



PROнавыки©

Профориентационная
дидактическая
игра-сервис

Анализ



Я могу мысленно разделить сложную вещь на части и разобраться с каждой частью в отдельности.

Вдумчивое чтение



В тексте я легко нахожу главную мысль и обычно понимаю, что хотел сказать автор.

Обобщение



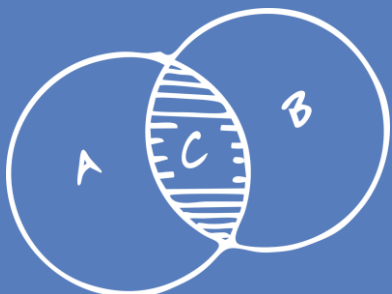
Увидев несколько разных примеров, я могу сделать один общий вывод.

Поиск информации



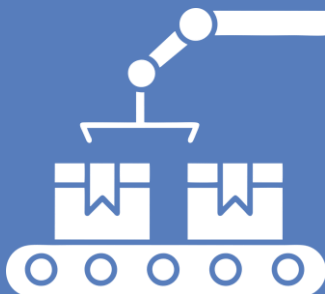
Я умею искать и находить информацию, которой мне не хватает.

Классификация



Обычно я вижу, по каким признакам можно разделить по группам вещи, похожие между собой.

Мышление по аналогии



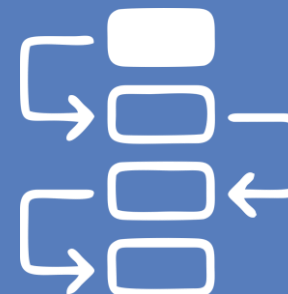
Увидев один пример, я могу понять принцип и применить его в следующий раз.

Сравнение



Я умею сравнивать между собой разные вещи или точки зрения, находя самые важные отличия.

Упорядочение



Я могу выстроить что-либо в нужном порядке – например, в порядке важности.

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



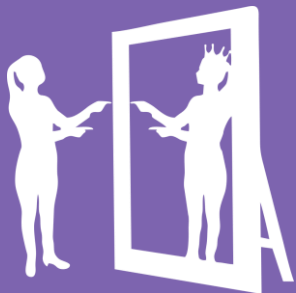
Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

Взгляд на себя со стороны



Я могу остановиться и понять, что происходит и чего именно мне не хватает, чтобы достичь цели.

Критическое мышление



Я понимаю, что идея, правильных всегда и везде, не существует.

Научный подход



Я сначала могу сделать предположение о чем-то, а потом провести эксперимент для проверки.

Поиск взаимосвязей



Обычно я вижу, как события связаны между собой: могу объяснить их причины и последствия.

Поиск противоречий



Я умею видеть интересные проблемы и неожиданные противоречия там, где другие их не замечают.

Постановка целей



Почти в любом деле я могу определить лично для себя главную цель.

Прогнозирование



Оценив ситуацию, я могу обоснованно предположить, что, скорее всего, будет дальше.

Проектная работа



Я вижу, какими именно путями можно прийти цели, и стараюсь выбрать лучших из них.

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки©



Санкт-Петербург
2022

Самопознание



Я хотел бы знать о себе как можно больше, чтобы выбрать верный путь в жизни.

Исправление ошибок



Я сам могу найти и при необходимости исправить свою ошибку.

Контроль



Перед тем, как закончить работу, я стараюсь проверить, сделал ли я именно то, что нужно.

Оценка



Обычно мне удается оценивать свои или чужие достижения и ошибки непредвзято.

Планирование



Я могу наметить шаги, необходимые для достижения цели, начиная с самых важных.

Самоконтроль



Я готов постараться, чтобы преодолеть трудности, и умею находить для себя повод заниматься чем-то.

Управление временем



Я умею распределять свое время так, чтобы успевать все самое необходимое.

Управление эмоциями



Обычно я осознаю, какие чувства испытываю в данный момент, и стараюсь их контролировать.

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

Лидерство



Я могу брать на себя ответственность и умею увлечь других за собой.

Моральный компас



Я хочу знать, верно ли поступаю, и понимать, в чем именно я согласен или не согласен с другими.

Разрешение конфликтов



Обычно я знаю, как можно разрешить конфликт, не обостряя ситуацию.

Влияние



Если что-то пойдет не так, я скажу об этом другому, чтобы он начал вести себя иначе.

Сотрудничество



Я умею работать в группе, радуюсь успехам других и готов к компромиссам, если без них не обойтись.

Ораторское искусство



Я могу говорить почти на любую тему, мне легко сформулировать свою точку зрения.

Умение слушать



Я даю другим возможность высказаться и стараюсь понять, что именно они имеют в виду.

Использование вопросов



Я задаю вопросы, которые могут помочь мне получить нужную информацию, а другому – высказаться.

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

Письменная речь



Я могу подробно и точно выразить свою мысль на бумаге.

Образное мышление



Я понимаю, как некоторые мысли можно выразить образами и метафорами, и умею это делать.

Определение понятий



Я умею находить самые важные признаки вещей – то, что составляет их суть.

Убеждение



Я понимаю, какие логические аргументы нужно привести в споре.

Моделирование



Я могу представить сложную вещь в простом виде, оставив важное и отбросив все остальное.

Осмысление



Я всегда хочу видеть результаты моей работы и понимать, почему и ради чего я что-то делаю.

Приведение в систему



Я могу собрать всю информацию и составить схему или конспект, чтобы потом ими пользоваться.

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

PROнавыки[©]



Санкт-Петербург
2022

Проориентационная дидактическая игра-сервис «ПРОнавыки»

Методический комментарий к игре

Педагогическая цель: в интерактивной форме познакомить участников игры с концепцией непредметных умений и предоставить инструменты для их развития посредством вовлечения в действие и организации рефлексии.

Педагогические задачи:

- создать условия для распространения целостной концепции профессиональной компетентности, учитывающей личностный, метапредметный, межпредметный и предметных компоненты;
- обеспечить заинтересованных педагогов дополнительным инструментом для просвещения, а также организации тренинговой работы и рефлексии в области профессиональной компетентности и личной эффективности;
- способствовать развитию системного мышления обучающихся, навыков групповой работы и умения представлять и защищать ее результаты.

Структура игровых материалов и инвентаря:

- 39 игровых карточек, каждая с наименованием и описанием качеств и навыков на лицевой стороне и QR-кодом на оборотной¹;
- подготовленные тексты инструкций, текст с описанием теоретического компонента игрового занятия (тексты могут зачитываться педагогом, а также при необходимости выдаваться в распечатанном виде);
- фишки трех разных размеров (1 большая, 2-3 средних, 2-4 маленьких)²;
- шнуры или ленты (одним отрезком в 1,5 метра или 3-5 короткими отрезками по 30-40 сантиметров)³;
- распечатанные комплекты текстов с описанием профессий;
- онлайн-банк заданий и упражнений (доступ к конкретным упражнениям осуществляется по QR-кодам на обороте игровых карточек).

Формы организации работы:

- организация работы индивидуально или в парах с краткой рефлексией (подходит для индивидуального консультирования и работы в классе без специализированной рассадки);
- организация работы в группах по 3-7 человек с развернутым рефлексивным компонентом (требует специализированной рассадки, чтобы обеспечить условия для группового взаимодействия).

¹ На этапе представления инновационного продукта мы предлагаем самостоятельно напечатать и разрезать листы с карточками. Метки для разрезания нанесены. Необходимо произвести цветную печать на двух сторонах с переворотом листа по короткому краю.

² В качестве фишек мы предлагаем использовать тяжелые металлические кольца (шайбы) диаметром от 20 до 40 миллиметров с большим внутренним отверстием. Это упрощает соединение фишек для демонстрации системы связей, а также не дает фишкам легко скользить по столу.

³ Мы предлагаем использоваться плетёный синтетический шнур диаметром 3-5 миллиметров белого цвета, который бы контрастировал с цветом игровых карточек. Концы отрезков шнура можно проклеить или прижечь.

Второй вариант является более предпочтительным в силу следующих причин:

- для работы в группах требуется всего 4-5 комплектов игры на класс из 28-30 человек, для работы всего класса в парах требуется в три раза больше игровых комплектов;
- работа в группах создает более продуктивные условия для рефлексии, при заданной продолжительности занятия и меньшем количестве групп каждой из них можно предоставить время для презентации своего решения.

Общий алгоритм организации работы:

- разделение обучающихся по группам;
- работа с игровыми материалами (цикл повторяется трижды);
 - выдача игровых комплектов и инструктирование обучающихся;
 - выполнение обучающимися задания;
 - презентация групповых решений;
- общий дебрифинг.

Продолжительность работы: от 45 минут (один урок) до 2 часов (два урока + две перемены). Продолжительность может регулироваться за счет сокращения или увеличения продолжительности этапов 3, 4 и 11 с учетом количества рабочих пар/групп. При необходимости уложить игровое занятие в один урок от проведения второй и третьей частей занятия (этапы 5-10) стоит отказаться.

Продолжение работы с использованием сетевого компонента игры:

- На оборотной стороне каждой из 39 игровых карточек содержится QR-код для доступа к конкретному заданию или упражнению, направленному на развитие того или иного умения. Эти электронные карточки специально оформлены так, чтобы ими было удобно пользоваться посредством мобильного телефона, но при желании их можно скачать и распечатать.
- Для выполнения одного упражнения в среднем требуется от 10 до 30 минут. Следовательно, полный комплект из 39 упражнений обеспечивает педагога материалом для проведения примерно 17 занятий продолжительностью в один урок. Занятия можно встраивать в структуру классных часов, программ внеурочной деятельности или дополнительного образования.
- Если Вы заметили техническую, методическую или грамматическую ошибку, расскажите об этом посредством формы обратной связи (QR-код ниже), чтобы мы могли ее оперативно исправить.



Проориентационная дидактическая игра-сервис «ПРОнавыки»

Развернутый алгоритм организации работы в классе (пять групп по 5-6 человек)

№ п/п	Этап	Комментарии по содержанию этапа	Тайминг
1.	Разделение обучающихся по группам	<p>Минимальный размер группы 3 человека, максимальный – 7 человек. Численность групп должна быть по возможности равной с разницей не более чем в одного участника. Группы выиграют от наличия в каждой активных участников, коммуникативных лидеров.</p> <p>При организации специализированной рассадки необходимо обеспечить максимально возможное расстояние между столами для групповой работы, чтобы создать более комфортные условия для участников.</p>	3 минуты
Часть 1			
2.	Выдача игровых комплектов и инструктирование обучающихся	<p>Участникам выдаются наборы из 39 цветных игровых карточек. Первую часть инструктажа с обозначением цели и формата игры целесообразно проводить до выдачи игровых комплектов во избежание рассеивания внимания. Текст инструкции приведен отдельно. После выдачи комплектов игровых карточек участникам необходимо дать время познакомиться с содержанием карточек и задать вопросы, если что-то окажется непонятным.</p>	5-7 минут
3.	Выполнение обучающимися задания	<p>Участникам необходимо разложить игровые карточки на столе так, как они посчитают правильным. Карточки близких цветовых оттенков не обязательно должны быть рядом, а вот карточки контрастных цветов (например, желтый и фиолетовый, зеленый и красный) скорее всего окажутся далеко друг от друга. Итоговая структура может быть различной, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> • линейная композиция (карточки раскладываются в определенной последовательности, обозначающий «маршрут»); • разветвляющаяся линейная композиция (вариация предыдущей структуры, предполагающая разные «маршруты»); • замкнутая композиция (вариация линейной композиции, предполагающая замкнуты «маршрут», цикл); • центральная композиция (все карточки раскладываются относительно выбранного смыслового центра); • группировка (карточки раскладываются по 3-4 большим группам на основе общих признаков); 	20-30 минут

		<ul style="list-style-type: none"> • иерархическая группировка (вариация предыдущей структуры, в которой между группами есть иерархия типа «ключевое-второстепенное»); • функциональная кластеризация (карточки раскладываются в 4-6 кластеров, обозначающих профессиональные функции или комплексные компетенции, при это между кластерами может быть обозначена связь). <p>На этом этапе стоит уделить внимания поддержанию баланса между дисциплиной в классе во избежание ситуации, когда группы мешают друг другу, и свободой дискуссии в группах. Смена участниками групп и выкрики с места не допускаются.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • хронометрировать работу групп с помощью таймера, останавливать работу вне зависимости от степени готовности группового решения. 	
4.	Презентация групповых решений	<p>Выбранный группой представитель выступает с презентацией решения, 1-2 человека могут дополнять выступление или отвечать на вопросы.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • заранее обозначить форму презентации решений (в том числе – заранее подготовить набор рефлексивных вопросов с кратким ответом); • хронометрировать выступления представителей групп с помощью таймера. <p>Как можно инвестировать дополнительное время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • задавать вопросы по содержанию представляемых решений; • давать обратную связь и педагогический комментарий в рамках тематики игрового занятия; • дать возможность обучающимся познакомиться с решениями, предложенными другими группами, или сделать качественные фотографии созданных карт «пространства компетентности». 	10-20 минут 2-4 минут на группу
Часть 2 (опционально)			
5.	Выдача дополнительных материалов и инструктирование обучающихся	<p>После завершения первой части игрового занятия участники работают с той картой «пространства компетентности», которую они создали. Эта карта не перестраивается, игровые карточки в дальнейшем остаются на своих местах.</p> <p>Участникам выдаются фишки трех разных размеров, шнурки или ленты, тексты с описанием 2-3 профессий будущего. По ходу инструктирования целесообразно провести демонстрацию дополнительных материалов и инвентаря. Текст дополнительной инструкции приведен отдельно.</p> <p>Мы предлагаем опираться на «Атлас новых профессий 3.0», размещенный в свободном доступе.⁴ Для проведения</p>	3-5 минут

⁴ https://atlas100.ru/upload/pdf_files/atlas.pdf

		упражнений могут быть напечатаны отдельные страницы «Атласа». При формировании информационных комплектов для групп стоит выбирать разнообразные профессии из разных областей.	
6.	Выполнение обучающимися дополнительного задания	<p>Участники выбирают из предложенных профессий будущего одну, затем с помощью фишек отмечают игровые карточки, соответствующие качествам и умениям, наиболее востребованным для представителей выбранной профессии. С помощью шнурков/лент обозначаются значимые связи между качествами и навыками.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • на предыдущем этапе выдавать каждой группе описание только одной профессии будущего вместо 2-3; • хронометрировать работу групп с помощью таймера, останавливать работу вне зависимости от степени готовности группового решения. 	7-10 минут
7.	Повторная презентация групповых решений	<p>Выбранный группой представитель выступает с презентацией решения, 1-2 человека могут дополнять выступление или отвечать на вопросы.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • заранее обозначить форму презентации решений (в том числе – заранее подготовить набор рефлексивных вопросов с кратким ответом); • хронометрировать выступления представителей групп с помощью таймера. <p>Как можно инвестировать дополнительное время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • задавать уточняющие вопросы по содержанию представляемых решений; • давать обратную связь и педагогический комментарий в рамках тематики игрового занятия; • дать возможность обучающимся познакомиться с решениями, предложенными другим группами, или сделать качественные фотографии дополненных карт «пространства компетентности». 	5-10 минут <i>1-2 минуты на группу</i>
Часть 3 (опционально)			
8.	Дополнительное инструктирование обучающихся	<p>Участникам по выбору педагога предлагается одна из популярных современных профессий (например, менеджер по продажам).</p> <p>После завершения первой части игрового занятия участники работают с той картой «пространства компетентности», которую они создали. Эта карта не перестраивается, игровые карточки в дальнейшем остаются на своих местах.</p>	2-3 минуты
9.	Выполнение обучающимися итогового задания	Участникам необходимо за счет минимального перемещения фишек и перевязывания шнурков/лент обозначить, какие качества и навыки наиболее востребованы для представителей предложенной современной профессии. Цель этапа –	3-5 минут

		<p>проиллюстрировать универсальность тех качеств и навыков, которые обозначаются игровыми карточками.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • хронометрировать работу групп с помощью таймера, останавливать работу вне зависимости от степени готовности группового решения. 	
10.	Итоговая презентация групповых решений	<p>Выбранный группой представитель выступает с презентацией решения, 1-2 человека могут дополнять выступление или отвечать на вопросы.</p> <p>Как можно сэкономить время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • заранее обозначить форму презентации решений (в том числе – заранее подготовить набор рефлексивных вопросов с кратким ответом); • хронометрировать выступления представителей групп с помощью таймера. <p>Как можно инвестировать дополнительное время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • задавать уточняющие вопросы по содержанию представляемых решений; • давать обратную связь и педагогический комментарий в рамках тематики игрового занятия. 	<p>5-10 минут</p> <p><i>1-2 минуты на группу</i></p>
11.	Общий дебрифинг	<p>Педагог подводит итог работы, отмечает наиболее удачные находки участников. Стоит подчеркнуть общее и различное в решениях, которые представляли группы на разных этапах игрового занятия. Кратко проговаривается теоретический компонент занятия, текст приведен отдельно.</p> <p>Как можно инвестировать дополнительное время:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ответить на вопросы обучающихся; • выяснить, приобретение каких качеств и навыков кажется обучающимся наиболее сложным; • совместно с обучающимися составить перечень наиболее популярных качеств и навыков,⁵ на основании этого перечня может быть выстроена дальнейшая работа с заданиями и упражнениями сетевого компонента игры. 	7-15 минут

⁵ Стоит обратить внимание на те карточки, которые чаще выбирались участниками в качестве востребованных для представителей тех или иных профессий.

Проориентационная дидактическая игра-сервис «ПРОнавыки»

Инструкции для участников

Часть 1:

Сейчас Вы получите 39 цветных карточек. Для начала просто разложите их на столе так, чтобы видеть все названия. Познакомьтесь с карточками. Все ли Вам понятно? Что сейчас перед вами? Как бы Вы назвали то, что представлено на карточках, одним словом?

Вероятно, прозвучат слова «умения», «навыки».

Способность решать квадратные уравнения – это тоже навык. Чем же отличаются умения и навыки, названия которых написаны на карточках?

Вероятно, будет высказана позиция, что на карточках написаны названия универсальных или «гибких» навыков.

Вот этими «гибкими» навыками мы сегодня и будем работать. Разберемся, что они собой представляют и какую роль играют в жизни человека. Сейчас Вы в течение _____ минут будете раскладывать эти карточки на столе каким-то специальным способом, который придумаете сами. Способ может быть любым, тут нет правильного или неправильного варианта. Важно, чтобы Ваш способ показывал, как разные умения, навыки или даже личные качества человека связаны между собой.

Обратите внимание – карточки разных цветов, и в этом кроется подсказка! Карточки похожих цветов не обязательно будут рядом на Вашей схеме. Но вот если цвета карточек очень разные – например, как красный и зеленый – такие карточки скорее всего будут довольно далеко друг от друга. Если у Вас выйдет иначе, я попрошу рассказать, почему получилось именно так, и какая идея за этим скрывается.

Часть 2:

Перед Вами сейчас настоящие сложные системы, включающие множество различных качеств, умений и навыков. Пожалуйста, больше не передвигайте карточки, пусть они останутся лежать там, где лежат.

Вы получите тексты с описанием профессий будущего. Это информация из так называемого «Атласа новых профессий», который придумало «Агентство стратегических инициатив» совместно с компаниями-партнерами. У Вас будет несколько профессий на выбор. Выберите самую интересную.

Я попрошу Вас отметить, какие качества и умения наиболее важны для представителя выбранной вами профессии. Всего Вы можете отметить одну самую важную карточку, три второстепенные и еще две вспомогательные. Для этого у Вас будут вот такие металлические колечки разного размера. Наверняка какие-то качества и умения у Вас окажутся взаимосвязанными. Вы сможете изобразить это буквально, связав колечки шнурами. Если длины шнурков не хватит, скажите об этом.

В этот момент демонстрируется инвентарь.

Еще раз прошу Вас не двигать карточки по столу. Сейчас Вы будете строить уже новую систему поверх той, которую придумали раньше.

Часть 3:

Профессии будущего это, конечно, хорошо, вот только мы в точности не знаем, когда они станут профессиями настоящего. Возьмем что-нибудь попроще, например, профессию менеджера по продажам. Какими качествами и умениями должен обладать такой человек?

Двигая колечки и перевязывая шнурки, перестройте Вашу систему важных умений так, чтобы она подходила для менеджера по продажам. Постарайтесь сделать минимальное количество перестановок.

Дебрифинг (примерный сценарий):

Для тех штук, с которыми Вы сегодня имели дело, есть множество названий. Кто-то называет их «гибкими» или «мягкими» навыками в противоположность «жестким» навыкам, которые связаны с применением разных технологий. Еще их можно называть полезными привычками деятельности. Особняком стоят всего три специальные карточки, о них позже.

Чистить зубы по утрам или заниматься спортом – это полезные бытовые привычки. Они работают, если Вы не просто знаете, что такое вообще есть, но и регулярно поступаете так на практике. В конце концов чистить зубы или ходить в спортзал для Вас становится естественно, уже не приходится задумываться – делать или не делать.

Только привычки деятельности работают не в быту, а в том, что Вы специально делаете: сейчас это учеба, потом Вашим главным делом станет работа по профессии. Совсем не обязательно, что Вы выберете одну профессию раз и навсегда, но вот приобретенные полезные привычки налаживать связи с разными людьми, видеть и понимать сложные вещи, планировать, управлять собой останутся с Вами.

Каждый из нас рождается особенным, мы все очень разные люди. Кто-то получает удовольствие и буквально «заряжается энергией» от общения с другими людьми, а для кого-то общаться – это своего рода работа, от которой нужно отдыхать. Вы ведь слышали, что есть экстраверты и интроверты? Таких качеств, отличающих нас друг от друга, на самом деле больше. Если Вам интересно разобраться в этом, найдите тест «Большая пятерка» и пройдите его.

Кому-то из нас в силу врожденных качеств и склонностей проще выполнять одну работу и сложнее – другую. Значит ли это, что мы обязаны выбирать профессию только на основе этих склонностей? Нет, наши врожденные качества можно усилить или скомпенсировать за счет тех самых полезных привычек деятельности. Представьте человека, которому от природы трудно постоять за себя в споре. Он не может поменять себя, но может пройти соответствующий тренинг по приемам общения, полезным в конфликте.

«Поверх» нашей личности и «поверх» полезных привычек деятельности как бы «надеваются» специальные знания и умения, которые можно получить в школе, в колледже, в университете. Программист должен уметь писать код, слесарь – точить детали, а парикмахер – стричь. Без этих специальных знаний работать по профессии попросту невозможно.

Но есть такие профессии, где конкуренция высока, а желающих заработать – много. Возьмем, например, фотографа: он умеет пользоваться камерой и обрабатывать снимки, как их все остальные фотографы, но полезные привычки деятельности могут дать ему полезные преимущества. Например, он сможет быстрее договариваться с клиентами, никогда не срывать сроки, быстро генерировать оригинальные идеи, самостоятельно учиться новому.

А что же там с тремя особыми карточками? Как Вы думаете, о каких трех карточках идет речь, и что в них такого особенного?

Возможно, последует правильный ответ, поскольку карточки, в которых представлены личностный компонент образования, выделяются формулировками: «хочу» вместо «могу» или «умею». В эти формулировка отражено не свойство деятельности, а отношение к ней.

Эти три карточки: «Осмысление», «Самопознание» и «Моральный компас». Обладающий такими качествами человек не просто что-то умеет – он стремится ответить на вопрос «зачем»: зачем я делаю то, что делаю, тем способом, которым могу. Вопрос «зачем» – самый важный, ведь в нем скрываются Ваши собственные жизненные цели.

Спасибо за работу!