

## Современные формы воспитательной работы

**Аукцион интеллектуальный** – игровая форма состязательной лишь два из многочисленных подходов к проблеме. Личные убеждения во время игры во внимание не принимаются. интеллектуальной деятельности. Чтобы «купить» предлагаемый «товар» (книгу, репродукцию, диск и т. п.), надо предъявить «плату» в виде определенных знаний о предмете. Разыгрываемую ценность приобретает тот, кто сообщит как можно больше необходимых сведений до третьего удара гонга.

**Беседа** – 1. Разговор, обмен мнениями. 2.Общедоступный доклад с участием слушателей в обмене мнениями.

**Беседа за «круглым столом»** - имеет следующие особенности:

- обращение к конкретной проблеме;
- коллективность обсуждения, свободный обмен мнениями;
- ограниченность числа участников такой беседы, как правило, коллективом группы.
- проведение данной формы требует тщательной подготовки.

**Беседа сократовская** – развернутое рассмотрение множества вариантов решений при большом разнообразии условий с целью принять единое принципиальное решение по мировоззренческой проблеме. Сократовский метод, как известно, состоял в предъявлении ученикам системы вопросов, последовательные ответы на которые приводит к истине. Проблемный вопрос обрастает большим числом мелких и частных вопросов, ведущих к общему ответу. Но ответ не формулируется – каждый участник беседы делает для себя выбор, хотя не исключено, что данный выбор обсуждается гласно.

**Брейн-ринг** – интеллектуальная игра, способствующая развитию творческих, познавательных способностей учащихся, логике мышления, популяризации среди молодежи знаний по разным отраслям науки и культуры. Правила заимствованы из одноименной телеигры, основанной на принципах состязательности команд в сообразительности и скорости реакции при ответах на различные вопросы.

**Вахта памяти** – серия мероприятий, направленных на воспитание патриотизма и уважительного отношения к героическому прошлому своих соотечественников. В эти дни организуются встречи с ветеранами, конкурсы патриотических стихов и песен, коллективный просмотр и обсуждение кинофильмов, читательские конференции, тематические конкурсы и викторины, военно-спортивные соревнования, игры. Завершается день музыкально-тематической композицией или праздничным концертом.

**Вечер** – тематика может быть самая разнообразная: приурочен памятным датам и праздникам; посвящен интересным фактам истории страны,

различным проблемам общественно-политической жизни, литературе, искусству, природе и т. п. Методика подготовки и проведения: создается инициативная творческая группа, которая разрабатывает программу, продумывает сценарий, организовывает репетиции, готовит объявление-анонс и пригласительные билеты. Успех зависит от тематики, содержательной насыщенности и эмоциональной выразительности сценария, музыкального сопровождения и тщательности подготовки.

**Викторина** – занимательная игра, в процессе которой в определенной последовательности (логической, хронологической и др.) перед учащимися ставятся вопросы, на которые они дают ответы в устной или письменной форме. Вопросы обычно объединены общей темой. Викторины могут быть исторические, литературные, музыкальные, научно-технические, морально-этические и смешанные, включающие вопросы из различных областей знаний и человеческих отношений.

**Гостиная (поэтическая, музыкальная, педагогическая...)** – форма занятий, способствующая объединению людей для свободного общения по интересам.

Сбор гостей проходит под тихую, мелодичную музыку. Стулья ставятся так, чтобы все могли видеть друг друга. Выбираются ведущие (хозяйка гостиной), которые руководят ходом мероприятия. Первый момент – представление гостей. Тематика гостиной определяет тематику высказываний, воспоминаний. Затем предлагается обмен сувенирами. В гостиных нередко звучат забавные истории, анекдоты, связанные с тематикой. По ходу обсуждаются возникающие проблемы. Непринужденная дружеская обстановка способствует оживленному взаимодействию участников, давая каждому из них новый импульс для творческого самовыражения.

**Дебаты** - воспитательное мероприятие, которое строится на заранее спланированных выступлениях участников, проходит в форме формального спора по определенным правилам, где команды, защищая разные позиции некоего спорного утверждения («ЗА» и «ПРОТИВ»), пытаются убедить третью сторону, судей в том, что их позиция верна. Помимо критического мышления, дебаты развивают и исследовательские навыки: приводимые аргументы должны быть подкреплены доказательствами.

**«Деловая игра»** - это формирование профессиональных навыков на основе опыта и личных качеств, это состязание 2-3 групп и более. Для достижения результативности в процессе проведения игры роли должны быть распределены так, чтобы руководили ими подготовленные, эрудированные участники. Необходимо избрать председателя-ведущего, инструктора (хотя не стоит подробно разъяснять детали игры, т. к. она должна быть похожа на реальные, жизненные события, а подробный инструктаж может свести к минимуму интерес играющих), судью, который только следит за ходом игры и соблюдением игровых правил,

тренера (в его роли должен выступать учитель, куратор, который может подсказывать в ходе игры, чтобы полнее реализовать ее возможности). Для подготовке таких игр требуется время. Очень часто в процессе игры участники в результате эмоционального подъема могут прибегать к имитации, драматизации.

После окончания подводятся итоги (подсчет очков,

Механизм проведения:

1) подготовительный этап:

- тема и сценарий;
- учебная цель;
- характеристика исходной обстановки игрового комплекса;
- определение состава участников, их роли, оговаривается тема, система стимулирования;
- проработка со всеми участниками игры сценария, структуры игровой деятельности.

2) Проведение игры:

- руководитель сообщает тему игры;
- дается инструктаж о ходе игры.

3) проведение игры:

- фиксируется эмоциональная реакция каждого играющего;
- руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих;
- осуществление игры во времени.

4) подведение итогов и разбор игры проводится на основе эмоционально пережитых играющими суждений, дается общая оценка всем участникам игры и каждому в отдельности, акцентируя внимание на достоинствах и недостатках. Рекомендуется оценивать общую манеру игроков, дать рекомендации.

**День гения** – данная форма содействует расширению представления молодых людей о неисчерпаемых возможностях человека. Цель проведения – познакомить с великими, гениальными, выдающимися людьми разных времен и народов, помочь понять им, что гениальность – это не только исключительные способности к какому то виду деятельности, но и огромное терпение, целеустремленность, неустанный труд. День гения сочетает в себе комплекс ярких, содержательных мероприятий как познавательного, так и целостно-ориентировочного плана, которые проводятся в течение всего дня и посвящаются кому-нибудь из великих людей (подготовка соответствующих стендов, стенгазет, выставок; проведение устного журнала «Сорок пять минут с великим», тематического вечера, викторины, заседания, гостиной, постановка спектакля, концерт и т. п.)

**«Дискуссионные качели»** – мероприятие в форме ритмичного чередования суждений по предложенной теме: как на качелях два партнера обеспечивают взлет вверх за счет поочередных толчков – «бросков» своей мысли. Группы или два человека располагаются друг против друга. Музыкальное вступление, слово ведущего, красивый интерьер содействуют внутренней психологической подготовке участников. При произнесении ведущим вопроса (он может быть знаком участникам) «качели начинают раскачиваться»... Возможна «переключка» афоризмов, отстаивающих две разные точки зрения (или показывающие две разные грани) обсуждаемой проблемы.

**Заочное путешествие** – проводится с целью более глубокого ознакомления с экономикой, культурой, наукой, историей т. п. Как своей, так и других стран. Основные задачи «путешествия»:

- расширение кругозора воспитанников;
- пополнение их багажа знаний;
- стимулирование познавательной активности.

Для организации заочного путешествия создается штаб из представителей учащихся и педагогов, который разрабатывает маршрут «путешествия», его «привалы», подбирает и рекомендует литературу для прочтения. Определяет задание творческим группам и отдельным учащимся. Маршрут может проходить по разным городам своей страны, других стран, по объектам того или иного города, района. В ходе подготовки учащиеся знакомятся с литературой, периодической печатью, встречаются с различными людьми, посещают памятные места, предприятия, учреждения, культурные центры, готовят сообщения и наглядный материал. Формы проведения: устный журнал, беседа за «круглым столом», пресс-конференция, тематический вечер и т. п.

**Игра-имитация** – форма занятий проблемных микрогрупп, требующая творческого подхода от ведущего. Грамотно подготовленная игра-имитация предполагает, что тема, цели, задачи и структура глубоко продуманы и помогут поддержать высокую активность участников. Тематика игры может быть придумана самим ведущим или заимствована из каких-либо источников. Ведущий должен заранее решить. Какова будет степень его откровенности с участниками, насколько он посвятит их в свои планы. Он должен дать ясные и простые устные или письменные инструкции своим игрокам, распределить роли участников и определить продолжительность игры. Участники игры по-своему оценят проигранные ими ситуации.

**Интерактивная игра** – самопознание, анализ, активизация личностных особенностей, обучение на собственном опыте, основанное на социально-

психологическом аспекте, где знания приобретаются не извне, а через личный опыт человека.

В интерактивной игре нет разделения на группу, разыгрывающую роли, и группу наблюдателей, которые в последствии участвуют в процессе анализа. Непременным условием является участие каждого в игре, т. к. основным обучающим элементом в данном случае выступает взаимодействие.

В интерактивной игре, как и в ролевой, участникам задается ситуация. Но вместо конкретных ролей участникам даются лишь инструкции, каким образом им следует действовать. Здесь не обязательно, чтобы предлагаемая ситуация напоминала жизненную. Достаточно. Если она будет заключать в себе какую-либо проблему, которую следует решить. Перед участниками ставится определенная цель, которую они должны стремиться достичь в ходе игры, например, набрать наибольшее количество очков и т. д. При отсутствии такой цели игра будет восприниматься не серьезно, а игровая ситуация приобретет элемент искусственности и не даст нужного эффекта.

Преимущества интерактивной игры:

- глубокий уровень усвоения информации (через переживания);
- выработка умений слушать и слышать другого;
- знания «пропускают через себя», и к некоторому выводу человек приходит сам, либо во время обсуждения в группе;
- обучение через обмен опытом или пассивное наблюдение;
- взаимодействие, активизация мышления;
- личный рост;
- опыт социального взаимодействия;
- активность и участие каждого;
- множество путей достичь желаемого;
- возможность анализа своих действий, ощущение обретения опыта;
- возможность обмениваться опытом и размышлениями;
- универсальность, многостороннее применение, психологичность (возможность одновременно и диагностики, и коррекции);
- высокая эффективность рассмотрения материала;
- выработка умения сотрудничать;
- возможность делать то, что тебе нравится и таким образом проявить себя с лучшей стороны;
- разнообразие форм, неизвестность для участников;
- возможность в непринужденной форме и обстановке приобретать опыт;
- можно увидеть решение тех проблем, которые первоначально не ставились для решения;
- интеграция группы в теплой атмосфере;

- развитие индивидуальных способностей, стимулирование к более активной полезной деятельности.

Недостатки интерактивной игры:

- есть риск столкновения личностных амбиций;
- возможность чрезмерного увлечения игрой, неумение делать выводы;
- метод результативен в полной мере не для всех возрастных групп;
- большая продолжительность по времени;
- не работает в больших группах;
- требует очень большого мастерства и ответственности тренера;
- это практика, которая не подкреплена теорией;
- пассивность некоторых участников, нежелание участвовать;
- невозможность использовать в дошкольных учреждениях;
- есть риск возникновения конфликтных ситуаций;
- не до конца можно раскрыть свой творческий потенциал;
- малоизвестный метод. Не распространяется в широких кругах;
- трудность использования в группах. Где участники плохо знают друг друга;
- можно сильно «зацепить» личностные позиции, качества друг друга;
- не все знания можно приобретать через эту методику;
- после окончания игры у некоторых участников остаются негативные переживания;
- относительно низкая информационная продуктивность.

**КВН** – эта форма работы носит познавательный и в то же время развлекательный, юмористический характер. КВН как яркая театрализованная игра привлекает много участников и может быть использована для изучения интересов и склонностей воспитанников, их способностей и разносторонних талантов.

**Конкурс** – это соревнование на лучшее выполнение определенного задания. В нем могут участвовать как отдельные учащиеся. Так и целые коллективы. Конкурс может быть составной частью массовых мероприятий, а также быть самостоятельным мероприятием. Для оценки выполнения участниками каждого элемента теоретического или практического задания создается жюри (разрабатывается система оценок по каждому этапу конкурса).

**Конференция** – одна из сложных форм воспитательной работы. Она требует тщательной организационно-методической подготовки. Только в этом случае она дает возможность учащимся всесторонне рассмотреть ту или иную общественно-политическую проблему, сделать необходимые для себя выводы. Главное требование к организации конференции – это отражение в ее содержании наиболее актуальных проблем современности. Работа по подготовке конференции предусматривает несколько этапов:

1. Определение темы конференции.
2. Составление программы конференции и определение тематики докладов.
3. Написание рефератов учащимися и выставление их на конкурс. Выбор докладчиков среди авторов лучших рефератов.
4. Заслушивание 3-4 докладов.
5. Обсуждение докладов, подведение итогов.  
(Более подробную информацию смотри ниже.)

**«Круглый стол»** - это беседа, в которой все участвуют «на равных». В ходе ее происходит обмен мнениями между всеми участниками.

**Мастер-класс** - передача ученикам Мастером (авторитетным и опытным специалистом) опыта, мастерства, искусства в точном смысле, чаще всего – путем прямого и комментированного показа приемов работы. Под мастерством обычно понимается умение исполнять какое-то дело наилучшим образом. Понятие «мастерства» – атрибут любой профессиональной деятельности, а стремление стать «мастером» естественно для каждого педагога, который любит свою профессию.

**Мастерская творческая (ателье)** – эффективная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения и воспитания. Особой формой занятий в этих ателье является демарш (от фр. demarche - действие, поступок, вызов). Это практические действия, связанные с определенной познавательной и педагогической задачей и предназначенные для творческого самостоятельного выполнения участниками. Педагогическая мастерская – это форма занятий с педагогами с целью ознакомления с методами нестандартной педагогики (вызов традиционной педагогике).

**Открытая кафедра** – игровая форма воспитательной работы с учащимися развитию их социальной и гражданской ориентации. Участники мысленно представляют, что перед ними стоит кафедра, с которой можно сказать свое слово всему миру, высказать свое мнение о сущности современных социальных, политических, экономических событий. При этом воспитанник может выступать от своего имени или выбрать для себя любую роль: президента, депутата, директора учебного заведения, предприятия.

**Открытый микрофон** – форма публицистической деятельности молодежи. Учащиеся выступают перед своим коллективом с каким-либо вопросом, имеющим отношение к организации жизни в учебном заведении, касающимся социальных преобразований или затрагивающим взаимоотношения в коллективе. Микрофон «открыт» для всех: для учащихся, педагогов, административных, технических работников, родителей.

**«Панельная дискуссия»** - форма дискуссии. В ней могут участвовать 2-3 и более групп по 6-8 участников, которые заранее избирают председателей. Последние обсуждают намеченную проблему, после чего совместно

приходят к определенному выводу, решению. Важно, чтобы все участники «панельной дискуссии» были заинтересованы в решении обсуждаемой проблемы.

**«Парламентские дебаты»** – соревнование в находчивости, умении аргументировать свою точку зрения, лаконично говорить, оно напоминает дебаты в палате парламента. По два игрока от команд правительства и оппозиции рассматривают тему, предложенную в палате. На каждый раунд предлагается новая тема. Дебатами руководит спикер палаты, который выполняет функцию судьи во время раунда. Премьер министр объявляет тему, представляет ключевые слова, задает тон игре и определяет направление, в котором будет проходить игра. Побеждает та команда, игроки которой умеют быстрее и более логично мыслить, грамотнее высказывать свое мнение.

**Практикум (педагогический)** – форма выработки педагогических умений по воспитанию детей, эффективному решению возникающих педагогических ситуаций, своеобразная тренировка педагогического мышления.

**Публичная лекция** – лекция научного или философского плана с морально-этической или психологической тематикой перед свободной аудиторией учебного заведения: учащимися разных курсов, преподавателями, техническими работниками, родителями. Жестко ограниченное время лекции – не более 15-20 минут, - позволяет проводить ее во время большого перерыва. Особенности данного мероприятия являются увлекательность логического развертывания положений, доказательность суждений, лаконичность формулировок, наличие 2-3 ярких необычных примеров к тезисам лекции, а также эстетическое оформление, влияющее на состояние и настроение слушателей: кафедра с настольной лампой для лектора как единственное яркое пятно в зале, афоризм по главной теме лекции перед глазами слушателей, музыкальное сопровождение.

**Ролевая игра** – в процессе ее участники разыгрывают определенные жизненные ситуации. Она больше напоминает театр, решение проблемы – не основное.

Механизм проведения ролевой игры довольно прост:

- 1) руководитель сообщает тему игры;
- 2) дается инструктаж о ходе игры;
- 3) фиксируется эмоциональная реакция каждого из играющих;
- 4) руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих;
- 5) подведение итогов проводится на основе эмоционально пережитых игравшими суждений.

Значимость такой игры связана с активизацией внимания, переживаний, с



мыслями участников процесса.

(Более подробную информацию смотри ниже.)

**Ролевая игра «Суд над...»** - это вид имитационной игры. Она проводится в форме «судебного процесса» над негативными явлениями жизни современного общества (равнодушие, хулиганство, наркомания и т. п.), человеческими пороками (лень, жадность, цинизм), безнравственными поступками (предательство, воровство).

**Семинар** – это особая форма групповых занятий по какой-либо теме при активном участии слушателей с целью овладения ими практическими навыками, необходимыми в повседневной жизни для успешного решения возникающих проблем. Главным стержнем семинара является осмысление участниками их собственного опыта, в результате чего решается ряд задач:

- осознание и принятие существования различных взглядов на обсуждаемую проблему и на способы ее решения;
- выработка норм взаимодействия в результате совместной деятельности участников;
- осознание значимости собственной позиции, ее влияния на процесс принятия решений;
- овладение знаниями, формирование умений, навыков, необходимых для решения конкретной проблемы.

Семинар-практикум требует очень серьезной подготовки, т. к. на них происходит знакомство с результатами собственной поисковой, исследовательской работы, проводившейся под руководством специалистов-ученых и апробировавшейся в течение нескольких месяцев. В центре внимания присутствующих на таких семинарах находятся не только теоретические вопросы, но и практические умения и навыки.

**Симпозиум** – более формализованное обсуждение; в ходе его участники выступают с сообщениями, в которых раскрывают свою точку зрения на интересующую проблему, после чего отвечают на вопросы присутствующих.

**Театр-экспромт** - форма воспитательной работы, используемая как самостоятельно, так и в качестве элемента праздника, вечера. На глазах у зрителей разыгрывается спектакль неожиданного содержания, с элементами импровизированной игры. Никто из учащих до самого представления не знает, кто какую роль будет исполнять, об этом узнают на самом вечере. Во время подготовки инициативная группа составляет сюжет театрального представления и изготавливает карточки с обозначением всех ролей предстоящего спектакля. При проведении мероприятия карточки распределяются по жребию. Актеры, получившие роли, приглашаются за кулисы. Составленный заранее текст произносится ведущими «за кадром».

Слыша текст, актеры выходят на сцену и играют свои роли. Сюжет, предложенный для театрального экспромта. Должен содержать в себе множество действий и взаимодействий персонажей. Могут разыгрываться сказки, легенды, детективные истории, фантастические истории, веселые бытовые анекдоты.

**«Техника аквариума»** - вид дискуссии. Содержание ее тесно определено противоречиями, разногласиями, а подчас и конфликтами по определенному вопросу.

Механизм проведения:

1. Проблема дискуссии формируется по просьбе участников.
2. Участники делятся на 2-3 группы, которые располагаются по кругу.
3. Члены каждой группы выбирают представителя, который будет отстаивать ее позицию.
4. Все участники заранее знакомятся с обсуждаемой темой, поэтому имеют возможность уже до начала дискуссии обменяться мнениями, выбрать общую точку зрения.
5. Представители групп собираются в центре по кругу и получают возможность высказать мнение группы, отстаивая ее позиции. Остальные участники «аквариума» не могут высказывать свое мнение, а имеют возможность лишь передавать в ходе обсуждения записки. Где выражают свои соображения.
6. Представители групп могут взять перерыв, чтобы проконсультироваться с остальными ее членами.
7. «аквариумное» обсуждение заканчивается по истечении отведенного времени или после принятия решения.
8. После окончания дискуссии представителями групп проводится критический разбор хода обсуждения, а решения вырабатываются уже всеми участниками «аквариумного» диспута.

**Ток-шоу** - дискуссия с возможно большим числом участников. Смысл проведения ток-шоу не сводится к выработке единой точки зрения на обсуждаемую проблему. Его назначение – включить молодых людей в ситуацию нравственного выбора путей соотнесения своих ценностных установок с суждениями одноклассников, с общепринятыми нравственными требованиями. При подготовке важно определить способ постановки проблемы:

- рассказ человека в маске, «история маски»;
- демонстрация фрагмента кино или видеофильма;
- прочтение ситуации из книги, журнальной или газетной статьи;
- инсценировка ситуации.

Заранее необходимо выбрать ведущего ток-шоу, выработать правила ведения дискуссии.

**Турнир** – форма познавательной деятельности учащихся. Это творческое состязание нескольких команд-участников (обычно по 5 человек), в котором команды по очереди «атакуют» и «обороняются» – задают вопросы «противнику» и коллективно готовят ответы на вопросы соперников по игре. Турниры бывают однопрофильные (турнир знатоков родного края, знатоков медицины и . п.) и комплексные, когда туры состязаний посвящены различной тематике. Количество туров равно количеству команд-участниц, так как каждая команда по очереди является организатором одного из туров, выступая в других турах рядовым участником. После турнира каждая команда подводит итоги тура, за проведение которого она была ответственной. Победителем становится команда, набравшая наибольшее суммарное количество баллов.

**Уроки замечательной личности** – воспитательное мероприятие по материалам художественного, научного, исторического или другого наследия, биографии и жизнеописания великих людей – писателей, композиторов, художников, ученых, путешественников, философов, героев войны и труда. При проведении используются различные методические приемы: рассказ педагога и учащихся, комментированное чтение, размышление по изречениям, «Эстафета мнений» и др.

**Устный журнал** – своеобразная форма работы, которая позволяет ярко, эмоционально донести до воспитанников важную информацию из области политики, науки, техники, литературы, искусства. Проводится устный журнал самими учащимися. Часть журнала, которая освещает один вопрос, условно называется «страница». Общий объем – 3-5 «страниц». Устный журнал может иметь тематический или обзорный характер.

**Фестиваль искусств** – своеобразный смотр талантов учащихся: поэтов, певцов, танцоров, музыкантов, чтецов. Он проводится между классами один раз в год и требует длительной подготовки. Фестиваль может включать викторины по литературе, живописи, музыке, экскурсии по литературным метам города, вечера прослушивания звукозаписей, художественные выставки. Лишь после тщательного отбора номеров можно назначить день проведения фестиваля. В оценках, которые будет давать жюри, прежде всего, учитывается качество исполнения.

**«Философский стол»** - одна из наиболее сложных форм воспитательной работы с учащимися по вопросам мировоззренческого характера («Смысл жизни», «Нужна ли человеку совесть?»), требующая философского осмысления обсуждаемой проблемы, как педагогам, так и учащимся. Данное мероприятие необходимо тщательно готовить. Перед участниками «Философского стола» заранее ставится вопрос, ответ на который они ищут в философской литературе. Важно, чтобы обсуждение проблемы не свелось к прочтению заранее заготовленных докладов, выступлений. В качестве одного из условий беседы выдвигается опора на конкретные житейско-

обыденные наблюдения и факты. Искусство педагога проявляется в том, чтобы своевременно связать суждения воспитанников, поддержать их смелую мысль, заметить тех. Кто еще не приобрел решимости сказать свое слово. Атмосфере активного обсуждения проблемы способствует и оформление помещения, где проходит «Философский стол»: составленные кругом столы, портреты философов, плакаты с афоризмами на тему разговора. На «Философский стол» могут быть приглашены гости: учащиеся, авторитетные преподаватели и специалисты. Возможно, в итоге длительных размышлений участники не придут к окончательному и единому решению поставленной проблемы. Главное – это стимулирование стремления учащихся самостоятельно анализировать и размышлять, искать ответы на вопросы о смысле жизни.

**Ярмарка солидарности** - форма воспитательной работы с учащимися, организуемая с целью продажи изготовленных учащимися «товаров». Вырученные от продажи средства поступают в определенный фонд для нуждающихся в помощи.

Для организации ярмарки создается специальная комиссия из представителей органов самоуправления, педагогов, членов родительского комитета. Комиссия принимает и оценивает «товары», информирует об условиях проведения ярмарки.

Место проведения ярмарки украшено, звучит музыка, возможны выступления коллективов художественной самодеятельности, агитбригад. Завершает работу ярмарки выступление ее организаторов, в котором подводятся итоги, отмечаются особо отличившиеся, сообщается о сумме вырученных денег, зачитывается решение об их перечислении в определенный фонд.

Педагогическая ценность ярмарки солидарности не только в стимулировании проявления способностей учащихся, но и в ярко выраженной гуманистической направленности.