

При реализации программы, используются следующие печатные издания:

1. Дорофеева Т.В., Проектирование информационно-образовательной среды образовательной организации в соответствии с требованиями ФГОС. Методическое пособие. [Текст] / Сост.: Дорофеева Т.В. – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2018. – 84 с.
2. Лазыкина Т.В., Использование информационных технологий в системе образования Санкт-Петербурга [Текст] / Сост. Лазыкина Т.В. – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2016. – 103 с
3. Матросова Н.Д., Дистанционное образование в Санкт-Петербурге [Текст] / Сост. Матросова Н.Д., – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2016. – 103 с.
4. Милютин М.А., Использование информационных технологий при реализации проектной деятельности в учебном процессе. Методическое пособие. [Текст] / Сост. Милютин М.А., – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2018. – 21 с
5. Туманов И.А., Методические рекомендации по обеспечению информационной безопасности обучающихся при работе в сети Интернет. [Текст] / Сост.: Туманов И.А., Дорофеева Т.В.- СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2018. – 39 с.
6. Шапиро К. В., Звягин М. Г., Карюкина С. В., Казакова В. Н., Барина Т. П. Учебные материалы портала дистанционного обучения Санкт-Петербурга как основа внедрения дистанционных образовательных технологий в образовательный процесс/ Под ред. Шапиро К. В. – СПб: ГБУ ДПО «СПбЦОКОиИТ», 2018. – 76 с.

К программе имеется электронный учебно-методический комплекс (УМК), который включает в себя:

- презентации по темам:

«Цифровая гигиена и меры обеспечения безопасности, обучающихся от угроз сети Интернет»

«Возможности сбора и обработки больших данных»

«Параллельные и распределённые системы с использованием технологии блокчейн»

«Мобильные приложения для носимых устройств и Интернета вещей»

«Использование среды Unity для создания мобильных приложений»

«Использование среды Unity для создания AR/VR приложений»

- практические работы по темам:

«Возможности сбора и обработки больших данных»

«Параллельные и распределённые системы с использованием технологии блокчейн»

«Использование среды Unity для создания мобильных приложений»

«Использование среды Unity для создания AR/VR приложений»

В ходе обучения слушатели получают доступ к данным электронным ресурсам.