



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.  
Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИЭиАС  
В.Р. Храмын

03.02.2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ***

Направление подготовки (специальность)  
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль/специализация) программы  
Цифровые технологии в образовании

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт энергетики и автоматизированных систем
Кафедра	Бизнес-информатики и информационных технологий
Курс	1
Семестр	2

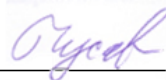
Магнитогорск  
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных технологий

22.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой



Г.Н. Чусавитина

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИЭиАС

03.02.2026 г. протокол № 5

Председатель



В.Р. Храмшин

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры кафедры БИиИТ, канд. пед. наук



Т.Б.

Новикова

Рецензент:

учитель информатики МОУ СОШ № 28 им. А.В. Белозерцева, канд. пед. наук



Доколин А.С.

## Лист актуализации рабочей программы

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Г.Н. Чусавитина

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Бизнес-информатики и информационных

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Г.Н. Чусавитина

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины является овладение практическими знаниями, умениями и навыками в области векторной графики.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Компьютерная графика и анимация входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Учебная практика, научно-исследовательская работа

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Учебная практика, ознакомительная практика

Производственная практика, научно-исследовательская работа

Производственная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика

Иммерсивные технологии в образовании

Создание цифрового образовательного пространства и реализация образовательного процесса в цифровой среде

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Компьютерная графика и анимация» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен участвовать в создании, внедрении и использовании цифровых технологий в педагогической деятельности
ПК-1.1	Проектирует и реализует основные и дополнительные образовательные программы с использованием цифровых технологий
ПК-1.2	Выбирает методики и педагогические технологии использования цифровых образовательных ресурсов для решения педагогических (профессиональных) задач
ПК-1.3	Принимает участие в разработке учебных материалов с применением современных цифровых технологий, обеспечивает безопасную работу в цифровой образовательной среде

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 48,9 академических часов;
- аудиторная – 48 академических часов;
- внеаудиторная – 0,9 академических часов;
- самостоятельная работа – 59,1 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Знакомство с графическим редакторами								
1.1 Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Теоретические основы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов	2	1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
1.2 Назначение и возможности программы Corel Draw. Интерфейс программы Corel Draw. Бесплатные онлайн редакторы графические		1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
1.3 Ввод, вывод, создание и обработка изображений с помощью компьютера.		1	2		2	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
Итого по разделу		3	6		6			
2. Основные инструменты графического редактора Figma								
2.1 Интерфейс и возможности программы Figma: интерфейс, Frame и Group, основные инструменты: Share tool, gawing tools, эффекты, экспорт, сплэш-экран с логотипом, карточки товаров, иконки, дизайн-систему: работу со стилями, текстом, цветом,	2	1	6			Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3

тенями; создание кликабельных прототипов адаптируя на различных устройствах; компоненты в Figma; особенности совместной работы над проектом; прототип с адаптивными кнопками, живым дизайном								ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
Итого по разделу	1	6						
3. Графический редактор Corel Draw								
3.1 Интерфейс и инструменты CorelDraw: Области применения редактора, векторная графика, растровая графика, интерфейс программы, инструменты CorelDraw, работа с паттернами, оздание форм и фигур, изображения из примитивов	2	2	2			Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
3.2 Работа с формой и кривыми: линия, инструмент Shape, кривые, использование контуров, цветовые модели, прозрачность в CorelDraw, заливка в CorelDraw, типы прозрачности		2	2		4	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
3.3 Шрифты и текст: типы шрифтов, инструмент "Текст", комбинирование шрифтов, простой текст, фигурный текст, эффект "Оболочка", отмена преобразований, перевод символов в кривые		2	2		4	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
3.4 Работа с растровыми изображениями: редактирование изображения, изменения размеров и расширения, разрешения, коррекция искажений перспективы, специальные эффекты, фильтр "Цветовая кривая", сглаживание, варианты отрисовки		2	2		6	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
3.5 Верстка: виды композиции, инструмен ты верстки, типы верстки иллюстраций, табличный метод, блочный метод, выбор вида верстки, правила верстки элементов, использование шаблонов		2	2		4	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
Итого по разделу	10	10		18				
4. Базовые основы Blender								

4.1 Введение в Blender: первичная настройка блендера, навигация во вьюпорте, горячие клавиши, выделение объектов, кастомизация интерфейса, работа с примитивами, работа с пивотом, режимы редактирования, выделение компонентов, полезные материалы	2	1	2		15,1	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
4.2 Работа с геометрией в Blender: режимы редактирования, кольца, связанное выделение, Mirror, LoopCut, Bevel, Шейдинг (Flat/Smooth), Center pivot, Пропорциональное редактирование, Transform Orientation, Knife, Loop Tools, Отсечение и перемещение вдоль граней		1	8		20	Изучение литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ	Отчет по лабораторной работе	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
Итого по разделу		2	10		35,1			
Итого за семестр		16	32		59,1		зао	
Итого по дисциплине		16	32		59,1		зачет с оценкой	

## **5 Образовательные технологии**

Лабораторные работы выполняются в двух уровнях сложности: сначала для ознакомления с технологией в форме кейсов, затем - в форме проектов.

При обучении используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, под которыми понимается организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией. На лабораторных работах и во время самостоятельной работы обучающиеся работают с ресурсами и сервисами образовательного портала <https://newlms.magtu.ru>

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **а) Основная литература:**

а) Основная литература:

1. Истратова, Е. Е. Компьютерная графика : учебное пособие / Е. Е. Истратова. — Новосибирск : НГТУ, 2025. — 64 с. — ISBN 978-5-7782-5362-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/514545>

б) Дополнительная литература:

1. Дружинин, А. И. Компьютерная графика : учебное пособие / А. И. Дружинин, В. В. Вихман, Г. В. Трошина. — Новосибирск : НГТУ, 2022. — 76 с. — ISBN 978-5-7782-4706-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/306155>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Компьютерная графика : методические указания / составители А. Б. Байрамов, Н. В. Плясунов. — Санкт-Петербург : СПбГУ ГА им. А.А. Новикова, 2023. — 174 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/342980>

в) Методические указания:

Смирнова, А. В. Графический дизайн. Часть 2. Работа в Corel Draw : учебное пособие [для вузов] / А. В. Смирнова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2020. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-1990-7. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/2956/> - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

## г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

### Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно

### Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="https://host.megaprolib.net/MP0109/Web">https://host.megaprolib.net/MP0109/Web</a>

### 9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Материально-техническое оснащение включает:

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), мультимедийное оборудование (проектор, компьютер, экран) для презентации учебного материала по дисциплине;

Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Internet и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Аудитории для самостоятельной работы (компьютерные классы; читальные залы библиотеки) - Специализированная (учебная) мебель (столы, стулья, доска аудиторная), персональные компьютеры объединенные в локальные сети с выходом в Internet и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета, оснащенные современными программно-методическими комплексами

Помещение для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - Мебель (столы, стулья, стеллажи для хранения учебно-наглядных пособий и учебно-методической документации), персональные компьютеры.

**Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа обучающихся, которая осуществляется в виде повторения лекционного материала, закрепления материала, изученного на практических работах и изучения дополнительного материала, указанного ниже в перечне тем для самостоятельной работы.

**Перечень тем для дополнительного изучения:**

1. Интерфейс и инструменты CorelDraw.
2. Работа с формой и кривыми
3. Шрифты и текст.
4. Работа с растровыми изображениями.
5. Создание тени и текстурного фона в графическом редакторе Corel Draw
6. Рисование эскиза в графическом редакторе Corel Draw
7. Создание геометрических примитивов в графическом редакторе Corel Draw
8. Создание и оформление объектов в графическом редакторе Corel Draw
9. Обзор и анализ программного обеспечения для редактирования векторных изображений.
10. Обзор и анализ программного обеспечения для редактирования растровых изображений.

**Приложение 2. Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерная графика и анимация»**

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПК-1: Способен участвовать в создании, внедрении и использовании цифровых технологий в педагогической деятельности		
ПК-1.1	Проектирует и реализует основные и дополнительные образовательные программы с использованием цифровых технологий	<p><b>Теоретические вопросы</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы цветового зрения. Цветовые модели.</li> <li>2. Растровая и векторная графика</li> <li>3. Устройства вывода и их характеристики.</li> <li>4. Устройства ввода и их характеристики</li> <li>5. Хранение графической информации. Форматы графических файлов.</li> <li>6. Графические примитивы. Базовые алгоритмы растровой графики.</li> <li>7. Алгоритмы вывода фигур</li> <li>8. Компьютерная геометрия. Проблемы отображения трехмерного пространства на плоскость.</li> <li>9. Виды проективных преобразований.</li> <li>10. Элементарные трехмерные преобразования.</li> <li>11. Модели описания поверхностей.</li> <li>12 Назначение и возможности программы Corel Draw, Figma, Blender. Интерфейс программ Corel Draw, Figma, Blender.</li> <li>13.Техника безопасности при работе кв компьютерном классе. Теоретические основы компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов</li> <li>14. Ввод, вывод, создание и обработка изображений с помощью компьютера.</li> <li>15. Интерфейс и возможности программы Figma: интерфейс, Frame и Group, основные инструменты: Shape tool, rawing tools, эффекты, экспорт, сплэш-экран с логотипом, карточки товаров, иконки, дизайн-систему: работу со стилями, текстом, цветом, тенями; создание кликабельных прототипов адаптируя на различных устройствах; компоненты в Figma; особенности совместной работы над проектом; прототип с адаптивными кнопками, живым дизайном</li> <li>16. Интерфейс и инструменты CorelDraw: Области применения редактора, векторная графика, растровая графика, интерфейс программы, инструменты CorelDraw, работа с паттернами, создание форм и фигур, изображения из примитивов</li> <li>17. Работа с формой и кривыми: линия, инструмент Shape, кривые, использование контуров, цветовые модели, прозрачность в CorelDraw, заливка в CorelDraw, типы прозрачности</li> <li>18. Шрифты и текст: типы шрифтов, инструмент “Текст”, комбинирование шрифтов, простой текст, фигурный текст, эффект “Оболочка”, отмена преобразований, перевод символов в кривые</li> <li>19. Работа с растровыми изображениями: редактирование изображения, изменения размеров и расширения, разрешения, коррекция искажений перспективы, специальные эффекты, фильтр “Цветовая кривая”, сглаживание, варианты отрисовки</li> <li>20. Верстка: виды композиции, инструмен ты верстки, типы верстки иллюстраций, табличный метод, блочный метод, выбор вида верстки, правила верстки элементов, использование шаблонов</li> </ol> <p><b>Практические задания</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка инфографики и иллюстраций для конкретного урока.</li> <li>- Создание анимированных учебных роликов на заданную тему.</li> <li>- Построение интерактивных уроков.</li> </ul> <p><b>Комплексное задание</b></p> <p>Спроектировать основные и дополнительные образовательные программы с использованием средств компьютерной графики.</p>

ПК-1.2	Выбирает методики и педагогические технологии использования цифровых образовательных ресурсов для решения педагогических (профессиональных) задач	<p><b>Теоретические вопросы (к экзамену, зачету):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие типы цифровых образовательных ресурсов применяются в современном образовательном пространстве?</li> <li>2. Какова методика выбора подходящей технологии цифровой графики и анимации для повышения эффективности обучения?</li> <li>3. Перечислите ключевые факторы, определяющие успешность применения цифровых образовательных ресурсов в учебном процессе.</li> <li>4. Охарактеризуйте этапы проектирования мультимедийного учебного продукта.</li> <li>5. Объясните значение термина «интерактивность» в контексте использования цифровых ресурсов.</li> <li>6. Назовите основные преимущества и ограничения применения компьютерной графики и анимации в образовании.</li> <li>7. Приведите пример использования цифровых технологий для преодоления затруднений в изучении отдельных предметов.</li> <li>8. Какой вклад вносят цифровые образовательные ресурсы в повышение мотивации учащихся?</li> <li>9. Определите понятие «методика применения цифровых ресурсов».</li> <li>10. Каковы возможные риски неправильного выбора методики использования цифровых ресурсов в образовательном процессе?</li> <li>11. Почему важно учитывать доступность аппаратного оборудования при выборе методики применения цифровых образовательных ресурсов?</li> <li>12. Какие категории пользователей целесообразно выделять при проектировании мультимедийных учебных материалов?</li> <li>13. В чём специфика применения цифровых образовательных ресурсов в дистанционном обучении?</li> <li>14. Дайте определение понятия «цифровой образовательный контент».</li> </ol> <p><b>Практическое задание</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анализ ситуации: выберите учебную задачу и создайте сценарий использования цифровых образовательных ресурсов для её решения.</li> <li>2. Подбор методик: Исходя из поставленной задачи, подберите две-три педагогические технологии и методики работы с цифровыми ресурсами, аргументируя свой выбор.</li> </ol> <p><b>Комплексное задание</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Постановка педагогической задачи. Определите реальную учебную проблему, которую планируется решить с помощью цифровых образовательных ресурсов (например, повысить интерес к изучению математики у старшеклассников).</li> <li>2. Выбор методики и технологии. Обоснуйте выбор оптимальной методики и технологий (например, использование интерактивных симуляторов, анимаций или мобильного приложения).</li> </ol>
ПК-1.3	Принимает участие в разработке учебных материалов с применением современных цифровых технологий, обеспечивает безопасную работу в цифровой образовательной среде	<p><b>Теоретические вопросы (к экзамену, зачету):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислите основные цифровые инструменты, используемые для разработки учебных материалов в настоящее время.</li> <li>2. Какие преимущества даёт использование цифровых технологий в образовательном процессе?</li> <li>3. Как организовать совместную работу преподавателей и студентов при разработке учебных материалов?</li> <li>4. Как обеспечить конфиденциальность и безопасность персональных данных при размещении учебных материалов в сети?</li> <li>5. Какие меры необходимы для предотвращения киберугроз в цифровой образовательной среде?</li> <li>6. Опишите основные угрозы информационной безопасности в цифровой образовательной среде?</li> <li>7. Какие международные стандарты информационной безопасности существуют и как они влияют на образовательный процесс?</li> <li>8. Каково назначение антивирусных программ и файрволлов в обеспечении информационной безопасности образовательного учреждения?</li> <li>9. Что такое политика информационной безопасности и зачем она необходима в образовательной организации?</li> <li>10. Какие юридические аспекты нужно учитывать при размещении учебных материалов в Интернете?</li> <li>11. Какие правовые основания регулируют обработку персональных данных учащихся и сотрудников в цифровой образовательной среде?</li> </ol>

		<p>12. Как правильно оформить лицензию на использование цифрового контента (фотографии, видео, музыкальные файлы)?</p> <p>13. Что означает термин «копирайт» и как защитить интеллектуальную собственность при публикации учебных материалов?</p> <p>14. Какие санкции предусмотрены российским законодательством за нарушение прав интеллектуальной собственности?</p> <p>15. Как контролировать соблюдение норм информационной безопасности пользователями цифровой образовательной среды?</p> <p>16. Какие навыки необходимы современному педагогу для качественной разработки учебных материалов с использованием цифровых технологий?</p> <p>17. Перечислите пять признаков качественного цифрового учебного материала.</p> <p>18. Какие опасности возникают при недостаточной защите цифровых учебных материалов?</p> <p>19. Как соблюдать баланс между открытостью и защитой данных при разработке и использовании цифровых образовательных ресурсов?</p> <p><b>Практическое задание</b></p> <p>1. Разработка учебного продукта: создайте мультимедийный продукт (презентация, видеоурок, интерактивный плакат и т.п.) для решения конкретной педагогической задачи.</p> <p>2. Оценка эффективности: протестируйте разработанный продукт на условной группе учащихся, проведите наблюдение и составьте заключение о его эффективности.</p> <p>3. Рефлексия: подготовьте отчет, в котором укажите достоинства и недостатки предложенных методик и технологий, сделав выводы о путях дальнейшего совершенствования.</p> <p>4. Экспертиза методик: изучите опыт использования цифровых ресурсов в образовательном учреждении и подготовьте сравнительную характеристику различных методик и технологий.</p> <p>5. Выступление-презентация: подготовьте презентацию о своём опыте использования цифровых образовательных ресурсов, приведите аргументы в пользу их значимости и эффективности.</p> <p>6. Методические инструкции: составьте инструкцию для педагогов, начинающим работать с цифровыми образовательными ресурсами, с примерами и рекомендациями.</p> <p><b>Комплексное задание</b></p> <p>Разработка учебного материала с применением современных цифровых технологий, обеспечение безопасной работы в цифровой образовательной среде (тему студент выбирает и предлагает сам).</p>
--	--	---

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета с оценкой – 3 семестр.

**Показатели и критерии оценивания зачета с оценкой:**

– на оценку **«отлично»** – обучающийся показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е. принимает активное участие в обсуждении, владеет терминологическим аппаратом, демонстрирует глубокое теоретическое знание вопроса в области использования традиционных и инновационных методов обучения, реализации дистанционного обучения, грамотно определяет логико-структурные связи; осуществляет выбор эффективной модели и технологии реализации дистанционного обучения для конкретного учебного заведения на основе проведения необходимых расчетов и учета всех представленных в условии показателей, грамотно обосновывает свое решение и формулирует необходимые выводы.

– на оценку **«хорошо»** – обучающийся показывает средний уровень сформированности компетенций, т.е. умеет аргументировано обсуждать способы эффективной реализации выбранной модели дистанционного обучения; владеет основными методами исследования в области современных информационно-коммуникационных технологий, практическими умениями и навыками их использования в преподавании отдельных дисциплин; обсуждает способы эффективного проектирования и разработки электронных курсов; умеет составлять развивающие учебные ситуации, благоприятные для развития личности и способностей обучающегося; владеет способностью выбора инновационных технологий при руководстве проектно-исследовательской деятельностью учащихся.

– на оценку **«удовлетворительно»** – обучающийся показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е. владеет терминологическим аппаратом, демонстрирует теоретическое знание вопроса в области использования традиционных и инновационных методов обучения, реализации дистанционного обучения, однако допускает неточности в определении логико-структурных связей; осуществляет выбор эффективной модели реализации дистанционного обучения на основе частичного или полного перечня критериев оценки систем электронного обучения.

– на оценку **«неудовлетворительно»** – результат обучения не достигнут, обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.