

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
Ярославский градостроительный колледж**

СОГЛАСОВАНО:
учебно-методической комиссией
детского технопарка «Кванториум»
Протокол № 10
От «27» 05 2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Промышленный дизайн»

Введено в действие с 2 сентября 2024 г.

Номер экземпляра: _____ Место хранения: _____	Возраст обучающихся: 12-18 лет
	Срок реализации: 36-40 недель
	Направленность: техническая
	Модуль: вводный
	Объём часов: 72 часа

г. Ярославль, 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Промышленный дизайн»**

Организация – разработчик: ГПОУ ЯО Ярославский градостроительный колледж,
структурное подразделение – детский технопарк «Кванториум»

Автор разработки:

Лейфер Ирина Борисовна – педагог дополнительного образования,

Кокурина Татьяна Сергеевна – педагог дополнительного образования,

Исаева Светлана Николаевна – зам. руководителя структурного подразделения -
детский технопарк «Кванториум»,

Иванова Елена Валериевна – методист структурного подразделения – детский
технопарк «Кванториум»,

Погосова Юлия Владимировна – методист структурного подразделения - детский
технопарк «Кванториум».

Реестр рассылки

№ учтенного экземпляра	Подразделение	Количество копий
1.	Структурное подразделение детский технопарк «Кванториум»	1
2.	Педагог дополнительного образования	1
Размещено	Сайт колледжа/ Дополнительное образование/Кванториум Портал ПФДО	

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка	
1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы	4
1.2 Направленность программы	4
1.3 Цель и задачи программы	5
1.4 Актуальность, новизна и значимость программы	6
1.5 Отличительные особенности программы	6
1.6 Категория обучающихся	7
1.7 Условия и сроки реализации программы	7
1.8 Примерный календарный учебный график	7
1.9 Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов	7
2. Учебно-тематический план	10
3. Содержание программы	11
4. Организационно-педагогические условия реализации программы	
4.1 Методическое обеспечение программы	13
4.2 Материально-техническое обеспечение программы	14
4.3 Кадровое обеспечение программы	14
4.4 Организация воспитательной работы и реализация мероприятий	14
5. Список литературы и иных источников	17
6. Приложения	18

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Промышленный дизайн» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 364820 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление правительства ЯО № 527-п 17.07.2018 (в редакции постановления Правительства области от 15.04.2022 г. № 285-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказа департамента образования ЯО от 07.08.2018 № 19-п «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устава государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Ярославского градостроительного колледжа;
- Положения о реализации дополнительных общеобразовательных программ в ГПОУ ЯО Ярославском градостроительном колледже;
- Рабочей программы воспитания детского технопарка «Кванториум» на 2024-2025 год.

1.2. Направленность программы

Программа «Промышленный дизайн» относится к программам технической направленности.

1.3. Цель и задачи программы

Цель – познакомить с деятельностью промышленного дизайнера на практике, дать представление о промышленном дизайне, дизайн-проектировании и дизайн-мышлении.

Задачи

Обучающие

- познакомить с понятиями: промышленный дизайн, дизайн-проектирование, дизайн мышление, командная работа;
- создать условия для понимания взаимосвязи этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- познакомить с доступными технологиями по макетированию и прототипированию;
- сформировать навыки фиксации своих идей графическим способом;
- сформировать базовые навыки по трехмерному моделированию;
- осуществить базовое знакомство с лазерными и аддитивными технологиями, принципами создания быстрого и чистового макета либо прототипа;
- сформировать навыки по материализации своих идей в физический макет или прототип.

Развивающие

- способствовать развитию навыка поиска графической и текстовой информации;
- создать условия для формирования объемно-пространственного мышления;
- создать условия для развития эмпатии;
- способствовать развитию навыка генерации идей;
- способствовать развитию критического и аналитического мышления;
- создать условия для презентации проделанной работы.

Воспитательные

- способствовать пониманию своих интересов и эмоций;
- формировать уважительное отношение к работе другого человека;
- способствовать пониманию важности преодоления трудностей;
- формировать готовность прийти на помощь другой команде;
- способствовать осознанному выбору дальнейшей траектории обучения в детском технопарке.

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы

Промышленный дизайн - это проектирование предметов и сервисов, решающих реальные задачи потребителей. Сегодня дизайнер работает не только над функцией и эстетикой объекта, он обладает компетенциями маркетолога, предпринимателя, работает с брендингом и визуальными коммуникациями. Дизайнер должен уметь предвидеть запрос потребителя, даже если он еще не сформирован. Важнейшим подходом к разработке предметов промышленного дизайна является дизайн-мышление, который помогает находить решения задач, ориентируясь на потребности людей.

Программа направлена на развитие у обучающихся компетенций в области дизайн-проектирования, в том числе soft, hard и self: работа в команде, навыки тайм-менеджмента, устной и письменной коммуникации, поиск тем для самообучения, поиска информации и ее структурирования, навыки объемно-пространственного и креативного мышления, анализ потребительского рынка и анализ нужд потребителей, основы скетчига, макетирования из различных материалов, работа с растровыми и векторными редакторами, прототипирование, аддитивные и лазерные технологии, презентации своей идеи.

Новизна программы заключается в том, что она объединяет в себе несколько направлений дизайна, это расширяет образовательный потенциал ребенка и поддерживает постоянный уровень заинтересованности и желания получать знания. Программа полностью соответствует личностно-ориентированной модели обучения и предоставляет широкие возможности для выявления, учёта и развития творческого потенциала каждого ребенка, вкуса, проявления его индивидуальности, инициативы, формирования духовного мира, этики общения, навыка работы в творческом объединении.

1.5 Отличительные особенности программы

К отличительным особенностям программы относятся: знакомство с деятельностью через практику, вытягивающая модель обучения, высокая степень вариативности работ, большое внимание генерации идей, ориентир на запрос и понимание пользователя создаваемого предмета. Осуществляется взаимодействие с квантумом Хайтек в рамках работы с лазерными технологиями, либо по запросу детей в рамках работы над кейсом. При дистанционном формате работы для организации учебного процесса применяются цифровые платформы, дающие возможность демонстрировать экран и общаться с обучающимися в формате видео и голосового сообщения, что позволяет получать обратную связь максимально быстро.

1.6 Категория обучающихся

Программа разработана для работы с обучающимися от 12 до 18 лет (5-11 классы).
К занятиям допускаются дети без специального отбора.

Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.7 Условия и сроки реализации программы

Наполняемость группы не менее 8 и не более 14 человек.

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Режим занятий:

- при очной форме обучения: 1 раз в неделю по 2 академических часа (по 35 минут)
с 10-минутным перерывом;

- при использовании дистанционных технологий продолжительность занятия 35 минут на Интернет-платформах.

Объем учебной нагрузки в год – 72 часа, в неделю – 2 часа. Продолжительность учебного года – 36 недель.

Занятия проводятся в кабинете Промдизайнквантума, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Форма занятий – индивидуальная, групповая, по подгруппам, в парах.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8 Примерный календарный учебный график

В Приложении 1 представлен календарный учебный график для заполнения педагогами дополнительного образования.

1.9. Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов

Предметные результаты

- имеет представление о промышленном дизайне, дизайн-проектировании и дизайн-мышлении, командной работе;
- понимает взаимосвязь этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- знает доступные технологии по макетированию и прототипированию;
- умеет фиксировать свои идеи графическим способом;
- знает лазерные и аддитивные технологии, принципы создания быстрого и чистового макета, либо прототипа;

- владеет базовыми навыками по трехмерному моделированию;
- владеет базовыми навыками по 2D графике (векторная и растровая);
- умеет материализовать свои идеи в физический макет или прототип.

Личностные результаты

- осознает смысл учения и понимает личную ответственность за будущий результат;
- понимает свои сильные и слабые стороны, а также то, чем ему хотелось бы заниматься;
- способен формулировать свои потребности в знаниях и навыках;
- понимает важность вклада каждого участника команды и ценит его.

Метапредметные результаты

Познавательные (системное и критическое мышление)

- способен осуществлять поиск, критический анализ информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие;
- осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов;
- рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки;
- выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами, при необходимости корректирует способы решения задач;
- представляет результаты работы, предлагает возможности их использования и/или совершенствования.

Коммуникативные (командная работа и лидерство)

- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовать свою роль в команде;
- анализирует возможные последствия личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, и строит продуктивное взаимодействие с учетом этого;
- осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды;
- соблюдает нормы и установленные правила командной работы, несет личную ответственность за результат.

Регулятивные (самоорганизация и саморазвитие)

- способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию выполнения своей задачи;

- использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
- оценивает свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные), целесообразно их использует.

Способы отслеживания образовательных результатов:

- промежуточная аттестация по окончанию модуля;
- промежуточные презентации работ внутри группы по итогу каждого кейса;
- участие в соревнованиях различного уровня.

3. Содержание программы

Тема 1. Знакомство

Теория

Промышленный дизайн. Этапы дизайн-проектирования. Обзор программы и форм контроля. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК и оборудовании. Противопожарная безопасность. Понятие ассоциативной карты и его применение.

Практика

Диалог о промышленном дизайне. Диспут с игровыми элементами «Этапы дизайн-проектирования». Техника безопасности. Составление ассоциативной карты про себя, свои интересы и стремления. Иллюстрирование ассоциативной карты.

Тема 2. Скетчинг

Теория

Скетчинг. Стили, значение и применение. Перспектива. Материалы для скетчинга.

Практика

Рассуждение на тему применения скетчинга в разных сферах деятельности. Практический мастер-класс по скетчингу. Ботанический, предметный, анималистический, архитектурный скетчинг. Индивидуальные быстрые зарисовки разной тематики. Просмотр. Рефлексия.

Тема 3. Моя буква

Теория

Шрифт, буква и принципы ее начертания, иероглиф, стилизация, текстура, объем, акцент, Векторная графика, растровая графика, лазерные технологии.

Практика

Беседа о видах шрифтов, составных частей букв, иероглифах и стилизации. Генерация идеи на тему иероглифов с опорой на любимое слово или слово-настроение. Практические задания на передачу текстур. Создание эскиза своей буквы. Перевод изображение в электронный вид. Знакомство с векторной графикой и интерфейсом программы. Подготовка макета к лазерной резке. Знакомство с растровой графикой. Презентация работы. Рефлексия.

Тема 4. «Зоопарк»

Теория

Понятие трехмерной графики. Отличие 2D от 3D изображения. Основы полигонального трехмерного моделирования. Интерфейс программы. Понятие полигональной сетки. Скетч. Референс. Рендер. Форматы презентаций своей работы.

Практика

Беседа о применении трехмерной графики, о плюсах и минусах. Знакомство с программным обеспечением, получение начальных навыков по трехмерному моделированию. Моделирование с помощью примитивов, режим редактирования полигонов, «булевы» операции. Эскизирование своего животного на основе 2-3 образов (подбираются референсы). Моделирование своего объекта. Дополнительная функция скульптинг. Визуализация трехмерной модели. Презентация работы в формате презентации и листовки. Рефлексия.

Тема 5. «Актуальный объект»

Теория

Поиск проблемы и её решения. Методы дизайн-мышления, карты пользовательского опыта (комикс или график), цель по SMART, планирование и сопровождение работы команды, soft и hard компетенции. Бриф, стейкхолдеры. Scrum-доска.

Практика

Коллективное обсуждение иллюстраций предметов как решение проблем людей. Заполнения карты пользовательского опыта в виде комикса или графики. Формулирование проблемы и цели по SMART. Составление «планшета идеи», командообразование и планирование командной работы. Распределение задач и ролей в Scrum-доске. Работа в профильном программном обеспечении. Скетчинг, быстрое макетирование, прототипирование. Подготовка презентации. Защита работы. Рефлексия.

4. Организационно - педагогические условия программы

4.1. Методическое обеспечение программы

Методы обучения и воспитания:

Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный, игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая, парная и индивидуальная.

Формы организации учебного занятия: беседа, творческая мастерская, защита проектов, игра, мастер-класс, наблюдение, эксперимент.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология индивидуального обучения, технология дифференцированного обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, кейс-технология.

Основным методом организации учебной деятельности по программе является метод кейсов. Кейс – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся, решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего. Кейс-метод позволяет подготовить детей к решению практических задач современного общества. Кейс использует погружение в проблему как способ осознания активного участия в ситуации: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку. Кейс-метод позволяет совершенствовать универсальные навыки (soft-компетенции), которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме промежуточной аттестации. Основная форма аттестации – презентация прототипа или макета.

Дидактические материалы (Приложение 3)

Кейс «Скетчинг»

- Примеры фронтальной и угловой перспективы

Кейс «Моя буква»

- Шаблон для заполнения «48 текстур»

Кейс «Зоопарк»

- Изображения примеров моделей

Кейс «Актуальный объект»

- Пример заполнения карты пользовательского опыта
- Памятка для формулирования цели по SMART

Для отслеживания результатов освоения программы обучающимися педагогом используется:

- метод наблюдения. Педагогическое наблюдение позволяет определить уровень включенности ребенка в творческий процесс, его взаимодействие со всеми участниками этого процесса;

- метод экспертизы результатов творческой деятельности, связанной с просмотром и оценкой работ обучающихся (форма с критериями для оценки работ по итогам кейса представлена в Приложении 3).

Контрольно-измерительные материалы; спектральный круг навыков для оценки развития компетенций обучающегося. (Приложение 4).

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование необходимое для реализации программы: 3D-принтеры для прототипирования, 3D-ручка, станок терморезущий, набор маркеров для скетча, МФУ А3, графические станции, интерактивная панель, графические планшеты.

Инструменты и материалы необходимые для реализации программы: картон и бумага разной плотности, цветные и чернографитные карандаши, ластик, клей ПВА, клей «Титан», клей-пистолет (термоклей), ножницы, скотч, краски (акварель и акрил), пластилин скульптурный, полимерная глина, пластик (филомент для печати), шариковые ручки, деревянные шпажки, пеноплекс.

Перечень программного обеспечения указан в Приложении 2.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагоги дополнительного образования.

4.4. Организация воспитательной работы и реализация мероприятий

Задачи воспитания определены с учетом интеллектуально-когнитивной, эмоционально-оценочной, деятельностно-практической составляющих развития личности:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);

- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

На занятиях применяются следующие методы воспитания:

- убеждения;
- стимулирования;
- мотивации;
- организации деятельности и общения;
- контроля и самоконтроля.

Профориентационные методы и формы:

- профессиональное просвещение;
- беседы;
- игры, викторины;
- просмотр видеосюжетов;
- экскурсии на предприятия.

Мероприятия, указанные в календарном плане по воспитательной работе, проводятся педагогом дополнительного образования в рамках учебных занятий по данной программе.

Педагоги-организаторы проводят мероприятия согласно годовому плану по воспитательной работе со всеми обучающимися детского технопарка «Кванториум».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№п/п	Наименование мероприятия	Срок проведения	Ответственный
Профессионально-ориентирующее воспитание			
1.	День инженера	октябрь	педагоги-организаторы
Социализация и духовно-нравственное воспитание			
2.	День рождения Кванториума – Нам 5 лет!	ноябрь	педагоги-организаторы
3.	Квиз, посвящённый дню космонавтики «Просто Космос»	апрель	педагоги-организаторы
4.	«КвантКонцерт»	май	педагоги-организаторы
Гражданско-патриотическое и правовое воспитание			

5.	Всероссийская акция, посвященная Дню Победы	май	педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования
Эколого-валеологическое воспитание			
6.	«Это Я» - составление иллюстрированной ассоциативной карты про себя / знакомство.	сентябрь	педагоги дополнительного образования
7.	«Скетчинг». Развитие критического и креативного мышления, концентрации внимания, формирование насмотренности. В финале - просмотр.	Сентябрь - май	педагоги дополнительного образования

5. Список литературы и источников

- Батаршев, А.В. Психология индивидуальных различий: От темперамента - к характеру и типологии личности[Текст] / А. В. Батаршев. - Москва: Владос, 2001. - 254.
- Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. – СПб.: Питер, 2019. – 384 с.: ил.
- Дизайн привычных вещей / Дон Норман; пер. с англ. Анастасии Семиной. – [2-е изд, обн. И доп.] — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.: ил.
- Дизайн-мышление в бизнесе: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Тим Браун; пер. с англ. Владимира Хозинского. – 4-е изд. – М.: Манн, Иванови Фербер, 2019. – 256 с.
- Расторгуева Анна. Скетчинг маркерами с Анной Расторгуевой. 6 жанров – 6 уроков / Анна Расторгуева. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 160 с
- Семенов, И.Н. Тенденции психологии развития мышления, рефлексии и познавательной активности[Текст] /И.Н. Семенов. - М.: МОДЭК, 2000.
- Шишова Т.Л. Не стучите молотком по пианино. Беседы с детским психиатром Козловской Г.В. – Рязань: Зёрна-Слово, 2016, - 368

**Календарный учебный график
на 2024-2025 уч.год**

Квантум
Программа
Объем по учебно-тематическому плану **ч**
Педагог

Группы
Дата начала занятий
Модуль

Вид учебной деятельности / период	1 полугодие				2 полугодие					
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь
	Тема (количество часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)
Аудиторные занятия										
Очные занятия с применением дистанционных технологий										
Заочные занятия с применением дистанционных технологий										
Самостоятельная работа обучающегося										
Контроль входной/промежуточный/итоговый										
Промежуточная аттестация										

Подпись

Перечень программного обеспечения:

Blender

CorelDRAW / Adobe Illustrator

Photoshop

slic3r

Polygon X

Microsoft Word

Microsoft *PowerPoint*

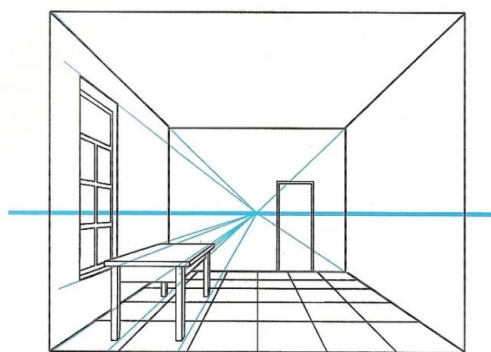
Приложение 3

Кейс «Скетчинг»

Задание: самостоятельно зарисовать предмет на свободную тему на практике, закрепив и продемонстрировав полученные знания.

Дидактические материалы

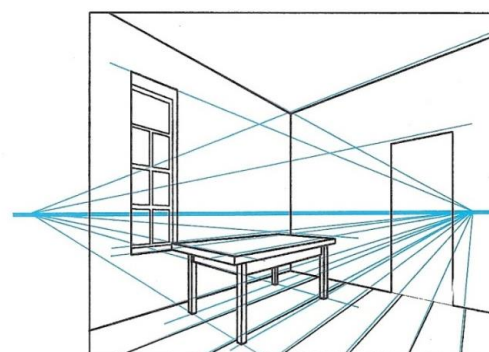
Примеры фронтальной и угловой перспективы



127

127. Фронтальная перспектива комнаты

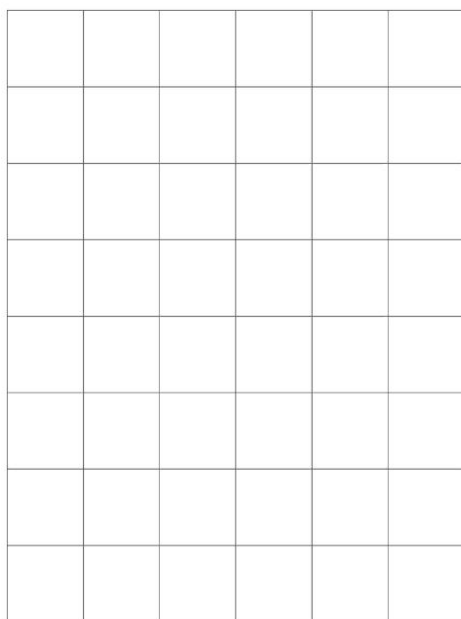
128. Угловая перспектива комнаты



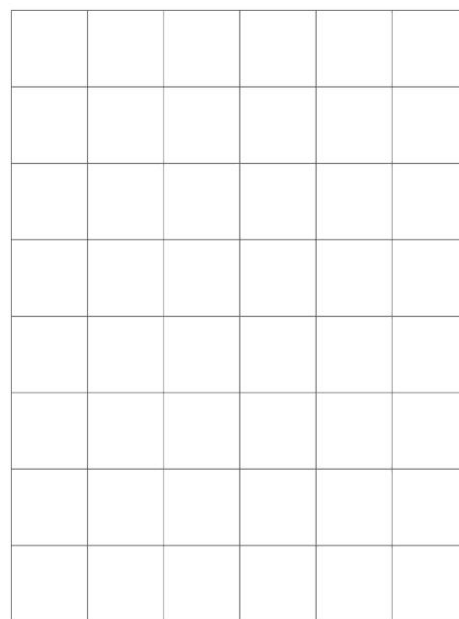
128

Предметы, находящиеся внутри помещения, подчиняются общим законам перспективы. Линия горизонта в комнате, как и на улице, проходит на уровне глаз.

Шаблон для заполнения «48 текстур»

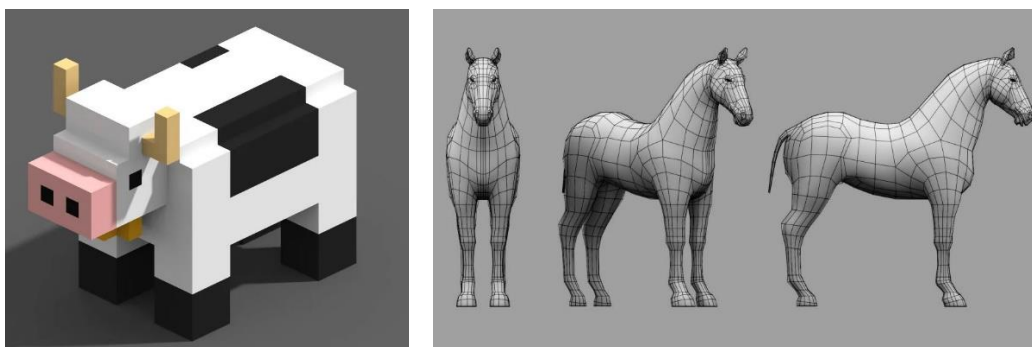


48 текстур



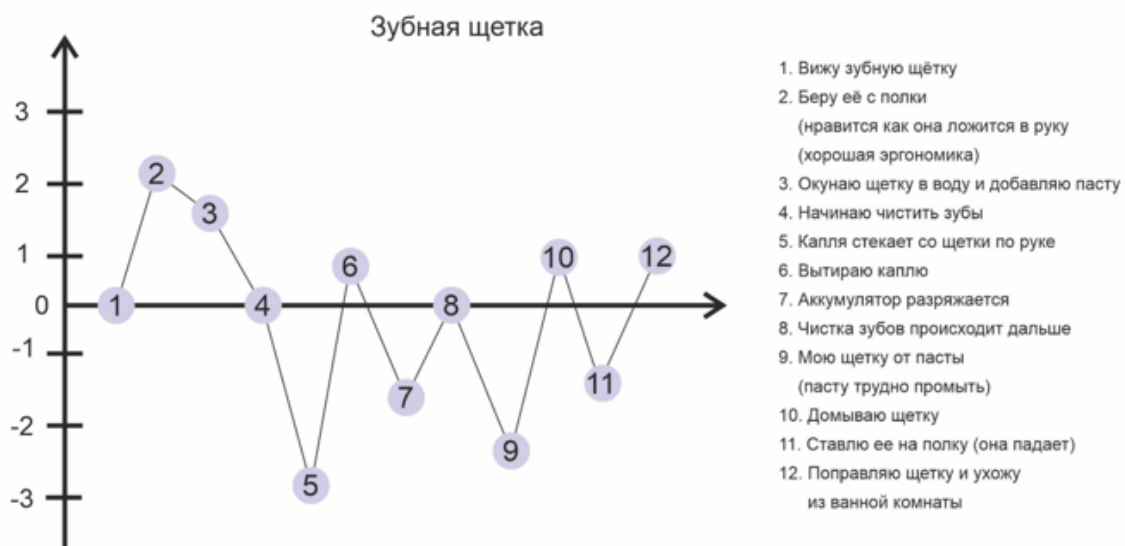
48 текстур

Изображения примеров моделей



Пример заполнения карты пользовательского опыта

КАРТА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА



Памятка для формулирования цели по SMART

Контрольно-измерительные материалы Спектральный круг навыков

	<p>Имя</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<p>Группа</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>					
	<p>Действия</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; height: 20px;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p><small>1) Задание. 2) Задача. 3) Самоорганизация. 4) Организация команды. 5) Неопределенность</small></p>						<p>Уч. год</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
	<div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>						

	<p>Имя</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<p>Группа</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>					
	<p>Действия</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; height: 20px;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p><small>1) Задание. 2) Задача. 3) Самоорганизация. 4) Организация команды. 5) Неопределенность</small></p>						<p>Уч. год</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
	<div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>						

	<p>Имя</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<p>Группа</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>					
	<p>Действия</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; height: 20px;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p><small>1) Задание. 2) Задача. 3) Самоорганизация. 4) Организация команды. 5) Неопределенность</small></p>						<p>Уч. год</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
	<div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>						

	<p>Имя</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<p>Группа</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>					
	<p>Действия</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; height: 20px;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> </table> <p><small>1) Задание. 2) Задача. 3) Самоорганизация. 4) Организация команды. 5) Неопределенность</small></p>						<p>Уч. год</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
	<div style="border: 1px solid black; height: 50px; width: 100%;"></div>						