клиентом, чтобы понять его/ее объяснение проблем (объяснительная модель). Специалист без суждения исследует понимание самим клиентом причины его/ее проблем (например, «Что, по вашему мнению, вызвало эти проблемы?»), пережитые симптомы и представления относительно последствий проблем. Специалист также спрашивает, есть ли у семьи/ сети социальной поддержки клиента схожие или другие объяснения (например, «Согласна ли ваша мать с причиной х?»; «Что думает ваша жена?»). Клиент должен чувствовать поддержку в объяснении своей точки зрения (например, «Вы эксперт в своей собственной жизни и своей конкретной проблеме»), включая убеждения клиента и его понимание проблем на протяжении всего лечения. Если объяснительная модель клиента потенциально вредна или находится вне его/ее контроля (например, «эти плохие вещи происходят потому, что я плохой человек» или «такова воля Божья, чтобы я страдал и не становился лучше» и т.д.), специалист должен помочь клиенту переосмыслить эту модель, чтобы помочь ему позитивно справиться с ситуацией.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента, объяснив вам некоторые из своих проблем. Ваша роль заключается в том, чтобы поддержать меня в разъяснении моих взглядов на то, что я считаю причиной или источником моей проблемы (проблем) и как они связаны с моими симптомами».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: «клиент» объясняет некоторые проблемы (например, «У меня часто болит голова, и меня постоянно раздражают мои дети»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| | |
|--|--|
| <p>Не следует этого делать</p> <ul style="list-style-type: none"> Критиковать или осуждать объяснение проблем клиентом Игнорировать/ не спрашивать мнение клиента о причине | <p>Следует сделать</p> <ul style="list-style-type: none"> Без суждения исследуйте собственное понимание клиентом причины его/ ее проблем и уважайте его /ее убеждения Спросите, есть ли у семьи/ социальной сети клиента схожие или другие объяснения Надлежащим образом учитывайте понимание проблем клиентом на протяжении всего ухода/лечения Переформулируйте потенциально вредные объяснительные модели для позитивного преодоления трудностей |
|--|--|

10. НАДЛЕЖАЩЕЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ ЧЛЕНОВ СЕМЬИ И ДРУГИХ БЛИЗКИХ ЛИЦ

Специалист надлежащим образом (и с разрешения клиента) привлекает члена(ов) семьи клиента и/или

других близких лиц на протяжении всего процесса лечения. Когда присутствует член семьи или кто-то другой, имеющий отношение к делу, специалист способствует проявлению положительной заинтересованности участника в участии и поощряет взаимодействие между клиентом и участником. Когда член семьи или кто-либо другой отсутствует, специалист исследует предпочтительное взаимодействие клиента с членом (ами) семьи. Если клиент не возражает, специалист объясняет способы привлечения члена семьи или других лиц, которые могут помочь (например, напоминание о домашнем задании, оказание эмоциональной поддержки, участие в других мероприятиях) и способствовать позитивным изменениям во взаимодействии с помощью ролевых игр или обучения. Если член семьи или кто-либо другой настроен негативно или бесполезен во время сеанса, или если клиент не хочет, чтобы они участвовали, специалист должен убедиться, что нужды/мысли клиента услышаны, и, при необходимости, вежливо попросить участника подождать снаружи до завершения сеанса.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. Я упомянул, что изо всех сил пытался справиться с домашним заданием после сеанса, и я надеюсь больше сблизиться со своей сестрой. Ваша роль заключается в дальнейшем исследовании моей связи/взаимодействия с моей сестрой и поддержать ее участие в работе, которую я выполняю с вами. Вы можете начать с вопроса о моей сестре».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента в этой ролевой игре (если возможно, добавьте третьего участника, чтобы изобразить полезного или бесполезного члена семьи)

Характеристики ролевой игры: специалист спрашивает о сестре клиента (или члене семьи «х»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Привлекать NN без разрешения клиента • Допускать негативное поведение стороны NN во время сеанса • Позволять NN принимать решения за клиента без его согласия | <ul style="list-style-type: none"> • Исследуйте предпочтительное взаимодействие клиента с членом (ами) семьи или другими соответствующими лицами (NN). • Если клиент не возражает и подходит для этого, обратитесь за поддержкой к NN • Если NN доступен, тщательно поощряйте взаимодействие и позитивную заинтересованность в лечении клиента |

11. СОВМЕСТНАЯ ПОСТАНОВКА ЦЕЛЕЙ И УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ОЖИДАНИЙ КЛИЕНТА

Специалист расспрашивает клиента о его целях и обсуждает с клиентом ожидания от лечения. Специалист и клиент вместе обсуждают, чего можно достичь с помощью лечения, а чего нельзя (например, четко укажите, что это может помочь облегчить симптомы; что клиент не получит взамен материальных или денежных благ). Специалист должен четко представлять цели плана лечения, убедившись, что клиент понимает причины такого плана лечения. Специалист расспрашивает клиента о ее/его целях, объясняет/перенаправляет, когда цели нереалистичны, совместно намечает цели и составляет план лечения вместе с реалистичными, достижимыми и приемлемыми целями.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. После объяснения мною некоторых из своих проблем и выслушав мои цели, вы сказали мне, что [вставить вмешательство/лечение] может помочь мне справиться с этими проблемами. Ваша роль заключается в том, чтобы убедиться, что я понимаю, как это лечение может помочь мне и моим целям, и работать со мной над постановкой реалистичных целей в отношении лечения и составлением плана ухода. Вы можете начать с объяснения [вставить вмешательство/лечение]».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: специалист объясняет цели лечения X и сотрудничает с клиентом для постановки реалистичных целей.

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Пренебрегать целями и ожиданиями клиента в отношении лечения • Вводить клиента в заблуждение относительно того, чего можно достичь с помощью лечения | <ul style="list-style-type: none"> • Обсудите вместе с клиентом, что достижимо, а что нет с помощью лечения • Совместно составьте план лечения с реалистичными и приемлемыми целями в соответствии с целями клиента • Четко объясните цели плана лечения, убедившись, что клиент понимает их и имеет разумные ожидания |

12. ПОощРЕНИЕ РЕАЛИСТИЧНОЙ НАДЕЖДЫ НА ПЕРЕМЕНЫ

Специалист формирует у клиента ожидания перемен, помогая ему позитивно смотреть в будущее и создавая реалистичные ожидания относительно того, чего можно достичь в ходе лечения. Специалист поощряет клиента делать позитивные заявления о своих надеждах на перемены, хвалит его за обращение за помощью и увязывает его/ее участие с важными ролями в его/ее жизни. Специалист выражает оптимизм по поводу лечения, объясняя, какие позитивные изменения могут произойти с клиентом, уточняя при этом, что лечение не устраняет жизненные проблемы, но может сделать их более управляемыми. Специалист распознает, когда клиент хочет уйти, и поощряет его продолжать участвовать, не заставляя чувствовать себя виноватым или неправым за уход (например, «Перемены не даются легко [или быстро], даже если человек очень старается»). Если клиент выражает недовольство, специалист обсуждает это с клиентом, например, спрашивая, узнал ли он/она что-нибудь полезное на данный момент (неважно, насколько незначительное) или нашел новую ценность (например, лимоны для лимонада – *(образно из поговорки - когда жизнь подсовывает тебе лимоны, делай из них лимонад, т.е. сосредоточьтесь на хорошем в плохой ситуации и действуйте соответственно/не унывайте – примечание переводчика)*).

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. Вы только что объяснили мне, чего можно достичь во время [вставить лечение/вмешательство]. Ваша роль состоит в том, чтобы выражать оптимизм и поддерживать мою реалистичную надежду на перемены, связывая возможные позитивные изменения с важными ролями в моей жизни, не предъявляя нереалистичных ожиданий».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: Специалист, разъясняющий, как [вставить лечение] может быть полезным, но не решать всех жизненных проблем.

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| Не следует этого делать | Следует сделать |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Давать нереалистичные надежды на лечение и выздоровление • Быть негативным или принижать способность клиента к выздоровлению | <ul style="list-style-type: none"> • С реалистичными ожиданиями убедите клиента в том, что он может позитивно относиться к будущему и своему выздоровлению • Выражайте реалистичный оптимизм в отношении лечения/программы, способствующей выздоровлению. • Обсудите с клиентом любое выраженное недовольство лечением/программой |

13. ВКЛЮЧЕНИЕ МЕХАНИЗМОВ ПРЕОДОЛЕНИЯ И ПРЕДЫДУЩИЕ РЕШЕНИЯ

Специалист поддерживает автономию клиента, его контроль и способность делать выбор, помогая справляться с проблемами и решать их. Специалист обеспечивает ориентированные на клиента решения на протяжении всего лечения, изучая, как клиент справляется с проблемами, включая предыдущие успешные решения (например, «Что вы делали в прошлом для решения подобной проблемы?» «Как вы справились?») и предоставление клиенту возможности подумать о решениях, если он/она изо всех сил пытается вспомнить прошлую стратегию (например, «Что бы вы посоветовали другу в подобной ситуации?»). Специалист хвалит предыдущие решения, принятые клиентом, и поощряет позитивные и безопасные механизмы преодоления трудностей. Специалист развивает и укрепляет существующие у клиента навыки преодоления трудностей, чтобы усилить способность клиента справляться с проблемами и решать их.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. Обсуждая одну из моих проблем, вы изучаете решения и способы помочь мне справиться. Ваша роль состоит в том, чтобы понять, как я справлялся в прошлом и какие предыдущие решения я использовал, или найти способы, как я мог бы решать подобные проблемы с друзьями. Вы можете начать с вопроса о предыдущих решениях».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: специалист спрашивает о предыдущих решениях (например, «Что вы делали в прошлом для решения подобной проблемы?»).

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| <i>Не следует этого делать</i> | <i>Следует сделать</i> |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Пренебрегать или принуждать к вредным формам преодоления трудностей • Осуждать или критиковать методы решения проблем клиента | <ul style="list-style-type: none"> • Обеспечьте ориентированные на клиента решения на протяжении всего лечения • Изучите предыдущие успешные решения клиента и способы преодоления трудностей. • Укрепите способность клиента справляться с проблемами и контролировать их решение |

14. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

Специалист четко объясняет клиенту любую информацию о проблемах клиента (включая предшествующие события и последствия), планах/стратегиях лечения, которые могут помочь клиенту, и/или о том, как выполнять определенные навыки в связи с этой стратегией и проблемой. Специалист проводит психообразование, используя местный язык и психологические концепции, в том числе используя объяснительную модель клиента (например, как он/она воспринимает возникшую проблему - см. пункт 4.3). Специалист может также использовать местный пример из практики, относящийся к проблемам клиента, чтобы помочь в объяснении. Специалист использует местную терминологию и идиомы тяжелого положения, при объяснении психического здоровья и лечения, следя за тем, чтобы не было стигматизирующей лексики и, уточняя у клиента, понимает ли он.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я буду выступать в роли вашего клиента. После оценки и обсуждения вы обнаружите, что я, скорее всего, борюсь с какой-то формой депрессии. Ваша роль состоит в том, чтобы объяснить, что это означает, в местных терминах, которые я могу понять. Обязательно соотнесите мои симптомы с моей объяснительной моделью и стратегиями, которые могут помочь облегчить мои симптомы».

Тренер или другой обученный участник должен выступать в качестве клиента для этой ролевой игры.

Характеристики ролевой игры: специалист, объясняющий депрессию на местном языке, и психологические концепции

Ролевая игра должна «прекратиться», как только уровень компетентности будет оценен меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| | |
|--|--|
| <p>Не следует этого делать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Использовать стигматизирующую лексику • Использовать технический жаргон, который клиент не понимает | <p>Следует сделать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Четко объяснять информацию о проблемах клиента и стратегиях, которые могут помочь • Использовать местную терминологию, идиомы и концепции, включая объяснительную модель клиента • Использовать тематическое исследование, связанное с проблемами клиента и применяемыми стратегиями |
|--|--|

15. ПОЛУЧЕНИЕ ОТЗЫВА ПРИ ПРЕДОСТАВЛЕНИИ КОНСУЛЬТАЦИЙ, ПРЕДЛОЖЕНИЙ И РЕКОМЕНДАЦИЙ

Специалист получает отзыв/обратную связь от клиента, предоставляя советы, предложения и рекомендации. Если клиент обращается к специалисту за предложениями, специалист может предложить несколько предложений, связанных с проблемой клиента, а затем запросить отзыв клиента об этих предложениях (например, «Был ли этот совет полезным?» «Есть ли что-то, что вы могли бы попробовать по-другому?»). Затем специалист может предложить разъяснения и размышления по обсуждаемым предложениям и рекомендациям.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ОДНОЙ КОМПЕТЕНЦИЕЙ

Тренер подсказывает специалисту: «Я выступать в роли вашего клиента. Я изо всех сил пытаюсь решить проблему и прошу вас помочь с идеями. Ваша роль состоит в том, чтобы выдвинуть предложение и получить мой отзыв о нем. Я начну с того, что попрошу вас помочь мне».

Тренер или другой обученный участник должен выступить в качестве клиента для этой ролевой игры.

В ролевой игре «клиент» просит специалиста предложить варианты решения проблемы.

Ролевая игра должна «прекратиться», как только будет оценена компетентность, путем выбора одного из пунктов меньше, чем за 5 минут или по истечении 5 минут.

| | |
|---|--|
| <p>Не следует этого делать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Читать нравоучения клиенту о том, что нужно делать • Давать (потенциально вредные) предложения без объяснения причин | <p>Следует сделать</p> <ul style="list-style-type: none"> • Получать обратную связь от клиента при предоставлении советов, предложений и рекомендаций • Предлагайте разъяснения и размышления над обсуждаемыми предложениями и рекомендациями |
|---|--|

Следующие документы способствовали разработке описаний компетенций

- Kohrt BA, Jordans MJD, Rai S, Shrestha P, Luitel NP, Ramaiya M, Singla D, Patel V. Therapist Competence in Global Mental Health: Development of the Enhancing Assessment of Common Therapeutic Factors (ENACT) Rating Scale. Behaviour Research and Therapy. 2015;69:11-21. <http://dx.doi.org/10.1016/j.brat.2015.03.009>
- Barth RP, Lee BR, Lindsey MA, et al. Evidence-Based Practice at a Crossroads: The Timely Emergence of Common Elements and Common Factors. Research on Social Work Practice 2012; 22(1): 108-19.
- World Health Organization: Problem Management Plus (PM+): Individual psychological help for adults impaired by distress in communities exposed to adversity. Generic field-trial version 1.0. Geneva, 2016. <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-MSD-MER-16.2>
- Chowdhary N, Dabholkar H, Velleman R, Dimidjian S, Fairburn C, Patel V: PREMIUM Counselling Relationship Manual. Sangath, London School of Hygiene and Tropical Medicine, 2013.

<http://www.sangath.in/premium-manual/>

- MUST: Parenting Program: Plan Uganda Manual. McGill 2013. <https://plan-international.org/publications/parentingimpact-study-lira-uganda7>.
- Kumpfer K: The Happy Families Program, Children's Group Leader's manual. Adapted by International Rescue Committee (Thailand), 2011. <https://www.rescue.org/report/building-happyfamilies-irc-research-brief>.
- Murray L, Dorsey S, Skavenski S, Metz K: Common Elements Treatment Approach (CETA) Counselor Manual (Adult): Lebanon. 2017. <https://www.jhsph.edu/research/centers-andinstitutes/global-mental-health/our-projects/by-intervention/>
- Chorpita BF, Daleiden EL, Weisz JR. Identifying and Selecting the Common Elements of Evidence Based Interventions: A Distillation and Matching Model. *Ment Health Serv Res* 2005; 7(1): 5-20.
- Chorpita BF, Daleiden EL, Weisz JR: Psychosocial and combined treatments coding manual. PracticeWise LLC, 2008.
- World Health Organization: Group Interpersonal Therapy (IPT) for Depression Geneva, Columbia University; World Health Organization, 2016. https://www.who.int/mental_health/mhgap/interpersonal_therapy/en/
- Benish SG, Quintana S, Wampold BE. Culturally adapted psychotherapy and the legitimacy of myth: a direct-comparison meta-analysis. *Journal of Counseling Psychology* 2011; 58(3): 279-89.
- World Health Organization: Caregiver skills training for the management of developmental disorders: evidence base. Geneva, Switzerland, World Health Organization, 2017. https://www.who.int/mental_health/mhgap/evidence/resource/child_q6.pdf?ua=1
- Anand A, Chowdhary N, Dimijian S, Patel V: Healthy Activity Program. Sangath, London School of Hygiene & Tropical Medicine, 2013. <http://www.sangath.in/premium-manual/>
- Dabholkar H, Nadkarni A, Velleman R, Patel V: Counselling for Alcohol Problems (CAP). Sangath; London School of Hygiene and Tropical Medicine, 2013. <http://www.sangath.in/premium-manual/>
- World Health Organization: Thinking Healthy: A Manual for Psychosocial Management of Perinatal Depression. Geneva, World Health Organization, 2015. https://www.who.int/mental_health/maternal-child/thinking_healthy/en/
- World Health Organization: Self-Help Plus (SH+). Facilitator manual Geneva, World Health Organization, 2021. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240035119>
- Singla DR, Kohrt BA, Murray LK, Anand A, Chorpita BF, Patel V. Psychological treatments for the world: Lessons from low- and middle-income countries. *Annual Review of Clinical Psychology* 2017; 13(April): 5.1-5.33.
- Singla DR, Kohrt BA, Murray LK, Anand A, Chorpita BF, Patel V. Supplementary Material: Psychological treatments for the world: Lessons from low- and middle-income countries. *Annual Review of Clinical Psychology* 2017; 13(April): 5.1-5.33
- Kohrt BA, Maharjan SM, Timsina D, Griffith JL. Applying Nepali Ethnopsychology to Psychotherapy for the Treatment of Mental Illness and Prevention of Suicide Among Bhutanese Refugees. *Annals of Anthropological Practice* 2012; 36(1): 88-112.
- Kaiser BN, Haroz EE, Kohrt BA, Bolton PA, Bass JK, Hinton DE. "Thinking too much": A systematic review of a common idiom of distress. *Social Science & Medicine* 2015; 147: 170-83.
- Kohrt BA, Harper I. Navigating diagnoses: understanding mind-body relations, mental health, and stigma in Nepal. *Culture, Medicine & Psychiatry* 2008; 32(4): 462-91.