

Інструмент оцінки професійних навичок групової фасилітації (GroupACT)

Навички групової фасилітації для дорослих

1. КЕРІВНІ ПРИНЦИПИ ГРУПИ ТА/АБО БАЗОВІ ПРАВИЛА

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Порушує керівні принципи групи (наприклад, відповідає на телефонні дзвінки під час сесії, перебиває інших учасників) <input type="checkbox"/> Дозволяє учасникам порушувати правила без виправлення або зауваження	<input type="checkbox"/> Знайомить з поняттями керівних принципів групової роботи на першій сесії або нагадує і пояснює, чому вони були актуальними на наступних сесіях <input type="checkbox"/> Встановлює базові правила (наприклад, поважати, слухати і звертати увагу один на одного, "все, що обговорюється, залишається тут", ніяких телефонів) <input type="checkbox"/> Нічого із зазначеного	<input type="checkbox"/> Володіє всіма базовими навичками допомоги <input type="checkbox"/> Просить групу узгодити керівні принципи <input type="checkbox"/> Залучає групу до зворотного зв'язку, надаючи інтерпретації та міркування <input type="checkbox"/> Адаптує правила відповідно до потреб або контексту	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

2. УЧАСТЬ У ГРУПОВІЙ РАБОТІ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Демонструє уподобання певним учасникам <input type="checkbox"/> Виключає інших учасників (наприклад, ігнорує внесок) <input type="checkbox"/> Змушує учасника, який не бажає брати участь в обговоренні, приєднатися до дискусії <input type="checkbox"/> Сварить учасника(-ів) за недостатню або надмірну відкритість	<input type="checkbox"/> Використовує відповідні техніки (наприклад, по черзі; "м'яке спонування") для заохочення до рівноправної участі <input type="checkbox"/> Роз'яснює питання для обговорення учасникам, які мають проблеми з грамотністю, математичними або технічними навичками <input type="checkbox"/> Усуває бар'єри для участі (наприклад, перебивання) <input type="checkbox"/> Нічого з перерахованого вище	<input type="checkbox"/> Володіє всіма базовими корисними навичками <input type="checkbox"/> Забезпечує осмислення дискусії <input type="checkbox"/> Обговорює, як учасники можуть підтримувати участь один одного <input type="checkbox"/> Перевіряє, наскільки комфортно всім учасникам ділитися своїми думками та почуттями	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

3. ПЛЕКАННЯ ЕМПАТІЇ МІЖ ЧЛЕНАМИ ГРУПИ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Не втручається, коли учасники групи не проявляють емпатії, ображають або вороже ставляться один до одного <input type="checkbox"/> Ділиться інформацією про учасника з приватної сесії як приклад прояву або відсутності емпатії	<input type="checkbox"/> Заохочує та плекає емпатію серед членів групи (наприклад, звертає увагу на прояви емпатії один до одного) <input type="checkbox"/> Демонструє емпатію для наслідування іншим (наприклад, киває головою, каже "угу") <input type="checkbox"/> <i>Нічого з перерахованого вище</i>	<input type="checkbox"/> <i>Володіє всіма базовими навичками допомоги</i> <input type="checkbox"/> Надає узагальнюючі твердження та інтерпретації <input type="checkbox"/> Використовує підказки (наприклад, "Що ви відчуваєте після того, як поділилися з нами?")	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

4. СПІЛЬНЕ ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Дає прямі пропозиції без внеску групи <input type="checkbox"/> Не втручається і не розглядає шкідливі або нереалістичні рішення (наприклад, "кинути роботу", "уникати чоловіка") <input type="checkbox"/> Оцінює рішення, створені групою <input type="checkbox"/> Допускає осуд з боку учасників (напр., "Це ніколи не спрацює", "Це дурниця")	<input type="checkbox"/> Однаково заохочує всіх членів ділитися тим, як вони вирішували подібні проблеми <input type="checkbox"/> Заохочує учасників хвалити та підтримувати один одного за позитивний та складний досвід <input type="checkbox"/> Нереалістичні та некорисні рішення відкидаються <input type="checkbox"/> Заохочує мозковий штурм рішень у групі <input type="checkbox"/> <i>Нічого з перерахованого вище</i>	<input type="checkbox"/> <i>Володіє всіма базовими навичками допомоги</i> <input type="checkbox"/> Забезпечує зворотній зв'язок з групою, щоб переконатися, що рішення є досяжними, реалістичними та своєчасними <input type="checkbox"/> Усуває потенційні бар'єри <input type="checkbox"/> Визнає складнощі (наприклад, "Не всі рішення підходять для всіх") <input type="checkbox"/> Пропонує учасникам об'єднатися в пари, щоб підтримувати один одного (якщо це можна застосувати до втручання)	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

5. УСУНЕННЯ БАР'ЄРІВ, ЩО ПЕРЕШКОДЖАЮТЬ ВІДВІДУВАННЮ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Активно запобігає участі членів (наприклад, не вносить корективи у розклад) <input type="checkbox"/> Ігнорує зворотній зв'язок щодо перешкод для відвідування <input type="checkbox"/> Відкидає/ігнорує соціально-демографічні перешкоди та пов'язані з меншинами (наприклад, релігійні обряди, менструальний цикл, інвалідність)	<input type="checkbox"/> Активно шукає інформацію для усунення потенційних перешкод для відвідування (наприклад, робочий/фермерський графік, транспорт) <input type="checkbox"/> Працює над перенесенням сесій або відповідним чином коригує розклад <input type="checkbox"/> Заохочує членів відвідувати сесії, навіть якщо попередні сесії були пропущені <input type="checkbox"/> Нічого з перерахованого вище	<input type="checkbox"/> Володіє всіма базовими навичками допомоги <input type="checkbox"/> Залучає групу до пошуку шляхів вирішення проблем таким чином, щоб усі члени групи могли відвідувати сесії <input type="checkbox"/> Заохочує членів групи підтримувати один одного у відвідуванні групових сесій <input type="checkbox"/> Підтримує доступ до сесій (наприклад, зручне місце проведення сесій, спільні подорожі)	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

6. КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ ГРУПИ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Ділиться з групою конфіденційною інформацією учасника (наприклад, розголошує історію травми учасника, яка була розказана в приватній бесіді) <input type="checkbox"/> Погрожує поділитися інформацією про групу з членами громади або сім'ї <input type="checkbox"/> Переслідує або звинувачує учасників, коли порушується конфіденційність <input type="checkbox"/> Не втручається, коли інші порушують конфіденційність	<input type="checkbox"/> Пояснює обґрунтування конфіденційності, включаючи ситуації, коли конфіденційність може бути порушена <input type="checkbox"/> Питання конфіденційності обговорюються, коли приходять несподівані/незапрошені особи <input type="checkbox"/> Нічого з перерахованого вище	<input type="checkbox"/> Володіє всіма базовими навичками допомоги <input type="checkbox"/> Пояснює питання поваги, оцінки досвіду та почуттів інших людей, пов'язаних з порушенням конфіденційності <input type="checkbox"/> Належним чином розглядає випадки, коли конфіденційність порушується під час групової роботи	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

7. ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ: ДОРЕЧНІ ПЕРЕРВИ, РОЗІГРІВ, РОЗМИНКА ТА ТЕМП РОБОТИ

Відмітьте усі типи поведінки, продемонстровані в кожній із категорій.			
Некорисна або потенційно шкідлива поведінка	Базові навички надання допомоги	Поглиблені навички надання допомоги	
<input type="checkbox"/> Перешкоджає учасникам робити перерви <input type="checkbox"/> Змушує групу продовжувати роботу, коли вона емоційно виснажена або засмучена <input type="checkbox"/> Звинувачує учасника(-ів) коли вони просять зробити перерву або зарядитися енергією	<input type="checkbox"/> Переглядає розклад на день <input type="checkbox"/> Включає та пояснює перерви за розкладом з інструкціями щодо сигналів початку/зупинки <input type="checkbox"/> Включає в розклад час для запитань <input type="checkbox"/> Нічого з перерахованого вище	<input type="checkbox"/> Володіє всіма базовими навичками допомоги <input type="checkbox"/> Консолідує навчання учасників (наприклад, є добре розподілене підбиття підсумків) <input type="checkbox"/> Отримує зворотній зв'язок і проводить перевірки в процесі навчання (наприклад, вправи на "перевірку") <input type="checkbox"/> З'ясовує в групі, коли потрібні/бажані перерви <input type="checkbox"/> Своєчасно проводить вправи, розігрів та розминки, які заряджають енергією, щоб підтримати активність групи	
Відмітьте рівень, який є найбільш відповідним (лише один)			
<input type="checkbox"/> Рівень 1 будь-яка некорисна поведінка	<input type="checkbox"/> Рівень 2 немає базових навичок чи є деякі, але не всі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 3 усі базові навички	<input type="checkbox"/> Рівень 4 усі базові навички + будь-які поглиблені навички
Примітки:			

Висловлення подяки

Ця шкала ґрунтується на дослідженнях, описаних: Pedersen, G. A., Sangraula, M., Shrestha, P., Lakshmin, P., Schafer, A., Ghimire, R., Luitel, N. P., Jordans, M. J. D. & Kohrt, B. A. Developing the Group facilitation Assessment of Competencies Tool for Group-Based Mental Health and Psychosocial Support Interventions in Humanitarian and Low-Resource Settings. *Journal on Education in Emergencies*. 2021. <https://doi.org/10.33682/u4t0-acde>

При розробці описів компетенцій використовувалися наступні документи:

- World Health Organization: Group Interpersonal Therapy (Group IPT) for Depression. WHO generic field-trial version 1.0. Geneva, Columbia University; 2016. https://www.who.int/mental_health/mhgap/interpersonal_therapy/en/
- World Health Organization: Caregiver Skills Training, Session Guide. Geneva, World Health Organization, 2018. <https://www.who.int/teams/mental-health-and-substance-use/treatment-care/who-caregivers-skills-training-for-families-of-children-with-developmental-delays-and-disorders>
- World Health Organization: Self-Help Plus (SH+). Facilitator manual Geneva, World Health Organization, 2021. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240035119>

Повну інформацію про подяки та авторські права див. за посиланням <https://whoequip.org/en-gb>.

Описи компетенцій та скорочені інструкції для стандартизованих рольових ігор

Якщо ви використовуєте стандартні рольові ігри, наведені нижче описи та підказки можуть бути використані для виявлення різних компетенцій. Для більш детальної інформації про проведення стандартизованих рольових ігор перейдіть за посиланням <https://equipcompetency.org/>

1. КЕРІВНІ ПРИНЦИПИ ГРУПИ ТА/АБО БАЗОВІ ПРАВИЛА

Фасилітатор(и) визначає(ють) основні правила для групи, враховує(ють) культурні та релігійні практики групи, а також розуміє(ють) і реалізує(ють) принципи "Хто, Що, Де" групової фасилітації. Хто: Фасилітатор(и) слідкує(ють) за тим, щоб кількість членів групи та гендерний склад відповідали втручанням (лише чоловіки, лише жінки, змішана група тощо). Що і де: Фасилітатор(и) забезпечує(ють) безпечне, комфортне та спокійне середовище з оптимальною температурою, мінімальним рівнем шуму та конфіденційністю - якщо захід відбувається на відкритому повітрі, місце має бути захищене (наприклад, тінь від дерев). На початку фасилітатор(и) використовує(ють) заздалегідь підготовлені пропозиції (наприклад, "Що можна і чого не можна робити" - не відповідати на телефонні дзвінки, приходити вчасно, дотримуватися конфіденційності тощо) і працює(ють) з групою, щоб остаточно сформулювати та впровадити основні правила. Фасилітатор(и) отримує(ють) зворотний зв'язок від членів групи, обов'язково запитуючи про згоду щодо керівних принципів і коригуючи правила залежно від потреб або контексту. Фасилітатор(и) переглядає(ють) керівні принципи на початку кожної сесії, починаючи із Сесії 2.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ

Тренер пропонує фасилітатору: "Ви зараз будете фасилітувати першу сесію групи Х. Ми виступатимемо в ролі учасників, і щойно ви привітали нас, як один з нас порушив основне правило під час виконання вправи. Ваша роль полягає в тому, щоб розібратися з цим і встановити основні правила для учасників. Не забудьте переконаватися, що всі учасники розуміють і погоджуються з основними правилами. Ви можете почати з пояснення, що будуть впроваджені основні правила".

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри Фасилітатор представляє концепцію основних правил.

Рольову гру слід "зупинити", як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО коли буде вичерпано 5 хвилин.

Не варто	Варто
<ul style="list-style-type: none"> ● Порушувати правила групи ● Сперечатися/не погоджуватися з учасником(-ами) ● Дозволяти учасникам порушувати правила 	<ul style="list-style-type: none"> ● Встановити основні правила для групи на початковій сесії ● Отримувати зворотний зв'язок від учасників групи, запитувати про згоду та коригувати правила залежно від потреб чи контексту ● Розуміти та впроваджувати принцип "Хто, Що, Де" у груповій фасилітації ● Переглянути правила роботи групи на 2-му занятті

2. УЧАСТЬ У ГРУПОВІЙ РОБОТІ

Фасилітатор(и) заохочує(ють) рівноправну участь учасників без осуду під час групових сесій, забезпечує(ють) рефлексію та підтримує(ють) почуття приналежності учасників до групи. Фасилітатор(и) заохочує(ють) всіх учасників обговорювати та брати участь у сесіях, у тому числі спрямовує(ють) дискусію, даючи пропозиції та підказки (наприклад, "Що ви зробили?", "Що сталося потім? Чи спробував хтось зайнятися чимось іншим, ніж планував?"). Під час керованої дискусії фасилітатор(и) закріплює(ють) знання членів групи та слідкує(ють) за часом. Фасилітатор(и) використовує(ють) такі методи, як почергове опитування або звернення до учасників, щоб забезпечити кожному учаснику можливість висловитися і поділитися (наприклад, використовуючи м'які спонування: "Чи є у когось схожа проблема, якою він хотів би поділитися?", "Те, що сказав Роман, нагадує мені про труднощі, з якими стикаються багато людей; Олено, що ти думаєш?"), а також активно заохочує(ють) до участі всіх членів групи. Фасилітатор(и) НЕ повинен судити чи звинувачувати конкретних

Group facilitation Assessment of Competencies Tool (GroupACT) competency assessment tool for group interventions (English, imperson) (version 1.0): World Health Organization 2021, CC BY-NC-SA, <https://whoequip.org/en-gn>

учасників за недостатню чи надмірну участь; якщо необхідно, це слід обговорити окремо з супервізором. Фасилітатор(и) враховує(ють) рівень грамотності, математичних і технічних навичок, пристосовуючи їх таким чином, щоб усі учасники мали рівні можливості для участі.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЮ

Тренер пропонує фасилітатору: "Ви щойно завершили [вправу x] і тепер фасилітуєте керовану дискусію на тему [вправи x]. Ми будемо діяти як члени вашої групи, а ваша роль полягає в тому, щоб сприяти нашій участі. Ви можете почати з [питання x, пов'язаного з вправою x].

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри: фасилітатор пропонує групі обговорення (наприклад, "Як для кожного з вас пройшла домашня практика подолання проблем?")

Рольову гру слід "зупинити", як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано відведений час (напр., 5-15 хв.)

Не потрібно робити

- Засуджувати конкретних учасників за недостатню або надмірну відкритість
- Змушувати відкриватися учасників, які не бажають цього
- Проявляти вибіркове ставлення або виключення членів групи
- Активно ігнорувати конкретних учасників

Потрібно робити

- Давати підказки під час керованої дискусії (наприклад, "Що ви зробили?" і т.д.)
- Використовуйте техніки (наприклад, прийом "по черзі") для створення можливостей для обміну
- Активно заохочуйте участь членів групи, особливо якщо вони здаються виключеними з процесу
- Забезпечити учасникам рівні можливості для участі (наприклад, адаптуватися до різних рівнів грамотності, математичних та технологічних навичок і т.д.)
- Закріплювати отримані знання та відслідковувати час

3. ПЛЕКАННЯ ЕМПАТІЇ МІЖ ЧЛЕНАМИ ГРУПИ

[Примітка: ця компетенція призначена для розвитку емпатії між членами групи; вона НЕ передбачає розвиток емпатії між фасилітатором та окремими учасниками].

Фасилітатор(и) сприяє(ють) розвитку емпатії між членами групи, заохочуючи їх виявляти розуміння досвіду інших учасників. Хоча фасилітатор(и) активно спрямовує(ють) дискусію, він(вони) повинен (повинні) спонукати учасників до встановлення відносин між собою та обговорення того, що вони відчувають під час обміну досвідом (наприклад, "Що ви відчуваєте після того, як поділилися з нами?", "Що ви відчуваєте, коли учасник(-ця) X описує свій досвід?", "Чи має хтось подібні почуття/досвід, як учасник(-ця) X").

Фасилітатор(и) словесно і невербально демонструє(ють) зразок співчуття для інших (наприклад, киваючи головою під час розповіді, кажучи: "Я розумію, що це важко"). Він (вони) формулює(ють) узагальнюючі твердження та інтерпретує(ють) емоційну або ситуативну схожість учасників, коли про це відкрито говорять у групі (наприклад, "Я бачу, що і Наталія, і Марія засмучені через проблеми у сімейних стосунках"), але не встановлює(ють) таких зв'язків, якщо учасник(и) ділився(-лися) цими почуттями на індивідуальній сесії. Фасилітатор(и) з заохоченням звертає(ють) увагу, коли учасники демонструють емпатійну поведінку в групі (наприклад, "Я помітив, що багато хто з вас поділився подібною реакцією на розказану історію. Схоже, що ви б почувалися так само в цій ситуації. Марія, що ви відчуваєте, коли усвідомлюєте, що інші розділяють ваші почуття?").

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЮ

Тренер пропонує фасилітатору: "Зараз ви фасилітуєте керовану дискусію на [тему x]. Ми виступатимемо в ролі учасників; ваша роль полягає в тому, щоб сприяти емпатії між нами під час обговорення. Я почну з того, що поділюся своїм досвідом вирішення проблем".

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри: розповідь клієнта А (наприклад, "знайти рішення було важче, ніж я думав, я постійно відволікався").

Рольову гру слід "зупинити", як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано 5 хвилин.

Не варто	Варто
<ul style="list-style-type: none"> Ділитися інформацією, яка була отримана під час приватної сесії, щоб надати приклад емпатії в групі Ігнорувати/не звертати уваги, коли учасники поведуться не співчутливо, образливо або вороже один до одного 	<ul style="list-style-type: none"> Активно спонукати членів групи встановлювати стосунки один з одним, включаючи їхні почуття під час обміну досвідом (наприклад, "Що ви відчуваєте, коли учасниця Х описує свій досвід?") Заохочувати емпатію серед членів групи, демонструючи емпатію для наслідування (наприклад: "Це, мабуть, дуже важко. Що думають інші?") Підсумовувати висловлювання, коли учасники відкрито діляться схожими та спорідненими почуттями і проблемами в групі Вголос визнавати, коли учасники демонструють емпатійну поведінку

4. СПІЛЬНЕ РОЗВ'ЯЗАННЯ ПРОБЛЕМ

Фасилітатор(и) проводить(ять) обговорення проблеми з групою, з'ясовуючи у членів групи різні варіанти вирішення спільних/подібних проблем. Фасилітатор(и) допомагає(ють) членам групи ділитися своїми стратегіями розв'язання проблем ("Що спрацювало, що не спрацювало, коли ви спробували XYZ? Що б ви змінили або зробили по-іншому?"), заохочуючи учасників хвалити і підтримувати один одного як за позитивний, так і за проблематичний досвід, а також спільно працювати над подоланням перешкод. Фасилітатор(и) нормалізує(ють) перешкоди (наприклад, "Не всі рішення працюють для всіх") і спонукає(ють) членів групи висловити свої міркування щодо різних рішень (наприклад, "Чи пробував(ла) хтось інший спосіб розв'язання подібної проблеми?" "Як це пройшло?"). Фасилітатор(и) може записувати рішення, що виникають під час мозкового штурму, на дошці для малювання (якщо вона є) і повинен працювати з групою над тим, щоб виключити рішення, які можуть виявитися нереалістичними. Фасилітатор(и) працює з групою над визначенням рішень, які є своєчасними, реалістичними та досяжними для учасників, а також розглядає потенційні проблеми/перешкоди, які можуть виникнути. Фасилітатор(и) може запропонувати учасникам знайти партнера в групі для обговорення цих рішень, а також перевіряти один одного впродовж тижня для отримання підтримки.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ

Тренер пропонує фасилітатору: "Ви перевіряєте домашню практику разом з групою. Ми виступатимемо в ролі учасників, а ваша роль полягає в тому, щоб сприяти груповому розв'язанню проблем. Ви можете почати з того, що запитаете, як пройшло виконання [домашньої вправи х]".

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри Фасилітатор запитує, як пройшло виконання [домашньої вправи х]. **Рольову гру слід "зупинити"**, як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано 5 хвилин.

Не варто	Варто
<ul style="list-style-type: none"> Вносити лише прямі пропозиції; не допускати груповий внесок Ігнорувати/не звертати уваги на шкідливі або 	<ul style="list-style-type: none"> Заохочувати членів групи ділитися своїми стратегіями подолання проблем Заохочувати членів групи хвалити та

<p>нереалістичні пропозиції</p> <ul style="list-style-type: none"> Оцінювати пропозиції під час мозкового штурму 	<p>підтримувати один одного за позитивний та складний досвід</p> <ul style="list-style-type: none"> Нормалізувати перешкоди та заохочувати членів групи до пошуку різних рішень Проводити з групою мозковий штурм для пошуку рішень; визначати ті з них, які є своєчасними, реалістичними та досяжними для учасників, враховуючи при цьому потенційні перешкоди Пропонувати учасникам об'єднуватися для отримання підтримки, якщо це доречно під час проведення інтервенції
---	--

5. УСУНЕННЯ БАР'ЄРІВ, ЩО ПЕРЕШКОДЖАЮТЬ ВІДВІДУВАННЮ

[Примітка: Логістичні перешкоди мають бути усунені під час першої сесії, а потім, якщо обставини зміняться, - в подальшому.]

Фасилітатор(и) підтримує(ють) доступність та усуває(ють) логістичні перешкоди для відвідування та залучення учасників, включаючи місце та час проведення занять. Фасилітатор(и) активно усуває(ють) потенційні перешкоди, збираючи інформацію від членів групи про потенційні перешкоди для відвідування сесій (наприклад, догляд за братами і сестрами, графік роботи, ведення господарства, доступ до транспорту, фізичні вади, час і дати релігійних обрядів, фізичне здоров'я) і залучає(ють) групу до пошуку шляхів вирішення проблеми/"мозкового штурму", щоб усі члени групи могли відвідувати сесії. Фасилітатор(и) складає(ють) графік проведення сесій або корегує(ють) заплановані сесії так, щоб у них могла взяти участь більшість членів групи, і заохочує(ють) учасників групи брати активну участь у підтримці відвідування та доступу інших членів групи, дотримуючись при цьому обмежень щодо конфіденційності (наприклад, подорожувати разом, обирати місця, зручні для тих, хто має обмежену рухову активність). У місцях, де є доступ до телефону/технологій, це може включати допомогу учасникам брати участь завдяки телефону/віртуально. Фасилітатор(и) вчасно інформує(ють) учасників про будь-які зміни в організації сесій, заохочує(ють) і активно підтримує(ють) явку учасників (наприклад, нагадує(ють) по телефону перед сесіями або їхнім опікунам), і, якщо це доречно стосовно [інтервенції x], продовжує(ють) заохочувати відвідувати сесії, навіть якщо учасник не може відвідувати кожну сесію через особисті обставини.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ

Тренер пропонує фасилітатору: "Ви перевіряєте структуру та розклад занять з групою x для проведення [втручання x]. Ми будемо діяти як ваші учасники, а ваша роль полягає в тому, щоб забезпечити нам усім можливість якнайкраще відвідувати сесії. Ви можете почати з пояснення часу та кількості сесій для проведення [втручання x].

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри Фасилітатор пояснює час та кількість сесій для проведення [втручання x]. **Рольову гру слід "зупинити"**, як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано 5 хвилин.

<p>Не варто</p> <ul style="list-style-type: none"> Активно виключати (наприклад, ігнорувати зворотній зв'язок щодо перешкод для відвідування) Осуджувати/відкидати соціально-демографічні або релігійні перешкоди для відвідування 	<p>Варто</p> <ul style="list-style-type: none"> Запитувати у членів групи інформацію про потенційні логістичні перешкоди відвідуванню сесій Залучати групу до мозкового штурму, щоб забезпечити можливість участі в сесіях для всіх членів групи Складати/коригувати розклад сесій, щоб забезпечити можливість участі більшості членів групи
---	--

- Брати активну участь у забезпеченні відвідування та доступності (наприклад, спільні подорожі)

6. КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ ГРУПИ

Фасилітатор(и) пояснює(ють), що таке конфіденційність, і зазначає(ють), коли фасилітатор(и) порушує(ють) конфіденційність (наприклад, під час супервізії, коли учасник групи наражається на ризик заподіяння шкоди собі або іншим, якщо закон вимагає ведення обліку, обов'язкового звітування до органів влади). Фасилітатор пояснює, що він завжди намагатиметься спочатку поговорити з учасником групи в будь-якій ситуації, яка вимагає порушення конфіденційності. Фасилітатор з'ясовує у групи, як дотримуватися конфіденційності поза сесією, включаючи узгоджену реакцію на те, що робити, коли/якщо інші члени групи бачитимуть один одного поза сесією. Це слід зробити на першій сесії, а на наступних сесіях нагадувати про це. Фасилітатор(и) обговорює(ють) питання конфіденційності, коли на групові заняття приходять несподівані/незапрошені особи. Фасилітатор(и) пояснює(ють), як конфіденційність пов'язана з питаннями поваги, важливості цінувати досвід один одного та почуттями, пов'язаними з порушенням конфіденційності (наприклад, *що ми відчуваємо, коли інші говорять за нашою спиною, як це впливає на роботу групи*). Фасилітатор(и) належним чином реагує(ють) на випадки порушення конфіденційності іншими учасниками під час роботи групи, не нападаючи та не звинувачуючи учасників.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ (дві частини)

Тренер пропонує фасилітатору: "Ми будемо діяти як учасники вашої групи. Ваша роль полягає в тому, щоб пояснити нам, що таке групова конфіденційність. Потім ми перейдемо до групової дискусії [практики x], і один з нас порушить конфіденційність, а вам потрібно буде відреагувати на це. Ви можете почати з того, що поясните, що таке конфіденційність.

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри ЧАСТИНА 1: Фасилітатор пояснює, що таке конфіденційність; **ЧАСТИНА 2:**

Клієнт А розповідає групі про те, що Клієнт В робив за межами сесії.

Рольову гру слід "зупинити", як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано 5 хвилин.

Не варто

- Звинувачувати учасників у порушенні конфіденційності або нарікати на них за це
- Ділитися з групою конфіденційною інформацією про учасника(ів)
- Ділитися інформацією групи зі спільнотою
- Ігнорувати, коли учасник(и) порушує(ють) конфіденційність

Варто

- Пояснити обґрунтування та важливість конфіденційності в групі
- Пояснити ланцюжок комунікації щодо того, коли і як конфіденційність може бути порушена
- Обговорювати питання конфіденційності, коли на групові заняття приходять неочікувані/незапрошені особи
- Пояснити конфіденційність у контексті поваги, важливості цінування спільного досвіду та почуттів, пов'язаних з порушенням чиеїсь конфіденційності

7. МЕНТ: ДОРЕЧНІ ПЕРЕРВИ, ЗАРЯДЖАЮЧІ ЗАХОДИ ТА ТЕМП РОБОТИ

Фасилітатор(и) демонструє(ють) пунктуальність у керуванні часом, зокрема, має(ють) план активностей на сесію та обговорює(ють) його з учасниками. Фасилітатор(и) прагне(уть) проводити заплановані активності відповідно до свого розкладу. Плануючи розклад, фасилітатор(и) передбачає(ють) достатній час для того, щоб учасники групи могли поставити запитання. Фасилітатор(и) слідкує(ють) за часом під час сесій та спілкує(ють)ся з учасниками групи щодо змін/обмежень у часі/розкладі. Фасилітатор(и) підтримує(ють) тайм-менеджмент, консолідуючи знання учасників (наприклад, сьогодні ми вивчили кроки x,y,z).

Фасилітатор(и) стежить за темпом виконання вправ (наприклад, не поспішає і не обриває виконання вправи). Між активностями слід робити доречні перерви для вільного часу, а фасилітатор(и) дає(ють) певні вказівки щодо початку та закінчення перерв (наприклад, «Зараз ми зробимо перерву на 10 хвилин; коли я плесну в долоні, це означатиме, що залишилася 1 хвилина до наступної активності»). Якщо заняття триває довше, ніж одну годину, фасилітатор(и) проводить(ять) зарядку або іншу вправу (наприклад, розтяжку або дихальні вправи), щоб група лишалася активною та уважною.

РОЛЬОВА ГРА ЗА ОКРЕМОЮ КОМПЕТЕНЦІЄЮ (дві частини)

Тренер пропонує фасилітатору: «Ми будемо виступати в ролі ваших клієнтів. Будь ласка, ознайомте нас із планом заняття на день. Потім ми перейдемо до того моменту, коли ми щойно закінчили групову активність 2. Ви трохи відстаєте від графіка і маєте розпочати Вправу 3, щоб дотримуватися плану. Будь ласка, вирішіть цю ситуацію, використовуючи навички тайм-менеджменту, яких ви навчилися».

Для створення групової рольової гри пропонується залучити трьох осіб: двох клієнтів і фасилітатора. У ролі клієнтів у цій рольовій грі можуть виступати тренер(и) та/або підготовлений актор.

Особливості рольової гри ЧАСТИНА 1. Фасилітатор пояснює план сесії. **ЧАСТИНА 2.** Фасилітатор може вирішити, чи проводити 3-тю активність, але в будь-якому випадку фасилітатор повинен підбити підсумки 2-ї активності ТА пояснити, чому він оголошує перерву. Якщо фасилітатор вирішує провести активність 3, Клієнт А піднімає руку і каже, що він/вона хоче зробити перерву.

Рольову гру слід "зупинити", як тільки стало зрозуміло, що компетентність відповідає нижчому рівню АБО як буде вичерпано 5 хвилин.

Не варто	Варто
<ul style="list-style-type: none"> ● Не дозволяти учасникам робити перерви ● Примушувати до активностей, коли група емоційно виснажена або перебуває у стані стресу ● Висміювати або засуджувати, коли учасники просять зробити перерву 	<ul style="list-style-type: none"> ● Мати розклад активностей на сесію та обговорити його з учасниками ● Використовувати такі методи, як групове закріплення знань, кероване обговорення з відстеженням часу та виділення часу для запитань і відповідей ● Підбирати темп занять для забезпечення рівних можливостей Планувати перерви за розкладом, включати сигнали (наприклад, плескання в долоні за 1 хвилину до наступної вправи) ● Додавати активності, що заряджають енергією, якщо сесія триває довше, ніж 1 годину