

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 03.06.2024 г. № P52-24-1-000027
за отчетный период с 01.06.2024 по 30.06.2024

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	НИЖЕГОРОДСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ИНВАЛИДОВ "СОЦИАЛЬНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1025200008866
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии»
Номер договора о предоставлении гранта	P52-24-1-000027

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.	Разработаны не менее 3 методических материалов для проведения мастер-классов по визуальному программированию (демонстрационный проект и пошаговая инструкция создания двух мини-игр)	30.06.2024	30.06.2024	исполнена	
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	Информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта.	с 01.06.2024 по 31.05.2025	с 01.06.2024 по 30.06.2024	Созданы информационные материалы о запуске и ходе реализации проекта для проведения информационной кампании – листовки, пресс-релиз, текстовые сообщения, письма, формы для приема заявок в проект. Информация о проекте размещена на сайте организации socrehab.ru, группе организации в социальной сети ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ. В Телеграмм для освещения информации о ходе реализации проекта создана группа "Школа интеллектуального досуга "Книги. Творчество. Технологии". Всего размещено 12 информационных сообщений о запуске и ходе реализации проекта.
2.1.2. Привязанные ККТ:				
2.1.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество публикаций в сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ)				12
2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



Информационная листовка для привлечения в проект наставников



Информационная листовка для привлечения в проект детей



Скриншот группы Телеграмм, созданной для освещения информации о ходе реализации проекта

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

Опубликованные информационные материалы о запуске проекта на сайте организации, в группах ВКонтакте и Телеграм

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/startoval-proekt-shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

<https://vk.com/@-108060283-shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

https://vk.com/wall-108060283_3827

<https://t.me/visualprogram/5>

<https://t.me/visualprogram/6>

<https://t.me/visualprogram/7>

<https://t.me/visualprogram/8>

Публикации о ходе реализации проекта

https://vk.com/wall-108060283_3839

https://vk.com/wall-108060283_3836

https://vk.com/wall-108060283_3832

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/novyj-vzglyad-na-chtenie-knig-kak-detvam-s-polzoj-provodit-vremya-za-kompyuterom>

Публикация о мероприятии проекта в соцсетях партнерской организации Библиотека "Центр семейного чтения"

https://vk.com/wall-132598195_6532

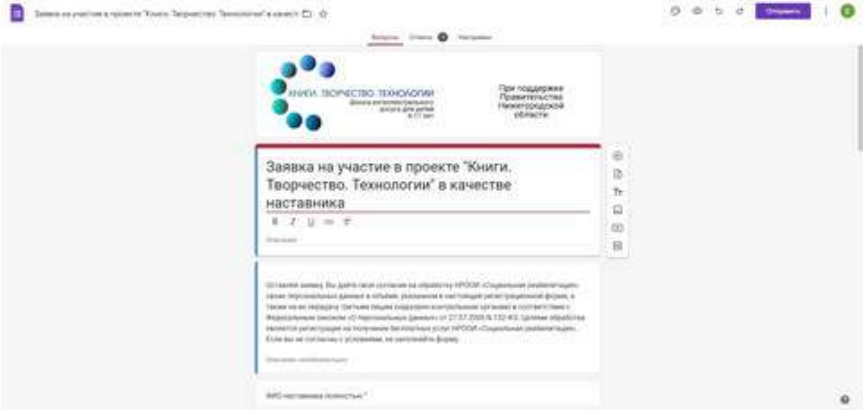
2.1.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте

2.1.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Пресс-релиз	Пресс-релиз о проекте для размещения информации в прессе и на интернет-ресурсах СМИ	Пресс релиз Книги. Творчество. Технологии.docx	25.06.2024

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	Информационная кампания, направленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей и наставников.	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 05.06.2024 по 30.06.2024	Произведено распространение информации о проекте с формой заявки в профильные организации, в проект поступило 12 предварительных заявок от наставников-волонтеров. В рамках информационной кампании в проект поступило и обработано 128 заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга.

2.2.2. Привязанные ККТ:	
2.2.6. Количественный результат	
Наименование показателя	Значение
Количество заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга	128
Количество заявок от наставников-волонтеров	12
2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия	
 Скриншот заявки для наставников с количеством полученных заявок  Информирование о проекте педагогов. На фото: круглый стол для педагогов, проводимый НРООИ "Социальная реабилитация" 19.06.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афонина рассказывает о проекте и показывает демонстрационный проект.	



Скриншот заявки для детей с количеством полученных заявок

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

Анонс мероприятий проекта от партнерской организации Библиотека "Центр семейного чтения"
https://vk.com/wall-132598195_6532

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

2.2.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Информация о проекте Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии в образовательные организации	Информационное письмо о проекте "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии", которое направлялось в образовательные организации	Информация о проекте Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии в образовательные организации. docx	25.06.2024

2.2.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

№	2.3.1. Мероприятие	2.3.3. Запланированные сроки проведения	2.3.4. Фактические сроки проведения	2.3.5. Итог мероприятия (качественный результат)
3	Интерактивные мастер-классы по визуальному программированию для детей 6-11 лет	с 05.06.2024 по 12.12.2024	с 05.06.2024 по 30.06.2024	Дети 6-11 лет - участники мастер-класса по визуальному программированию познакомились с российской средой блочного программирования Robbo и ее возможностями. С использованием созданных методических материалов проведена демонстрация компьютерной игры по мотивам малоизвестной детской сказки, созданной в среде скретч-программирования, дети сами в программе создали свой первый цифровой проект-игру. В результате у детей, а также сопровождающих их представителей педагогического и родительского сообщества, появилось представление о визуальном блочном программировании как виде научно-технического творчества, повысился интерес к нему как виду полезного интеллектуального досуга.
2.3.2. Привязанные ККТ:				
2.3.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество детей, принявших участие в конкурсе по визуальному программированию				136
Количество мастер-классов по визуальному программированию				7
2.3.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



1 мастер-класс по визуальному программированию 11.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



2 мастер-класс по визуальному программированию 11.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



3 мастер-класс по визуальному программированию 11.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



4 мастер-класс по визуальному программированию 18.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



5 мастер-класс по визуальному программированию 18.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



6 мастер-класс по визуальному программированию 24.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, координатор студии визуального программирования Е.Афонина, дети-участники проекта



7 мастер-класс по визуальному программированию 24.06.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, координатор студии визуального программирования Е.Афоница, дети-участники проекта

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

Публикации о мастер-классах по визуальному программированию

https://vk.com/wall-108060283_3832

https://vk.com/wall-108060283_3836

https://vk.com/wall-108060283_3839

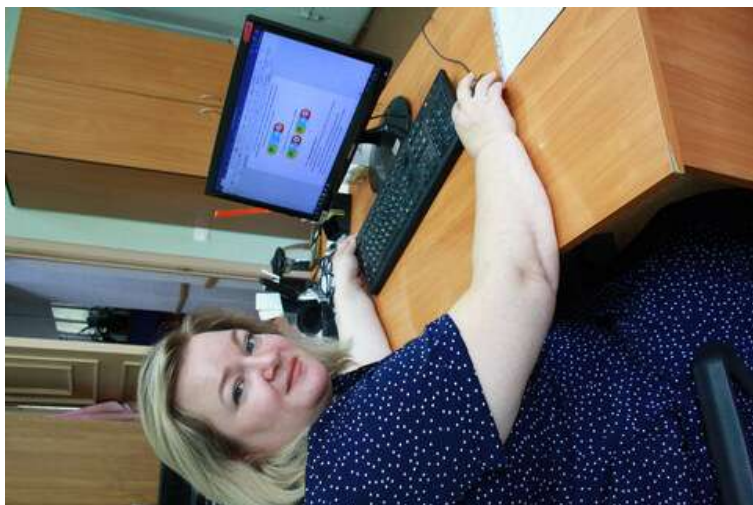
<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/novyj-vzglyad-na-chtenie-knig-kak-detyam-s-polzoy-provodit-vremya-za-kompyuterom>

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

2.3.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Письмо МАОУ 186 Авторская академическая школа	Письмо МАОУ 186 Авторская академическая школа о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 11.06.2024	11.06.2024 Письмо МАОУ 186 Авторская академическая школа.pdf	27.06.2024

	2	Письмо Ассоциация многодетных семей Ленинского района г.Нижнего Новгорода	Письмо от Ассоциация многодетных семей Ленинского района г. Нижнего Новгорода о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.06.2024	18.06.2024 Письмо Ассоциация многодетных семей Ленинского района г. Нижнего Новгорода.pdf	27.06.2024	
	3	Письмо МБОУ Школа 123	Письмо от МБОУ Школа 123 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.06.2024	18.06.2024 Письмо МБОУ Школа 123.pdf	27.06.2024	
	4	Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.06.2024	24.06.2024 Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения.pdf	27.06.2024	
	5	Письмо ТОС № 4	Письмо от ТОС № 4 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.06.2024	24.06.2024 Письмо ТОС № 4. pdf	27.06.2024	
	6	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов по визуальному программированию 1 этап. docx	01.07.2024	
	2.3.11. Дополнительный комментарий к мероприятию					
№	2.4.1. Мероприятие		2.4.3. Запланированные сроки проведения	2.4.4. Фактические сроки проведения	2.4.5. Итог мероприятия (качественный результат)	
4	Разработка методических материалов для проведения мастер-классов по визуальному программированию		с 01.06.2024 по 30.06.2024	с 01.06.2024 по 30.06.2024	Разработаны методические материалы для проведения мастер-классов по визуальному программированию - демонстрационный проект и 2 пошаговых инструкции для создания мини-игр с использованием программ Роббо Джуниор (Robbo Junior) и Роббо Скретч (Robbo Scratch).	
2.4.2. Привязанные ККТ:			Разработаны не менее 3 методических материалов для проведения мастер-классов по визуальному программированию (демонстрационный проект и пошаговая инструкция создания двух мини-игр)			
2.4.6. Количественный результат						
Наименование показателя					Значение	
Количество разработанных методических материалов для проведения мастер-классов по визуальному программированию					3	
2.4.7. Фотографии проведенного мероприятия 						



Е. Бугрова за разработкой пошаговой инструкции для создания мини-игры 1



Е. Бугрова за разработкой пошаговой инструкции для создания мини-игры 2



Е. Бугрова за разработкой демонстрационного проекта



Использование демонстрационного проекта на мастер-классах по визуальному программированию. На фото: педагог по визуальному программированию Е. Бугрова, координатор студии визуального программирования Е. Афонина



Использование методических разработок в работе. На фото: координатор студии визуального программирования Е. Афонина помогает детям создать игру

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

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

2.4.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Демонстрационный проект	Файл содержит ссылку на скачивание демонстрационного проекта-игры для проведения мастер-классов по визуальному программированию, разработанного по мотивам детской сказки русского писателя	Демонстрационный проект-игра для проведения мастер-классов по визуальному программированию.pdf	27.06.2024
2	Пошаговая инструкция для создания мини-игры 1	Методические материалы (пошаговая инструкция) для создания мини-игры с использованием программы Роббо Джуниор (Robbo Junior)	Методические материалы (инструкция) для проведения мастер-класса для детей 6-11 лет по созданию игры в среде Роббо Джуниор (Robbo Junior).pdf	27.06.2024

3	Пошаговая инструкция для создания мини-игры 2	Методические материалы (пошаговая инструкция) для создания мини-игры с использованием программы Роббо Скретч (Robbo Scratch)	Методические материалы (инструкция) для проведения мастер-класса для детей 6-11 лет по созданию игры в среде Роббо Скретч (Robbo Scratch). pdf	27.06.2024
2.4.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
Разработанный демонстрационный проект использовался для проведения информационной кампании и в процессе проведения мастер-классов по визуальному программированию. Методические материалы (пошаговая инструкция) для создания мини-игры с использованием программы Роббо Джуниор (Robbo Junior) использовалась для подготовки членов команды проекта для оказания помощи ведущему мастер-классов по визуальному программированию с целью повышения эффективности мероприятия, т.к. фактическое количество детей, принимавших участие, превышало запланированное. Методические материалы (пошаговая инструкция) для создания мини-игры с использованием программы Роббо Скретч (Robbo Scratch) планируется также использовать для проведения мастер-классов на следующих этапах проекта. Кроме того, планируется передать разработанные материалы заинтересованным партнерам проекта для продолжения работы с детьми после окончания проекта.				
№	2.5.1. Мероприятие	2.5.3. Запланированные сроки проведения	2.5.4. Фактические сроки проведения	2.5.5. Итог мероприятия (качественный результат)
5	Мастер-классы литературной гостиной	с 05.06.2024 по 12.12.2024	с 05.06.2024 по 30.06.2024	На мастер-классах литературной гостиной дети 6-11 лет стали участниками литературного квиза «Лукоморье» по сказкам А. С.Пушкина, вспомнили самые известные произведения великого поэта и узнали много интересных фактов из его творчества. Другие мастер-классы продемонстрировали детям удивительные факты об истории книги. Лягушка, как герой многих детских литературных произведений и талисман библиотеки, нашла свое воплощение в виде поделки из бумаги и персонажа компьютерной игры. Результатом данного мероприятия в зависимости от возраста стало повышение интереса к "живому" чтению, заинтересованности, появление стимула у ребенка прочитать самостоятельно или всей семьей, вместе с другими детьми литературные произведения.
2.5.2. Привязанные ККТ:				
2.5.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество детей, принявших участие в мастер-классах литературной гостиной				77
Количество мастер-классов литературной гостиной				4
2.5.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



1 мастер-класс литературной гостиной 18.06.2024. На фото: ведущие О.Мокеева, Т.Теленкова, дети-участники проекта



2 мастер-класс литературной гостиной 18.06.2024. На фото: ведущие О.Мокеева, Т.Теленкова, дети-участники проекта



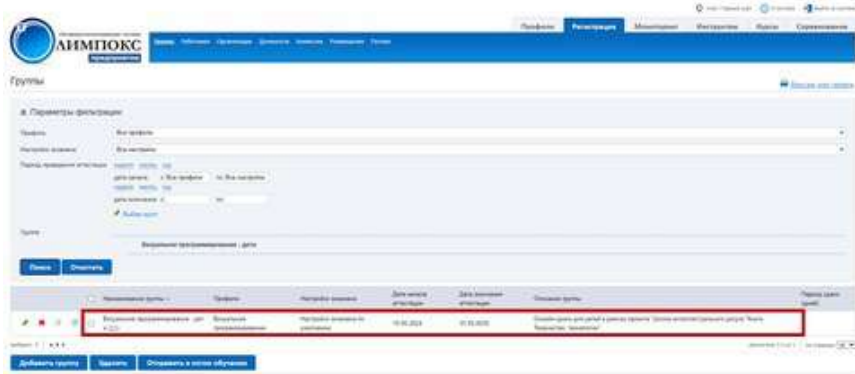
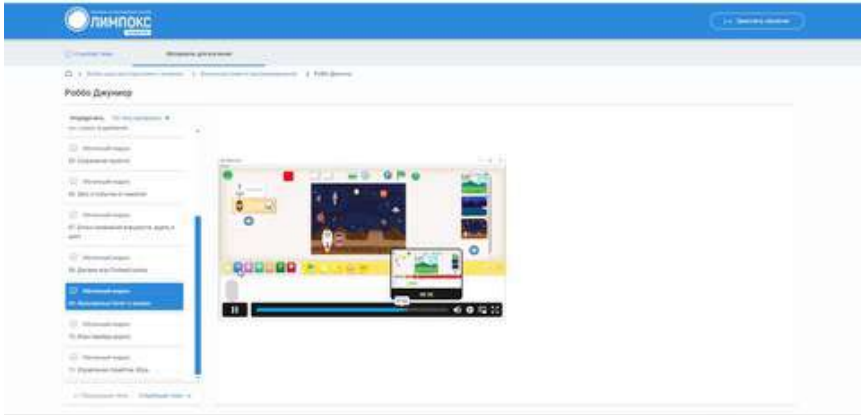
3 мастер-класс литературной гостиной 24.06.2024. На фото: ведущие И.Каргина, Н. Гусарова, дети-участники проекта

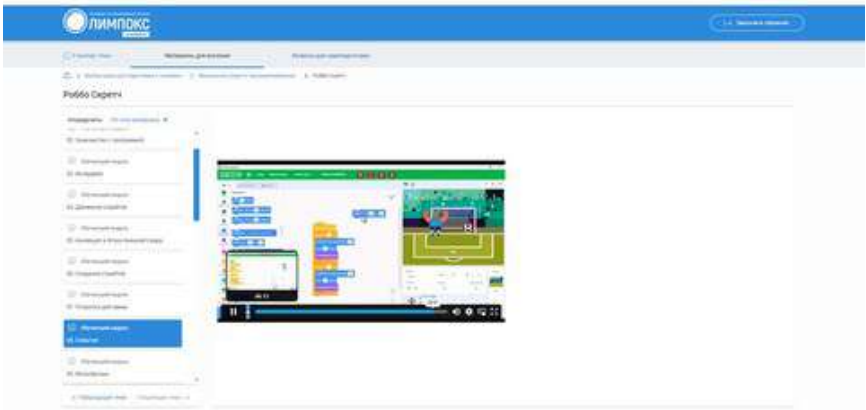


4 мастер-класс литературной гостиной 24.06.2024. На фото: ведущие И.Каргина, Н. Гусарова, дети-участники проекта

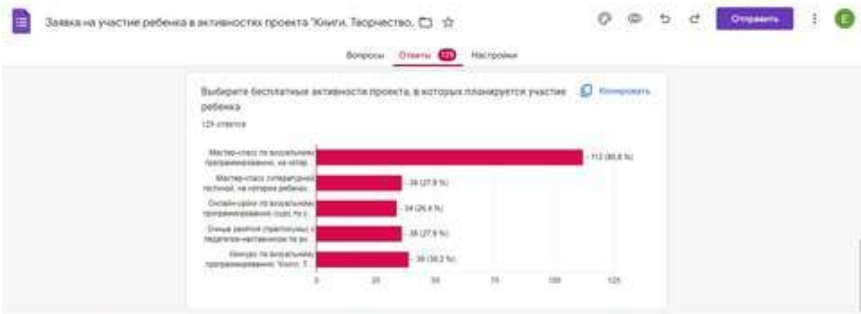
2.5.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет»

(включая социальные сети) 				
Публикации о проведенных мастер-классах литературной гостиной https://vk.com/wall-108060283_3836 https://vk.com/wall-108060283_3839 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/novyj-vzglyad-na-chtenie-knig-kak-detyam-s-polzoy-provodit-vremya-za-kompyuterom				
2.5.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.5.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Письмо Ассоциация многодетных семей Ленинского района г. Нижнего Новгорода	Письмо от Ассоциация многодетных семей Ленинского района г. Нижнего Новгорода о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 11.06.2024	18.06.2024 Письмо Ассоциация многодетных семей Ленинского района г. Нижнего Новгорода.pdf	27.06.2024
2	Письмо МБОУ Школа 123	Письмо от МБОУ Школа 123 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.06.2024	18.06.2024 Письмо МБОУ Школа 123.pdf	27.06.2024
3	Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.06.2024	24.06.2024 Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района филиала № 10 библиотеки Центр семейного чтения.pdf	27.06.2024
4	Письмо ТОС № 4	Письмо от ТОС № 4 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.06.2024	24.06.2024 Письмо ТОС № 4.pdf	27.06.2024
5	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов литературной гостиной 1 этап.docx	01.07.2024
2.5.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.6.1. Мероприятие	2.6.3. Запланированные сроки проведения	2.6.4. Фактические сроки проведения	2.6.5. Итог мероприятия (качественный результат)
6	Онлайн-обучение детей 6-11 лет визуальному программированию	с 10.06.2024 по 31.05.2025	с 10.06.2024 по 30.06.2024	По заявке от родителя (законного представителя) детям 6-11 лет предоставлен семейный доступ к онлайн-урокам по

			блочному визуальному программированию. На электронную почту, указанную в заявке, ребенок получает ссылку на обучающий портал и индивидуальные логин и пароль. Доступ к урокам предоставлен от момента подключения к курсу до конца проекта, чтобы на любом этапе проекта вернуться в нужный урок и вспомнить материал, освежить знания.
2.6.2. Привязанные ККТ:			
2.6.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество детей 6-11 лет, получивших по заявке от родителя доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию на данном этапе проекта			31
2.6.7. Фотографии проведенного мероприятия 			
 			
Скриншот системы дистанционного обучение с количеством подключений Скриншот системы дистанционного обучения - уроки по визуальному программированию по Роббо Джуниор			



Скриншот системы дистанционного обучения - уроки по визуальному программированию по Роббо Скретч



Скриншот ответов заявки на участие ребенка в активностях проекта «Юниги. Творчество. Технологии» <https://forms.gle/ecwkivFpUFFjYFZL9> 01.07.2024 г. (1 заявка поступила во втором этапе проекта)
На 1 этапе проекта:
- обработано 33 заявки на онлайн-уроки по визуальному программированию
- с учетом некорректных и дублирующихся заявок произведено 31 подключение к системе дистанционного обучения

Скриншот заявок на подключение детей к онлайн-урокам по визуальному программированию этапе проекта)

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

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

2.6.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 1 этап	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию, с указанием даты подключения к курсу	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 1 этап.docx	27.06.2024

2.6.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

Раздел 3. Общая информация по этапу*

3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период

Деятельность на первом этапе проекта прошла успешно, в соответствии с календарным планом, количественные и качественные показатели достигнуты. Была проведена информационная кампания, нацеленная на распространение информации о проекте среди потенциальных участников и вовлечение детей и будущих наставников в активности школы интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии». Была проведена подготовительная работа: разработаны информационные и презентационные материалы, листовки о проекте, составлены письма для партнерских организаций, сопроводительная документация, подготовлен и направлен в пресс-службу Правительства Нижегородской области пресс-релиз, разработаны и запущены 2 формы для сбора заявок от детей и наставников. Информационная кампания на данном этапе реализована в основном за счет интернет-ресурсов организации – сайта socrehab.ru, группы ВКонтакте «ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ», группы в Телеграм «Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии», а также рассылки информационных писем в профильные организации – школы, детские сады, учреждения дополнительного образования детей. Информация о проекте также была представлена на круглом столе для педагогов, который проводила НРООИ «Социальная реабилитация» 19 июня 2024 года. На первом этапе в проект через формы поступило 128 заявок от родителей (законных представителей детей) на участие в активностях школы интеллектуального досуга и 12 предварительных заявок от будущих наставников. Для участия детей в мастер-классах принимаются коллективные заявки от организаций-партнеров в иной форме (при личных коммуникациях, по телефону, через мессенджеры, посредством электронной почты). Кроме того, для эффективного проведения мастер-классов по визуальному программированию были разработаны методические материалы – файл демонстрационного проекта-игры по мотивам малоизвестной сказки Леонида Владимировского «Буратино ищет клад», 2 электронных пособия - методические рекомендации (инструкции) по созданию мини-игр в среде блочного программирования Роббо Джуниор (Robbo Junior) и Роббо Скретч (Robbo Scratch). Указанные разработки позволили включиться в реализацию мероприятий проекта не только ведущему мастер-классов по визуальному программированию, но и других членов команды. Было проведено 7 мастер-классов по визуальному программированию, нацеленных на формирование первичных навыков работы в среде программирования скретч и рационального использования компьютера, в которых приняли участие 136 детей. Основная цель проекта – вовлечь детей в интеллектуальный досуг. Учитывая особенности развития молодого поколения в цифровой среде, немаловажной задачей проекта является развитие научно-технического творчества как нетипового средства приобщения детей к культуре чтения через интерактивные мастер-классы литературной гостиной. Было проведено 4 мастер-класса с участием работников библиотек, нацеленных на повышение интереса детей к изучению литературы через квизы и творческие задания. В мастер-классах литературной гостиной на первом этапе проекта приняли участие 77 детей. Реализация проекта предусматривает также более глубокое погружение детей в научно-техническое творчество через бесплатные онлайн-уроки по визуальному программированию, очные практические занятия с наставниками и участие в конкурсе. На данном этапе проекта 31 ребенку по заявке от родителя (законного представителя) был предоставлен доступ к курсу уроков – на электронную почту, указанную в заявке выслано письмо со ссылкой на образовательную платформу, индивидуальный логин и пароль, а также сопроводительная информация.

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 выполнения(%)
Количество детей 6-11 лет, проживающих в Нижнем Новгороде, вовлеченных в интеллектуальный досуг, получивших навыки рационального использования компьютера и приобщившихся к культуре чтения	300,00	162,00		54

3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период

Эффективная информационная кампания позволила вовлечь в проект запланированное количество участников. Информация о проекте и его реализации освещена на сайте организации в сети Интернет, группах организации в соц.сетях ВКонтакте и Телеграм, а также интернет-ресурсах контактных аудиторий проекта. Разработанные методические материалы позволили проводить очные мероприятия с количеством участников, превышающим запланированное, при участии других членов команды, повысить их эффективность. На мастер-классах по визуальному программированию в интерактивной игровой форме детям удалось не только познакомиться с блочным программированием в программе Robbo, они получили стимул прочитать сказку Л.Владимировского «Буратино ищет клад», другие произведения русских писателей и создать свой цифровой проект или компьютерную игру. На мастер-классах литературной гостиной при участии работников библиотек дети погрузились в творчество А.С. Пушкина, вспомнили известные сказки поэта, стали участниками квиза «Лукоморье». Другие мастер-классы познакомили ребят с удивительными фактами об истории книги, героем многих литературных произведений

лягушкой, в творческой части мастер-класса ребята смастерили лягушку из бумаги. Обучиться скретч-программированию и стать наставниками для детей на данном этапе изъявили желание 12 педагогов. Поступившие в проект заявки на участие детей в активностях школы интеллектуального досуга позволили оценить интерес родителей к возможностям организации в рамках проекта интеллектуального досуга в очном и онлайн-формате. Анализ заявок показывает, что родители предпочитают очный формат активностей для своих детей: из 128 заявок лишь 31 – на онлайн-обучение. На следующих этапах с родительским сообществом планируется провести разъяснительную работу о возможности также родителей участвовать в мероприятиях проекта и помогать своему ребенку вовлекаться в интеллектуальный досуг через совместное изучение онлайн-уроков, семейное чтение книг и подготовку конкурсных работ.

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
352910,00	Собственный вклад организации: 1. Офисные расходы (аренда офиса проекта, услуги связи, канцелярские товары и расходные материалы) – 12400 руб. 2. Для проведения мастер-классов по визуальному программированию использовались 12 ноутбуков, имеющихся у организации 199 960,00 руб. Их планируется использовать и на других этапах проекта. 3. IT-сопровождение проекта – 5000 руб. 4. Онлайн-уроки для детей по визуальному программированию – 120000 руб. Вклад партнеров: Транспортные услуги по доставке оборудования (12 ноутбуков) на места проведения мероприятий с детьми, оценочная стоимость: 2 поездки*2000=4000 руб. Безвозмездное проведение литературных мастер-классов, оценочная стоимость 77чел*150руб=11550 руб. Также партнерами проекта предоставлены оборудованные полностью или частично помещения для проведения мастер-классов.

Итого сумма, руб.: 352910,00

3.5. Электронные ссылки

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 

Альбом фотографий с мастер-классов
https://vk.com/album-108060283_305724523

3.9. Дополнительные документы

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

1	Регистрационный список детей - участников активностей проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" 1 этап	Сводный по всем мероприятиям список детей - участников проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" с указанием активностей	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги.Творчество.Технологии 1 этап.docx	27.06.2024
---	---	---	--	------------

Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Директор Чубаров Владимир Иванович
Отчет подписан на основании	устава

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

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 03.06.2024 г. № P52-24-1-000027
за отчетный период с 01.07.2024 по 30.09.2024

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	НИЖЕГОРОДСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ИНВАЛИДОВ "СОЦИАЛЬНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1025200008866
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии»
Номер договора о предоставлении гранта	P52-24-1-000027

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)
2.1.	Произведена рассылка информации о проекте с формой заявки в профильные организации, в проект поступило не менее 20 заявок от наставников-волонтеров	30.09.2024	30.09.2024	исполнена	
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	Информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта.	с 01.06.2024 по 31.05.2025	с 01.07.2024 по 30.09.2024	Проведена информационная кампания о ходе реализации проекта. Созданные листовки, текстовые сообщения, формы для приема заявок в проект размещались на сайте организации socrehab.ru, группе организации в социальной сети ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ, в группе Телеграм "Школа интеллектуального досуга "Книги. Творчество. Технологии", а также использовались на очных встречах с потенциальными участниками проекта и партнерами. Всего размещено 11 информационных сообщений о мероприятиях и ходе реализации проекта.		
	2.1.2. Привязанные ККТ:					
	2.1.6. Количественный результат					
	Наименование показателя				Значение	
	Количество публикаций в сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ)				11	
	2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 					



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях

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

Публикации о мероприятиях и ходе реализации проекта https://vk.com/wall-108060283_3852 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii-priglasiaet-v-proekt-nastavnikov https://vk.com/wall-108060283_3855 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/udivitelnye-knigi-literaturnoj-gostinoj https://vk.com/wall-108060283_3857 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/master-klassy-po-vizualnomu-programmirovaniyu-prokhodyat-dlya-detej-nizhnego-novgoroda https://vk.com/wall-108060283_3858 https://vk.com/wall-108060283_3860 https://t.me/visualprogram/32 https://t.me/visualprogram/33 Публикация о мероприятии проекта в соцсетях партнерской организации Библиотека им. А.С. Макаренко https://vk.com/wall-169806171_11912				
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	Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей и наставников.	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.07.2024 по 30.09.2024	Новостные сообщения о проекте и запланированных мероприятиях для детей и наставников размещены в сети интернет с возможностью подать заявку через специальную форму (сайт организации, социальные сети). Произведена рассылка информации в профильные организации: детские сады, школы, учреждения дополнительного образования детей, библиотеки. Всего в проект поступило 27 предварительных заявок от наставников-волонтеров, 15 из них на данном этапе. В рамках информационной кампании в проект поступали как коллективные заявки от партнеров на участие детей в мероприятиях проекта (как результат рассылки информации в профильные организации), так и индивидуальные (за июль-сентябрь принято и обработано 26 заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга (за весь срок реализации проекта - 154).

			Это позволило вовлечь в проект запланированное количество участников.
2.2.2. Привязанные ККТ:	Произведена рассылка информации о проекте с формой заявки в профильные организации, в проект поступило не менее 20 заявок от наставников-волонтеров		
2.2.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга			26
Количество заявок от наставников-волонтеров			15
2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷			
 Информирование о проекте потенциальных наставников. На фото: мероприятие для педагогов, библиотек, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 04.09.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте  Информирование о проекте родительского сообщества. На фото: НРООИ "Социальная реабилитация" - участник Ярмарки НКО 17.08.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте семьям с детьми 6-11 лет			



Информирование о проекте родительского сообщества. На фото: НРООИ "Социальная реабилитация" - участник Ярмарки НКО 17.08.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте семьям с детьми 6-11 лет



Информирование о проекте родительского сообщества. На фото: НРООИ "Социальная реабилитация" - участник Ярмарки НКО 17.08.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте семьям с детьми 6-11 лет

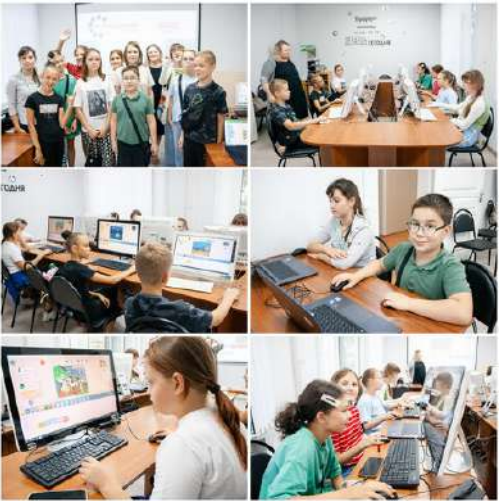


Информирование о проекте родительского сообщества. На фото: НРООИ "Социальная реабилитация" - участник Ярмарки НКО 17.08.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афонина рассказывает о проекте семьям с детьми 6-11 лет

Скриншот заявки для наставников с количеством полученных заявок

Скриншот заявки для детей с количеством полученных заявок

2.2.8. Электронные ссылки на публикации и (или) материалы, содержащие информацию о мероприятии в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) 📎				
Информационные материалы для вовлечения в проект наставников и детей https://vk.com/wall-108060283_3852 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii-priglasht-v-proekt-nastavnikov https://t.me/visualprogram/32 https://t.me/visualprogram/33				
2.2.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📎				
2.2.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Информация о проекте Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии в образовательные организации	Информационное письмо о проекте "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии", которое направлялось в образовательные организации	Информация о проекте Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии в образовательные организации — 2.docx	01.10.2024
2.2.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.3.1. Мероприятие	2.3.3. Запланированные сроки проведения	2.3.4. Фактические сроки проведения	2.3.5. Итог мероприятия (качественный результат)
3	Интерактивные мастер-классы по визуальному программированию для детей 6-11 лет	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.07.2024 по 30.09.2024	Дети 6-11 лет на мастер-классе по визуальному программированию познакомились с компьютерной игрой по мотивам детской сказки, созданной в среде блочного программирования Robbo и познакомились с возможностями в среде программирования RobboJunior, сами в программе создали свой первый цифровой проект-игру. В результате у детей, а также сопровождающих их представителей педагогического и родительского сообщества, появилось представление о визуальном блочном программировании как виде научно-технического творчества, о том, как можно использовать время за компьютером с пользой. По отзывам детей появилось желание попробовать создать свою игру по прочитанной книжке.
2.3.2. Привязанные ККТ:				
2.3.6. Количественный результат				

Наименование показателя	Значение
Количество детей, принявших участие в конкурсе по визуальному программированию	74
Количество мастер-классов по визуальному программированию	5
2.3.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷	
 1 мастер-класс по визуальному программированию 12.09.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта	 2 мастер-класс по визуальному программированию 13.09.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



3 мастер-класс по визуальному программированию 18.09.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



4 мастер-класс по визуальному программированию 18.09.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта



5 мастер-класс по визуальному программированию 24.09.24. На фото: ведущая Е.Бугрова, дети-участники проекта, члены семей

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

(включая социальные сети) 				
Публикации о мастер-классах по визуальному программированию https://vk.com/wall-108060283_3860 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/master-klassy-po-vizualnomu-programmirovaniyu-prokhodyat-dlya-detej-nizhnego-novgoroda				
2.3.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.3.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов по визуальному программированию 2 этап.docx	01.10.2024
2	Письмо МАОУ Гимназия №184	Письмо от МАОУ Гимназия №184 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.09.2024	Письмо МАОУ Гимназия №184 18.09.2024.pdf	01.10.2024
3	Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района, детской библиотеки им. К. М. Станюковича	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, детской библиотеки им. К. М. Станюковича о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.09.2024	Письмо Библиотека им. Станюковича 18.09.2024.pdf	01.10.2024
4	Письмо МБОУ Школа №60	Письмо от МБОУ Школа №60 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 12.09.2024 и 13.09.2024	Письмо МБОУ Школа №60 12,13.09.2024.pdf	01.10.2024
5	Список участников мастер-класса по визуальному программированию 24.09.2024 ДЦ СуперДетки	Регистрационный список участников мастер-класса по визуальному программированию 24.09.2024 ДЦ СуперДетки	Регистрационный список участников мастер-класса по визуальному программированию 24.09.2024 ДЦ СуперДетки.pdf	01.10.2024
2.3.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.4.1. Мероприятие	2.4.3. Запланированные сроки проведения	2.4.4. Фактические сроки проведения	2.4.5. Итог мероприятия (качественный результат)
4	Мастер-классы литературной гостиной	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.07.2024 по 30.09.2024	На мастер-классах литературной гостиной дети 6-11 лет познакомились с литературными произведениями русских авторов и удивительными фактами из истории книги. Ребята узнали интересные факты о Буратино и что кроме знакомой сказки Золотой ключик А.Толстого есть другие книги о приключениях деревянного человечка. Очень интересным оказался для ребят мастер-класс по произведению А.Гайдара Чук и Гек, где ребята в

				интерактивной форме изучали сюжет и героев книги. Ведущие из библиотек также проводили презентации книг, рекомендовали ребятам в соответствии с их возрастом подборки книг, которые помогут интересно провести время и даже найти ответы на вопросы, возникающие в процессе взросления. Результатом данного мероприятия в зависимости от возраста стало повышение интереса к "живому" чтению, заинтересованности, появление стимула у ребенка прочитать самостоятельно или всей семьей, вместе с другими детьми литературные произведения.
2.4.2. Привязанные ККТ:				
2.4.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество детей, принявших участие в мастер-классах литературной гостиной				81
Количество мастер-классов литературной гостиной				6
2.4.7. Фотографии проведенного мероприятия				
 1 мастер-класс литературной гостиной 17.08.2024. На фото: ведущие Е. Афонина, О. Туйкина, дети-участники проекта, члены их семей гости мероприятия  2 мастер-класс литературной гостиной 17.08.2024. На фото: ведущие Е. Афонина, О. Туйкина, дети-участники проекта, члены их семей гости мероприятия				



3 мастер-класс литературной гостиной 12.09.2024. На фото: ведущая Н. Гусарова, дети-участники проекта



4 мастер-класс литературной гостиной 13.09.2024. На фото: ведущая Н. Гусарова, дети-участники проекта



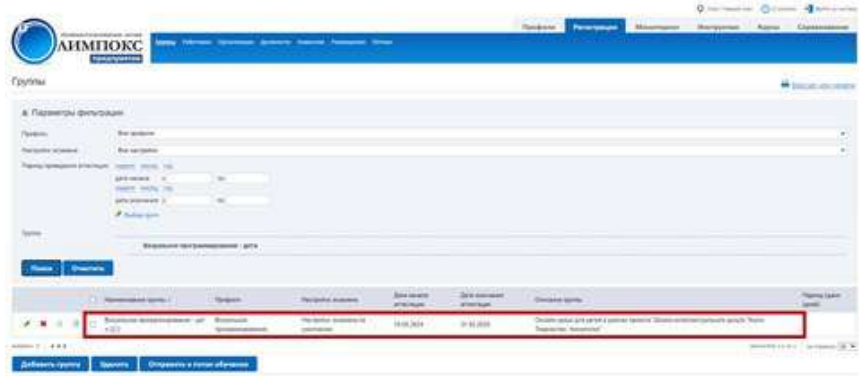
5 мастер-класс литературной гостиной 18.09.2024. На фото: ведущая Н. Девяткина, дети-участники проекта



6 мастер-класс литературной гостиной 18.09.2024. На фото: ведущая Л.Цыбирева, дети-участники проекта

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

(включая социальные сети) 				
Публикации о проведенных мастер-классах литературной гостиной https://vk.com/wall-108060283_3855 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/udivitelnye-knigi-literaturnoj-gostinoj https://vk.com/wall-108060283_3857 https://vk.com/wall-108060283_3858 https://vk.com/wall-169806171_11912				
2.4.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.4.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов литературной гостиной 2 этап. docx	02.10.2024
2	Письмо МАОУ Гимназия №184	Письмо от МАОУ Гимназия №184 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.09.2024	Письмо МАОУ Гимназия №184 18.09.2024.pdf	02.10.2024
3	Письмо МКУК ЦБС Автозаводского района, детской библиотеки им. К. М. Станюковича	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, детской библиотеки им. К. М. Станюковича о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.09.2024	Письмо Библиотека им. Станюковича 18.09.2024.pdf	02.10.2024
4	Письмо МБОУ Школа №60	Письмо от МБОУ Школа №60 о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 12.09.2024 и 13.09.2024	Письмо МБОУ Школа №60 12,13.09.2024.pdf	02.10.2024
5	Регистрационный список участников мастер-классов литературной гостиной 17.08.2024	Регистрационный список участников мастер-классов литературной гостиной 17.08.2024	Регистрационный список участников мастер-класса литературной гостиной 17.08.24 Ярмарка НКО.pdf	02.10.2024
2.4.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.5.1. Мероприятие	2.5.3. Запланированные сроки проведения	2.5.4. Фактические сроки проведения	2.5.5. Итог мероприятия (качественный результат)
5	Онлайн-обучение детей 6-11 лет визуальному программированию.	с 10.06.2024 по 31.05.2025	с 01.07.2024 по 30.09.2024	На данном этапе проекта предоставление семейного доступа к 36 онлайн-урокам по блочному визуальному программированию проходило как по заявке от родителя (законного представителя), так и по заявке от партнера проекта для детей, принявших участие

			в мастер-классах по визуальному программированию и литературной гостиной. Доступ к урокам открыт по ссылке на обучающий портал, вход с индивидуальным логином и паролем. Видео-уроки доступны для изучения с момента подключения к курсу до конца проекта, чтобы на любом этапе можно было вернуться в нужный урок и вспомнить материал, освежить знания. С начала проекта доступ предоставлен 87 детям.
2.5.2. Привязанные ККТ:			
2.5.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество детей 6-11 лет, получивших по заявке от родителя доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию на данном этапе проекта			56
2.5.7. Фотографии проведенного мероприятия 			
			
Скриншот системы дистанционного обучение с количеством подключений		Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию	



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию

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

Публикация о возможности обучения визуальному программированию по онлайн-урокам
https://vk.com/wall-108060283_3860

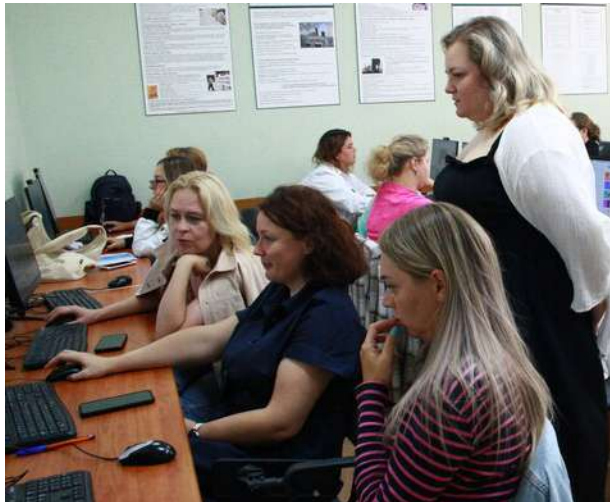
2.5.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте

2.5.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 2 этап	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию, с указанием даты подключения к курсу	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 2 этап.docx	02.10.2024

2.5.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

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

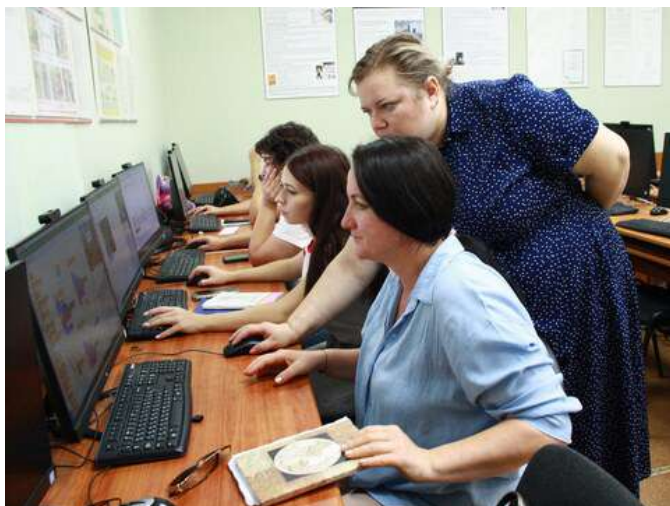
		сроки проведения	проведения	
6	Подготовка наставников детской школы интеллектуального досуга по визуальному программированию.	с 10.09.2024 по 30.11.2024	с 01.09.2024 по 30.09.2024	Началась подготовка наставников детской школы интеллектуального досуга по визуальному программированию. При участии преподавателя проведены консультации потенциальных наставников по организационным вопросам обучения, применения блочного программирования в работе с детьми, по вопросам участия в активностях проекта. Потенциальные наставники познакомились с программой Robbo и возможностями профессионального развития, которые дает проект.
2.6.2. Привязанные ККТ:				
2.6.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество потенциальных наставников, получивших консультации				11
2.6.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷				
 Консультирование потенциальных наставников 04.09.2024. На фото: преподаватель Е. Бугрова, потенциальные наставники проекта  Консультирование потенциальных наставников 04.09.2024. На фото: преподаватель Е. Бугрова, потенциальные наставники проекта				



Консультирование потенциальных наставников 03.09.2024. На фото: преподаватель Е. Бугрова, потенциальные наставники проекта



Консультирование потенциальных наставников 03.09.2024. На фото: преподаватель Е. Бугрова, потенциальные наставники проекта



Консультирование потенциальных наставников 03.09.2024. На фото: преподаватель Е. Бугрова, потенциальные наставники проекта

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

(включая социальные сети) 				
2.6.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.6.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.6.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				

Раздел 3. Общая информация по этапу*

3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период 				
На данном этапе проекта деятельность прошла успешно, в соответствии с календарным планом, количественные и качественные показатели достигнуты. Проведенная информационная кампания была нацелена на освещение хода реализации проекта и привлечение новых участников. В основном использовались интернет-ресурсы организации, социальные сети и мессенджеры. Информация о реализации проекта размещалась на сайте организации socrehab.ru, в группе ВКонтакте «ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ», группе в Телеграм «Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии». Распространение информации в образовательные учреждения города производилась через районные отделы управления образования Нижнего Новгорода, а также посредством презентации проекта в очном формате на тематических мероприятиях для потенциальных наставников. Заявки на участие в проекте принимались как через специальные формы, так и при личных коммуникациях, по телефону, через мессенджеры, посредством электронной почты. С начала проекта через формы поступило 154 заявки (26 – за 2 этап) от родителей (законных представителей детей) на участие в мероприятиях проекта и 27 предварительных заявок от будущих наставников (15 – за 2 этап). Это позволило вовлечь в активности школы интеллектуального досуга запланированное количество участников. Для потенциальных наставников проведены консультации. Для формирования навыков рационального использования компьютера и знакомства со скретч-программированием, его возможностями было проведено 5 мастер-классов по визуальному программированию, в которых приняли участие 74 ребенка. В процессе проведения данных мероприятий были использованы разработанные ранее демонстрационный проект и методические рекомендации по проведению мастер-классов. На мастер-классах по визуальному программированию, как пример проекта, созданного с помощью скретч-программирования, в интерактивной игровой форме детям представлена к прочтению сказка Л. Владимировского «Буратино ищет клад». Для приобщения детей к культуре чтения, с целью повышения интереса детей к интеллектуальному досугу и чтению книг цифровое творчество дополнено литературными встречами. На 2 этапе проекта прошло 6 мастер-классов литературной гостиной, в которых принял участие 81 ребенок. Мероприятия прошли с привлечением работников библиотек, в формате интерактивных презентаций, живого знакомства с книгами, квизов. Для более глубокого погружения в научно-техническое и цифровое творчество детям предоставлен доступ к бесплатным онлайн-урокам по визуальному программированию. На данном этапе проекта 56 ребят получили ссылку на обучающую платформу, индивидуальный логин и пароль для входа в систему. Также родителям (законным представителям), отправившим заявку через специальную форму, была предоставлена сопроводительная информация, инструкции. На следующих этапах проекта комплекс мероприятий дополнится очными занятиями детей с подготовленными наставниками, разработкой цифровых проектов по мотивам прочитанных книг и участием в конкурсе				
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 выполнения(%)
Количество детей 6-11 лет, проживающих в Нижнем	300,00	107,00	269,00	90

Новгороде, вовлеченных в интеллектуальный досуг, получивших навыки рационального использования компьютера и приобщившихся к культуре чтения				
3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период 				
Проведенная информационная кампания позволила вовлечь в проект запланированное количество участников. Информация о мероприятиях и реализации проекта освещена на сайте организации в сети Интернет, группах организации в соц.сетях ВКонтакте и Телеграм, интернет-ресурсах контактных аудиторий проекта. На мастер-классах литературной гостиной при участии членов команды дети погрузились в творчество русских писателей, продолживших историю деревянного человечка А. Толстого, узнали много новых книг о приключениях Буратино. При участии работников библиотек ребята познакомились с другими интересными детскими книжками, а дети постарше в интерактивной игровой форме анализировали повесть А.Гайдара Чук и Гек и нашли много отличий данного произведения от экранизации, другие ребята получили рекомендации книг к чтению, которые могут стать хорошей поддержкой и дать ответы на многие вопросы в переходном возрасте. Это стимулировало интерес детей к чтению. На мастер-классах по визуальному программированию дети получили не только первичные навыки работы в программе блочного программирования Robbo и создали свою первую компьютерную игру, но и получили стимул создать свой цифровой проект или компьютерную игру по мотивам прочитанной книжки. В конце занятия ребята менялись местами и играли в игры друг друга, некоторым ребятам удалось продемонстрировать свою игру мамам и папам. Участники проекта получили возможность дома, при поддержке старших членов семьи продолжить изучать визуальное программирование по онлайн-урокам. Анализ заявок показал, что родители предпочитают, когда с их детьми научно-техническим и цифровым творчеством занимается педагог-наставник в очном формате. На данном этапе количество заявок на наставничество увеличилось. Стать наставниками для ребят в проекте планируют педагоги и работники библиотек. На следующих этапах проекта подготовленные наставники начнут очные занятия с детьми и подготовку к конкурсу, а также продолжится популяризация семейного интеллектуального досуга.				
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		
70350,00		Собственный вклад организации: Офисные расходы (аренда офиса проекта, услуги связи, канцелярские товары и расходные материалы) – 37200 руб. IT-сопровождение проекта – 15000 руб. Вклад партнеров: Транспортные услуги по доставке оборудования на места проведения мероприятий с детьми, оценочная стоимость: 6000 руб. Безвозмездное проведение литературных мастер-классов, оценочная стоимость 81 чел* 150руб=12150 руб. Также партнерами проекта предоставлены оборудованные полностью или частично помещения для проведения мастер-классов.		
Итого сумма, руб.: 70350,00				
3.5. Электронные ссылки 				
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				

				
Альбом фотографий с мастер-классов 2 этап https://vk.com/album-108060283_306636145				
3.9. Дополнительные документы				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей - участников активностей проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" 2 этап	Сводный по всем мероприятиям список детей - участников проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" с указанием активностей	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги.Творчество.Технологии 2 этап.docx	01.10.2024

Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Директор Чубаров Владимир Иванович
Отчет подписан на основании	устава

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

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 03.06.2024 г. № P52-24-1-000027
за отчетный период с 01.10.2024 по 31.12.2024

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	НИЖЕГОРОДСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ИНВАЛИДОВ "СОЦИАЛЬНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1025200008866
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии»
Номер договора о предоставлении гранта	P52-24-1-000027

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)
3.1.	В рамках информационной кампании в проект поступило не менее 300 заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга	12.12.2024	12.12.2024	исполнена	
3.2.	Проведены не менее 40 мастер-классов по визуальному программированию и литературной гостиной, участие в которых приняли не менее 300 детей	12.12.2024	12.12.2024	исполнена	

3.3.	Не менее 20 наставников-волонтеров прошли очно-заочное обучение по курсу "Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну"	12.12.2024	12.12.2024	исполнена	
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	Информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта.	с 01.06.2024 по 31.05.2025	с 01.10.2024 по 31.12.2024	Проведена информационная кампания о ходе реализации проекта. Созданные листовки, презентационные и информационные материалы, формы для приема заявок в проект использовались в работе, размещались на сайте организации socrehab.ru, группе организации в социальной сети ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ, в группе Телеграм "Школа интеллектуального досуга "Книги. Творчество. Технологии", а также использовались на очных встречах с потенциальными участниками проекта и партнерами. Организации-партнеры также информировали контактные аудитории своих электронных ресурсов об участии в мероприятиях проекта. Всего на данном этапе размещено 20 информационных сообщений о мероприятиях и ходе реализации проекта.
2.1.2. Привязанные ККТ:				
2.1.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество публикаций в сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ)				20
2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



Распространение листовок о проекте в партнерских организациях



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях



Распространение листовок о проекте в партнерских организациях



Использование листовок о проекте на очных мероприятиях



Распространение листовок о проекте в партнерских организациях

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

Публикации о мероприятиях и ходе реализации проекта на электронных ресурсах организации

https://vk.com/wall-108060283_3862
https://vk.com/wall-108060283_3864
https://vk.com/wall-108060283_3866
https://vk.com/wall-108060283_3868
https://vk.com/wall-108060283_3870
https://vk.com/wall-108060283_3876
https://vk.com/wall-108060283_3877
https://vk.com/wall-108060283_3879
https://vk.com/wall-108060283_3882
https://vk.com/wall-108060283_3884
https://vk.com/wall-108060283_3885
https://vk.com/wall-108060283_3887
<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloi-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

Публикации о мероприятиях проекта на электронных ресурсах партнерских организаций

https://vk.com/wall-132049698_3637

https://vk.com/wall-185714574_3290 https://vk.com/wall-217189561_2195 https://vk.com/wall-221337731_1635 https://vk.com/wall-132049698_3645 https://vk.com/wall-44734569_7447 https://vk.com/wall-132049698_3664				
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	Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей и наставников.	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.10.2024 по 30.11.2024	На данном этапе информационная кампания по привлечению в школу интеллектуального досуга детей и наставников проходила через адресную рассылку информации в профильные организации: детские сады, школы, учреждения дополнительного образования детей, библиотеки. В рамках информационной кампании в проект поступали как коллективные заявки от партнеров на участие детей в мероприятиях проекта, так и индивидуальные заявки от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет, что позволило вовлечь в проект запланированное количество участников. Таким образом, всего в проект на конец ноября через специальную форму поступило 334 заявки (из них 180 - на данном этапе), которое продолжает расти. Для увеличения доступности и открытости услуг проекта, для большего охвата детей с целью популяризации интеллектуального досуга форма для подачи заявки на получение онлайн-уроков по визуальному программированию, участие в очных занятиях с наставниками и конкурсе останется открытой.
2.2.2. Привязанные ККТ:		В рамках информационной кампании в проект поступило не менее 300 заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга		
2.2.6. Количественный результат				

Наименование показателя	Значение
Количество заявок от родителей или законных представителей детей в возрасте 6-11 лет на участие в активностях школы интеллектуального досуга	180
2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия 	
 Скриншот заявки для детей с количеством полученных заявок	 Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей. На фото: мероприятие для библиотек, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 14.11.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте



Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей. На фото: мероприятие для библиотек, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 14.11.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте



Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей. На фото: мероприятие для педагогов, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 23.10.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афолина рассказывает о проекте



Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей. На фото: мероприятие для детей, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 13.11.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афонина рассказывает о проекте



Информационная кампания, нацеленная на привлечение в школу интеллектуального досуга детей. На фото: мероприятие для детей, проводимое НРООИ "Социальная реабилитация" 18.11.2024, координатор студии визуального программирования Елена Афонина рассказывает о проекте

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

Информационные материалы для вовлечения в проект участников сос ссылкой на форму заявки
https://vk.com/wall-108060283_3864
https://vk.com/wall-108060283_3866
https://vk.com/wall-108060283_3868
https://vk.com/wall-108060283_3870
https://vk.com/wall-108060283_3877
<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloi-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

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

2.2.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

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

	2.2.11. Дополнительный комментарий к мероприятию			
№	2.3.1. Мероприятие	2.3.3. Запланированные сроки проведения	2.3.4. Фактические сроки проведения	2.3.5. Итог мероприятия (качественный результат)
3	Интерактивные мастер-классы по визуальному программированию для детей 6-11 лет.	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.10.2024 по 30.11.2024	Дети 6-11 лет на мастер-классе по визуальному программированию познакомились с компьютерной игрой по мотивам детской сказки, созданной в среде блочного программирования Robbo и познакомились с основным функционалом среды программирования RobboJunior. При поддержке педагога юные программисты создали проекты: учили рыбку плавать на дне морского океана, знакомиться с другими морскими обитателями и исчезать по клику мыши. У каждого получилась своя игра, которую дети демонстрировали друг другу. В результате у детей, сопровождающих педагогов и родителей появилось представление о визуальном блочном программировании как виде научно-технического творчества, о том, как можно использовать время за компьютером с пользой. По отзывам увлеченных ребят, им хотелось продолжить обучение, создать свою игру по книжке и показать ее на конкурсе. Всего проведено 48 мастер-классов, 399 детей приняли участие в 25 из них по визуальному программированию (13 мастер-классов для 189 детей на данном этапе проекта).
	2.3.2. Привязанные ККТ:	Проведены не менее 40 мастер-классов по визуальному программированию и литературной гостиной, участие в которых приняли не менее 300 детей		
	2.3.6. Количественный результат			
	Наименование показателя			Значение
	Количество детей, принявших участие в конкурсе по визуальному программированию			189
	Количество мастер-классов по визуальному программированию			13
	2.3.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷			



1 мастер-класс по визуальному программированию 24.10.24. На фото: ведущая Е.Афонина, дети-участники проекта



4 мастер-класс по визуальному программированию 19.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



5 мастер-класс по визуальному программированию 19.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



3 мастер-класс по визуальному программированию 18.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



2 мастер-класс по визуальному программированию 13.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



6 мастер-класс по визуальному программированию 19.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



7 мастер-класс по визуальному программированию 19.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



8 мастер-класс по визуальному программированию 20.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



11 мастер-класс по визуальному программированию 22.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



12 мастер-класс по визуальному программированию 22.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



13 мастер-класс по визуальному программированию 27.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



9 мастер-класс по визуальному программированию 22.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта



10 мастер-класс по визуальному программированию 22.11.24. На фото: ведущая Е. Бугрова, дети-участники проекта

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

Публикации о мастер-классах по визуальному программированию на электронных ресурсах организации

https://vk.com/wall-108060283_3866
https://vk.com/wall-108060283_3868
https://vk.com/wall-108060283_3870
https://vk.com/wall-108060283_3877
https://vk.com/wall-108060283_3879
https://vk.com/wall-108060283_3882
https://vk.com/wall-108060283_3884
https://vk.com/wall-108060283_3885
<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloi-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

Публикации о мастер-классах по визуальному программированию на электронных ресурсах партнеров

https://vk.com/wall-185714574_3290
https://vk.com/wall-217189561_2195
https://vk.com/wall-221337731_1635
https://vk.com/wall-44734569_7447

2.3.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.3.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Письмо от МКУК ЦБС Канавинского района, филиала библиотеки им. Н. Г. Чернышевского	Письмо от МКУК ЦБС Канавинского района, филиала библиотеки им. Н. Г. Чернышевского о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.10.2024	Письмо Библиотека им.Н.Г. Чернышевского 24.10.2024.pdf	12.11.2024
2	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию	Список проведенных мастер-классов по визуальному программированию с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов по визуальному программированию 3 этап.docx	11.12.2024
3	Письмо от МКУК ЦБС Советского района г. Нижнего Новгорода Центральной районной библиотеки им. Б. Панина	Письмо от МКУК ЦБС Советского района г. Нижнего Новгорода Центральной районной библиотеки им. Б. Панина о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 20.11.2024	Письмо Библиотека им. Панина 20.11.2024.pdf	11.12.2024
4	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, филиала № 6 - библиотеки им. К. М. Станюковича	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, филиала № 6 - библиотеки им. К. М. Станюковича о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 27.11.2024	Письмо библиотека им.К.М. Станюковича 27.11.2024.pdf	11.12.2024
5	Письмо от МБОУ "Школа № 72"	Письмо от МБОУ "Школа № 72" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 13.11.2024	Письмо МБОУ Школа 72 от 13.11.2024.pdf	11.12.2024
6	Письмо от МБОУ «Школа № 100 с углублённым изучением отдельных предметов»	Письмо от МБОУ «Школа № 100 с углублённым изучением отдельных предметов» о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 22.11.2024	Письмо МБОУ Школа 100 22.11.2024.pdf	11.12.2024
7	Письмо от МБОУ "Школа № 123"	Письмо от МБОУ "Школа № 123" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 19.11.2024	Письмо МБОУ Школа 123 19.11.2024.pdf	16.12.2024
8	Письмо от МБОУ "Школа № 120"	Письмо от МБОУ "Школа № 120" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.11.2024	Письмо МБОУ Школа 120 18.11.2024.pdf	16.12.2024
2.3.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.4.1. Мероприятие	2.4.3. Запланированные сроки проведения	2.4.4. Фактические сроки проведения	2.4.5. Итог мероприятия (качественный результат)
4	Мастер-классы литературной гостиной	с 05.06.2024 по 30.11.2024	с 01.10.2024 по 30.11.2024	На мастер-классах литературной гостиной дети 6-11 лет познакомились с литературными произведениями русских авторов. Ребята также узнали много новых и интересных фактов, связанных с Буратино, главным героем сказки А. Н.

			Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино», а также познакомились с малоизвестными книгами — продолжениями приключений Буратино. Ведущие из библиотек также проводили литературные интерактивы, презентации книг, рекомендовали ребятам в соответствии с их возрастом подборки книг, которые помогут интересно провести время, сделать досуг ярким и интересным. Результатом данного мероприятия в зависимости от возраста стало повышение интереса к "живому" чтению, заинтересованности, появление стимула у ребенка прочитать самостоятельно или всей семьей, вместе с другими детьми литературные произведения. Всего проведено 48 мастер-классов, 23 из них - литературной гостиной, в которых приняли участие 346 детей (13 мастер-классов и 189детей - на данном этапе проекта).
2.4.2. Привязанные ККТ:	Проведены не менее 40 мастер-классов по визуальному программированию и литературной гостиной, участие в которых приняли не менее 300 детей		
2.4.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество детей, принявших участие в мастер-классах литературной гостиной			189
Количество мастер-классов литературной гостиной			13
2.4.7. Фотографии проведенного мероприятия 			



1 мастер-класс литературной гостиной 24.10.24. На фото: ведущие Ю. Марахтанова, О. Туйкина, дети-участники проекта



5 мастер-класс литературной гостиной 19.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



4 мастер-класс литературной гостиной 19.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



3 мастер-класс литературной гостиной 18.11.24. На фото: ведущая Т. Теленкова, дети-участники проекта



2 мастер-класс литературной гостиной 13.11.24. На фото: ведущие О. Туйкина, Т. Тимачкова, дети-участники проекта



6 мастер-класс литературной гостиной 19.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



7 мастер-класс литературной гостиной 19.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



8 мастер-класс литературной гостиной 20.11.24. На фото: ведущие Ю. Васина, О. Немашкалова, дети-участники проекта



10 мастер-класс литературной гостиной 22.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



9 мастер-класс литературной гостиной 22.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



12 мастер-класс литературной гостиной 22.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



11 мастер-класс литературной гостиной 22.11.24. На фото: ведущие Л. Цыбирева, Л. Паничкина, дети-участники проекта



13 мастер-класс литературной гостиной 25.11.24. На фото: ведущая Л. Цыбирева, дети-участники проекта

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

Публикации о проведенных мастер-классах литературной гостиной на электронных ресурсах организации

https://vk.com/wall-108060283_3864

https://vk.com/wall-108060283_3868

https://vk.com/wall-108060283_3870

https://vk.com/wall-108060283_3876

https://vk.com/wall-108060283_3879

https://vk.com/wall-108060283_3882

https://vk.com/wall-108060283_3884

https://vk.com/wall-108060283_3885

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloi-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

Публикации о проведенных мастер-классах литературной гостиной на электронных ресурсах партнеров

https://vk.com/wall-132049698_3637

https://vk.com/wall-185714574_3290

https://vk.com/wall-217189561_2195

https://vk.com/wall-221337731_1635

	https://vk.com/wall-132049698_3645 https://vk.com/wall-44734569_7447			
	2.4.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте			
	2.4.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию			
	№	Название	Описание	Файл
	1	Письмо от МКУК ЦБС Канавинского района, филиала библиотеки им. Н. Г. Чернышевского	Письмо от МКУК ЦБС Канавинского района, филиала библиотеки им. Н. Г. Чернышевского о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 24.10.2024	Письмо Библиотека им.Н.Г. Чернышевского 24.10.2024.pdf
	2	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной	Список проведенных мастер-классов литературной гостиной с указанием количества детей	Сводный список мастер-классов литературной гостиной 3 этап.docx
	3	Письмо от МКУК ЦБС Советского района г. Нижнего Новгорода Центральной районной библиотеки им. Б. Панина	Письмо от МКУК ЦБС Советского района г. Нижнего Новгорода Центральной районной библиотеки им. Б. Панина о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 20.11.2024	Письмо Библиотека им. Панина 20.11.2024.pdf
	4	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, филиала № 6 - библиотеки им. К. М. Станюковича	Письмо от МКУК ЦБС Автозаводского района, филиала № 6 - библиотеки им. К. М. Станюковича о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 25.11.2024	Письмо библиотека им.К.М. Станюковича 27.11.2024.pdf
	5	Письмо от МБОУ "Школа № 72"	Письмо от МБОУ "Школа № 72" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 13.11.2024	Письмо МБОУ Школа 72 от 13.11.2024.pdf
	6	Письмо от МБОУ «Школа № 100 с углублённым изучением отдельных предметов»	Письмо от МБОУ «Школа № 100 с углублённым изучением отдельных предметов» о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 22.11.2024	Письмо МБОУ Школа 100 22.11.2024.pdf
	7	Письмо от МБОУ "Школа № 123"	Письмо от МБОУ "Школа № 123" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 19.11.2024	Письмо МБОУ Школа 123 19.11.2024.pdf
	8	Письмо от МБОУ "Школа № 120"	Письмо от МБОУ "Школа № 120" о количестве детей, принявших участие в активностях проекта 18.11.2024	Письмо МБОУ Школа 120 18.11.2024.pdf
	2.4.11. Дополнительный комментарий к мероприятию			
№	2.5.1. Мероприятие	2.5.3. Запланированные сроки проведения	2.5.4. Фактические сроки проведения	2.5.5. Итог мероприятия (качественный результат)

5	Подготовка наставников детской школы интеллектуального досуга по визуальному программированию.	с 10.09.2024 по 30.11.2024	с 01.10.2024 по 30.11.2024	Завершился этап подготовки наставников детской школы интеллектуального досуга по визуальному программированию. 27 наставников, планирующих работу с детьми, прошли очно-заочное обучение по курсу "Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну" в объеме не менее 72 часов, получили компетенции для проведения занятий с детьми по визуальному программированию, а также практику создания цифровых проектов в программе Robbo. Разработано и опубликовано для изучения положение о конкурсе, на консультациях рассмотрены критерии оценки проектов, определены направления для особой проработки с детьми для более эффективной подготовки конкурсных работ. Работа с наставниками будет продолжаться и после обучения, вплоть до конкурса. При участии преподавателя проведены консультации наставников по организационным вопросам обучения, применения блочного программирования в работе с детьми, по вопросам участия в активностях проекта и конкурсе.
2.5.2. Привязанные ККТ:		Не менее 20 наставников-волонтеров прошли очно-заочное обучение по курсу "Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну"		
2.5.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество наставников-волонтеров, прошедших очно-заочное обучение по курсу "Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну"				27
2.5.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



Консультирование наставников 1. 22.10.2024 г. На фото: преподаватель Е.Бугрова консультирует наставников проекта



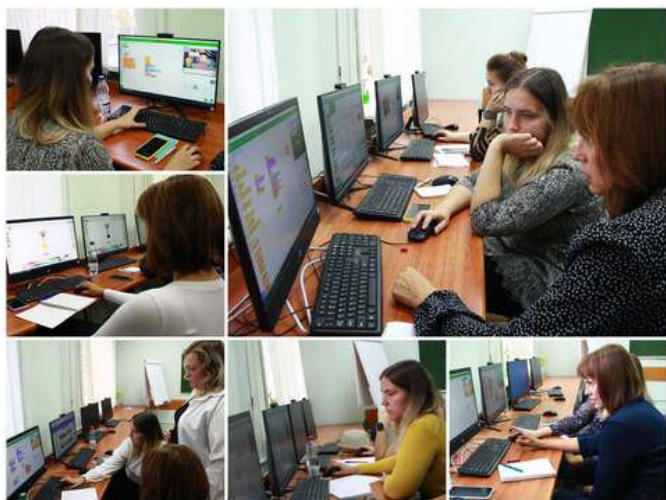
Консультирование наставников 2. 23.10.2024 г. На фото: преподаватель Е.Бугрова консультирует наставника проекта



Обучение наставников 7. На фото: наставники в процессе обучения (октябрь-ноябрь 2024)



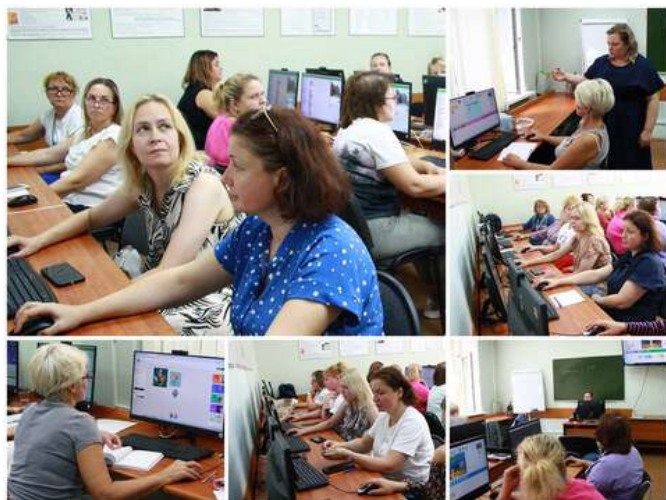
Обучение наставников 5. На фото: наставники в процессе обучения (сентябрь-октябрь 2024)



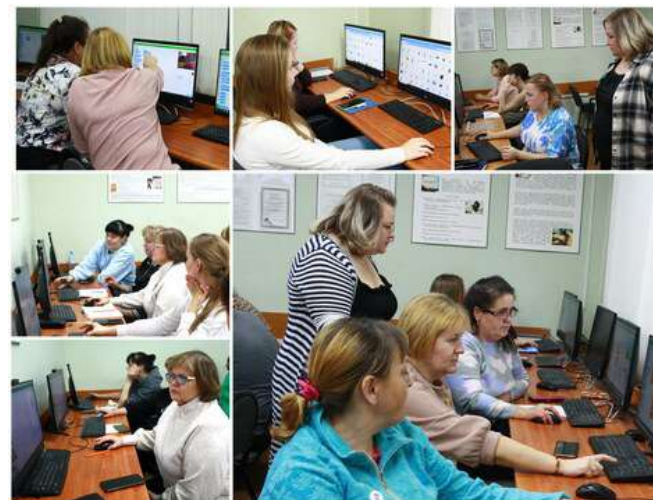
Обучение наставников 6. На фото: наставники в процессе обучения (сентябрь-октябрь 2024)



Обучение наставников 1. На фото: наставники в процессе обучения (июль 2024)



Обучение наставников 3. На фото: наставники в процессе обучения (август-сентябрь 2024)



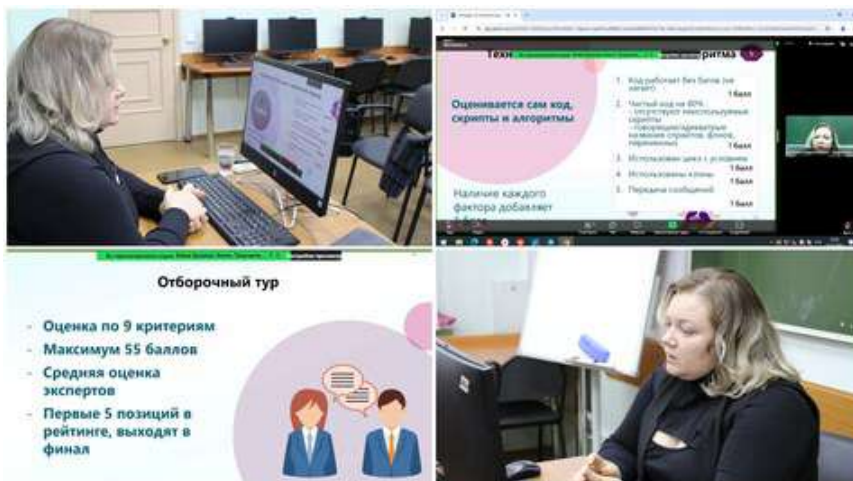
Обучение наставников 8. На фото: наставники в процессе обучения (октябрь-ноябрь 2024)



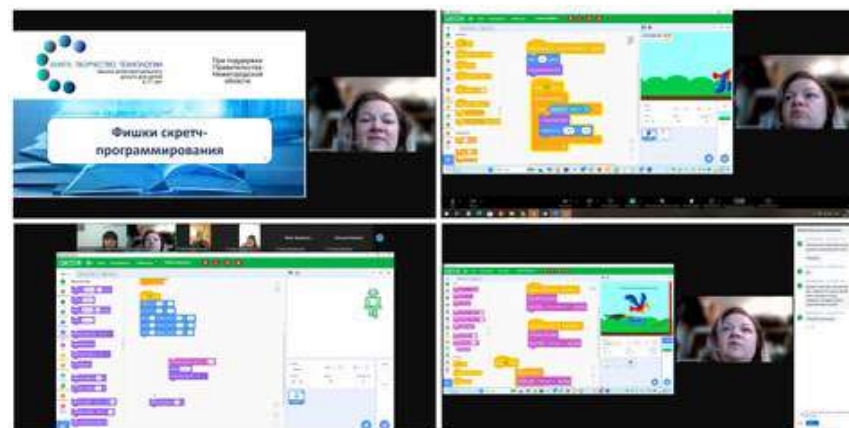
Обучение наставников 2. На фото: наставники в процессе обучения (август-сентябрь 2024)



Обучение наставников 4. На фото: наставники в процессе обучения (сентябрь-октябрь 2024)



Консультирование наставников 3. На фото: преподаватель Е.Бугрова консультирует наставников проекта в формате онлайн



Консультирование наставников 4. На фото: преподаватель Е.Бугрова консультирует наставников проекта в формате онлайн

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

(включая социальные сети) 				
Публикация, содержащая информацию об обучении наставников на сайте организации https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloi-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii				
2.5.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.5.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Фото наставников проекта с удостоверениями	Фото наставников проекта с удостоверениями	Наставники проекта Школа интеллектуального досуга Книги.Творчество. Технологии.pdf	12.12.2024
2	Список наставников, прошедших обучение по курсу Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну	Список лиц, прошедших обучение по курсу «Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну» в АНО ДПО «УЦ «Потенциал» и подавших заявку на участие в проект «Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии» в качестве наставников	Список наставников, прошедших обучение по курсу Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну.docx	12.12.2024
2.5.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.6.1. Мероприятие	2.6.3. Запланированные сроки проведения	2.6.4. Фактические сроки проведения	2.6.5. Итог мероприятия (качественный результат)
6	Онлайн-обучение детей 6-11 лет визуальному программированию.	с 10.06.2024 по 31.05.2025	с 01.10.2024 по 31.12.2024	На данном этапе проекта предоставление семейного доступа к 36 онлайн-урокам по блочному визуальному программированию продолжилось. Доступ к урокам высылался на электронную почту, указанную в заявке. Письмо о подключении содержит ссылку на обучающий портал, индивидуальный логин, пароль, а также сопровождающую информацию. С целью повышения доступности интеллектуального досуга видео-уроки доступны для изучения с момента подключения к курсу до конца проекта. Видео в записи доступны сразу все, в нужное время можно открыть любой урок, получить новые знания или вспомнить и освежить уже изученный материал. Всего доступ предоставлен 288 детям, из них 201 - на данном этапе проекта.
	2.6.2. Привязанные ККТ:			

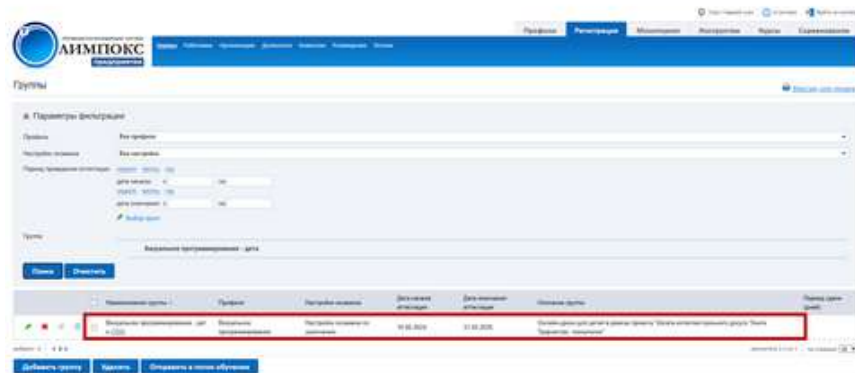
2.6.6. Количественный результат		
Наименование показателя		Значение
Количество детей 6-11 лет, получивших по заявке от родителя доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию на данном этапе проекта		201
2.6.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷		
 Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию  Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию		



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Скриншот системы дистанционного обучения с количеством подключений

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

				
Публикации о возможности обучения визуальному программированию по онлайн-урокам https://vk.com/wall-108060283_3877 https://vk.com/wall-108060283_3887 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/chitaem-i-programmiruem-vmeste-so-shkoloj-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii				
2.6.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.6.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 3 этап	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию, с указанием даты подключения к курсу	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 3 этап. docx	17.12.2024
2.6.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				

Раздел 3. Общая информация по этапу*

3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период 
На данном этапе проекта деятельность прошла успешно, в соответствии с календарным планом, количественные и качественные показатели достигнуты. Проведенная информационная кампания была нацелена на освещение хода реализации проекта и привлечение новых участников. В основном использовались интернет-ресурсы организации, социальные сети и мессенджеры. Информация о реализации проекта размещалась на сайте организации socrehab.ru, в группе ВКонтакте «ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ», группе в Телеграм «Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии». Распространение информации в партнерские организации проходило также через личные коммуникации, об участии в мероприятиях проекта партнеры размещали информацию на своих электронных ресурсах. За весь срок реализации проекта опубликовано 43 информационных сообщения. Заявки на участие в проекте принимались как через специальные формы, так и посредством коммуникаций с партнерами (детские сады, школы, учреждения дополнительного образования детей, библиотеки) лично, по телефону, через мессенджеры, электронную почту. С начала проекта через формы поступило 334 заявки от родителей (законных представителей детей) на участие в мероприятиях проекта. Эффективная информационная кампания позволила вовлечь в активности школы интеллектуального досуга запланированное количество участников. С целью вовлечения детей в интеллектуальный досуг в рамках проекта проведено 48 мастер-классов, из них 13 по визуальному программированию и 13 литературной гостиной для 189 детей на данной этапе проекта. На мастер-классах литературной гостиной дети от 6 до 11 лет через интерактивные квизы и презентации, литературные версии телеигры-викторины «Своя игра» погружались в мир книг русских авторов. На мастер-классах по визуальному программированию под руководством педагога ребята изучали основной функционал среды программирования RobboJunior, создавали собственные мини-компьютерные игры и тестировали проекты друг друга. Для поддержания интереса ребят и более глубокого погружения в цифровое творчество предоставлен семейный доступ к бесплатным онлайн-урокам по визуальному программированию. На данном этапе проекта 201 ребенок получил ссылку на обучающий портал, индивидуальный логин, пароль, а также

сопровожающую информацию для родителей. Для проведения очных занятий и подготовки к конкурсу были обучены 27 наставников. Они прошли очно-заочное обучение по курсу "Педагог по скретч-программированию и гейм-дизайну" в объеме не менее 72 часов, а также получили консультации педагога по организационным вопросам обучения, работе с детьми, по вопросам участия в мероприятиях проекта и подготовки детских цифровых проектов на конкурс. Для упрощения работы с детьми наставникам переданы разработанные на 1 этапе проекта методические материалы для проведения мастер-классов по визуальному программированию - демонстрационный проект-игра «Буратино ищет клад» и 2 пошаговых инструкции для создания мини-игр с использованием программ Роббо Джуниор (Robbo Junior) и Роббо Скретч (Robbo Scratch). На базе организаций-партнеров постепенно начинается подготовка ребят к конкурсу. Наставники ведут подготовительную работу к очным занятиям с детьми, проводят пробные занятия и отбор детей для участия в конкурсе. На очных занятиях ребята получают практику работы в программах RobboJunior или RobboScratch в зависимости от возраста, с помощью красочных блоков учатся создавать цифровые проекты. Разработано и опубликовано Положение о конкурсе по визуальному программированию «Книги. Творчество. Технологии». Для более эффективной подготовки конкурсных работ для наставников прошла консультация, на которой особое внимание уделено критериям оценивания конкурсных работ. Поддержка наставников преподавателем и командой проекта будет осуществлять вплоть до конкурса, что позволит сконцентрироваться на подготовке интересных конкурсных работ, а также определить направления особой проработки с детьми и векторы развития.

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 выполнения(%)
Количество детей 6-11 лет, проживающих в Нижнем Новгороде, вовлеченных в интеллектуальный досуг, получивших навыки рационального использования компьютера и приобщившихся к культуре чтения	300,00	322,00	591,00	197

3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период

Проведенная информационная кампания позволила вовлечь в проект запланированное количество участников и отражает информацию о ходе и реализации проекта. На мастер-классах литературной гостиной дети от 6 до 11 лет в интерактивной игровой форме узнали увлекательные факты о Буратино, изучили «Иллюстрированное досье одной истории «В поисках золотого ключика» и познакомились с малоизвестными книгами продолжениями приключений этого персонажа. Партнеры из библиотек Н.Новгорода провели для детей квесты «Лукоморье» по сказкам А.С. Пушкина, интерактивную лекцию «5 лучших книг для создания первой видеоигры», литературные версии телеигры-викторины «Своя игра». Ребятам были предложены к прочтению увлекательные подборки книг, соответствующих их возрасту, которые помогут интересно провести время и сделать свой досуг более ярким и увлекательным. На мастер-классах студии визуального программирования дети увлекались в научно-техническое творчество, познакомились с игрой «Буратино ищет клад», узнали, как можно с пользой проводить время за компьютером и использовать любимые книги для создания интерактивных цифровых проектов. Юные программисты создали и продемонстрировали друг другу собственные проекты в среде программирования RobboJunior - научили рыбку плавать на дне океана, знакомиться с другими морскими обитателями и исчезать по щелчку мыши. Ребята, выразившие желание продолжить обучение, получили возможность дома, при поддержке старших членов семьи продолжить изучать визуальное программирование по онлайн-урокам. Наставники проекта из числа активных родителей, педагогов и работников библиотек получили компетенции для проведения занятий с детьми по визуальному программированию и практику создания цифровых проектов в программах Robbo. 27 наставников планируют помочь ребятам подготовить творческие цифровые проекты для участия в конкурсе. Уже начались первые очные занятия, на которых ребята получают навыки работы в среде блочного программирования и учатся создавать свои проекты.

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
444750,00	Собственный вклад организации: Офисные расходы (аренда офиса проекта, услуги связи, канцелярские товары и расходные материалы) – 37200 руб. IT-сопровождение

		проекта – 15000 руб. Вклад партнеров: Транспортные услуги по доставке оборудования на места проведения мероприятий с детьми, оценочная стоимость: 24000 руб. Безвозмездное проведение литературных мастер-классов, оценочная стоимость 189чел*150руб=28350 руб. Обучение наставников по программе повышения квалификации "Педагог по скретч-программированию" в очно-заочной форме обучения с выдачей документа установленного образца 27*12600=340200 руб. Также партнерами проекта предоставлены оборудованные полностью или частично помещения для проведения мастер-классов.		
Итого сумма, руб.: 444750,00				
3.5. Электронные ссылки 				
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 				
Альбом фотографий с мастер-классов 3 этап https://vk.com/album-108060283_307236085				
3.9. Дополнительные документы				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей - участников активностей проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" 3 этап	Сводный по всем мероприятиям список детей - участников проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" с указанием активностей	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги.Творчество.Технологии 3 этап.docx	17.12.2024

Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Директор Чубаров Владимир Иванович
Отчет подписан на основании	устава

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

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 03.06.2024 г. № P52-24-1-000027
за отчетный период с 01.01.2025 по 31.03.2025

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	НИЖЕГОРОДСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ИНВАЛИДОВ "СОЦИАЛЬНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1025200008866
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии»
Номер договора о предоставлении гранта	P52-24-1-000027

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)
4.1.	Не менее 150 детей на очных занятиях с наставниками получили практику создания цифровых проектов в визуальной среде программирования	30.03.2025	30.03.2025	исполнена	
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	Информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта.	с 01.01.2025 по 31.03.2025	с 01.01.2025 по 31.03.2025	Проведена информационная кампания о ходе реализации проекта. Созданные листовки, презентационные и информационные материалы, формы для приема заявок в проект использовались в работе, размещались на сайте организации socrehab.ru, группе организации в социальной сети ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ, в группе Телеграм "Школа интеллектуального досуга "Книги. Творчество. Технологии", а также использовались на очных презентационных мероприятиях.
	2.1.2. Привязанные ККТ:			
	2.1.6. Количественный результат			
	Наименование показателя			Значение
	Количество публикаций в сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ)			20
	2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 			



Макет листовки о предстоящих мероприятиях проекта



Использование листовок на презентационных мероприятиях. На фото: координатор студии визуального программирования Елена Афонина



Использование листовок на презентационных мероприятиях



Презентация проекта на Ярмарке НКО 26.02.25, Дом народного единства. На фото: координатор студии визуального программирования Елена Афонина, преподаватель Елена Бугрова, гости мероприятия



Презентация проекта на Ярмарке НКО 26.02.25, Дом народного единства. На фото: координатор студии визуального программирования Елена Афонина, гости мероприятия

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

Публикации о мероприятиях и ходе реализации проекта на электронных ресурсах организации

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/sozdavat-tsifrovye-interaktivy-mozhet-kazhdyj>

<https://t.me/visualprogram/195>

<https://vk.com/wall-1080602833886>

<https://vk.com/wall-1080602833890>

<https://vk.com/wall-1080602833891>

<https://vk.com/wall-1080602833892>

<https://vk.com/wall-1080602833893>

<https://vk.com/wall-1080602833894>

<https://vk.com/wall-1080602833897>

<https://vk.com/wall-1080602833901>

<https://vk.com/wall-1080602833902>

<https://vk.com/wall-1080602833903>

<https://vk.com/wall-1080602833904>

<https://t.me/visualprogram/242>

Публикации о мероприятиях проекта на электронных ресурсах партнерских организаций https://vk.com/wall-1320496983664 https://vk.com/wall-1320496983850 https://vk.com/wall-201446043777 https://vk.com/wall-2061692971687 https://vk.com/wall-201444142927 https://vk.com/wall-1876597479601				
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
1	Электронные ссылки	Электронные ссылки	Электронные ссылки.docx	02.04.2025
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	Очные занятия детей 6-11 лет с наставниками-волонтерами по визуальному программированию, подготовка к конкурсу.	с 01.11.2024 по 15.04.2025	с 01.11.2024 по 30.03.2025	Для работы с детьми наставникам переданы методические материалы, разработанные на 1 этапе проекта. На базе организаций-партнеров, детских садов, школ, учреждений дополнительного образования детей с ноября шла подготовка ребят к конкурсу в виде очных занятий с закрепленными наставниками. Ребята изучали среду программирования RobboJunior и/или RobboScratch в зависимости от возраста, с помощью красочных блоков учились создавать анимации, интерактивные игры и викторины в визуальной среде программирования, получили помощь наставника и практику создания цифровых проектов - разрабатывали по прочитанным книжкам концепцию, сценарий, персонажей, алгоритмы и коды для конкурсных проектов. Каждый наставник провел занятия в объеме не менее 10 часов. На данном этапе проводилось сопровождение наставников проекта преподавателем и командой проекта. Поддержка осуществлялась в чате Телеграм, по телефону, в виде очных и онлайн-консультаций.
	2.2.2. Привязанные ККТ:	Не менее 150 детей на очных занятиях с наставниками получили практику создания цифровых проектов в визуальной среде программирования		

2.2.6. Количественный результат**Наименование показателя****Значение**

Количество детей, получивших практику создания цифровых проектов в визуальной среде программирования на занятиях с наставниками

172

2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия 

Очные занятия с наставниками 1 На фото: дети-участники проекта, наставник Наталья Панкрушина



Очные занятия с наставниками 2 На фото: дети-участники проекта, наставник Любовь Паничкина



Очные занятия с наставниками 3 На фото: дети-участники проекта, наставник Любовь Цыбирева



Очные занятия с наставниками 4 На фото: дети-участники проекта, наставник Светлана Акимова



Очные занятия с наставниками 5 На фото: дети-участники проекта, наставник Светлана Холенкова



Очные занятия с наставниками 6 На фото: дети-участники проекта, наставник Наталья Токарева



Очные занятия с наставниками 7 На фото: дети-участники проекта, наставник Валерия Шамина



Очные занятия с наставниками 8 На фото: дети-участники проекта, наставник Надежда Бочкарева



Очные занятия с наставниками 9 На фото: дети-участники проекта, наставник Юлия Чеснокова



Очные занятия с наставниками 10 На фото: дети-участники проекта, наставник Нина Кулишевская



Очные занятия с наставниками 11 На фото: дети-участники проекта, наставник Марина Афанасьева



Очные занятия с наставниками 12 На фото: дети-участники проекта, наставник Ольга Автомонова



Очные занятия с наставниками 13 На фото: дети-участники проекта, наставник Дарья Смирнова



Очные занятия с наставниками 14 На фото: дети-участники проекта, наставник Татьяна Пынкова



Очные занятия с наставниками 15 На фото: дети-участники проекта, наставник Кристина Юраш



Очные занятия с наставниками 16 На фото: дети-участники проекта, наставник Марина Кондракова



Очные занятия с наставниками 17 На фото: дети-участники проекта, наставник Алена Бабаева



Очные занятия с наставниками 18 На фото: дети-участники проекта, наставник Ольга Семушина



Очные занятия с наставниками 19 На фото: дети-участники проекта, наставник Марина Панькина



Очные занятия с наставниками 20 На фото: дети-участники проекта, наставник Ирина Петрова

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

Публикации об очных занятиях наставников с детьми по визуальному программированию, подготовке к конкурсу на электронных ресурсах организации

<https://vk.com/wall-1080602833886>
<https://vk.com/wall-1080602833890>
<https://vk.com/wall-1080602833892>
<https://vk.com/wall-1080602833893>
<https://vk.com/wall-1080602833894>
<https://vk.com/wall-1080602833901>
<https://vk.com/wall-1080602833903>
<https://vk.com/wall-1080602833904>

Публикация об очных занятиях наставников с детьми по визуальному программированию, подготовке к конкурсу на электронных ресурсах партнеров

<https://vk.com/wall-1320496983664>
<https://vk.com/wall-1320496983850>
<https://vk.com/wall-201446043777>
<https://vk.com/wall-2061692971687>
<https://vk.com/wall-201444142927>

https://vk.com/wall-1876597479601				
2.2.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📎				
2.2.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших практику создания цифровых проектов на занятиях с наставниками	Список детей, получивших практику создания цифровых проектов на очных занятиях с указанием наставника и партнерской организации	Регистрационный список детей, получивших практику создания цифровых проектов на занятиях с наставниками.docx	02.04.2025
2	Списки детей, получивших практику создания цифровых проектов на очных занятиях с наставниками	Списки детей, подтверждающие проведение очных занятий по визуальному программированию, с подписью наставников	Списки детей от наставников.pdf	02.04.2025
3	Электронные ссылки	Электронные ссылки	Электронные ссылки.docx	02.04.2025
2.2.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.3.1. Мероприятие	2.3.3. Запланированные сроки проведения	2.3.4. Фактические сроки проведения	2.3.5. Итог мероприятия (качественный результат)
3	Онлайн-обучение детей 6-11 лет визуальному программированию	с 10.06.2024 по 31.05.2025	с 01.01.2025 по 31.03.2025	На данном этапе проекта предоставление семейного доступа к 36 онлайн-урокам по блочному визуальному программированию продолжилось. Доступ к материалам отправлялся на электронную почту, указанную в заявке. В письме с доступом содержалась ссылка на учебный портал, индивидуальные данные для входа (логин и пароль), а также дополнительная информация. С целью повышения доступности интеллектуального досуга все видео-уроки были предоставлены сразу, что позволяло просматривать любые уроки в удобное время, осваивать новую информацию или освежать уже полученные знания при подготовке к конкурсу. Всего доступ предоставлен 304 детям, из них 16 - на данном этапе проекта.
2.3.2. Привязанные ККТ:				
2.3.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество детей 6-11 лет, получивших по заявке от родителя доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию на данном этапе проекта				16

2.3.7. Фотографии проведенного мероприятия



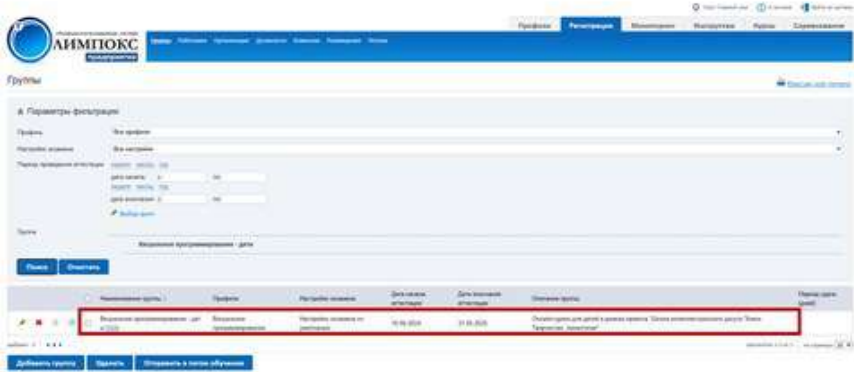
Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Скриншот системы дистанционного обучения с количеством подключений

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

Публикация о возможности получить доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию
<https://vk.com/wall-1080602833902>

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

2.3.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию

№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 4 этап	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию, с указанием даты подключения к курсу	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию 4 этап.docx	31.03.2025
2	Электронные ссылки	Электронные ссылки	Электронные ссылки.docx	02.04.2025

2.3.11. Дополнительный комментарий к мероприятию

Раздел 3. Общая информация по этапу*

3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период 				
На данном этапе проекта деятельность прошла успешно, в соответствии с календарным планом. Количественные и качественные показатели достигнуты в полном объеме. Проводимая информационная кампания была направлена на освещение хода реализации проекта, привлечение внимания общественности и родительского сообщества к проблеме нерационального использования свободного времени и компьютера детьми 6-11 лет, а также на приобщение детей к культуре чтения и подготовку конкурсных работ. В рамках информационной кампании на сайте организации socrehab.ru, в группе организации в социальной сети ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ, в группе Телеграм "Школа интеллектуального досуга "Книги. Творчество. Технологии" публиковались рекомендации и практические советы для успешной реализации творческих идей, освещалась работа наставников с детьми, проводилось информирование о предстоящем конкурсе. В феврале команда проекта участвовала в «Ярмарке НКО» с презентацией проекта. Гостям мероприятия было предложено принять участие в цифровых интерактивах по сказкам русских авторов, команда проекта делилась успехами проекта и информацией о предстоящем конкурсе. Распространение информации в партнерские организации проходило также через личные коммуникации. Партнеры также размещали информацию об участии в проекте на своих электронных ресурсах. За весь срок реализации проекта опубликовано 63 информационных сообщения, 20 из них – на данном этапе. Очные занятия наставников с детьми 6-11 лет по визуальному программированию начались на базе организаций-партнеров проекта еще в ноябре 2024 года и продолжились на 4 этапе проекта в индивидуальном режиме, подходящем наставникам и закрепленными за ним детям. 172 ребёнка в возрасте 6-11 лет стали участниками очных занятий с наставниками. Занятия проводились в среде RobboJunior и/или RobboScratch в зависимости от возраста ребят и были нацелены на получение детьми практики скретч-программирования и подготовку к конкурсу. Кроме того, наставники провели работу с детьми по приобщению их к культуре чтения, по изучению детской художественной литературой русских авторов, которая стала основой для конкурсного проекта. На основе книг ребята вместе с наставниками обсудили сюжет и главных героев книги, возможные сценарии анимаций, игр, викторин, кроссвордов. Команда проекта оказывала мотивационную и консультационную поддержку участников проекта, помогала в реализации творческих идей. Для наставников проекта прошли онлайн-консультации с преподавателем. Участники консультаций узнали различные методики создания викторин и кроссвордов в Robbo Scratch, способы добавления анимации в проект. Консультации для наставников преподавателем и командой проекта были и остаются доступными в удобной для них форме: в мессенджере, по телефону, онлайн и очно в учебном классе вплоть до конкурса. Для поддержания мотивации детей, наставники и члены команды проекта привлекали родителей юных участников, оказывая им поддержку в виде консультаций по использованию среды программирования Robbo и предоставлению семейного доступа к онлайн-урокам по визуальному программированию. На 4 этапе проекта еще 16 детей получили возможность всей семьей изучать скретч-программирование по видео-урокам (всего за проект – 304).				
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 выполнения(%)
Количество детей 6-11 лет, проживающих в Нижнем Новгороде, вовлеченных в интеллектуальный досуг, получивших навыки рационального использования компьютера и приобщившихся к культуре чтения	300,00	46,00	637,00	212
3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период 				
4 этап проекта показал высокую вовлеченность участников, их общее количество превысило запланированный уровень, что подтверждает эффективность информационной кампании. Наставники активно использовали переданные им знания, обеспечивая обучение детей основам визуального программирования и подготовку к конкурсу. Занятия проводились в объеме не менее 10 часов. Это позволило ребятам освоить базовые навыки создания анимаций, игр и викторин. Важную роль сыграло сопровождение наставников командой проекта, обеспечивающее оперативное решение возникающих вопросов и обогащение компетенций. Взрослые участники проекта получили готовые скрипты и дополнительные знания, которые они использовали как вспомогательный материал для подготовки конкурсных работ и могут использовать в дальнейшей работе по данному направлению. Совместно с наставниками и родителями ребята получили практику создания цифровых проектов в визуальной среде программирования, создавали свои первые интерактивные цифровые проекты (мультфильмы, игры, викторины) и конкурсные работы. Они разрабатывали сценарий, оформление, программировали цифровые проекты по				

мотивам прочитанных произведений русских авторов, озвучивали свои проекты и записывали их видео-презентацию. Это несомненно развивает творческие способности детей в научно-технической сфере и одновременно приобщает их к культуре чтения. Кроме того, предоставление семейного доступа к онлайн-урокам по блочному программированию расширило возможности для самостоятельного освоения материала. Гибкость доступа позволяла участникам выбирать удобное время для изучения уроков, повышая доступность обучения, а главное - способствовало вовлечению в проект других членов семей, укреплению семейных связей и поддержанию интереса детей к чтению и интеллектуальному досугу.

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
247520,00	Собственный вклад организации: Офисные расходы (аренда офиса проекта, услуги связи, канцелярские товары и расходные материалы) – 37200 руб. IT-сопровождение проекта – 15000 руб. Вклад партнеров: Безвозмездное проведение наставниками-волонтерами очных занятий для детей по визуальному программированию, осуществление подготовки к конкурсу. По данным наставников они провели занятия общим объемом 257 часов, их вклад в проект составил: 257час*500руб=128500 руб. Аренда оборудованных учебных классов для проведения очных занятий с детьми: 257час*260руб=66820 руб.

Итого сумма, руб.: 247520,00

3.5. Электронные ссылки

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
1	Регистрационный список детей - участников активностей проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" 4 этап	Сводный по всем мероприятиям список детей - участников проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" с указанием активностей	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии - 4 этап.docx	02.04.2025

Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Директор Чубаров Владимир Иванович
Отчет подписан на основании	устава

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

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

по договору о предоставлении гранта
на развитие гражданского общества от 03.06.2024 г. № P52-24-1-000027
за отчетный период с 01.04.2025 по 31.05.2025

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	НИЖЕГОРОДСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ИНВАЛИДОВ "СОЦИАЛЬНАЯ РЕАБИЛИТАЦИЯ"
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1025200008866
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии»
Номер договора о предоставлении гранта	P52-24-1-000027

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)
5.1.	В рамках очных занятий наставников с детьми созданы не менее 40 проектов для участия в конкурсе по визуальному программированию	15.04.2025	15.04.2025	исполнена	
5.2.	Проведена информационная кампания, нацеленная на освещение информации о запуске и ходе реализации проекта. В сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ) размещено не менее 30 публикаций	31.05.2025	31.05.2025	исполнена	

5.3.	Не менее 300 детей 6-11 лет по заявке от родителя получили доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию	31.05.2025	31.05.2025	исполнена	
5.4.	Не менее 100 детей 6-11 лет приняли участие в конкурсе по визуальному программированию	31.05.2025	31.05.2025	исполнена	
5.5.	На электронных ресурсах организации опубликовано не менее 28 видео детских проектов, информация о победителях конкурса и наставниках.	31.05.2025	31.05.2025	исполнена	
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) **

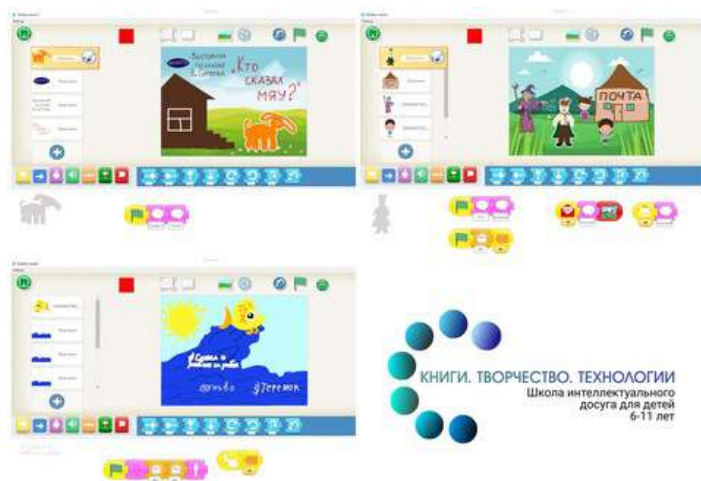
№	2.1.1. Мероприятие	2.1.3. Запланированные сроки проведения	2.1.4. Фактические сроки проведения	2.1.5. Итог мероприятия (качественный результат)	
1	Подготовка к конкурсу - создание проектов по визуальному программированию.	с 01.11.2024 по 15.04.2025	с 01.11.2024 по 15.04.2025	В рамках подготовки к конкурсу на очных занятиях по визуальному программированию при поддержке наставников дети 6-11 лет создали 43 интерактивных цифровых проекта. Проекты размещены в облачном хранилище и доступны для оценки членам жюри.	
	2.1.2. Привязанные ККТ:	В рамках очных занятий наставников с детьми созданы не менее 40 проектов для участия в конкурсе по визуальному программированию			
	2.1.6. Количественный результат				
	Наименование показателя				Значение
	Количество проектов, созданных детьми 6-11 лет для участия в конкурсе				43
	2.1.7. Фотографии проведенного мероприятия 				



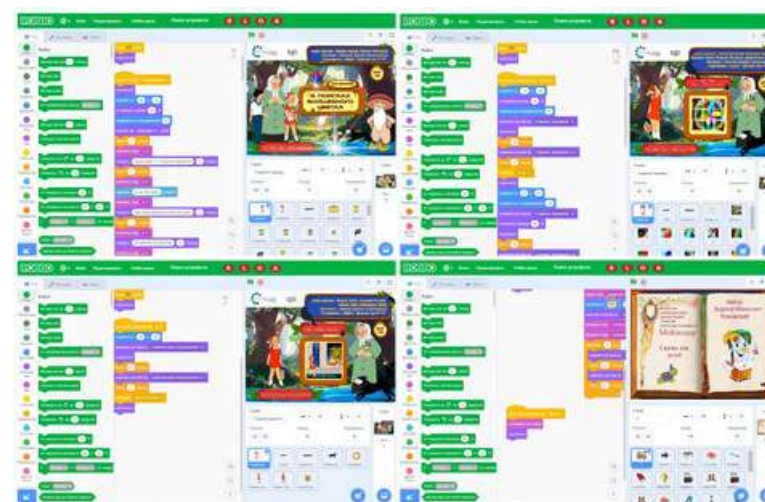
Скриншоты работ (A1-A6) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Junior



Скриншоты работ (A7-A10) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Junior



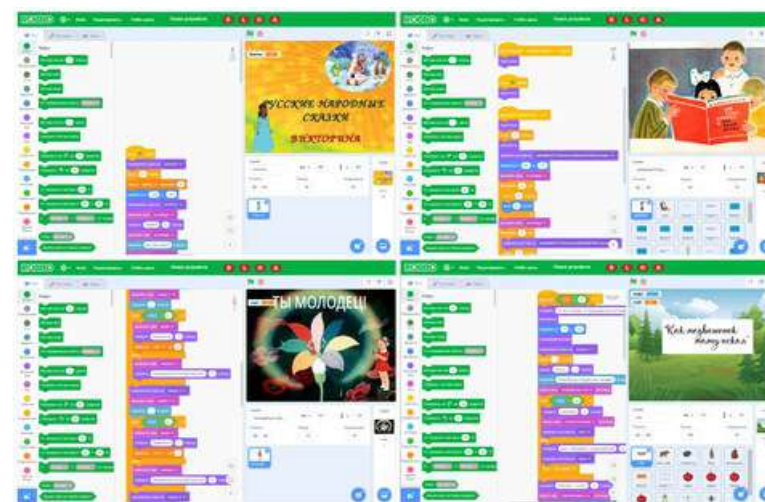
Скриншоты работ (A11-A13) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Junior



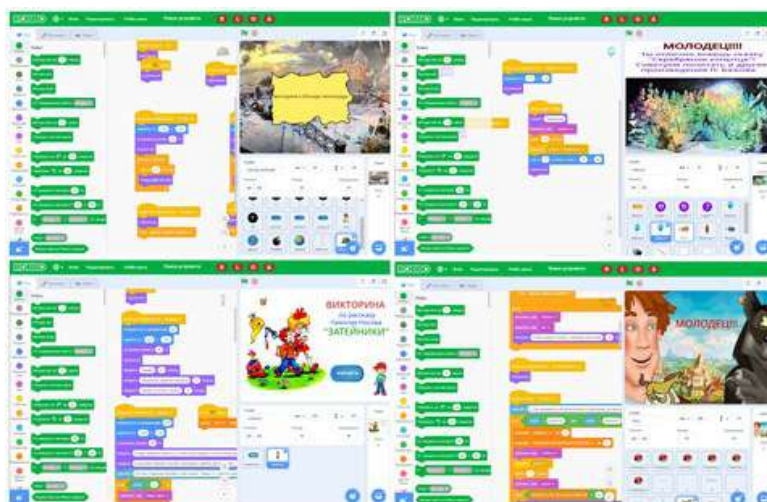
Скриншоты работ (B1-B4) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Scratch



Скриншоты работ (Б5-Б8) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Scratch



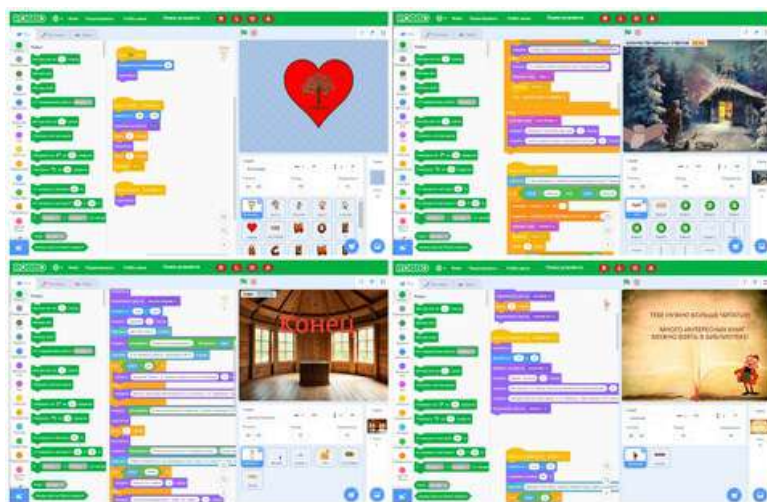
Скриншоты работ (Б9-Б12) возрастной категории 6-7 лет, Robbo Scratch



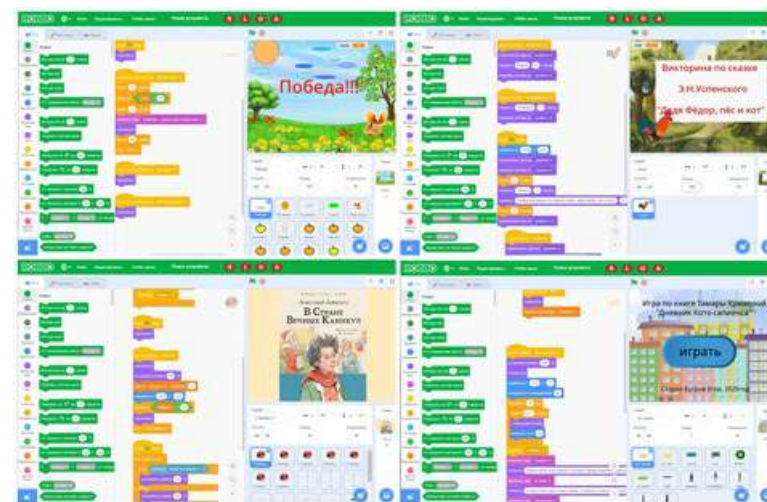
Скриншоты работ (Б1-Б4) возрастной категории 8-9 лет, Robbo Scratch



Скриншоты работ (Б5-Б10) возрастной категории 8-9 лет, Robbo Scratch



Скриншоты работ (Г1-Г4) возрастной категории 10-11 лет, Robbo Scratch



Скриншоты работ (Г5-Г8) возрастной категории 10-11 лет, Robbo Scratch

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

Публикации о создании проектов и подготовке к конкурсу по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии»

https://vk.com/wall-108060283_3905

https://vk.com/wall-132049698_4036

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
1	Проекты, предоставленные на конкурс. Скриншоты облачного хранилища.	Проекты, предоставленные на конкурс. Скриншоты облачного хранилища.	Проекты, предоставленные на конкурс. Скриншоты облачного хранилища..docx	24.04.2025

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	Информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта.	с 01.06.2024 по 31.05.2025	с 01.04.2025 по 31.05.2025	Информационная кампания проекта велась на протяжении всего срока его реализации и продолжилась на данном этапе. Созданы информационные материалы, креативы, листовки, текстовые сообщения, письма. Решаемая проблема и деятельность в рамках проекта освещена в сети Интернет, на сайте организации, группе организации в социальной сети ВКонтакте, а также интернет-ресурсах контактных аудиторий и партнеров проекта. Всего размещено 91 сообщение о ходе реализации проекта, промежуточных и конечных итогах, из них 28 на данном этапе, а также фотоотчеты с очных мероприятий проекта.
2.2.2. Привязанные ККТ:		Проведена информационная кампания, нацеленная на освещение информации о запуске и ходе реализации проекта. В сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ) размещено не менее 30 публикаций		
2.2.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество публикаций в сети интернет (сайт организации, социальные сети, СМИ)				28
2.2.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷				
Листовка о конкурсе по визуальному программированию "Книги. Творчество. Технологии" Скриншот фотоальбома с мероприятий проекта, размещенного в социальной сети организации				



Скриншот новостного сообщения в социальной сети организации

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

Публикации о мероприятиях и ходе реализации проекта на электронных ресурсах организации

https://vk.com/wall-108060283_3909

https://vk.com/wall-108060283_3925

https://vk.com/wall-108060283_3924

https://vk.com/wall-108060283_3923

https://vk.com/wall-108060283_3922

https://vk.com/wall-108060283_3921

https://vk.com/wall-108060283_3920

https://vk.com/wall-108060283_3915

https://vk.com/wall-108060283_3914

https://vk.com/wall-108060283_3913

https://vk.com/wall-108060283_3912

https://vk.com/wall-108060283_3911

https://vk.com/wall-108060283_3907

https://vk.com/wall-108060283_3905

https://vk.com/wall-108060283_3932

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/podvedeny-itogi-proekta-shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tekhnologii>

	Публикации о мероприятиях проекта на электронных ресурсах партнерских организаций https://vk.com/wall-187659747_9827 https://vk.com/wall-206169297_1793 https://vk.com/wall-209211729_1165 https://vk.com/wall-132049698_4082 https://vk.com/wall-201446043_966 https://vk.com/wall-217189561_3109 https://vk.com/wall-201444142_1033 https://vk.com/wall-201447099_1722 https://vk.com/wall-209682841_2086 https://vk.com/wall-185714574_3916 https://vk.com/wall-65836960_8268 https://vk.com/wall-132049698_4036			
	2.2.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 			
	Видеоролик о финале Конкурса по визуальному программированию «Книги. Творчество. Технологии» https://vkvideo.ru/playlist/-108060283_16/video-108060283_456239149?t=4m40s Видеоролик о проекте «Школа интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии» https://vkvideo.ru/playlist/-108060283_16/video-108060283_456239193?t=14s			
	2.2.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию			
	№	Название	Описание	Файл
	1	Электронные ссылки	Электронные ссылки на публикации 1-5 этап	Информационная кампания.docx
2.2.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.3.1. Мероприятие	2.3.3. Запланированные сроки проведения	2.3.4. Фактические сроки проведения	2.3.5. Итог мероприятия (качественный результат)
3	Онлайн-обучение детей 6-11 лет визуальному программированию	с 10.06.2024 по 31.05.2025	с 01.04.2025 по 31.05.2025	За время реализации проекта (с июня 2024 года) 304 ребенка 6-11 лет по заявке от родителя получили доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию. Самостоятельно или вместе с родителями в удобное время они окунулись в мир скретч-программирования, узнали интерфейс и функционал бесплатных российских программ, научились создавать

			несложные проекты, цифровые истории, программировать своих персонажей. В результате дети получили первый опыт самостоятельного проектирования и интеллектуального досуга в научно-технической среде. На данном этапе проекта новых подключений не было, проходило закрепление знаний и подготовка к конкурсу участников проекта, подключенных к урокам на прошлых этапах.
2.3.2. Привязанные ККТ:		Не менее 300 детей 6-11 лет по заявке от родителя получили доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию	
2.3.6. Количественный результат			
Наименование показателя			Значение
Количество детей 6-11 лет, получивших по заявке от родителя доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию всего			304
2.3.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷			
			
Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию		Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию	



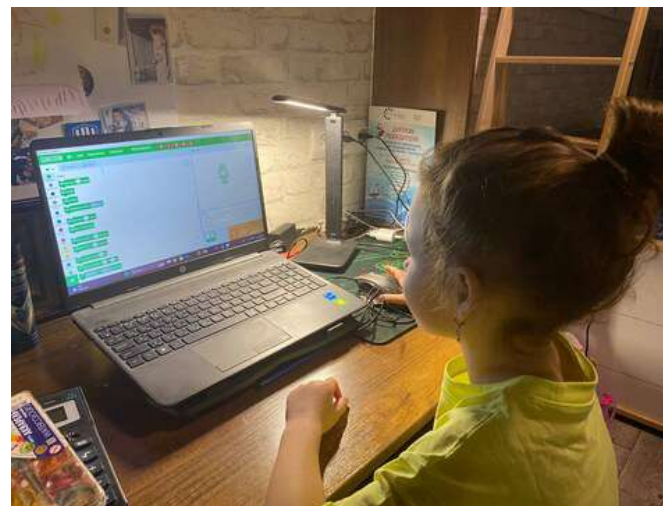
Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



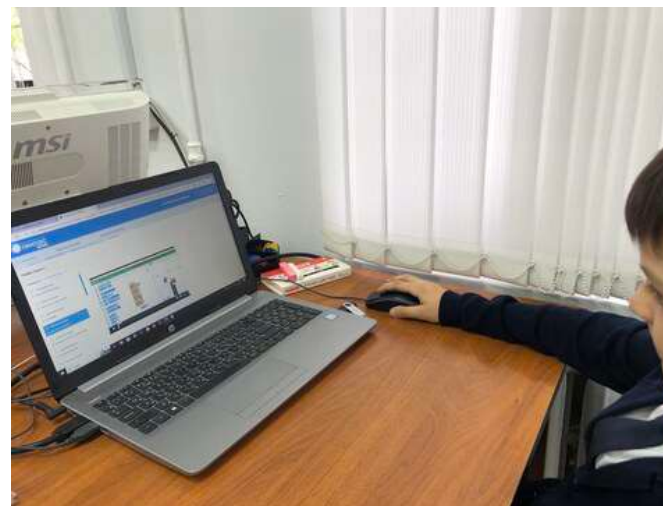
Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



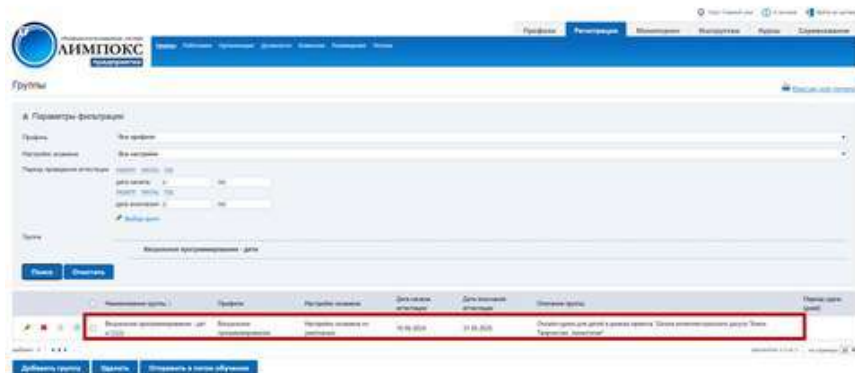
Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юный участник проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Юная участница проекта изучает онлайн-уроки по визуальному программированию



Скриншот системы дистанционного обучения с количеством подключений

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

				
Публикация об онлайн-обучении детей https://vk.com/wall-108060283_3932				
2.3.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 				
2.3.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию, с указанием даты подключения к курсу	Регистрационный список детей, получивших доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию.docx	15.05.2025
2.3.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.4.1. Мероприятие	2.4.3. Запланированные сроки проведения	2.4.4. Фактические сроки проведения	2.4.5. Итог мероприятия (качественный результат)
4	Конкурс по визуальному программированию для детей 6-11 лет по мотивам детских литературных произведений	с 15.04.2025 по 31.05.2025	с 15.04.2025 по 31.05.2025	Достижения и результаты интеллектуального досуга детей 6-11 лет продемонстрированы на конкурсе по визуальному программированию ". На конкурс принято в онлайн-формате 43 конкурсных проекта от 105 детей 6-11 лет (детских команд и индивидуальных участников). На данном этапе для участия в конкурсе к проекту присоединились 3 ребенка. Тематика работ направлена на изучение детских литературных произведений отечественных авторов. Конкурсной комиссией (жюри) оценены поступившие конкурсные работы (проекты) и выявлены проекты-финалисты. Результаты отборочного тура опубликованы на интернет-ресурсах организации, посвященных конкурсу. В финал конкурса вышли 26 работ и 61 ребенок. Финалисты представили к защите свои проекты на очной части конкурса, которая прошла 23 апреля 2025 года. Участники финала, победители награждены дипломами и получили призы. Участники конкурса, не попавшие в финал, получили сертификаты участника. Наставники проекта награждены благодарственными письмами.

2.4.2. Привязанные ККТ:	Не менее 100 детей 6-11 лет приняли участие в конкурсе по визуальному программированию	
2.4.6. Количественный результат		
Наименование показателя		Значение
Количество детей, принявших участие в конкурсе по визуальному программированию		105
2.4.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷		
		
Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 6-7 лет, наставники, родители		Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 6-7 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 6-7 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 6-7 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 8-9 лет, наставники, родители



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 8-9 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 8-9 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 10-11 лет, наставники, родители, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: участники конкурса, возрастная категория 10-11 лет, наставники, члены жюри



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: почетные гости мероприятия • Запруднов Денис Сергеевич - заместитель министра цифрового развития и связи Нижегородской области; • Штоян Артур Варужанович - директор департамента социальных коммуникаций и молодежной политики администрации г.Н.Новгорода; • Истомина Елена Витальевна - заместитель начальника управления общественной политики министерства внутренней региональной и муниципальной политики Нижегородской области.



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: члены жюри • Пчелина Ирина Геннадьевна - директор МКУК ЦБС Ленинского района; • Куканнова Юлия Александровна - консультант отдела организационно-педагогической работы управления дошкольного образования администрации Автозаводского района г. Нижнего Новгорода; • Гордеевцева Наталья Вениаминовна - главный библиограф методико-библиографического отдела по работе с детьми МКУК ЦБС Автозаводского района; • Бугрова Елена Федоровна – преподаватель, педагог дополнительного образования по робототехнике и скретч-программированию, автор методических курсов и уроков по блочному программированию; • Афонина Елена Александровна – педагог дополнительного образования, координатор студии визуального программирования проекта «Школа интеллектуального досуга «Книги.Творчество.Технологии»



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: аниматор встречает участников конкурса



Финал конкурса по визуальному программированию, 23.04.25 г. На фото: ведущая и аниматоры, участники конкурса

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

Публикации об участии в Конкурсе по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии» на электронных ресурсах партнеров

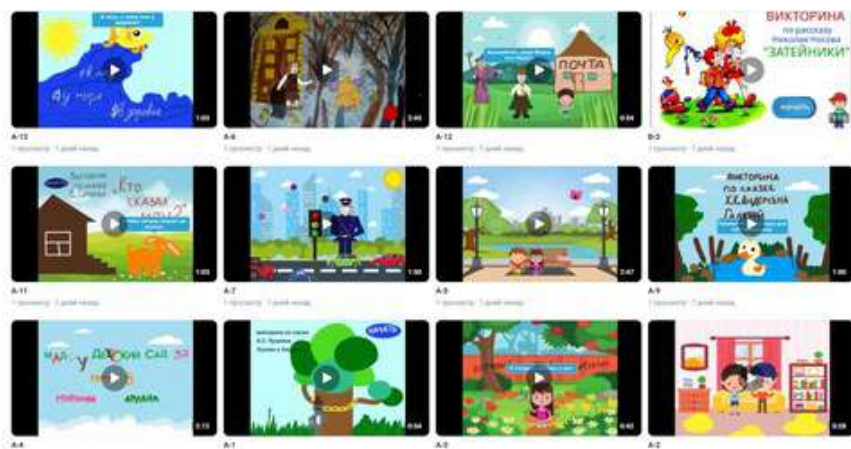
https://vk.com/wall-187659747_9827
https://vk.com/wall-206169297_1793
https://vk.com/wall-209211729_1165
https://vk.com/wall-132049698_4082
https://vk.com/wall-201446043_966
https://vk.com/wall-217189561_3109
https://vk.com/wall-201444142_1033
https://vk.com/wall-201447099_1722
https://vk.com/wall-209682841_2086
https://vk.com/wall-185714574_3916
https://vk.com/wall-65836960_8268

Публикации о Конкурсе по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии» на электронных ресурсах организации

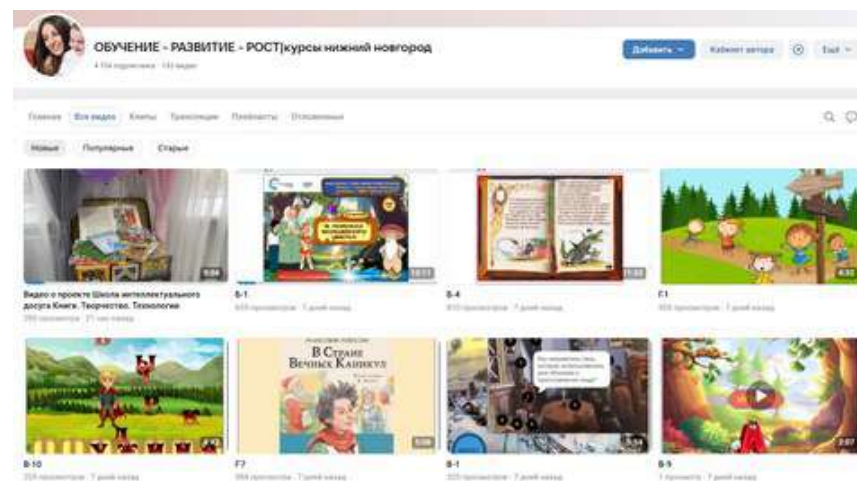
https://vk.com/wall-108060283_3909
https://vk.com/wall-108060283_3925

https://vk.com/wall-108060283_3924 https://vk.com/wall-108060283_3923 https://vk.com/wall-108060283_3922 https://vk.com/wall-108060283_3921 https://vk.com/wall-108060283_3920 https://vk.com/wall-108060283_3915 https://vk.com/wall-108060283_3914 https://vk.com/wall-108060283_3913 https://vk.com/wall-108060283_3912 https://vk.com/wall-108060283_3911 https://vk.com/wall-108060283_3907 https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/podvedeny-itogi-proekta-shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii				
2.4.9. Дополнительные ссылки на видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем), а также облачные хранилища, содержащие информацию о проекте 📁				
Видеоролик о финале Конкурса по визуальному программированию «Книги. Творчество. Технологии» https://vkvideo.ru/playlist/-108060283_16/video-108060283_456239149?t=4m40s Фотоальбом Конкурса по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии» https://vk.com/album-108060283_309508716				
2.4.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
1	Список детей - участников отборочного тура конкурса	Список детей - участников отборочного тура конкурса с указанием наставника и набранного количества баллов	Результаты отборочного тура.pdf	15.05.2025
2	Список детей - участников финала конкурса	Список детей - участников финала конкурса с указанием наставника и набранного количества баллов	Результаты финала.pdf	15.05.2025
3	Список участников очной части конкурса	Список участников очной части конкурса	Регистрационный список участников очной части конкурса по визуальному программированию Книги. Творчество.Технологии.docx	15.05.2025
4	Наградные материалы (дети)	Список награжденных детей и образцы наградных материалов	Наградные материалы (дети).pdf	15.05.2025

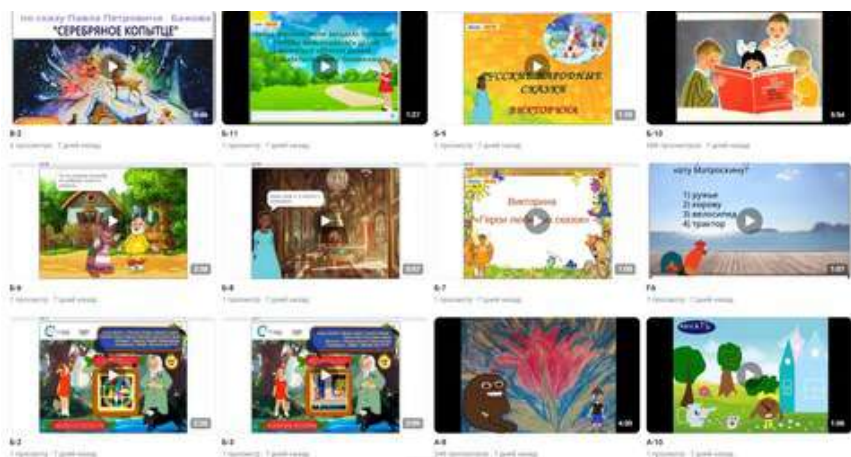
5	Наградные материалы (наставники)	Список награжденных наставников и образцы благодарственных писем	Наградные материалы (наставники).pdf	15.05.2025
6	Фото призов	Фото призов, приобретенных для награждения финалистов, победителей	Фото призов (подарков) финалистам, победителям.pdf	15.05.2025
2.4.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				
№	2.5.1. Мероприятие	2.5.3. Запланированные сроки проведения	2.5.4. Фактические сроки проведения	2.5.5. Итог мероприятия (качественный результат)
5	Публикация видео работ победителей и финалистов на электронных ресурсах организации, информации о победителях конкурса и наставниках.	с 10.05.2025 по 31.05.2025	с 10.05.2025 по 31.05.2025	Результаты научно-технического творчества учеников «Школы интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии» доступны для ознакомления широкой аудитории на сайте socrehab.ru и группе ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ. На электронных ресурсах организации размещены видео о конкурсе и проекте в целом, 43 видео детских проектов, присланных на конкурс по визуальному программированию, информация о победителях и наставниках проекта. Данное мероприятие знакомит широкую аудиторию с возможностями визуального программирования и успехами ребят, служит инструментом популяризации интеллектуального досуга и технического творчества среди детей и молодежи, мотивирует участников проекта на новые достижения.
2.5.2. Привязанные ККТ:		На электронных ресурсах организации опубликовано не менее 28 видео детских проектов, информация о победителях конкурса и наставниках.		
2.5.6. Количественный результат				
Наименование показателя				Значение
Количество видео детских проектов, опубликованных на интернет-ресурсах организации				43
2.5.7. Фотографии проведенного мероприятия 📷				



Видео детских проектов, размещенных на электронных ресурсах организации 4



Видео детских проектов, размещенных на электронных ресурсах организации 1



Видео детских проектов, размещенных на электронных ресурсах организации 3



Видео детских проектов, размещенных на электронных ресурсах организации 2



Скриншот сайта организации с размещенными виде работ и результатами конкурса

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

Публикации о наставниках и участниках конкурса по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии»

https://vk.com/wall-108060283_3930

https://vk.com/wall-108060283_3925

https://vk.com/wall-108060283_3924

https://vk.com/wall-108060283_3923

https://vk.com/wall-108060283_3922

https://vk.com/wall-108060283_3921

https://vk.com/wall-108060283_3914

https://vk.com/wall-108060283_3913

https://vk.com/wall-108060283_3912

https://vk.com/wall-108060283_3911

<https://socrehab.ru/home/novosti-i-sobytiya/podvedeny-itogi-proekta-shkola-intellektualnogo-dosuga-knigi-tvorchestvo-tehnologii>

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

Альбом, содержащий видео о конкурсе и проекте в целом, 43 видео детских проектов, присланных на конкурс по визуальному программированию https://vkvideo.ru/playlist/-108060283_16				
2.5.10. Дополнительные материалы и документы, относящиеся к мероприятию				
№	Название	Описание	Файл	Дата
2.5.11. Дополнительный комментарий к мероприятию				

Раздел 3. Общая информация по этапу*

3.1. Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период  Реализация проекта прошла успешно. На данном этапе проекта информационная кампания, нацеленная на освещение информации о ходе реализации проекта, продолжилась. Велось размещение новостных сообщений о мероприятиях проекта и решаемой проблеме как на электронных ресурсах организации, так и партнеров проекта. Также в сети интернет (сайт организации, социальные сети) выложены фотоотчеты с мероприятий проекта. За весь срок реализации проекта размещено 91 сообщение о ходе реализации проекта, промежуточных и конечных итогах. На данном этапе проекта новых подключений к онлайн-урокам по визуальному программированию не было, проходило закрепление знаний и подготовка к конкурсу участников проекта, подключенных к урокам на прошлых этапах. Всего за время реализации проекта 304 ребенка 6-11 лет по заявке от родителя получили семейный доступ к онлайн-урокам по визуальному программированию (ссылку на обучающую платформу, индивидуальные логин и пароль, инструкции). СДО позволила изучать визуальное программирование в удобном темпе, в любое время открыть интересующую тему, изучить материал, а на этапе подготовки к конкурсу освежить знания или более глубоко погрузиться в нужную тему. Подготовить конкурсные работы ребятам помогли не только онлайн-уроки, но и работа с наставниками, которые проводили очные занятия для ребят, а на данном этапе помогли ребятам воплотить творческие идеи в цифровые интерактивные проекты по прочитанным книгам. Для участия в конкурсе под руководством наставников-волонтеров ребята 6-11 лет разработали 43 проекта. Результаты интеллектуального досуга детей 6-11 лет были продемонстрированы на конкурсе по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии». Для реализации конкурса был организован прием, регистрация и оценка конкурсных работ (цифровых проектов), а также работа конкурсной комиссии (жюри конкурса) в онлайн и очном формате. 1 этап конкурса (отборочный тур) прошел в онлайн формате. По результатам оценки конкурсных работ определены финалисты. Информация о финалистах и финале конкурса опубликована на электронных ресурсах организации. 2 этап конкурса (финал) прошел в очном формате. 23 апреля 2025 г. прошёл настоящий праздник детского цифрового творчества - дети 6-11 лет представили жюри интерактивные проекты, созданные по мотивам прочитанных книг. Увлекательные игровые путешествия, кроссворды и викторины по сказкам «Цветик-семицветик», «Мойдодыр», «Летучий корабль», «Иван-царевич и серый волк», «Серебряное копытце», «Царевна-лягушка», истории умной собачки Сони, мышонка Пик и кото-сапиенса, интерактив «Что такое хорошо и что такое плохо», увлекательные игровые проекты, знакомящие с книгами «Мы ищем кляксу», «В стране вечных каникул», «Аля, Кляксич и буква А», а еще игра по былинае «Вольга Всеславьевич» и даже проект по книге, посвященный Великой отечественной войне В финале конкурса ребята демонстрировали и защищали свой проект, отвечали на вопросы жюри. Финалистов конкурса поздравили почетные гости: Запруднов Денис Сергеевич - заместитель министра цифрового развития и связи Нижегородской области; Штоян Артур Варужанович - директор департамента социальных коммуникаций и молодежной политики администрации г.Н.Новгорода; Истомина Елена Витальевна - заместитель начальника управления общественной политики министерства внутренней региональной и муниципальной политики Нижегородской области. Участниками конкурса стали 105 детей 6-11 лет и 43 проекта, в финал вышли 26 проектов и 61 ребенок. Все участники финала заняли призовые места, получили дипломы и призы для дальнейшего развития творческих способностей и интеллектуального досуга. Участники конкурса, не прошедшие в финал, получили электронные сертификаты. Наставники, которые помогали ребятам постигать блочное программирование, поддерживали и мотивировали детей на протяжении всего времени подготовки к конкурсу, а также партнеры проекта, которые оказали содействие в реализации проекта, отмечены благодарственными письмами. Результаты научно-технического творчества учеников «Школы интеллектуального досуга «Книги. Творчество. Технологии» доступны для ознакомления широкой аудитории: на сайте socrehab.ru и группе ВКонтакте ОБУЧЕНИЕ-РАЗВИТИЕ-РОСТ размещены видео о конкурсе и проекте в целом, 43 видео детских проектов, присланных на конкурс по визуальному программированию, информация о победителях и наставниках проекта.
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 выполнения(%)
Количество детей 6-11 лет, проживающих в Нижнем Новгороде, вовлеченных в интеллектуальный досуг, получивших навыки рационального использования компьютера и приобщившихся к культуре чтения	300,00	3,00	640,00	213
3.3. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта за отчетный период 				
Созданы информационные материалы о ходе реализации проекта, деятельность о проекте освещена в сети Интернет, на сайте организации, группе организации в социальной сети ВКонтакте, а также интернет-ресурсах партнеров и контактных аудиторий проекта. Онлайн-уроки по визуальному программированию обогатили семейный интеллектуальный досуг и позволили детям самостоятельно или вместе с родителями получить новый опыт проектирования в научно-технической среде: дети окунулись в мир блочного визуального программирования, узнали интерфейс и функционал бесплатных российских программ, научились создавать несложные проекты, цифровые истории, программировать своих персонажей. Результатом интеллектуального досуга детей 6-11 лет стали 43 интерактивных цифровых проекта, которые создали ребята на очных занятиях по визуальному программированию при поддержке наставников. Данные проекты, выполненные детскими командами или индивидуально, представлены на конкурс. Тематика работ посвящена детским литературным произведениям отечественных авторов. Проекты оценивались по критериям, которые учитывают как техническую сторону проекта (например, оригинальность графического исполнения, музыкальное оформление, уровень сложности алгоритмов), так и объем и глубину погружения в литературное произведение. Участие в конкурсе объединило 105 детей и 19 наставников, детей и родителей. Участниками очной части конкурса стали 82 человека, не считая родителей. Призами отмечены 26 проектов, авторами которых стал 61 ребенок. Участники конкурса, не попавшие в финал, получили сертификаты, финалисты и победители награждены дипломами. Все детские проекты, созданные в рамках проекта, опубликованы на электронных ресурсах организации. Это знакомит широкую аудиторию с возможностями визуального программирования и успехами ребят, служит инструментом популяризации интеллектуального досуга и технического творчества среди детей и молодежи, мотивирует участников проекта на новые достижения.				
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		
47320,00		Собственный вклад организации: Офисные расходы (аренда офиса проекта, услуги связи, канцелярские товары и расходные материалы) – 24800 руб. IT-сопровождение проекта – 10000 руб. Печать наградных материалов свыше 70 шт. – 400 руб. Кроме дипломов финалистам, победителям и благодарственных писем наставникам были распечатаны сертификаты участникам конкурса, не вышедшим в финал, и партнерам проекта (38 шт.) - 1520 руб. Вклад партнеров: Аренда оборудованного помещения для проведения очной части финала конкурса на 10 час. - 2600 руб. Транспортные услуги по доставке оборудования и реквизита к месту проведения финала конкурса и обратно - 8000 руб.		
Итого сумма, руб.: 47320,00				
3.5. Электронные ссылки 				

Фотоальбом Конкурса по визуальному программированию «Книги.Творчество.Технологии»

https://vk.com/album-108060283_309508716

3.6. Фотографии материальных объектов 📷



фото подарков 1



фото подарков 15



фото подарков 10



фото подарков 14



фото подарков 13



фото подарков 2



фото подарков 5



фото подарков 8



фото подарков 6



фото подарков 9



фото подарков 12



фото подарков 3



фото подарков 4



фото подарков 7



фото подарков 16



фото подарков 11



Наградные материалы

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
1	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии - 5 этап	Сводный по всем мероприятиям список детей - участников проекта "Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии" с указанием активностей	Регистрационный список участников активностей проекта Школа интеллектуального досуга Книги. Творчество. Технологии - 5 этап.docx	23.05.2025

Раздел 4. Информация за весь срок осуществления проекта

4.1. Основные достигнутые качественные результаты реализации проекта (оценка полученного социального эффекта) 	
Цель проекта достигнута, основной результат проекта - вовлечение детей 6-11 лет в интеллектуальный досуг через научно-техническое творчество и повышение интереса к чтению книг. Информационная кампания проекта привлекла внимание общественности, педагогического и родительского сообщества к решению проблемы нерационального использования свободного времени и компьютера детьми 6-11 лет. Визуальное программирование представлено как инструмент экологичного использования компьютера и нетипового средства приобщения детей к культуре чтения. Дети узнали, что занятия блочным программированием - это полезный и интересный способ интеллектуального досуга с использованием компьютера, особенно, если создавать свои игры по прочитанным книжкам. Мероприятия студии визуального программирования позволили вовлечь детей 6-11 лет в интеллектуальный досуг через научно-техническое творчество. Дети занимались скретч-программированием вместе с другими членами семьи по онлайн-урокам и получили первый опыт самостоятельного программирования. Вместе с наставниками на очных занятиях ребята получили практический навык цифрового творчества и создания интерактивных проектов – прочитанные произведения русских авторов представлены в виде анимаций, викторин, виртуальных путешествий по страницам книг, мини-компьютерных игр. Конкурс продемонстрировал достижения и результаты научно-технического творчества детей 6-11 лет и стал стимулом, мотивацией участников проекта на новые достижения. Визуальное программирование позволило поддержать интерес детей к компьютеру, переведя фокус с потребительского отношения на полезную, созидательную деятельность, вид интеллектуального досуга. В результате проекта мы получили также обученных педагогов дополнительного образования с практикой проведения занятий по скретч-программированию. Опыт, полученный наставниками в рамках данного проекта, может транслироваться дальше - наставники планируют проводить занятия с детьми на своей базе и делиться новыми знаниями с коллегами.	
4.2. Наличие и характер незапланированных результатов 	
4.3. Недостатки, выявленные в ходе реализации проекта 	
4.4. Количество благополучателей проекта* 	
Целевая группа	Количество, чел.

Дети в возрасте 6-11 лет, проживающие в Нижнем Новгороде	640
4.5. Количество добровольцев, участвующих в реализации проекта, чел.	
27	
4.6. Количество публикаций за весь срок осуществления проекта, шт.	
91	
4.7. Аудитория основной группы (страницы) организации в социальных сетях	
Ссылка на страницу	Количество подписчиков
https://vk.com/proekt108060283	4734
4.8. Объем средств, дополнительно привлеченных на реализацию проекта, руб. ☹	
1162850,00	
4.9. Общие выводы по результатам реализации проекта, сведения об устойчивости (продолжении) деятельности, которая осуществлялась при реализации проекта ☹	
Внутренними факторами успешной реализации проекта стали: четкое распределение ролей команды и участников проекта; эффективные коммуникации внутри проекта - своевременное распространение информации, новостей и результатов среди сотрудников и наставников-волонтеров; наличие наставников, вовлеченных в проект и активно помогавших участникам проекта в подготовке конкурсных работ; предоставление качественного образовательного материала, позволившего освоить основы визуального программирования по онлайн-урокам; имеющийся положительный опыт организации мероприятий и конкурсов для детей; устойчивые связи с партнерскими организациями. Внешние факторы: развернутая информационная кампания, публикация новостных сообщений и отчетов о проведении мероприятий, активное информирование о проекте через различные каналы распространения информации, включая электронные ресурсы партнеров проекта; заинтересованность родительского и педагогического сообщества в решении проблемы рационального использования компьютера; сотрудничество с региональными властями и департаментами, которые содействовали в популяризации новых видов интеллектуального досуга. Проект оказал значительное положительное воздействие на организацию, способствуя развитию нескольких направлений деятельности. Укрепился позитивный образ социально ориентированной организации, занимающейся развитием новых форм интеллектуального досуга и научно-технического творчества для детей, поддержкой инновационных образовательных инициатив. Кроме того, организация заявила себя как партнера для внедрения новых форм использования доступных инструментов блочного программирования для решения разных задач НКО, что расширило сеть партнеров. Опыт, полученный командой проекта во время реализации проекта, способствует профессиональному росту и освоению современных методик работы с разными целевыми группами. Кроме того, разработанные в рамках проекта методические материалы обогащают инструментарий организации и ее партнеров для работы с детьми, а размещенная в сети интернет-библиотека детских проектов знакомит широкую аудиторию с возможностями визуального программирования и показывает детскую литературу глазами юных программистов. Организация планирует продолжить развивать деятельность, начатую в проекте. Возможно масштабирование проектной активности путем расширения географии и предоставления возможности вовлечения в интеллектуальный досуг большего количества детей. Систематизированные, качественные онлайн-уроки по скретч-программированию в записи дают возможность популяризировать научно-техническое творчество и инженерные профессии для большего количества детей и вовлекать в интеллектуальный досуг не только ребенка, но и всю семью. Также предоставление доступа к урокам может является малозатратным средством ранней профориентации и позволит тиражировать проектную активность на удаленные от центра территории. Опыт, полученный наставниками в рамках данного проекта, может транслироваться дальше – наставники могут делиться новыми знаниями с коллегами, использовать полученные компетенции в своей профессиональной деятельности, проводить подобные занятия с детьми в своем образовательном учреждении, на своей базе. Для детей практические занятия по визуальному программированию открывают новые горизонты развития и хобби - освоив первую ступеньку, появляется интерес к изучению других уровней, более сложных программ. Работы ребят останутся на электронных ресурсах организации для широких масс и будут являться инструментом популяризации данного направления технического творчества, наглядно показывать, чему может научиться ребенок за довольно короткий срок. Идея поддержания успеха среднестатистического ребенка может использоваться для проведения конкурсов по другим направлениям научно-технического творчества. Услуги проекта, не требующие привлечения внештатных сотрудников и дополнительных финансовых затрат, будут также бесплатно доступны целевым группам организации после окончания срока его реализации.	

Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность	Директор Чубаров Владимир Иванович
Отчет подписан на основании	устава

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