

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 01.08.2024 г. № Р67-24-1-000056
за отчетный период с 06.06.2024 по 20.12.2024


Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	АНО "Вымпел-Эверест"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1196733013674
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Тактика победы
Номер договора о предоставлении гранта	Р67-24-1-000056

Раздел 1. Сведения о выполнении ключевых контрольных точек, запланированных на отчетный период

№ ККТ	Наименование ключевой контрольной точки	Контрольная дата	Фактическая дата	Сведения о выполнении (контрольная точка реализована в полном объеме либо нет)	Комментарий и(или) причины несоответствия запланированным параметрам (в случае наличия)
1.1.	Наличие всего необходимого оборудования и материалов для проведения тренировок и соревнований по фиджитал спорту. Обновление старого оборудования для улучшения эффективности мероприятий.	06.07.2024	15.08.2024	исполнена	Средства, выделенные на реализацию проекта, поступили на счет организации позднее запланированного срока. Данный фактор повлиял на оперативность начала работ по проекту, что привело к необходимости корректировки календарного плана.
1.2.	Готовое для проведения мероприятий помещение, готовое к использованию оборудование для эффективной	06.07.2024	17.08.2024	исполнена	Средства, выделенные на реализацию проекта, поступили на счет организации позднее

	тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет)				запланированного срока. Данный фактор повлиял на оперативность начала работ по проекту, что привело к необходимости корректировки календарного плана.
1.3.	Набор участников среди возрастной категории подростков (14-17 лет) и определение уровня подготовки. Освоение базовых навыков игры в лазертаг и компьютер, адаптация к тренировочному процессу.	14.07.2024	17.08.2024	исполнена	Средства, выделенные на реализацию проекта, поступили на счет организации позднее запланированного срока. Данный фактор повлиял на оперативность начала работ по проекту, что привело к необходимости корректировки календарного плана.
1.4.	Постепенное улучшение навыков игроков в виртуальных и реальных условиях, повышение командного взаимодействия.	02.10.2024	12.11.2024	исполнена	Работа с участниками программы по освоению навыков в области "Спорта будущего"
1.5.	Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории, выявление потенциальных лидеров и формирование команд. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет).	06.10.2024	08.12.2024	исполнена	Проведение мероприятий соревновательного характера.
1.6.	Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях.	13.10.2024	08.12.2024	исполнена	Проведение анализа результатов участия участников проекта в мероприятиях "Тактики Победы"
1.7.	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.	13.10.2024	15.12.2024	исполнена	Сбор данных, фото-видео материалов с мероприятий проекта.
1.8.	Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании.	14.11.2024	15.12.2024	исполнена	Сочетание в тренировочной практике компьютерных технологий и реального спорта (лазертаг)
1.9.	Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Создание условий для здоровой конкуренции и стимулирования стремления к самосовершенствованию.	17.11.2024	15.12.2024	исполнена	Проведение награждения отличившихся за время реализации проекта участников.
1.10.	Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Основываясь на полученных отзывах, организаторы смогут внести необходимые корректировки в будущие мероприятия, чтобы улучшить их качество и удовлетворить потребности участников. Собранный обратная связь также	24.11.2024	20.12.2024	исполнена	Анализ проведенных мероприятий и их результатов.


	поможет оценить успешность всего проекта в целом. Это позволит определить, достигли ли организаторы поставленных целей и задач.				
1.11.	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.	24.11.2024	20.12.2024	исполнена	Публикации информационных материалов в социальных сетях.
1.12.	Оценка качества выполнения работ по проекту, включая соблюдение сроков, бюджета и требований к качеству. Анализ эффективности использования ресурсов (финансовых, временных, человеческих) в рамках проекта. Выявление возможных проблем и недостатков в реализации проекта, а также разработка рекомендаций по их устранению. Оценка социальной значимости проекта и оценка решения проблемы целевой группы. Разработка плана действий для дальнейшего развития проекта или его адаптации под новые условия.	20.12.2024	20.12.2024	исполнена	Проведение разбора событий проекта и планирование дальнейшей самостоятельной его реализации.
Дополнительный комментарий					

Раздел 2. Обзор (описание) проведенных за отчетный период мероприятий (запланированные сроки (по приведенному в заявке календарному плану), фактические сроки выполнения, полученные результаты с указанием применимых количественных и (или) качественных показателей) 

№	2.1.1. Мероприятие	2.1.3. Запланированные сроки проведения	2.1.4. Фактические сроки проведения	2.1.5. Итог мероприятия (качественный результат)
1	Приобретение необходимого оборудования и материалов через поставщиков для организации тренировок и соревнований по фиджитал спорту среди подростков (14-17 лет).	с 06.06.2024 по 06.07.2024	с 17.07.2024 по 15.08.2024	Наличие всего необходимого оборудования и материалов для проведения тренировок и соревнований по фиджитал спорту. Обновление старого оборудования для улучшения эффективности мероприятий.
	2.1.2. Привязанные ККТ:	Наличие всего необходимого оборудования и материалов для проведения тренировок и соревнований по фиджитал спорту. Обновление старого оборудования для улучшения эффективности мероприятий. Готовое для проведения мероприятий помещение, готовое к использованию оборудование для эффективной тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет) Набор участников среди возрастной категории подростков (14-17 лет) и определение уровня подготовки. Освоение базовых навыков игры в лазертаг и компьютер, адаптация к тренировочному процессу.		
	2.1.6. Количественный результат			
	Наименование показателя			Значение

Число проведенных мероприятий, соревнований и мастер-классов

1

2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 

Приобретение необходимого оборудования и материалов через поставщиков для организации тренировок и соревнований по фиджитал спорту среди подростков (14-17 лет).



Приобретение необходимого оборудования и материалов через поставщиков для организации тренировок и соревнований по фиджитал спорту среди подростков (14-17 лет).



Приобретение необходимого оборудования и материалов через поставщиков для организации тренировок и соревнований по фиджитал спорту среди подростков (14-17 лет).

2.1.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) (🔗)



2.1.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте (🔗)


2.1.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
---	----------	----------	------	------

2.1.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

№	2.2.1. Мероприятие	2.2.3. Запланированные сроки проведения	2.2.4. Фактические сроки проведения	2.2.5. Итог мероприятия (качественный результат)
2	Монтаж и настройка оборудования, приведение помещения в пригодное для проведения мероприятий состояние для тренеров и целевой группы мероприятий.	с 06.06.2024 по 06.07.2024	с 17.07.2024 по 15.08.2024	Готовое для проведения мероприятий помещение, готовое к использованию оборудование для эффективной тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет)
	2.2.2. Привязанные ККТ:	Наличие всего необходимого оборудования и материалов для проведения тренировок и соревнований по фиджитал спорту.		

	<p>Обновление старого оборудования для улучшения эффективности мероприятий. Готовое для проведения мероприятий помещение, готовое к использованию оборудование для эффективной тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет) Набор участников среди возрастной категории подростков (14-17 лет) и определение уровня подготовки. Освоение базовых навыков игры в лазертаг и компьютер, адаптация к тренировочному процессу.</p>
<p>2.2.6. Количественный результат</p>	
<p>Наименование показателя</p>	<p>Значение</p>
<p>Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов</p>	<p>1</p>
<p>2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷</p>	
 <p>Готовое к использованию оборудование для эффективной тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет)</p>	 <p>Готовое к использованию оборудование для эффективной тренировки по киберспорту и лазертагу для подростков (14-17 лет)</p>

<p>тренировки на компьютерах представляют собой систематические занятия, направленные на развитие игровых навыков и стратегического мышления в виртуальной среде. Тренировки по лазертагу (лазерный бой) также проводятся еженедельно и направлены на развитие физической подготовки, тактического мышления и командной работы.</p>	по 02.10.2024	по 03.11.2024	реальных условиях, повышение командного взаимодействия.
<p>2.4.2. Привязанные ККТ:</p>	<p>Постепенное улучшение навыков игроков в виртуальных и реальных условиях, повышение командного взаимодействия. Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории, выявление потенциальных лидеров и формирование команд. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Основываясь на полученных отзывах, организаторы смогут внести необходимые корректировки в будущие мероприятия, чтобы улучшить их качество и удовлетворить потребности участников. Собранная обратная связь также поможет оценить успешность всего проекта в целом. Это позволит определить, достигли ли организаторы поставленных целей и задач. Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников. Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Создание условий для здоровой конкуренции и стимулирования стремления к самосовершенствованию. Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании. Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников. Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях.</p>		
2.4.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество подростков, вовлечённых в занятия по фиджитал-спорту			60
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов			9
Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте			7
2.4.7. Фотографии проведенного мероприятия 			



Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"




Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"




Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"



Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"

2.4.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 

<p>Турслет "Осенние костры" на котором проводились занятия по фиджитал спорту. Приглашение на занятия по фиджитал спорту. Открытие класса по фиджитал спорту.</p> <p>https://vk.com/wall-138163360_13303 https://vk.com/wall-138163360_13311 https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13366%2Fall https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13399%2Fall https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13443%2Fall https://vk.com/clip-138163360_456239381 https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13488%2Fall</p>				
<p>2.4.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте </p>				
<p>2.4.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию</p>				
№	Название	Описание	Файл	Дата
<p>2.4.11. Дополнительный комментарий к мероприятию</p>				
№	2.5.1. Мероприятие	2.5.3. Запланированные сроки проведения	2.5.4. Фактические сроки проведения	2.5.5. Итог мероприятия (качественный результат)
5	<p>Интенсивный курс обучения киберспорту и лазертагу среди подростков (14-17 лет), направленный на развитие навыков и стратегического мышления в этих двух областях. В рамках мероприятия участники получают возможность тренироваться под руководством опытных тренеров, которые помогут им улучшить свои индивидуальные навыки и командную работу.</p>	<p>с 14.10.2024 по 14.11.2024</p>	<p>с 03.11.2024 по 07.12.2024</p>	<p>Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании.</p>
	<p>2.5.2. Привязанные ККТ:</p>	<p>Набор участников среди возрастной категории подростков (14-17 лет) и определение уровня подготовки. Освоение базовых навыков игры в лазертаг и компьютер, адаптация к тренировочному процессу. Постепенное улучшение навыков игроков в виртуальных и реальных условиях, повышение командного взаимодействия. Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории, выявление потенциальных лидеров и формирование команд. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.</p>		

Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании.

2.5.6. Количественный результат

Наименование показателя

Значение

Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов

10

Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте

6

Количество подростков, вовлечённых в занятия по фиджитал-спорту

60

2.5.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷



Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"



Фотографии с занятий по лазертагу



Фотографии с занятий по лазертагу



Фотографии с занятий по киберспорту "БПЛА"

2.5.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) (с)

Открытие курсов по фиджитал спорту, подробный рассказ для чего это курс.

<https://vk.com/@-138163360-kurs-po-kibersportu-i-bpla>

https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13503%2Fall

<https://smolgazeta.ru/daylynews/125178-taktika-pobedy-proekt-po-populyarizacii.html>

https://t.me/Podslushano_v_Kardymovo/2416

https://vk.com/wall-203845304_2979

https://vk.com/wall-203845304_2979

2.5.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте (с)

2.5.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
---	----------	----------	------	------

2.5.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

№	2.6.1. Мероприятие	2.6.3. Запланированные сроки	2.6.4. Фактические сроки	2.6.5. Итог мероприятия (качественный результат)
---	--------------------	------------------------------	--------------------------	--

		проведения	проведения	
6	<p>Подростки (14-17 лет) на площадке сначала играют в компьютерную игру, связанную с лазертагом, где они должны продемонстрировать свои навыки стратегии и быстрого принятия решений. Затем они переходят к реальной игре в лазертаг, где им предстоит применить свои навыки в условиях динамичного боя. После этого происходит награждение победившей команды.</p>	<p>с 05.10.2024 по 06.10.2024</p>	<p>с 09.11.2024 по 10.11.2024</p>	<p>Определились сильнейшие участники среди целевой группы, выявлены потенциальные лидеры. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет).</p>
	2.6.2. Привязанные ККТ:	<p>Постепенное улучшение навыков игроков в виртуальных и реальных условиях, повышение командного взаимодействия. Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории, выявление потенциальных лидеров и формирование команд. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании.</p>		
	2.6.6. Количественный результат			
	Наименование показателя			Значение
	Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов			10
	Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте			1
	Количество подростков, вовлечённых в занятия по фиджитал-спорту			60
	2.6.7. Фотографии проведенного мероприятия 			



Обучение "Гонка дронов"




Соревнования по лазертагу.








Обучение "Гонка дронов"




Соревнования по лазертагу.

2.6.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 

<p>Участие в соревновании по пилотированию БПЛА в составе сборной команды Смоленской области «Воздушный Змей» https://vk.com/wall-203845304_3004</p>				
<p>2.6.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📎</p>				
<p>2.6.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию</p>				
№	Название	Описание	Файл	Дата
<p>2.6.11. Дополнительный комментарий к мероприятию</p>				
№	2.7.1. Мероприятие	2.7.3. Запланированные сроки проведения	2.7.4. Фактические сроки проведения	2.7.5. Итог мероприятия (качественный результат)
7	<p>В социальной сети ВКонтакте и мессенджере WhatsApp будет проводиться сбор обратной связи от подростков (14-17 лет) и их родителей о прошедших соревнованиях с целью выявления сильных и слабых сторон соревнований с дальнейшей корректировкой организации завершающего соревнования.</p>	<p>с 06.10.2024 по 13.10.2024</p>	<p>с 09.11.2024 по 17.11.2024</p>	<p>Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих мероприятиях.</p>
	2.7.2. Привязанные ККТ:	<p>Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Основываясь на полученных отзывах, организаторы смогут внести необходимые корректировки в будущие мероприятия, чтобы улучшить их качество и удовлетворить потребности участников. Собранная обратная связь также поможет оценить успешность всего проекта в целом. Это позволит определить, достигли ли организаторы поставленных целей и задач.</p> <p>Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях.</p> <p>Оценка качества выполнения работ по проекту, включая соблюдение сроков, бюджета и требований к качеству. Анализ эффективности использования ресурсов (финансовых, временных, человеческих) в рамках проекта. Выявление возможных проблем и недостатков в реализации проекта, а также разработка рекомендаций по их устранению. Оценка социальной значимости проекта и оценка решения проблемы целевой группы. Разработка плана действий для дальнейшего развития проекта или его адаптации под новые условия.</p>		
<p>2.7.6. Количественный результат</p>				
Наименование показателя				Значение
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов				1
<p>2.7.7. Фотографии проведенного мероприятия 📎</p>				
<p>2.7.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет»</p>				

(включая социальные сети) 				
2.7.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.7.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.7.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.8.1. Мероприятие	2.8.3. Запланированные сроки проведения	2.8.4. Фактические сроки проведения	2.8.5. Итог мероприятия (качественный результат)
8	В социальной сети ВКонтакте будет проводиться публикация фото и видеоматериалов с тренировок и соревнования среди подростков (14-17 лет) с целью повышения охвата и престижа проекта	с 06.10.2024 по 13.10.2024	с 20.08.2024 по 03.11.2024	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.
	2.8.2. Привязанные ККТ:	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.		
2.8.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте				3
2.8.7. Фотографии проведенного мероприятия 				
2.8.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 				
Фотографии с мероприятий. https://vk.com/album-138163360_304929885 https://vk.com/album-138163360_304929754 https://vk.com/album-138163360_304340243				
2.8.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				

2.8.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.8.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.9.1. Мероприятие	2.9.3. Запланированные сроки проведения	2.9.4. Фактические сроки проведения	2.9.5. Итог мероприятия (качественный результат)
9	В социальной сети ВКонтакте и мессенджере WhatsApp будет проводиться сбор обратной связи от подростков (14-17 лет) и их родителей о прошедших соревнованиях с целью выявления сильных и слабых сторон соревнований с дальнейшей корректировкой будущих мероприятий и организации оценки успешности проекта.	с 17.11.2024 по 24.11.2024	с 08.12.2024 по 15.12.2024	Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих мероприятиях.
	2.9.2. Привязанные ККТ:	Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях. Основываясь на полученных отзывах, организаторы смогут внести необходимые корректировки в будущие мероприятия, чтобы улучшить их качество и удовлетворить потребности участников. Собранная обратная связь также поможет оценить успешность всего проекта в целом. Это позволит определить, достигли ли организаторы поставленных целей и задач. Оценка качества выполнения работ по проекту, включая соблюдение сроков, бюджета и требований к качеству. Анализ эффективности использования ресурсов (финансовых, временных, человеческих) в рамках проекта. Выявление возможных проблем и недостатков в реализации проекта, а также разработка рекомендаций по их устранению. Оценка социальной значимости проекта и оценка решения проблемы целевой группы. Разработка плана действий для дальнейшего развития проекта или его адаптации под новые условия.		
2.9.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов				1
2.9.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷				
2.9.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 🌐				
2.9.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📷				
2.9.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				

№	Название	Описание	Файл	Дата
2.9.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.10.1. Мероприятие	2.10.3. Запланированные сроки проведения	2.10.4. Фактические сроки проведения	2.10.5. Итог мероприятия (качественный результат)
10	Подростки (14-17 лет) на площадке сначала играют в компьютерную игру, связанную с лазертагом, где они должны продемонстрировать свои навыки стратегии и быстрого принятия решений. Затем они переходят к реальной игре в лазертаг, где им предстоит применить свои навыки в условиях динамичного боя. После этого происходит награждение победившей команды.	с 16.11.2024 по 17.11.2024	с 07.12.2024 по 08.12.2024	Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Создание условий для здоровой конкуренции и стимулирования стремления к самосовершенствованию.
	2.10.2. Привязанные ККТ:	Определение сильнейших участников в каждой возрастной категории. Развитие спортивных и киберспортивных навыков и опыта у детей и подростков. Популяризация фиджитал спорта среди подростков (14-17 лет). Создание условий для здоровой конкуренции и стимулирования стремления к самосовершенствованию. Закрепление навыков игры, развитие стратегического мышления и тактической подготовки. Повышение навыков в киберспорте и лазертаге для необходимого уровня навыков в завершающем соревновании. Постепенное улучшение навыков игроков в виртуальных и реальных условиях, повышение командного взаимодействия. Выявить сильные и слабые стороны мероприятия, чтобы учесть их при последующих соревнованиях.		
2.10.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов				10
Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте				1
Количество подростков, вовлечённых в занятия по фиджитал-спорту				60
2.10.7. Фотографии проведенного мероприятия 				




Занятие "Гонка дронов"






Занятие "Гонка дронов"



Занятие "Гонка дронов"




2.10.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 


https://vk.com/wall-138163360_13726				
2.10.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📎				
"Гонка дронов" и тактика лазертага https://disk.yandex.ru/i/gh74TJ4UmPaB-A				
2.10.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.10.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.11.1. Мероприятие	2.11.3. Запланированные сроки проведения	2.11.4. Фактические сроки проведения	2.11.5. Итог мероприятия (качественный результат)
11	В социальной сети ВКонтакте будет проводиться публикация фото и видеоматериалов с тренировок и соревнования среди подростков (14-17 лет) с целью повышения охвата и престижа проекта	с 17.11.2024 по 24.11.2024	с 08.12.2024 по 15.12.2024	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.
	2.11.2. Привязанные ККТ:	Публикация материалов в социальных сетях позволит привлечь внимание большего количества людей. Поделившись материалами в социальных сетях, организаторы смогут продвигать предстоящие события и привлекать новых участников.		
2.11.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте				2
2.11.7. Фотографии проведенного мероприятия 📎				
2.11.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 📎				
Описание проекта "Тактика победы" https://vk.com/wall-138163360_13726				



https://t.me/tbabchik67/1037				
2.11.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.11.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.11.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.12.1. Мероприятие	2.12.3. Запланированные сроки проведения	2.12.4. Фактические сроки проведения	2.12.5. Итог мероприятия (качественный результат)
12	Составление итогового отчета (затраты, связанные с проектом, а также достигнутые результаты, информация о бюджете, расходах на каждую статью затрат, а также об оценке эффективности проекта).	с 25.11.2024 по 20.12.2024	с 15.12.2024 по 20.12.2024	Оценка качества выполнения работ по проекту, включая соблюдение сроков, бюджета и требований к качеству. Анализ эффективности использования ресурсов (финансовых, временных, человеческих) в рамках проекта. Выявление возможных проблем и недостатков в реализации проекта, а также разработка рекомендаций по их устранению. Оценка социальной значимости проекта и оценка решения проблемы целевой группы. Разработка плана действий для дальнейшего развития проекта или его адаптации под новые условия.
	2.12.2. Привязанные ККТ:	Оценка качества выполнения работ по проекту, включая соблюдение сроков, бюджета и требований к качеству. Анализ эффективности использования ресурсов (финансовых, временных, человеческих) в рамках проекта. Выявление возможных проблем и недостатков в реализации проекта, а также разработка рекомендаций по их устранению. Оценка социальной значимости проекта и оценка решения проблемы целевой группы. Разработка плана действий для дальнейшего развития проекта или его адаптации под новые условия.		
2.12.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов				1
2.12.7. Фотографии проведенного мероприятия 				
2.12.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 				
2.12.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				

2.12.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.12.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				




Раздел 3. Общая информация по этапу*




3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период 				
<p>Все проведенные мероприятия были направлены на выполнение поставленных задач, в реализуемом гранте "Тактика победы". • За отчетный период были выполнены поставленные задачи: (Организовать приобретение оборудования и материалы для проведения фиджитал соревнований и тренировок. Подготовить площадку для старта мероприятий. Организовать набор в фиджитал команду среди подростков из целевой группы (от 14 до 17 лет). Провести обучение подростков (от 14 до 17) киберспортивным дисциплинам и лазертаг. Организовать сбор обратной связи среди подростков (14-17 лет) и их родителей после соревнований для дальнейшей корректировки мероприятий. Организовать завершающие соревнования по фиджитал спорту а также торжественное закрытие проекта силами организаторов и партнёров проекта. Организовать публикацию материалов о мероприятиях в СМИ и социальных сетях. Организовать оценку успешности проекта). • На средства гранта закуплено оборудование и материалы для проведения фиджитал соревнований и тренировок (игровые ноутбуки и компьютерные мыши). • Организован набор и обучение в фиджитал команду среди подростков из целевой группы (от 14 до 17 лет), проведение открытия курсов по фиджитал спорту с определением уровня физической подготовки и киберспортивных навыков участников. • Проведение еженедельных киберспортивных тренировок на компьютерах, представляющих собой систематические занятия, направленные на развитие игровых навыков и стратегического мышления в виртуальной среде. Тренировки по лазертагу (лазерный бой) также проводятся еженедельно и направлены на развитие физической подготовки, тактического мышления и командной работы. • По каждому мероприятию ведется фото и видеосъемка с последующим размещением в соц. сетях. Проводимые мероприятия освещались в СМИ, на сайте «ВКонтакте» в группе организации «ВСК «Вымпел-Эверест». Члены организации приняли участие в подготовке материалов для СМИ и дальнейшей публикации. • Вся работа организации в рамках реализуемого гранта и поставленных задач, направленных на популяризацию и развитие фиджитал спорта среди подростков в Смоленской области на данном этапе прошла в целом успешно. • Выполнены почти все ключевые точки, за исключением ознакомительных соревнований по фиджитал спорту. Это связано с ограничительными мерами по ОРВИ.</p>				
3.2. Основные достигнутые количественные результаты реализации проекта за отчетный период 				
Наименование показателя	Планируемое значение за проект	Достигнутый результат за этап	Общий достигнутый результат нарастающим итогом с начала реализации проекта	Уровень достижения(%)
Количество публикаций и упоминаний в СМИ о проекте	20,00	20,00	20,00	100
Число проведённых мероприятий, соревнований и мастер-классов	40,00	40,00	40,00	100
Количество подростков, вовлечённых в занятия по фиджитал-спорту	300,00	300,00	300,00	100
3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период 				
<p>Положительные отзывы подростков и их родителей о проекте. Оценка эффективности проекта экспертами и специалистами в области спорта и образования (эксперты проводили т анализ результатов проекта и давали свою оценку его эффективности). Повышение интереса подростков к занятиям спортом. Для измерения этого показателя использовалось</p>				

наблюдение за поведением участников проекта.	
3.4. Информация о собственном вкладе организации и использованном на реализацию проекта за отчетный период софинансировании	
Объем средств, дополнительно привлеченных на реализацию проекта (включая примерную оценку труда добровольцев, безвозмездно полученных товаров, работ, услуг, имущественных прав), руб.	Описание
285985,00	1) Тренер по лазертагу 23 000,00 (1 ед.) 2) Тренер по киберспортивным дисциплинам 23 000,00 (1 ед.) 3) Страховые взносы с выплат физическим лицам по гражданско-правовым договорам. Итог: 10 985,00 4) Аренда офисного помещения для организации работы руководителя и координатора проекта 12 000,00 (7 ед.). Итог: 84 000,00 5) Оплата услуг таргетинга и СММ в социальных сетях 25 000,00 (3 мес.). Итог: 75 000,00 6) Торжественное открытие и закрытие проекта 20 000,00 (2 ед.). Итог: 40 000,00 7) Печать информационных листовок, буклетов, памяток и сертификатов участников проекта: 30 000,00 (1 ед.).
Итого сумма, руб.: 285985,00	
3.5. Электронные ссылки 	
<p>мероприятия по реализации проекта "тактика Победы"</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13288%2Fall</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13303%2Fall</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13311%2Fall</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13366%2Fall</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13399%2Fall</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13443%2Fall</p> <p>https://vk.com/clip-138163360_456239381</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13488%2Fall</p> <p>https://vk.com/@-138163360-kurs-po-kibersportu-i-bpla</p> <p>https://vk.com/everest67?w=wall-138163360_13503%2Fall</p> <p>https://smolgazeta.ru/daylynews/125178-taktika-pobedy-proekt-po-populyarizacii.html</p> <p>https://t.me/Podslushano_v_Kardymovo/2416</p> <p>https://vk.com/wall-138163360_13726</p> <p>https://vk.com/wall-203845304_2979</p> <p>https://vk.com/wall-203845304_2829</p> <p>https://vk.com/wall-203845304_2822</p> <p>https://vk.com/wall-203845304_3004</p> <p>https://vk.com/wall-138163360_13726</p> <p>https://t.me/tbabchik67/1037</p> <p>https://vk.com/wall-203845304_2979</p>	

https://vk.com/album-138163360_304929885 https://vk.com/album-138163360_304929754 https://vk.com/album-138163360_304340243				
3.6. Фотографии материальных объектов 				
3.7. Электронные версии материалов (бюллетеней, брошюр, буклетов, газет, докладов, журналов, книг, презентаций, сборников и иных), созданных с использованием гранта в отчетном периоде (при условии, что такие материалы не содержатся в материалах, указанных в других разделах)				
№	Название	Описание	Файл	Дата
3.8. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о мероприятии 				
3.9. Дополнительные документы				
№	Название	Описание	Файл	Дата

Раздел 4. Информация за весь срок осуществления проекта

4.1. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта (оценка полученного социального эффекта) 				
<p>1. Общее количество представителей ЦГ, принявшее участие в мероприятиях проекта. Плановый 300, фактический 280. 2. Увеличение физической активности: • По результатам наблюдения, у 75% участников произошел рост уровня физической активности после начала программы. • Участники стали чаще заниматься спортом: среднее количество тренировок в неделю увеличилось с 1,5 до 3. 3. Социальный эффект: • 80% подростков отметили улучшение общения с ровесниками и формирование новых дружеских связей. • Участие в командных соревнованиях способствовало развитию командного духа и взаимопомощи. 4. Психоземotionalное состояние: • 70% участников отметили улучшение настроения и снижение уровня стресса. • Увеличение самооценки и уверенности в себе у 65% участников. 5. Использование технологий: • Проведенные мастер-классы по использованию фиджитал-технологий привлекли внимание 85% подростков. Заключение: Реализация социальной программы по фиджитал спорту среди подростков в Смоленске показала положительные результаты. Участники программы не только повысили свою физическую активность, но и улучшили социальные связи и психоземotionalное состояние. Программа доказала свою эффективность и актуальность, что открывает возможности для дальнейшего развития фиджитал спорта в регионе.</p>				
4.2. Наличие и характер незапланированных результатов 				
<p>Технологическая грамотность: • Увлечение фиджитал спортом способствовало повышению уровня цифровой грамотности среди участников. Они стали более уверенно использовать современные технологии для отслеживания результатов и взаимодействия с другими участниками. • Появление интереса к разработке собственных приложений или платформ для обмена опытом и результатами. Улучшение отношений с родителями: • Программа способствовала улучшению коммуникации между подростками и их родителями. • Родители начали больше интересоваться спортивными увлечениями своих детей, что способствовало созданию более поддерживающей атмосферы.</p>				
4.3. Недостатки выявленные в ходе реализации проекта 				
- Средства, выделенные на реализацию проекта, поступили на счет организации позднее запланированного срока. Данный фактор повлиял на оперативность начала работ по				

<p>проекту, что привело к необходимости корректировки календарного плана. Также вынуждены пересмотреть не только сроки выполнения мероприятий, но и планируемые ожидаемые результаты. - Сложности с привлечением спонсоров: Отсутствие активного маркетинга и недостаточная реклама программы не способствовали привлечению дополнительных средств от частных инвесторов или организаций. - Проблемы с расписанием: Конфликты с учебным расписанием и другими мероприятиями ограничивали возможности участия целевой группы.</p>	
4.4. Количество благополучателей проекта* 	
Целевая группа	Количество, чел.
Подростки (от 14 до 17 лет), проживающие в Смоленской области, которые проявляют интерес к спорту, активному образу жизни и новым технологиям.	300
4.5. Количество добровольцев, участвующих в реализации проекта, чел.	
0	
4.6. Количество публикаций за весь срок осуществления проекта, шт.	
20	
4.7. Аудитория основной группы (страницы) организации в социальных сетях	
Ссылка на страницу	Количество подписчиков
https://vk.com/everest67	4492
4.8. Объем средств, дополнительно привлеченных на реализацию проекта, руб. 	
285985,00	
4.9. Общие выводы по результатам реализации проекта, сведения об устойчивости (предложении) деятельности, которая осуществлялась при реализации проекта 	
<p>1. Позитивное влияние на здоровье и физическую активность • Увеличение уровня физической активности: Программа способствовала повышению интереса подростков к физическим упражнениям и здоровому образу жизни. • Снижение уровня сидячего образа жизни: Участие в фиджитал спорте помогло снизить время, проводимое за компьютером и в социальных сетях. 2. Развитие социальных навыков • Укрепление командного духа: Участие в командных соревнованиях способствовало развитию навыков сотрудничества и коммуникации среди подростков. • Формирование дружеских связей: Программа создала возможности для знакомства и общения между участниками, что положительно сказалось на социальной интеграции. 3. Вовлеченность и мотивация • Разнообразие форматов: Использование фиджитальных технологий (комбинация физической активности и цифровых элементов) привлекло молодежь и повысило их мотивацию к занятиям спортом. • Положительный отклик на инновационные подходы: Подростки проявили интерес к новым формам взаимодействия, что подтвердило актуальность фиджитального спорта. 4. Важность информационной поддержки • Недостаточная информированность: Показано, что недостаток информации о программе снизил уровень вовлеченности. Необходима активная реклама и информирование целевой аудитории. Реализация социальной программы по фиджитал спорту среди подростков в Смоленске показала значительные положительные результаты, однако для повышения ее эффективности необходимо учитывать выявленные недостатки и проблемы. Устранение этих барьеров и адаптация программы под потребности подростков помогут создать устойчивую платформу для развития физической активности и здорового образа жизни среди молодежи.</p>	
Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Генеральный директор Бабчиков Артём Олегович
Отчет подписан на основании	устава

Р67-24-1-000056 Аналитический отчет за 1 этап

Достоверность и полноту сведений, приведенных в настоящем отчете, подтверждаю.



А.О. Бабичев