

Аннотация

Современные требования к профессиональному развитию подрастающего поколения привели к переосмыслению деятельности по профориентации. Это наталкивает на поиск необычных методов работы, которые смогли бы повысить эффективность профориентации в общеобразовательных учреждениях. Методический кейс представлен в формате **профориентационной квест-игры «Компас профессий будущего»**. Новый формат командных развлечений, в котором игрокам предстоит разгадывать различные загадки и головоломки в специально подготовленных помещениях при помощи окружающих их предметов даст возможность учащимся на практике отработать навыки профессий. В игре школьники обретут новые знания о профессиях, познакомятся с рабочими специальностями, обретут коммуникативные навыки, умения продуктивно работать в команде, научатся находить компромиссы для достижения общей цели. Погружаясь в атмосферу квеста, игроки получают незабываемые эмоции сравнимые с просмотром хорошего фильма или прочтения интересной книги.

Задания квеста разработаны с целью ознакомления и отработки практических навыков работы с «Атласом новых профессий».

Целевая аудитория:

Обучающиеся среднего школьного возраста (7 классы). Это поисково-эвристический этап (по классификации Чистяковой С.Н.), на котором происходит формирование у подростков профессиональных предпочтений, осознание ими своих интересов, способностей, общественных ценностей, связанных с выбором профессии и своего места в обществе.

Данное мероприятие рассчитано на аудиторию в количестве 18 человек, предварительно разделенную на 3 команды.

Форма мероприятия: профориентационная квест-игра.

Время квест-игры: 3 часа.

Цель: создание позитивной мотивации учащихся к осознанному выбору будущей профессии через активную творческую и познавательную игру.

Задачи:

1. образовательная: знакомство учащихся с формулой успешного выбора профессии; с потребностями рынка труда, получение новых знаний о профессиях методом изучения «Атласа новых профессий»;

2. коррекционно-развивающая: корректирование адекватных представлений о будущей профессии в соответствии с индивидуальными желаниями и возможностями, спросом на рынке труда;

3. воспитательная: привитие чувства ответственности к выбору профессии, формирование умений самостоятельно принимать решения с учетом позиций других игроков команды.

Методы обучения:

1.Словесные методы обучения (дискуссия, обмен мнениями, впечатлениями).

2. Практический (ролевые игры и упражнения, профессиональные пробы).

3. Наглядный метод обучения (листочки с названиями профессий, «Атлас новых профессий»).

4. Методы проблемного обучения (частично-поисковый метод).

Учебно-методическое оснащение урока: листочки с профессиями, маршрутные листы, Интернет-ресурс «Атлас новых профессий».

Сценарий профориентационной квест-игры «Компас профессий будущего»

I. Организационный момент.

II. Приветствие.

Ведущий: «Сегодня у нас с вами пройдет необычное мероприятие – квест-игра по профориентации «Компас профессий будущего». Перед игрой класс по жребию делится на три команды, состоящие из 6 человек. Командам выдаются маршрутные листы, на которых указаны станция, место ее нахождения, порядок прохождения (*Приложение 1*). Для каждой команды маршрут начинается с разных станций. Учащиеся проходят все станции по заданному маршруту, используя предложенную карту. На каждой станции присутствует ведущий, который проводит с каждой командой определенное задание. После каждой успешно пройденной станции команда получает от ведущего:

1) жетоны;

2) фрагмент ключевой фразы, который нужно собрать воедино после прохождения всех станций».

Примечание для ведущего:

Ключевая фраза: *Если человек не знает, к какой пристани он держит путь, для него ни один ветер не будет попутным (Сенека).*

В результате выигрывает команда, набравшая большее количество жетонов и разгадавшая ключевую фразу.

Определяем правила для каждой из команд:

1) Каждый из участников должен быть активным и включенным в работу;

2) Команда передвигается из одной станции в другую в том порядке, в каком они отмечены в маршрутном листе;

3) На каждой станции команда должна быть в полном составе;

4) Участники одной команды должны помогать друг другу, общаться между собой, уметь находить компромисс, но в то же время уметь отстаивать свое мнение;

5) Участникам нельзя мешать и помогать членам других команд, нужно направить все силы на победу своей команды;

б) На каждую станцию отводится время выполнения 20 минут.

III. Основная часть.

Ведущий рассказывает о том, что каждый человек, как и герой мультфильма, задается вопросами: «Чем я хочу заниматься? Кем я хочу быть?» Для этого нужно знать, какие профессии будут востребованы в будущем. В этом квесте мы познакомимся с профессиями будущего. Итак, поехали!!!

Класс поделился на 3 команды, каждый проходит станции согласно своему маршруту.

СТАНЦИЯ «ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ»

Ребята, мы начнем с вами с игры под названием «Дерево судьбы». Представьте, что судьба сама сделала выбор профессии за вас.

Учащиеся выбирают листочки «судьбы». Профессии в сфере «хочу», «могу» представлены из «Атласа» (*Приложение 2*).

Ребята, вам предложены случайные профессии, не относитесь, пожалуйста, категорично к выбранным профессиям. Шесть профессий вы выбрали, а в мире существует около 50 тысяч профессий.

Каковы ваши чувства? (Отвечают по очереди).

1) Среди вас есть агроном-экономист, строитель «умных» дорог? Хотели бы вы работать в такой сфере, почему? Нужно вывести на ХОЧУ (интерес). Профессия – она как одежда, должна быть в пору именно вам, соответствовать вашим внутренним склонностям. К примеру, вы же не будете ходить в туфлях на два размера больше, вы их сначала примерите. Тем более надо тщательно выбирать профессию.

2) Среди вас есть профессия космогеолог, космобиолог? Мог (ла) бы ты стать космонавтом, здоровье позволило бы? Нужно вывести на МОГУ (возможности).

3) Среди вас есть сборщик кокосовых орехов, переворачиватель пингвинов (Антарктида)? Хотел бы ты быть им? Но эта профессия в России, а тем более в РТ не нужна. Вывести на НАДО (спрос на рынке труда).

Таким образом, мы совместными усилиями вывели формулу успешного выбора профессии ХОЧУ-МОГУ-НАДО.

Если с кругами «хочу» и «могу» определиться можно, то с кругом «надо» учащимся сложно, поскольку спрос на рынке труда не остается неизменным на протяжении нескольких лет. В связи с этим участникам квеста предлагается выполнить задание.

Задание для станции «Теоретическая».

В течение 10 минут вам необходимо в разделе «Атласа» *Будущее рынка труда* найти важные для работников будущего надпрофессиональные навыки, заполнить бланк (*Приложение 3*). Сколько навыков вы записали?

За прохождение выдается максимум 5 жетонов и фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ»

На данном этапе участникам команды предлагается на компьютерной программе «Effecton Studio» в пакете «Профорientация» пройти тест на определение профессионального типа личности по Голланду (сокращенный вариант, содержащий 42 вопроса).

Ведущий: «Определите свой профессиональный тип, запишите его в маршрутный лист. Прочитайте интерпретацию. После того, как команда в полном составе пройдет тест, необходимо выбрать **ОДИН** тип личности, ознакомиться с описанием данного типа и к нему подобрать необходимые надпрофессиональные навыки. В помощь «Атлас новых профессий», раздел *Будущее рынка труда*.

За прохождение выдается максимум 5 жетонов и фрагмент ключевой фразы.

Внимание: При отсутствии данной компьютерной программы можно воспользоваться печатной версией (модификация Г. Резапкиной), предварительно распечатав по количеству участников (*Приложение 10*).

СТАНЦИЯ «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ»

Обращаемся к разделу *Будущее рынка труда – Профессии-пенсионеры*.

Задание для станции:

Команде необходимо выписать пять РАБОЧИХ профессий-пенсионеров, которые на их взгляд исчезнут в ближайшие 10 лет, обосновав свой выбор. Из этого раздела «защитить» профессию-пенсионера, оставив ее в будущем, аргументируя, что она не исчезнет. Здесь возможна небольшая дискуссия.

За прохождение выдается максимум 5 жетонов и фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «СТРОИТЕЛЬНАЯ»

Участники обращаются к разделу *Отрасли и профессии - Строительство*

Необходимо выполнить 2 задания.

Задание №1 «Строить нельзя разрушить»

Знакомство с данным разделом в течение 10 минут. Запоминание. Из предложенного на столе списка найти пять профессий раздела «Строительство». (*Приложение 4*)

Верные ответы: *Архитектор «энергонулевых» домов, Экоаналитик в строительстве, Прораб-вотчер, Проектировщик инфраструктуры «умного» дома, Проектировщик доступной среды.*

За выполнение первого задания максимальное количество жетонов – 5.

Задание №2 «Прораб -вотчер».

Знакомство с данной профессией, с необходимыми навыками.

(Приложение 4 А)

В данном конкурсе участники команды должны выбрать из предложенных необходимые надпрофессиональные навыки по количеству участников (шесть). Отметить их галочкой в правом столбце. Каждый защищает свой навык, аргументируя его необходимость в данной специальности.

За выполнение второго задания максимальное количество жетонов – 5.

В конце выдается фрагмент ключевой фразы

СТАНЦИЯ «МЕДИЦИНСКАЯ»

Включает в себя 2 блока: теоретический и практический

Теоретическая часть.

Участники получают группы карточек: 1) с названиями профессий раздела «Медицина»; 2) с описанием профессии. Нужно их верно соотнести *(Приложение 5)*.

За каждое верное соотнесение – 1 жетон.

Практическая часть:

Приложение 5А

Один из участников команды выбирает билет, на котором написана профессия из данного раздела.

Нужно представить данную профессию, включая описание и надпрофессиональные навыки.

За выполнение второго задания максимальное количество жетонов – 5.

За прохождение станции выдается фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «ТУРИСТИЧЕСКАЯ»

Работа с отраслью «Туризм и гостеприимство».

После ознакомления с профессиями данного сектора обращаемся к профессии *Режиссер индивидуальных туров*

Задание: разработать индивидуальный тур в г.Казань всей командой и предложить его ведущему.

За выполнение задания участники получают максимум 5 жетонов и фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «ЛЕГКОПРОМЫШЛЕННАЯ»

Знакомство с отраслью «Легкая промышленность»

Обращаемся к профессии *Эксперт по здоровой одежде*.

Перед Вами бланк заказа на индивидуальный заказ мужской рубашки, безопасной и полезной для здоровья.

Приложение 6

Необходимо снять мерки с каждого члена команды согласно шаблону для снятия мерок при помощи сантиметровой ленты. Для этого команда знакомится с правилами снятия мерок для пошива рубашки.

1. Обхват шеи – это основная мерка, для построения чертежа выкройки мужской рубашки. По этой мерке вы будете определять размер будущего изделия. Измеряется по основанию шеи (сантиметровая лента лежит свободно).

2. Обхват груди. измеряется по всем выступающим точкам торса, через основание подмышечных впадин.

3. Обхват талии, измеряется по линии ремешка или ленточки, которую вы должны перед началом измерения повязать на мужчину. Я уже говорила об этом раньше - эта лента фиксируется на месте прогибания фигуры и служит ориентиром для остальных дополнительных измерений (если они потребуются).

4. Обхват бедер также измеряется по всем выступающим точкам фигуры (это примерно 10 - 15 см. ниже линии талии).

5. Ширина плеча измеряется от основания шеи до начала соединения руки с плечом (определяется визуально).

6. Длина рукава (если рубашка будет с длинным рукавом) измеряется от места соединения руки с плечом до начала фаланги большого пальца кисти руки. При этом рука должна быть согнута в локте.

7. Обхват запястья измеряется по большой косточке у запястья кисти, сантиметровая лента при этом лежит свободно.

За выполнение задания максимальное количество жетонов – 5 и фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «АРТИСТИЧЕСКАЯ»

Обращаемся к разделу *Будущее рынка труда-Профессии-пенсионеры–Интеллектуальные*.

После знакомства с исчезающими профессиями предлагается сыграть в игру. В этой игре участникам предлагается почувствовать себя мастерами пантомимы и изобразить без слов, с помощью жестов и мимики специальности, относящиеся к сфере строительства. Из команды вызывается желающие, которые вытягивают карточки со специальностями и изображают их команде, не называя саму профессию. Остальные угадывают.

Приложение 7

Карточки с профессиями: Экскурсовод, секретарь-референт, каскадер, корректор, бухгалтер, библиотекарь, переводчик, лектор, спортивный аналитик, штурман.

За каждую угаданную профессию начисляется 1 жетон (максимальное количество жетонов – 10). Также вручается фрагмент фразы.

СТАНЦИЯ «ГОРОДСКАЯ»

Работа в команде. Каждый участник выбирает понравившуюся отрасль (отрасли должны отличаться), далее из этой отрасли выбирает профессию и рассказывает, какую роль будут выполнять в городе будущего, используя знания, полученные в ходе ознакомления с новой профессией из «Атласа»

За успешное выполнение начисляется 5 жетонов и фрагмент фразы.

СТАНЦИЯ «МАШИНОВРЕМЕННАЯ»

Из раздела *Профессии-пенсионеры* предложенные профессии, необходимо «отправить» в будущее. Иначе говоря, предложить альтернативный вариант. Нужно назвать отрасль и профессию.

Приложение 8

Прораб – (вариант ответа: прораб-вотчер, строительство);

Швея – (вариант ответа: эксперт по здоровой одежде);

Экскурсовод – (вариант ответа: режиссер индивидуальных туров);

Бильд-редактор – (вариант ответа: дизайнер эмоций);

Юрисконсульт – (вариант ответа: виртуальный адвокат).

За выполнение задания максимальное количество жетонов – 5 и фрагмент ключевой фразы.

СТАНЦИЯ «ФИНИШНАЯ»

Заключительный этап.

Обратная связь:

Ведущий: «Ребята, вот и подошел к завершению увлекательный квест «Компас профессий будущего». Надеюсь, наше путешествие по станциям было вам интересно и запомнится надолго! Что понравилось в квесте больше всего? Какие станции вы хотели бы пройти еще раз? А, может быть, есть станции, которые вы хотели бы пройти, но их не было в карте?»

По окончании мероприятия маршрутные листы сдаются в комиссию, члены комиссии подсчитывают жетоны, команды собирают ключевую фразу из фрагментов, заработанных за прохождение станции. Максимальное количество жетонов, которое может собрать команда, равняется 65.

Жюри оглашает результаты игры, проводит награждение, победители получают дипломы, участники – сертификаты.

Приложение 1

Маршрутный лист команды №1			
Порядок прохождения	Название станции	Количество жетонов	Фрагмент фразы
1	Теоретическая		
2	Диагностическая		
3	Фантастическая		
4	Строительная		
5	Медицинская		
6	Туристическая		
7	Легкопромышленная		
8	Артистическая		
9	Городская		
10	Машиновременная		
11	Финишная	Всего:	

Маршрутный лист команды №2			
Порядок прохождения	Название станции	Количество жетонов	Фрагмент фразы
1	Диагностическая		
2	Теоретическая		
3	Строительная		
4	Медицинская		
5	Туристическая		
6	Фантастическая		
7	Артистическая		
8	Легкопромышленная		
9	Машиновременная		

10	Городская		
11	Финишная	Всего:	

Маршрутный лист команды №3			
Порядок прохождения	Название станции	Количество жетонов	Фрагмент фразы
1	Фантастическая		
2	Медицинская		
3	Теоретическая		
4	Диагностическая		
5	Строительная		
6	Городская		
7	Туристическая		
8	Машиновременная		
9	Легкопромышленная		
10	Артистическая		
11	Финишная	Всего:	

Приложение 2

Листочки судьбы (по количеству участников)



Приложение 3

Надпрофессиональные навыки	Как понимаешь данный навык

Приложение 4

Задание «Строить нельзя разрушить»

Архитектор «энергонулевых» домов	Медиатор социальных конфликтов	Проработчер	Арт-оценщик	Проектировщик инфраструктуры «умного» дома
Техно-стилист	Глазир	Сетевой юрист	Цифровой лингвист	Тайм-менеджер
Экоаналитик в строительстве	Проектировщик домашних роботов	Архитектор территорий	Портовый эколог	Проектировщик доступной среды
Архитектор информационных систем	Агроном-экономист	Сити-фермер	Парковый эколог	Архитектор живых систем

Приложение 4 А

Экологическое мышление	
Управление проектами	
Системное мышление	
Работа с людьми	
Работа в условиях неопределенности	
Программирование, робототехника, искусственный интеллект	
Навыки художественного творчества	
Мультиязычность и мультикультурность	
Межотраслевая коммуникация	
Клиентоориентированность	
Бережливое производство	

Приложение 5

Необходимо разрезать данную табличку на две части: профессии и описание, перемешать их.

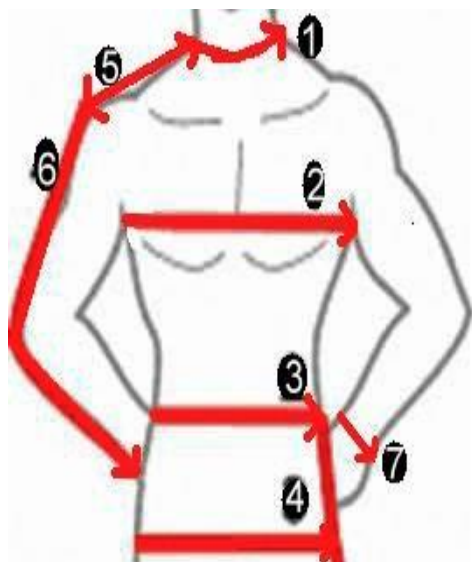
Ит-Медик	Специалист с хорошим знанием ИТ, создает базы физиологических данных и управляет ими, создает программное обеспечение для лечебного и диагностического оборудования.
Биоэтик	Специалист, обеспечивающий нормативно-правовые и этические рамки деятельности медицинских, диагностических и биоинженерных центров, в которых осуществляется трансплантология и генетическое моделирование.
Генетический консультант	Проводит первичный и плановый генетический анализ в диагностических центрах, обрабатывает данные с диагностических устройств и дает заключение и рекомендации по дальнейшей схеме лечения.
Сетевой врач	Высококласный диагност, владеющий информационными и коммуникационными технологиями и способный ставить диагнозы в онлайн-режиме. Ориентирован на предварительную диагностику и профилактику болезней.
Консультант по здоровой старости	Специалист медико-социальной сферы, разрабатывающий оптимальные решения для проблем стареющего населения.

Приложение 5 А

Карточка 1	Консультант по здоровой старости
Карточка 2	Разработчик киберпротезов и имплантатов

Карточка 3	Молекулярный диетолог
------------	-----------------------

Приложение 6



1.Обхват шеи	Ош	_____ см
2.Обхват груди	Ог	_____ см
3.Обхват талии	От	_____ см
4.Обхват бедер	Об	_____ см
5.Ширина плеча	Шп	_____ см
6.Длина рукава	Др	_____ см
7. Обхват запястья	Оз	_____ см

Приложение 7

экскурсовод	секретарь-референт	бухгалтер	лектор	каскадер
спортивный аналитик	штурман	корректор	библиотекарь	переводчик

Приложение 8

<u>Прошлое</u>	<u>Будущее</u>
Прораб	
Швея	
Экскурсовод	
Бильд-редактор	
Юрисконсульт	

Приложение 9

Ключевая фраза

Если человек не знает, к какой пристани он держит путь, для него ни один ветер не будет попутным.

Станция	Фрагмент фразы
Теоретическая	не знает,
Диагностическая	Если человек
Фантастическая	к какой
Стрительная	он держит
Медицинская	пристани
Туристическая	путь,
Легкопромышленная	для него
Артистическая	ни один
Городская	ветер
Машиновременная	не будет попутным

Приложение 10

Определение профессионального типа личности

(методика Дж. Холланда в модификации Г. Резапкиной)

Инструкция.

Из каждой пары профессий надо выбрать более привлекательную, и в бланке ответов рядом с ее кодом поставить «+». Например, если в паре «автомеханик (Р)» — «физиотерапевт (С)» больший интерес вызывает профессия автомеханика, надо поставить «+» в бланке ответов в строке «Р», если интереснее профессия физиотерапевта – «+» в строке «С». Обе эти профессии относятся к группе «человек-техника», но одна соответствует реалистическому типу личности (Р), а другая – социальному (С).

Автомеханик (Р)	Физиотерапевт (С)
Специалист по защите информации (И)	Логистик (П)
Оператор связи (О)	Кинооператор (А)
Водитель (Р)	Продавец (С)
Инженер-конструктор (И)	Менеджер по продажам (П)
Диспетчер (О)	Дизайнер компьютерных программ (А)
Ветеринар (Р)	Эколог (С)
Биолог-исследователь (И)	Фермер (П)
Лаборант (О)	Дрессировщик (А)
Агроном (Р)	Санитарный врач (С)
Селекционер (И)	Заготовитель сельхозпродуктов (П)
Микробиолог (О)	Ландшафтный дизайнер (А)
Массажист (Р)	Воспитатель (С)
Преподаватель (И)	Предприниматель (П)
Администратор (О)	Режиссер театра и кино (А)
Официант (Р)	Врач (С)
Психолог (И)	Торговый агент (П)
Страховой агент (О)	Хореограф (А)
Ювелир-гравер (Р)	Журналист (С)
Искусствовед (И)	Продюсер (П)
Редактор (О)	Музыкант (А)
Дизайнер интерьера (Р)	Экскурсовод (С)
Композитор (И)	Арт-директор (П)
Музейный работник (О)	Актер театра и кино (А)
Верстальщик (Р)	Гид-переводчик (С)
Лингвист (И)	Антикризисный управляющий (П)
Корректор (О)	Художественный редактор (А)
Наборщик текстов (Р)	Юрисконсульт (С)
Программист (И)	Брокер (П)

Бухгалтер (О)	Литературный переводчик (А)
---------------	-----------------------------

Бланк ответов

Р										
И										
С										
О										
П										
А										

Обработка результатов.

Подсчитайте количество плюсов в каждой строке:

- 8—10 — ярко выраженный тип;
- 5—7 — средне выраженный тип;
- 2—4 — слабо выраженный тип.

Максимальное количество плюсов указывает на наибольшее отношение к одному из шести профессиональных типов личности.

1 - Реалистический тип.

Люди, относящиеся к этому типу, предпочитают выполнять работу, требующую силы, ловкости, подвижности, хорошей координации движений, навыков практической работы. Результаты труда профессионалов этого типа осязаемы и реальны — их руками создан весь окружающий нас предметный мир. Люди реалистического типа охотнее делают, чем говорят, они настойчивы и уверены в себе, в работе предпочитают четкие и конкретные указания.

2 - Интеллектуальный тип.

Людей, относящихся к этому типу, отличают аналитические способности, рационализм, независимость и оригинальность мышления, умение точно формулировать и излагать свои мысли, решать логические задачи, генерировать новые идеи. Они часто выбирают научную и исследовательскую работу и условия, дающие свободу для творчества..

3 - Социальный тип.

Люди, относящиеся к этому типу, предпочитают профессиональную деятельность, связанную с частыми контактами с другими людьми: обучением, воспитанием, лечением, консультированием, обслуживанием. Люди социального типа гуманны, чувствительны, активны, ориентированы на социальные нормы, способны понять эмоциональное состояние другого человека.

4 - Офисный тип.

Люди этого типа обычно проявляют склонность к работе, связанной с обработкой и систематизацией информации, предоставленной в виде условных знаков, цифр, формул, текстов (ведение документации, установление количественных соотношений между числами и условными знаками), отличаются аккуратностью, пунктуальностью, практичностью, ориентированы на социальные нормы, предпочитают четко определенную деятельность.

5 - Предпринимательский тип.

Люди этого типа находчивы, практичны, быстро ориентируются в сложной обстановке, склонны к самостоятельному принятию решений, социальной активности, лидерству; готовы рисковать, ищут острые ощущения. Любят и умеют общаться. Имеют высокий уровень притязаний. Избегают занятий, требующих усидчивости, большой и длительной концентрации внимания. Для них значимо материальное благополучие.

6 - Артистический тип.

Люди этого типа оригинальны, независимы в принятии решений, редко ориентируются на социальные нормы и одобрение, обладают необычным взглядом на жизнь, гибкостью и скоростью мышления, эмоциональной чувствительностью. Отношения с людьми строят, опираясь на свои ощущения, эмоции, воображение, интуицию. Они обладают обостренным восприятием и талантом общения, избегают жесткой регламентации, предпочитая свободный график работы. Часто выбирают профессии, связанные с литературой, театром, кино, музыкой, изобразительным искусством.

Список использованной литературы

1. Судаков Д.А. и др. Атлас новых профессий 3.0. М.: Интеллектуальная литература, 2020
2. Башлай Э.Х. Я ищу работу. Деловая игра. /Газета «Школьный психолог», 2009 г., №24.
3. Пряжников Н.С. Профориентация в школе и колледже: игры, дискуссии, задачи-упражнения: методическое пособие / Н.С. Пряжников, Л.С. Румянцева. – М.: Издательский центр «Академия», 2014.-304 с.
4. Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога: Учеб. пособие: В 2 кн.-М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001.
5. Черникова Т.В. Профориентационная поддержка старшеклассников: учеб.- метод. пособие. – М.: Глобус, 2006
6. Резапкина Г.В. Секреты выбора профессии, или Путеводитель выпускника.- М.: Генезис, 2005.
7. Дубровская О.В. Квест-игра «Калейдоскоп профессий».