

ლ. ყანჩაველი

საქმიანი თამაშები ეკონომიკური კომპეტენციების
ფორმირებისთვის

სახელმძღვანელო
“ტექნიკური უნივერსიტეტი”

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი

ლ. ყანჩაველი

საქმიანი თამაშები ეკონომიკური კომპეტენციების
ფორმირებისთვის

თბილისი
2014 წ.

საქმიანი თამაშები წარმოადგენს აქტიურ ფორმას სოციალურ - ეკონომიკური კომპეტენტურობის შესაძენად. სახელმძღვანელოში განხილულია კომპიუტერული საქმიანი თამაშები, აგრეთვე ის დისციპლინები, რომლებიც საქმიანი თამაშების შემადგენელ ნაწილად ითვლება: კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების თეორია და მეთოდოლოგია; გადაწყვეტილებების მიღების თეორია; ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების თეორია და მეთოდოლოგია; საქმიანი თამაშების შედგენის თეორია და მეთოდოლოგია. ბოლო თავში მოცემულია შემუშავებული კომპიუტერული საქმიანი თამაშები, რომლებიც ხელს უწყობენ სოციალურ - ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბებას: „ახალგაზრდული სასიცოცხლო ძალების ეკომონიკური საფუძვლები“, „ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს - გეგმის შემუშავება“, „ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვა“, „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმები“.

საქმიანი თამაშების საფუძველს შეადგენს სოციო-ეკონომიკური დამოკიდებულება, რაც საშუალებას იძლევა დიალოგის რეჟიმში განვიხილოთ როგორც რეალური, ასევე ნებისმიერი კვლევითი და ჰიპოტეზური სიტუაციები, რომლებიც შექმნილია ეკონომიკური აზროვნების და ეკონომიკური კომპეტენციების გასანვითარებლად. სახელმძღვანელო გათვალისწინებულია ახალგაზრდებთან, სტუდენტებთან, ასპირანტებთან, პედაგოგებთან და სხვა პროფილური სოციალური სპეციალობების წარმომადგენლებთან - სოციალურ მუშაკებთან, ეკონომისტებთან, მენეჯერებთან, სოციოლოგებთან - მომუშავე სპეციალისტებისთვის.

რეცენზენტები: სრული პროფესორი თ. ოზგაძე

სრული პროფესორი ნ. მჭედლიძე

საგამომცემლო სახლი „ტექნიკური უნივერსიტეტი“, 2014 წ.
ISBN 978-9941-0-6957 - 4

ყველა უფლება დაცულია ამწიგნის ნებისმიერი ნაწილის(ტექსტი,ფოტო, ილუსტრაცია, თუ სხვა)გამოყენება არცერთი ფორმით და საშუალებით (ელექტრონული თუ მექანიკური) არ შეიძლება გამომცემლის წერილობითი ნებართვის გარეშე.

საავტორო უფლებების დარღვევა ისჯება კანონით

საქმიანი თამაშები

ეკონომიკური კომპეტენციების

ფორმირებისთვის

სახელმძღვანელო

საქმიანი თამაშები წარმოადგენს აქტიურ ფორმას სოციალურ - ეკონომიკური კომპეტენტურობის შესაძენად. სახელმძღვანელოში განხილულია კომპიუტერული საქმიანი თამაშები, აგრეთვე ის დისციპლინები, რომლებიც საქმიანი თამაშების შემადგენელ ნაწილად ითვლება: კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების თეორია და მეთოდოლოგია; გადაწყვეტილებების მიღების თეორია; ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების თეორია და მეთოდოლოგია; საქმიანი თამაშების შედგენის თეორია და მეთოდოლოგია. ბოლო თავში მოცემულია შემუშავებული კომპიუტერული საქმიანი თამაშები, რომლებიც ხელს უწყობენ სოციალურ - ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბებას: „ახალგაზრდული სასიცოცხლო ძალების ეკომონიკური საფუძვლები“, „ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს - გეგმის შემუშავება“, „ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვა“, „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმები“.

საქმიანი თამაშების საფუძველს შეადგენს სოციო-ეკონომიკური დამოკიდებულება, რაც საშუალებას იძლევა დიალოგის რეჟიმში განვიხილოთ როგორც რეალური, ასევე ნებისმიერი კვლევითი და ჰიპოტეზური სიტუაციები, რომლებიც შექმნილია ეკონომიკური აზროვნების და ეკონომიკური კომპეტენციების გასანვითარებლად.

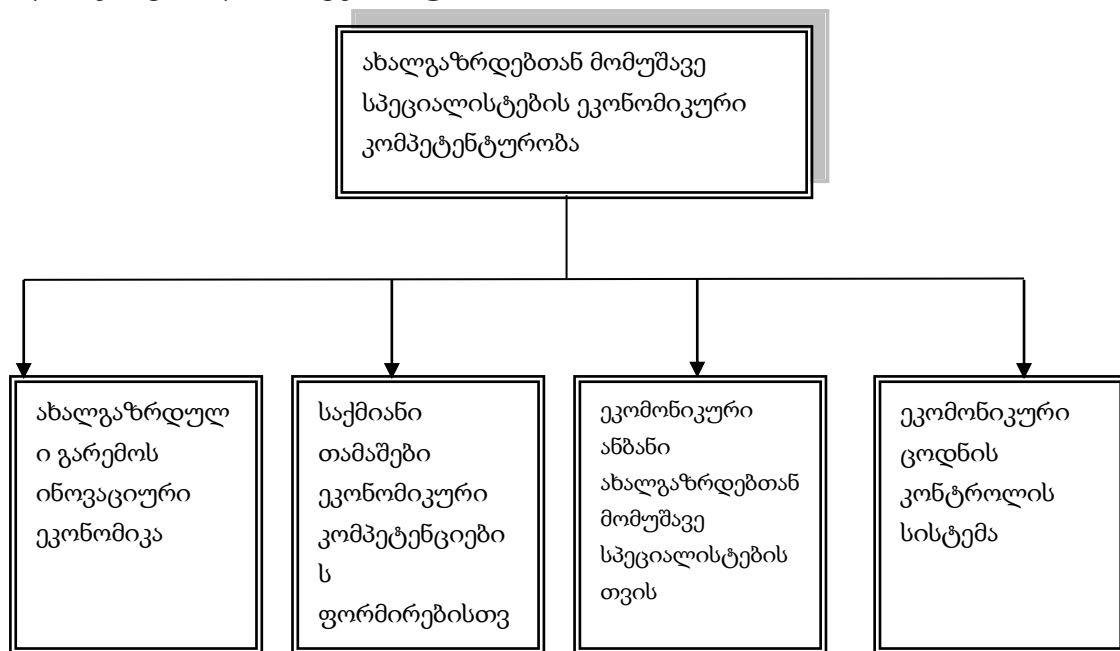
სახელმძღვანელო გათვალისწინებულია ახალგაზრდებთან, სტუდენტებთან, ასპირანტებთან, პედაგოგებთან და სხვა პროფილური სოციალური სპეციალობების წარმომადგენლებთან - სოციალურ მუშაკებთან, ეკონომისტებთან, მენეჯერებთან, სოციოლოგებთან - მომუშავე სპეციალისტებისთვის.

ასლი კარგია მხოლოდ მაშინ, როცა ის ცუდი
ორიგინალის სასაცილო მხარეებს აშუქებს.

ფრანცუა დე ლაროშფუკო
(1613–1680)

შესავალი

ახალგაზრდებთან მომუშავე სპეციალისტების პროფესიული თეზაურუსის ჩამოყალიბების პოზიციიდან გამომდინარე ეკონომიკური კომპეტენტურობა სწავლების პროცესის დროს ეყრდნობა ოთხ შემადგენელ ნაწილს: საბაზო დისციპლინა „ახალგაზრდული გარემოს ინოვაციური ეკონომიკა“ და ამ დისციპლინის სამი განუყოფელი ნაწილი - „საქმიანი თამაშები ეკონომიკური კომპეტენციების ჩამოსაყალიბებლად“, „ეკონომიკური ანბანი ახალგაზრდებთან მომუშავე სპეციალისტებისთვის“, „ეკომონიკური ცოდნის კონტროლის სისტემა“ (სურ. 1).



სურ. 1 ახალგაზრდებთან მომუშავე სპეციალისტების ეკონომიკური კომპეტენტურობა

სახელმძღვანელოს სტრუქტურა მიმართულია როგორც ძირითადი დისციპლინების შინაარსის გაგების და ათვისებისკენ, რომლებიც ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფუნქციების რეალიზების საშუალებას იძლევა, ასევე ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირების ტექნოლოგიური უნარების პრაქტიკული გამყარებისკენ, რომელთა რეალიზება ხდება საქმიანი თამაშების ჩატარების დროს. მიუხედავად იმისა, რომ კომპეტენცია და კომპეტენტურობა წარმოადგენს ბევრი ნორმატიული, მიმოხილვითი და კვლევითი

სამუშაოების მთავარ თემას, ჩვენი აზრით, მის საკვლევად გამოყენებული მეთოდოლოგიური მიდგომები არ იძლევიან საშუალებას კომპლექსურად და მთელი სიღრმით გავაშუქოთ მიზეზ-შედეგობრივი ურთიერთობები და დავაკავშიროთ ისინი მოსალოდნელ პრაქტიკულ ქმედებებთან და შედეგებთან. ამიტომ პირველ თავში კომპეტენტურობის ასამაღლებლად გაწეული სამუშაოების ანალიზის საფუძველზე დაყრდნობით მოცემულია მასალის სტრუქტურითაცაა სპეციალობასთან - ახალგაზრდობასთან მუშაობის ორგანიზება - კონტექსტში.

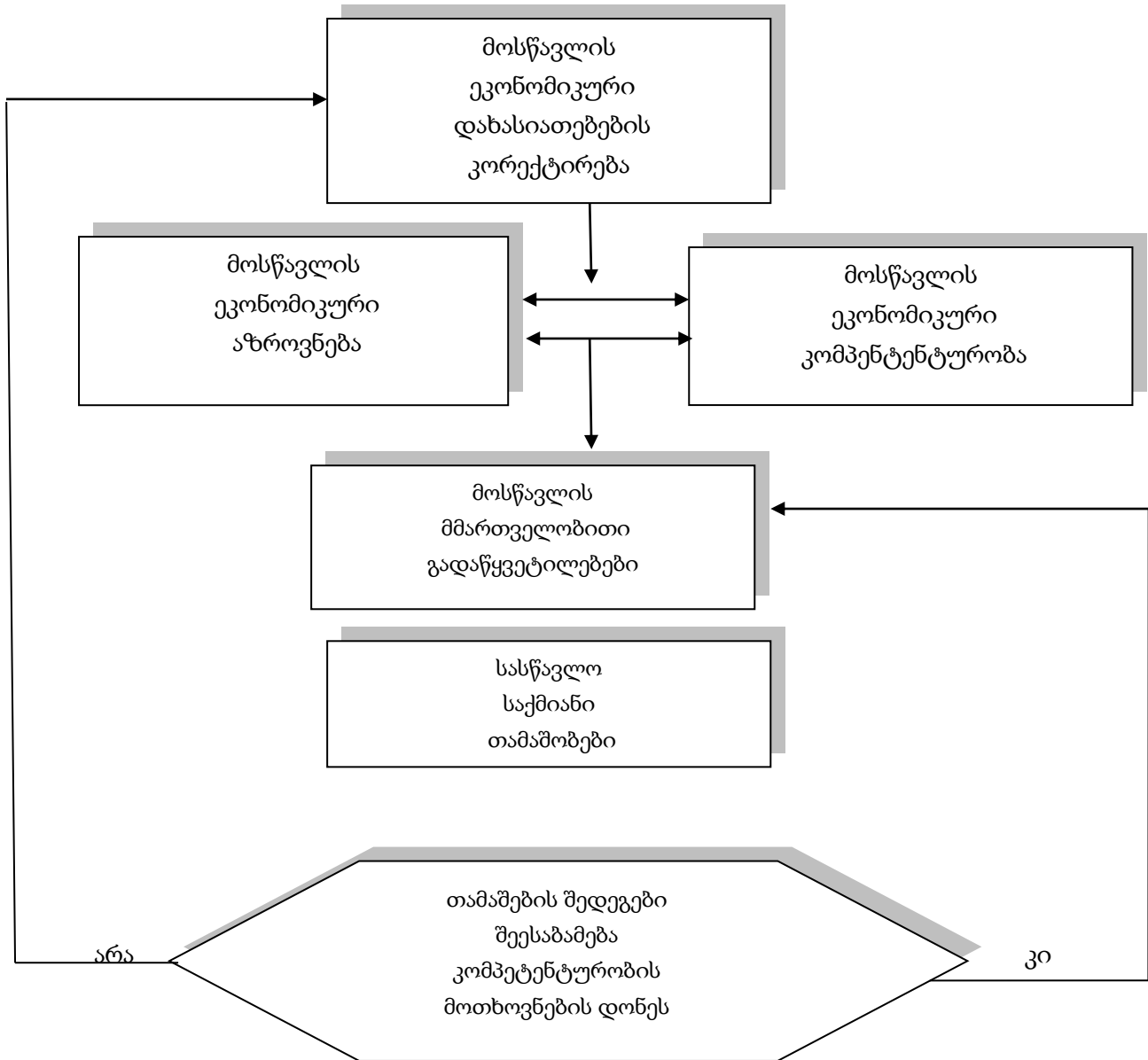
კომპეტენტურობის ნებისმიერი დონე რეალიზდება მიღებული გადაწყვეტილებების საშუალებით. მმართველობითი გადაწყვეტილებების თეორია და პრაქტიკა წარმოადგენს დამოუკიდებელ დისციპლინას, რომელიც პირდაპირ კავშირშია კომპეტენტურობის დონესთან და მისი ფორმირების ტექნოლოგიასთან. შეუძლებელია კომპეტენტურობის საკითხების შესწავლა გადაწყვეტილებების მიღების თეორიის გარეშე. ამიტომ მეორე თავში გადაწყვეტილებების მიღების თეორიის შემსწავლელი სამუშაოების ანალიზის საფუძველზე დაყრდნობით მოცემულია ამ დისციპლინის ძირითადი დახასიათებები; უფრო მეტიც, აუცილებელია გამოიცეს სპეციალური სახელმძღვანელო სათაურით „გადაწყვეტილებების მიღების სახეობები ახალგაზრდულ გარემოში“.

აგრეთვე უწყვეტ კავშირშია სპეციალისტების, რომლებიც იღებენ გადაწყვეტილებას, ეკონომიკური კომპეტენციების ფორმირებასთან მათი ეკონომიკური აზროვნების დონესთან. ეკონომიკური გადაწყვეტილების სისტემურმა ანალიზმა გამოავლინა მისი რთული სტრუქტურა და მისი ფორმირებისთვის საჭირო კომპლექსური მეთოდების არსებობა. აუცილებელია აღინიშნოს, რომ ეკონომიკური აზროვნების დონე არ მიუთითებს ამ აზროვნების პოზიტიურობაზე, რადგან ეკონომიკური დანაშაულებების ანალიზმა გამოავლინა მათი განხორციელების მაღალტექნოლოგიური და მაღალპროფესიონალური სქემები. ამიტომ მესამე თავში განხილულია ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების საკითხები პიროვნების სოციალიზაციის კონტექსტში.

მეოთხე თავი ეძღვნება საქმიანი თამაშების თეორიას და შემუშავებას. საქმიანი თამაშების სტრუქტურის, ალგორითმების აგების და გამოყენების შესწავლა უკვე თავისთავად მოითხოვს ეკონომიკური კომპეტენტურობის და ეკონომიკური აზროვნების მაღალ დონეს. ეკონომიკური საქმიანი თამაშების ალგორითმიზაცია და პროგრამირება, განსაკუთრებით იმიტაციური მოდელირების მეთოდის ფარგლებში, - ეს ცალკე მეცნიერება და ხელოვნებაა. მეოთხე თავის შინაარსი აგრეთვე წარმოადგენს ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების განუყოფელ კომპონენტს. ოთხივე თავის კონცეპტუალური ურთიერთკავშირი, რომლებიც შესაბამის დისციპლინებს ასახავენ, ნაჩვენებია სურათზე №2.

მეხუთე თავი ეძღვნება სასწავლო ეკონომიკური საქმიანი თამაშების განხილვას, რომელთა პრაქტიკული აპრობირება იყო განხორციელებული სტუდენტების მიერ. საქმიანი თამაშების თემატიკა - ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალების ეკონომიკური საფუძვლების შეფასებიდან ადამიანური (ახალგაზრდული) პოტენციალის განვითარების ინდექსის მაკროეკონომიკური ფორმირების მოდელირებამდე.

ახალგაზრდობასთან მომუშავე სპეციალისტებისთვის განსაზღვრული ეკონომიკური ანბანი დაერთვის ცდ სახით (იხ. დანართი 2).



სურათი 2. სახელმძღვანელოს ოთხივე თავის ურთიერთკავშირი

თავი 1. კომპეტენციის ფორმირების თეორია და მეთოდოლოგია

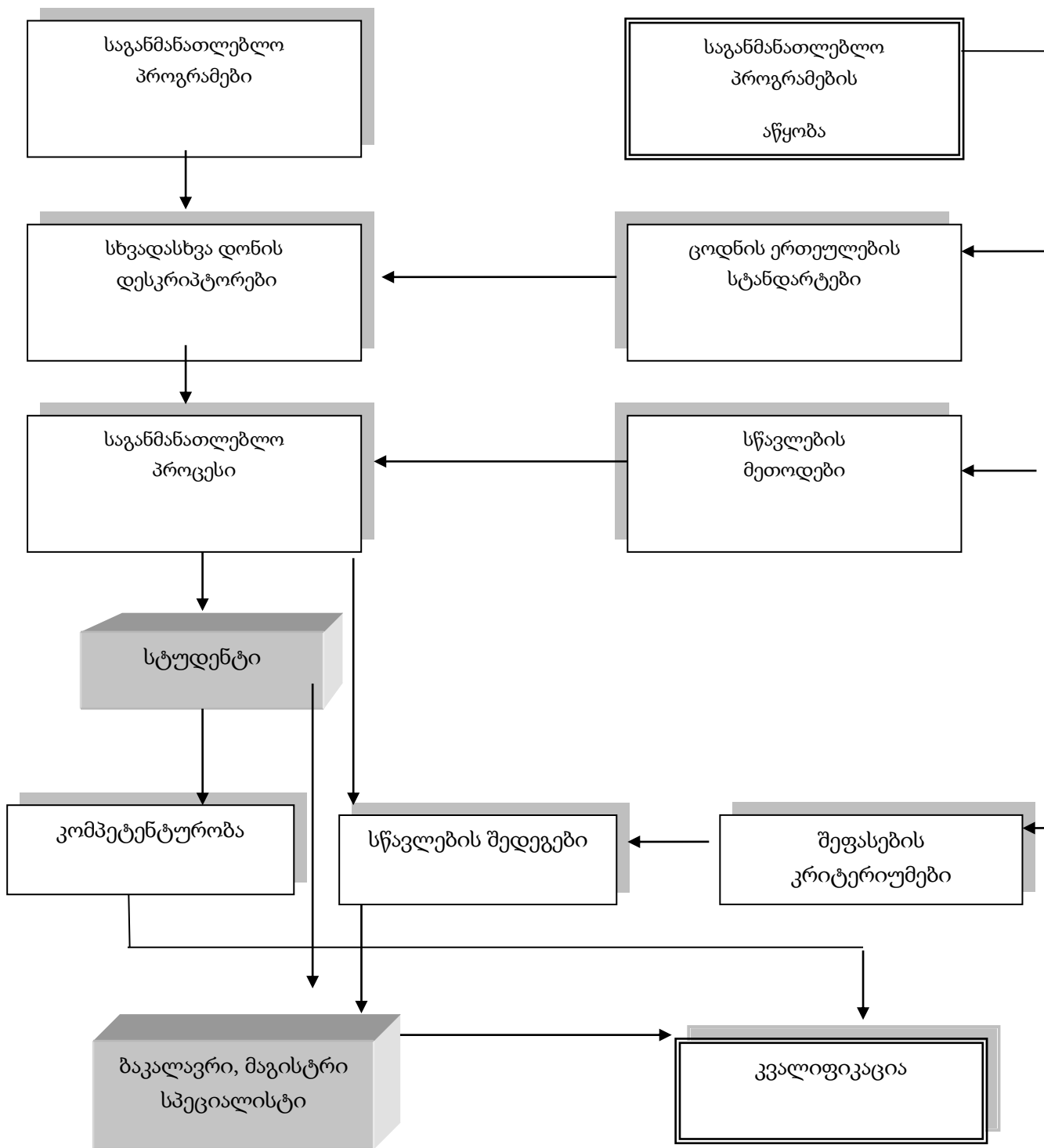
1.1 კომპეტენტური მიდგომის როლი თანამედროვე უმაღლეს განათლებაში

კომპეტენტობა განიმარტება როგორც ცოდნის, უნარების და პირადული თვისებების ერთობლიობა, რომელიც საშუალებას იძლევა გადავჭრათ გარკვეული ამოცანები სასურველი შედეგების მისაღწევად. კომპეტენციები წარმოდგენილია გარკვეული ფუნქციების შესასრულებლად საჭირო თანამშრომლის ცოდნის, უნარების და თვისებების ერთობლიობის მოთხოვნის სახით, აგრეთვე თანამდებობრივი პოზიციების დაკავების და პროექტში მისი როლის განსაზღვრის სახით. თუ სპეციალისტის პროფესიული უნარები, ცოდნა და პიროვნული თვისებები ემთხვევა აღნიშნული თანამდებობის კომპეტენციის მოთხოვნებს ან გადასაწყვეტ ამოცანებს, მაშინ შესაბამისი სამუშაო ასეთი სპეციალისტის მიერ შესრულებული იქნება ხარისხიანად და ეფექტურად. კვალიფიკაცია (კომპეტენტურობის სინონიმი) - ეს არის სპეციალისტის გარკვეული კომპეტენციების განვითარების ხარისხი (პირველ რიგში ცოდნის და უნარების). რაც უფრო მაღალია კვალიფიკაცია, მით უფრო კომპეტენტურია თანამშრომელი, მით უფრო ჩქარა და ხარისხიანად ასრულებს ის დავალებას თავისი კომპეტენციის ფარგლებში.

კომპეტენციის განვითარება არის საგანმანათლებლო პროგრამების მიზანი (სურ.3). კომპეტენციები ფორმირდებიან პროგრამების სხვადასხვა ერთეულების ფარგლებში და მათი შეფასება ხდება სწავლების სხვადასხვა ეტაპზე და იყოფიან ორ ჯგუფად: ზოგადი და სპეციპიკური - სწავლების კონკრეტული მიმართულებებისთვის. კომპეტენციების ფორმირება ჩვეულებრივად ხდება ინტეგრირებული და ციკლური ფორმით მთელი პროგრამის განმავლობაში. საგანმანათლებლო პროგრამების შეჯერების უზრუნველსაყოფად საგნობრივი დარგების მიხედვით შეიმუშავეს სხვადასხვა დონის დესკრიპტორები, ასევე გამოხატული კომპეტენციის ტერმინებით. ევროპის საგანმანათლებლო სტრუქტურების აწყობა - ეს საუნივერსიტეტო პროექტია, რომლის მიზანია ბოლონის პროცესის ამოცანების რეალიზაციისთვის მრავალმხრივი მიდგომის შემოთავაზება უნივერსიტეტების და საგნობრივი დარგების დონეზე.

პროექტის ფარგლებში შემუშავებულია მეთოდოლოგია, რომელიც მიმართულია საგანმანათლებლო პროცესების შეჯერების უზრუნველსაყოფად. მიღებულ იქნა დისკუსიის ხუთი ძირითადი მიმართულება საგნობრივი დარგების მიხედვით:

- ზოგადი კომპეტენციები და გადატანითი უნარები;
- საგნობრივი დარგებისთვის საჭირო სპეციფიკური კომპეტენციები;



სურ. 3 საგანმანათლებლო პროგრამების ზეგავლენა კომპეტენტურობის განვითარებაზე

- კრედიტების დაგროვების და გადანგარიშების ევროპული სისტემების როლი (ECTS). ECTS საშუალებას გვაძლევს დავგეგმოთ სტუდენტის დატვირთვა საგანმანათლებლო პროცესში. მეთოდოლოგიის შესაბამისად კრედიტები ენიჭებათ სტუდენტებს მხოლოდ პროგრამის შედეგების მიღწევის შემთხვევაში (ან მისი ეტაპის, მაგალითად მოდულის, კურსის და ა.შ.);
- მიდგომა სწავლებისადმი და შეფასებისადმი;
- ხარისხის ამალღების მნიშვნელობა საგანმანათლებლო პროცესში (შიდაინსტიტუციურ ხარისხის კულტურაზე დაფუძნებული სისტემები)

საგანმანათლებლო პროცესის ყველაზე მნიშვნელოვან მონაწილეების შორის განსხვავების შესაბამისად - მასწავლებლები და სტუდენტები - „აწყობის“ მეთოდოლოგიაში განასხვავებენ მცნებებს „ სწავლების შედეგები“ და „ კომპეტენცია“. სწავლების პროცესის მოსალოდნელი შედეგები ფორმულირდება მასწავლებლების მიერ, სასურველია სტუდენტთა წარმომადგენლის თანდასწრებით და დაინტერესებული მხარეების აზრთა საფუძველზე. კომპეტენცია შეისწავლება და ფორმირდება უკვე სწავლების პროცესში თავად სტუდენტის მიერ. ამგვარად:

- *სწავლების შედეგები* - არის მოსალოდნელი მაჩვენებლები იმისა, რაც მსწავლელმა უნდა იცოდეს, ესმოდეს და / ან შეასრულოს სასწავლო პროცესის დასრულების შემდეგ. სწავლების შედეგებს თან უნდა ახლდეს შეფასების შესაბამისი კრიტერიუმები. სწავლების შედეგები და შეფასების კრიტერიუმები მთლიანობაში განსაზღვრავენ კრედიტების გამოყოფის მოთხოვნებს, იმ დროს როცა ნიშანი (marking) იწერება მიღწეული შედეგების შეფასების საფუძველზე, რომელიც შეიძლება იყოს კრედიტის გამოყოფის მოთხოვნაზე მაღალი ან დაბალი;
- *კომპეტენცია* არის ცოდნის, გაგების, უნარების და შესაძლებლობების დინამიური შეთავსება. კომპეტენციის განვითარება წარმოადგენს საგანმანათლებლო პროცესის მიზანს.

პროფესიული განათლების და მომზადების რიგ დასავლეთევროპულ სისტემებში (VET) გამოიყენება გამოთქმა „სწავლება კომპეტენციების საფუძველზე დაყრდნობით“.

საგანმანათლებლო სისტემაში დამკვიდრდა ტერმინი „კომპეტენტური მიდგომა“. სწორედ ეს ტერმინი გამოიყენება ოფიციალურ დოკუმენტებში, მათ შორის განათლების განვითარების ფედერალურ მიზნობრივ პროგრამაში 2006-2010 წ. (ნაწილი „განათლების ტექნოლოგიების და შინაარსის დახვეწა“) და ბოლონის დეკლარაციის დებულების რეალიზაციის ღონისძიებათა გეგმაში 2005-2010წ. (ნაწილი 1).

განათლების, კომპეტენციის / კომპეტენტურობის შედეგები და კომპეტენტური მიდგომა („სწავლება კომპეტენციების საფუძველზე დაყრდნობით“) იმენენ განათლების სისტემაში სულ უფრო მეტ სტატუსს მათი ფართო მოხმარების წყალობით, მათ შორის

ოფიციალურ ქართულ და საერთაშორისო დოკუმენტებში. ბერლინის კომუნიკეში (2003წ.) აღიარეს, რომ აუცილებელია შემუშავდეს შედარებითი და თავსებადი კვალიფიკაციების სტრუქტურა უმაღლესი განათლების ნაციონალური სისტემებისთვის, რაც საშუალებას მოგვცემს დავალაგოთ კვალიფიკაციები სხვადასხვა თვალსაზრისით: სამუშაო დატვირთვის, დონების, სწავლების შედეგების, კომპეტენციების და პროფილის (მრავალმხრივი პირადი და აკადემიური მოთხოვნილებების დასაკმაყოფილებლად, ასევე შრომის ბაზრის მოთხოვნილებებისთვის).

განათლების განვითარების მიზნობრივ პროგრამებში , აღწერილია მისი ძირითადი მიზნები - მოქალაქეების, საზოგადოების და შრომის ბაზრის მოთხოვნილებების დასაკმაყოფილებლად პირობების უზრუნველყოფა ხარისხიანი განათლებით. პროგრამის შემქმნელები არაერთხელ აღნიშნავენ შემდეგ პრობლემებს: პროფესიული განათლების შეუთავსებლობას შრომის ბაზრის მოთხოვნების სტრუქტურასთან, ეფექტური ურთიერთდამოკიდებულების არასებობას სასწავლო დაწესებულებებს და დამსაქმებლებს შორის, საგანმანათლებლო პოლიტიკის საკითხებში მათი მონაწილეობის მექანიზმების და ფორმების განუვითარებლობას. პროგრამაში აღნიშნულია გარე ფაქტორებზე ზემოქმედებისთვის განათლების სისტემის მოუქნელობაზე, ინერტულობაზე და სუსტ რეაქციაზე. წამოაყენეს წინადადება - დამსაქმებლების როლის გაზრდაზე პროფესიული კადრების მომზადებაში. მიზნობრივი ინდიკატორების და მაჩვენებლების რიცხვში დასახელებული იქნა სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტების შემოღება, რომლებიც შემუშავებულია საგანმანათლებლო სისტემების ფორმირების მიზნით და შეესაბამებიან მსოფლიო სტანდარტებს და შრომის მოთხოვნებს.

ბოლონის პროცესის ფარგლებში ევროკულმა უნივერსიტეტებმა მიიღეს (შეითვისეს) კომპეტენტური მიდგომა, რომელიც განიხილება როგორც ერთგვარი სოციალური დიალოგის გამაძლიერებელი ინსტრუმენტი უმაღლეს სკოლას და შრომის სამყაროს შორის, მათი თანამშრომლობის გაღრმავების საშუალება და ურთიერთდობის აღმდგენი ახალ პირობებში.

ევროპის საბჭოს სიმპოზიუმის დროს „საკვანძო კომპეტენციები ევროპისთვის“ განსაზღვრეს საკვანძო კომპეტენციების სავარაუდო ჩამონათვალი საქმიანობის შემდეგ მიმართულებებში:

შეისწავლონ:

- შეეძლოთ ისაგებლონ გამოცდილებით;
- ურთიერთდააკავშირონ თავიანთი ცოდნა და დაალაგონ ისინი;
- შეიმუშაონ სწავლების თავიანთი ხერხები;
- შეეძლოთ პრობლემების გადაჭრა;
- დამოუკიდებლად შეეძლოთ მეცადინეობა;

მოძებნონ:

- მოიძიონ სხვადასხვა მონაცემთა ბაზები;
- გამოკითხონ ირგვლივმყოფნი;
- კონსულტაცია გაიარონ ექსპერტთან;

- მიიღონ ინფორმაცია;
- შეეძლოთ დოკუმენტებთან მუშაობა და მათი კვალიფიცირება.

იფიქრონ:

- დააკავშირონ ერთმანეთთან წარსული და ახლანდელი მოვლენები;
- კრიტიკულად მოეკიდნონ ჩვენი საზოგადოების განვითარების ამა თუ იმ ასპექტებს;
- შეეძლოთ გაუმკლავდნენ გაურკვევლობას და სირთულეებს;
- დაიკავონ პოზიცია დისკუსიაში და ჩამოაყალიბონ თავიანთი საკუთარი აზრი;
- გააცნობიერონ პოლიტიკური და ეკონომიკური გარემოს მნიშვნელობა, რომელშიც უხდებათ სწავლება და შრომა;
- შეაფასონ სოციალური ჩვევები, დაკავშირებული ჯანმრთელობასთან, მოხმარებასთან, ასევე გარემოსთან;
- შეაფასონ ხელოვნების და ლიტერატურის ნაწარმოებები.

ითანამშრომლონ:

- შეეძლოთ ჯგუფში თანამშრომლობა და მუშაობა;
- მიიღონ გადაწყვეტილებები - მოაწესრიგონ უთანხმოება და კონფლიქტები;
- შეეძლოთ მოლაპარაკება;
- შეეძლოთ შეიმუშაონ და შეასრულონ კონტრაქტები;

ხელი მოკიდონ საქმეს:

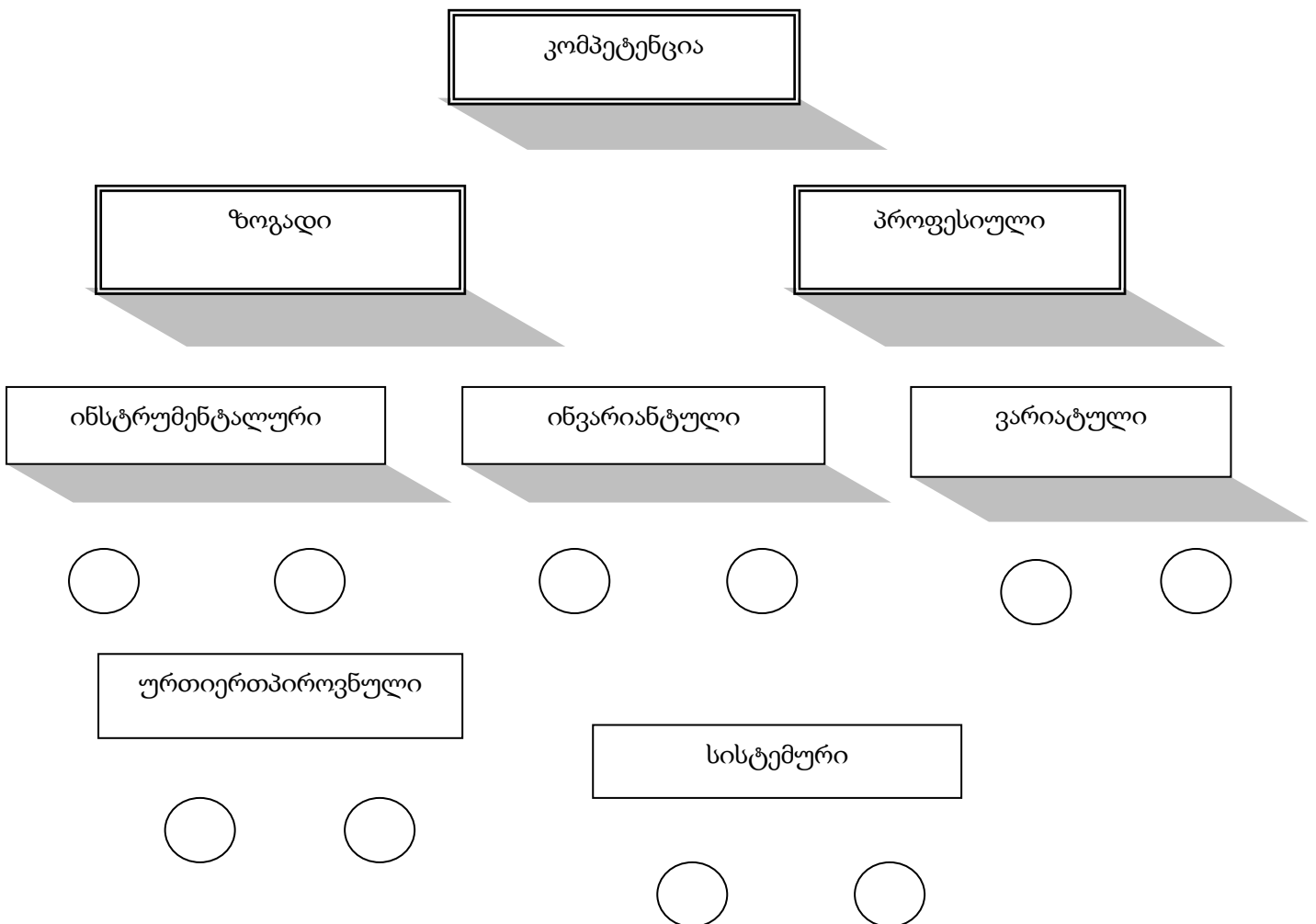
- ჩაერთონ პროექტში;
- აიღონ პასუხისმგებლობა;
- შეერწყან ჯგუფს ან კოლექტივს და შეიტანონ თავიანთი წვლილი;
- დაამტკიცონ სოლიდარობა;
- შეეძლოთ ორგანიზება გაუკეთონ თავიანთ სამუშაოს;
- შეეძლოთ გამომთვლელი და მოდელირებადი მოწყობილობების გამოყენება;

შეეძლოთ ადაპტირება:

- შეეძლოთ გამოიყენონ ახალი საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები;
- დაამტკიცონ მოქნილობა სწრაფი ცვლილებების პირობებში;
- აჩვენონ მდგრადობა სიძნელეების წინაშე;
- შეეძლოთ მონახონ ახალი გადაწყვეტილებები.

1.2. კომპეტენციების კლასიფიკაცია, იერარქია და სტრუქტურა

1.2.1 დასავლეთის საგანმანათლებლო სისტემებში არსებობს კომპეტენციის სხვადასხვა კლასიფიკაცია პროფესიული განათლების სფეროში. ბოლო წლებში ახალი თაობის უმაღლესი პროფესიული განათლების (უპგ) სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტების (სსს) პროექტების შემუშავების დროს მიღებული იქნა კომპეტენციების კლასიფიკაციის რამოდენიმე ტიპი (სურათი 4).



სურათი 4. კომპეტენციების კლასიფიკაცია

ზოგადი (უნივერსალური, საკვანძო, საბაზო) კომპეტენციები სწრაფად ცვალებად და გაურკვევლობის პირობებში, რაც დამახასიეთებელია თანამედროვე შრომის ბაზრებისთვის, იძენენ განსაკუთრებით საგულისხმო მნიშვნელობას. ისინი იყოფიან ინსტრუმენტალურ, ურთიერთპიროვნულ და სისტემურ კომპეტენციებად.

პროფესიული კომპეტენციები იყოფა ყველა სპეციალობებისთვის (ინვარიანტულები) და კომპეტენციები გარკვეული სპეციალობებისთვის (ვარიანტულები).

ინსტრუმენტალურ კომპეტენციებს გააჩნიათ ინსტრუმენტალური ფუნქციები, რაც მოიცავს:

- *კოგნიტურ* უნარებს: იდეის და თეორიის გაგების და მათი მანიპულირების უნარს;
- *მეთოდოლოგიური* უნარები სამუშაო პირობების ორგანიზებისთვის: დროის და სწავლების სტრატეგიის ორგანიზება, გადაწყვეტილებების მიღება და ამოცანების გადაჭრა;
- *ტექნიკური* ჩვევები: ტექნიკური მოწყობილობების გამოყენება, ინფორმაციის მართვის ჩვევები და კომპიუტერთან მუშაობა;
- *ლინგვისტური* ჩვევები: ზეპირი და წერილობითი ურთიერთობა ან უცხო ენების ცოდნა;

ინსტრუმენტალური კომპეტენციების კონკრეტიზირებული ნაკრები მოიცავს:

- ანალიზის და სინთეზის უნარს;
- ორგანიზების და დაგეგმვის უნარს;
- საბაზო ზოგად ცოდნას;
- პროფესიის საბაზო ცოდნას;
- მშობლიური ენის საკომუნიკაციო ჩვევებს;
- უცხო ენის საკომუნიკაციო ჩვევებს;
- ელემენტარულ კომპიუტერულ ჩვევებს;
- ინფორმაციის მართვის ჩვევებს (სხვადასხვა წყაროებიდან ინფორმაციის ამოკრეფის და ანალიზის უნარს);
- პრობლემების მოგვარების უნარს;
- გადაწყვეტილებების მიღების უნარს.

ურთიერთპიროვნული კომპეტენციები - ეს არის ინდივიდუალური უნარი, რომელიც დაკავშირებულია გრძნობების და ურთიერთობების გამოხატვის უნართან, კრიტიკული გაანალიზების და თვითკრიტიკის უნართან, აგრეთვე ისეთი სოციალური ჩვევები, რომლებიც დაკავშირებულია სოციალური ურთიერთქმედების და თანამშრომლობის პროცესებთან, ჯგუფში მუშაობის უნართან, სოციალური და ეთიკური ვალდებულებების აღების უნართან. ეს ჩვევები ეხმარებიან სოციალური ურთიერთქმედების და თანამშრომლობის პროცესებს.

ურთიერთპიროვნული კომპეტენციების ნაკრები მოიცავს:

- კრიტიკის და თვითკრიტიკის უნარს;
- გუნდში მუშაობის უნარს;

- ურთიერთპიროვნულ ჩვევებს;
- ურთიერთდისციპლინარულ გუნდში მუშაობის უნარს;
- სხვა საგნობრივი დარგების ექსპერტებთან ურთიერთქმედების უნარს;
- ურთიერთკულტურული განსხვავებების აღქმის უნარს;
- საერთაშორისო კონტექსტში მუშაობის უნარს;
- ეთიკური ღირებულებების ერთგულებას;

სისტემური კომპეტენციები - არის ჩვევები და უნარები, რომლებიც ეხება სისტემას მთლიანობაში. მათში იგულისხმება გაგების, აღქმის და ცოდნის კომბინაცია, რომელიც საშუალებას აძლევს ადამიანს დაინახოს მთლიანის ნაწილები ურთიერთკავშირში და ერთიანობაში. ეს უნარები შეიცავს ცვლილებების დაგეგმვის უნარს, რათა სრულყოფილი გავხადოთ არსებული სისტემები და შევიმუშაოთ ახლები. სისტემური კომპეტენციების განვითარებისთვის საჭიროა ვფლობდეთ ინსტრუმენტალურ და ურთიერთპიროვნულ კომპეტენციებს.

სისტემური კომპეტენციები მოიცავს:

- პრაქტიკაში ცოდნის გამოყენების უნარს;
- კვლევით უნარებს;
- სწავლების უნარს;
- ახალ სიტუაციებთან შეგუების უნარს;
- ახალ იდეებთან (შემოქმედებით) გენერირების უნარს;
- ლიდერობის უნარს;
- სხვა ქვეყნების კულტურის და წეს-ჩვეულებების გაგების უნარს;
- დამოუკიდებლად მუშაობის უნარს;
- პროექტების შემუშავების და მათი მართვის უნარს;
- ინიციატივის და მეწარმეობის უნარს;
- ხარისხზე პასუხისმგებლობას;
- წარმატებისკენ მისწრაფებას.

კომპეტენციები, რომლების რესპოდენტების მიერ ნახსენებია გამეორების სიხშირის და ერთმანეთთან დაკავშირებული ცნებების გაერთიანების გათვალისწინებით, იყოფიან კატეგორიებად შემდეგი სახით:

- ინსტრუმენტალური კომპეტენციები - 46%;
- ურთიერთპიროვნული კატეგორიები - 22%;
- სისტემური კომპეტენციები - 32%;

ზოგად კომპეტენციებს ზოგჯერ აკავშირებენ სოციალურ-პიროვნულ კომპეტენციებთან, რომლებსაც განეკუთნებიან:

- ფასეულობით-აზრობრივი ორიენტაციის კომპეტენციები;
- პოლიტიკურ-უფლებრივი კომპეტენციები;
- პიროვნული და საზოგადო ეკოლოგიური უსაფრთხოების სფეროს კომპეტენციები (ჯანმრთელობა, დანაზოგი);
- დამოუკიდებელი შემეცნებითი საქმიანობის სფეროს კომპეტენციები;

- სოციალური ურთიერთქმედების კომპეტენციები;

პროფესიული კომპეტენციები მიზანშეწონილია მივაკუთნოთ კლასიფიკაციის იმ რიგს, რომელიც ჩამოყალიბდა ტექნიკის და ტექნოლოგიების სფეროს სპეციალობაში ბაკალავრთა და სპეციალობაში მაგისტრთა სტანდარტების პროექტებში:

- საორგანიზაციო- მმართველობითი;
- ეკონომიკური;
- ზოგადსამეცნიერო;
- ზოგადპროფესიული;
- სპეციალური.

1.2.2 კომპეტენციები პროფესიული საქმიანობის სფეროში იქნა გამოვლენილი კერძო კომპანიაში, შედეგად გაძლიერებული ინტერვიუს და საგანმანათლებლო პროგრამების კეისების ანალიზის მეთოდის გამოყენებით.

კომპეტენციების რიცხვში, რომლებიც მოითხოვს რესპოდენტებმა, დასახელებული იყო:

- კომპიუტერთან მუშაობის ცოდნა;
- უცხო ენებების ცოდნა;
- ფართო ზოგადი მომზადება;
- ურთიერთობის ჩვევები;
- გუნდში მუშაობის ცოდნა;
- ლიდერობა;
- კომუნიკაბელურობა;
- მობილურობა, მაქსიმალური ადაპტირება, მზადყოფნა დაემორჩილოს მოთხოვნებს; ცვალებად პირობებში სწრაფად ორიენტირების უნარი;
- სისტემურად აზროვნების უნარი;
- დიდი მოცულობის ინფორმაციის გადამუშავების და მთავარის გამსაზღვრის უნარი;
- პრაქტიკაში ცოდნის გამოყენების უნარი;
- კარიერული წარმატება;
- არასტანდარტული გადაწყვეტილებების მიღების უნარი;
- პროექტების მართვის ჩვევები;
- ხარისხის მართვა.

მოთხოვნილი კომპეტენციების გარდა არსებობენ სასურველი კომპეტენციები:

- პიროვნული თვისებები, პიროვნული ეფექტურობა („პიროვნება პირველადია; პროფესიონალიზმი მეორადი“);
- გამოცდილება საორგანიზაციო საკითხებში (საორგანიზაციო ქცევა);
- სამუშაოს მიმართ მაღალი მოტივაციის ქონა;
- ნებისმიერ დარგში სრულყოფის (გაუმჯობესების) სურვილი;
- კორპორატიული კულტურა;

- ხალხის მართვა (მმართველობითი კონსულტირება); პერსონალის მართვის ინსტრუმენტების ფლობა;
- ახალგაზრდებს შორის მომავალი „ცვლილებების აგენტების“, ცვლილებების ინიციატორების მომზადება;
- სტრესის და დროის მართვა;
- მოლაპარაკებების წარმართვის ცოდნა;
- პრეზენტაციების ეფექტურად ჩატარება;
- სახალხო გამოსვლები;
- მიზნობრივი მართვა;
- ყაირათიანი წარმოების საფუძვლები.

უნდა აღინიშნოს აგრეთვე კურსდამთავრებულებში გამოვლენილი ნეგატიური თვისებებიც: მომზადების არამაღალი დონე; ძლიერ გადაჭარბებული თვითშეფასება; დაბალი მომზადებულობა დასაქმების საკითხში; ცოდნის დაშორება პრაქტიკისგან; ფსიქოლოგიური მოუმზადებლობა წარმოების რეალიებისადმი; ბიზნეს-გარემოში ქცევის ნორმების ცოდნის არაარსებობა; მუშათა კოლექტივების მართვის უუნარობა; ფირმის მუშაობის, სტრუქტურაზე ადეკვატური წარმოდგენის, თამაშის წესების, სუბორდინაციის ცოდნის არაარსებობა; არასაკმარისი გაქანების (თვალთახედვის) ქონა; თანამედროვე ეკონომიკური და იურიდიული ცოდნის დაბალი დონე; არამკაფიო წარმოდგენა არსებულ თანამდებობრივ პოზიციებზე და ა.შ.

1.2.3. კომპეტენციების იერარქია. კომპეტენციების კლასიფიკაცია გვიჩვენებს, რომ ზოგიერთი კომპეტენციები ბევრად უფრო ზოგადი და მნიშვნელოვანია ვიდრე სხვები.

განათლების შინაარსს ყოფენ სამ ჯგუფად: საერთო ზოგადსაგნობრივი (ყველა საგნებისთვის), საერთო საგნობრივი (საგნების და საგანმანათლებლო დარგების ციკლისთვის) და საგნობრივი (თითოეულ სასწავლო დისციპლინისთვის). განათლების შინაარსის ამგვარი დაყოფის შესაბამისად გამოიყოფა კომპეტენციის სამი დონე:

1. *საკვანძო* - მიეკუთვნება საერთო (ზოგადსაგნობრივ) განათლების შინაარსს;
2. *საერთო საგნობრივი* - მიეკუთვნება სასწავლო საგნების და საგანმანათლებლო დარგების გარკვეულ წრეს;
3. *საგნობრივი* - კერძო, კომპეტენციის წინა ორ დონესთან შედარებით, რომელსაც გააჩნია კონკრეტული აღწერილობა და ფორმირების საშუალება სასწავლო საგნის ფარგლებში.

საკვანძო საგანმანათლებლო კომპეტენციები ყოველთვის კონკრეტიზირდებიან საგანმანათლებლო დარგების და სასწავლო დისციპლინების დონეზე სწავლების თითოეული ეტაპისთვის. ნებისმიერი კომპეტენციის შინაარსის გასარკვევად აუცილებელია სტრუქტურა, რომელიც განპირობებულია მისი საერთო ფუნქციებით და როლით განათლებაში.

1.2.4. კომპოზიციის სტრუქტურული კომპონენტები. რომ მოვახდინოთ კომპეტენციების შეჯერება ტრადიციულ საგანმანათლებლო პარამეტრებთან, უნდა განვსაზღვროთ ცნების „საგანმანათლებლო კომპეტენციები“ შინაარსი კომპეტენციის სტრუქტურული კომპონენტების ჩამოთვლის გზით:

- კომპეტენციის დასახელება;
- კომპეტენციის ტიპი მათ საერთო იერარქიაში (საკვანძო, საერთო საგნობრივი, საგნობრივი კომპეტენცია);
- სინამდვილის რეალური ობიექტების წრე, რომლის მიმართაც შემოგვაქვს კომპეტენცია;
- კომპეტენციის სოციალურ-პრაქტიკული აუცილებლობა და მნიშვნელობა (რისთვისაა ის აუცილებელი სოციუმში);
- მსწავლელთა აზრობრივი ორიენტაციები არსებული ობიექტების მიმართ, კომპეტენციის პირადული მნიშვნელობა (რაში და რატომ უნდა იყოს სტუდენტი კომპეტენტური);
- რეალური ობიექტების წრის ცოდნა;
- უნარები და ჩვევები, რომლებიც განეკუთვნებიან რეალური ობიექტების მოცემულ წრეს;
- საქმიანობის ხერხები რეალური ობიექტების მოცემული წრის მიმართ;
- სტუდენტის საქმიანობის მინიმალურად აუცილებელი გამოცდებობა მოცემული კომპეტენციის სფეროში (სწავლების საფეხურების მიხედვით);
- ინდიკატორები - სასწავლო და საკონტროლო-შეფასებითი დავალებების მაგალითები, ნიმუშები სტუდენტის კომპეტენტურობის დონის (ხარისხის) განსაზღვრისთვის (სწავლების ეტაპების შესაბამისად).

ჩამოთვლილი ნაკრები აყალიბებს დახასიათებების ნაკრებს საგანმანათლებლო კომპეტენციების პროექტირებისა და აღწერისთვის ნორმატიულ დოკუმენტებში, სასწავლო და მეთოდურ ლიტერატურაში, აგრეთვე სტუდენტების მომზადების შესაბამის საზომებში, მათ რიცხვში მათი კრეატიული მომზადების დონის საზომში.

1.3. კომპეტენციების ფორმირება ახალგაზრდობის ცხოვრებისეული მისწრაფებების და თანამედროვე რეალიების კონტექსტში

1.3.1. კომპეტენციების შინაარსობრივი ნაწილი პირდაპირ არის დაკავშირებული ცხოვრებისეული მიზანდასახულობის ფორმირების ეტაპებთან, და, შესაბამისად, ცხოვრებისეულ მოთხოვნებთან. ახალგაზრდობის ცხოვრებისეული მოთხოვნების შესაბამისად პროცენტული თანაფარდობა შეიძლება დაიყოს შემდეგ ტიპებად:

- „მეოჯახეები“ (13%) - ახალგაზრდები, რომელთაც პირველ რიგში უნდათ მყარი ოჯახის შექმნა და ბავშვების აღზრდა და მიიჩნევენ, რომ მათ ეს შეუძლიათ;
- „მშრომელები“ (17%) - აცხადებენ, რომ მათ შეუძლიათ მიიღონ კარგი განათლება, პრესტიჟული და საინტერესო სამსახური. ახალგაზრდების ამ ჯგუფს, როგორც წინას,

მიზნად აქვს დასახული მიაღწიონ წარმატებებს ძირითადად თავიანთი მთავარი ცხოვრებისეული მისწრაფებების სფეროებში.

- „ფხიანები“ (20%) - 17- დან 26 წლამდე ასაკის ახალგაზრდები, რომლებიც დარწმუნებულები არიან, რომ შეუძლიათ შექმნან საკუთარი ბიზნესი (როგორც საკუთარი ფინანსური რესურსების წყარო), შეიძინონ ქონება და მატერიალური სიმდიდრე.
- „გედონისტები“ (10%) - პირველ რიგში ფიქრობენ, ჰქონდეთ თავისუფალი დრო და გაატარონ ის თავის გემოზე.
- „მაქსიმალისტები“ (19%) - იმედი აქვთ, რომ წარმატებებს მიაღწევენ პრაქტიკულად ყველა სფეროში. უნდა აღინიშნოს, რომ ეს ჯგუფი არ არის უფრო ახალგაზრდა, ვიდრე სხვები, და მათ მისწრაფებებს არ შეიძლება ვუწოდოთ ყმაწვილური მაქსიმალიზმი. ასაკობრივი დაყოფა ჯგუფის შიგნით შეესაბამება დაყოფას მთლიანად ახალგაზრდებს შორის.
- „კარიერისტები“ (6%) - მიიჩნევენ, რომ მათ შეუძლიათ მიაღწიონ შედეგებს ცხოვრების ბევრ სფეროში, მაგრამ არ ისწრაფვიან იცხოვრონ თავის გემოზე.
- „იმედდაკარგულები“ (5%) - არა აქვთ იმედი, რომ წარმატებებს მიაღწევენ.
- „პატივმოყვარენი“ (1%) - იმედოვნებენ, რომ გახდებიან ცნობილები, გაიკეთებენ კარიერას და ექნებათ ძალაუფლება.

ახალგაზრდების მისწრაფებები ჩამოყალიბდა იმ პირობებში, რომლებშიც ისინი ცხოვრობენ და რომლებიც ხასიათდებიან როგორც „გარშემომყოფთა კომპეტენციები - მათი პირადი მიღწევების“. „მშრომელების“ და „ფხიანების“ ბევრად მნიშვნელოვანი კონცენტრაცია შეინიშნება მეგაპოლისებში (შესაბამისად 22% და 20%); სოფლებში ძირითადად ცხოვრობენ „გედონისტები“ (21%). სხვა მხრივ ცხოვრებისეული მისწრაფებები განაპირობენ ადამიანების ამა თუ იმ ქცევას, რაც შემდეგ აისახება მათ რეალურ მდგომარეობაზე. ასე და ამგვარად, „მშრომელები“ და „მაქსიმალისტები“ კონცენტრირდებიან ცოტა- და საშუალოდ უზრუნველყოფილი რუსების ჯგუფებში (81% „მშრომელები“ და 71% „მაქსიმალისტები“). „ფხიანები“ და „კარიერისტები“ ახალგაზრდების სხვა წარმომადგენლებზე უფრო ხშირად ხვდებიან კარგად უზრუნველყოფილთა ჯგუფში (19%), ხოლო „მეოჯახეები“ და „გედონისტები“ - ღარიბთა ჯგუფში (შესაბამისად 22% და 26%).

ამგვარი გადანაწილება არ არის შემთხვევითი. „მშრომელები“ და „მაქსიმალისტები“, აქვთ რა უმაღლესი განათლება, სხვებზე უფრო ხშირად მუშაობენ სპეციალისტებად (შესაბამისად 34% და 26%), რაც უზრუნველყოფს მათ საშუალო დონის შემოსავალს. „ფხიანებს“ და „კარიერისტებს“ აქვთ საკუთარი ბიზნესი (23% და 22%), რომელიც საშუალოზე მეტ შემოსავალს იძლევა. „მეოჯახეები“ და „გედონისტები“ დანარჩენ ახალგაზრდებზე უფრო ხშირად არიან მუშები (შესაბამისად 45% და 36%), მათი ხელფასი უფრო დაბალია, ვიდრე სპეციალისტების.

ამის გარდა, ახალგაზრდები თვლიან, რომ იყო გამორჩეული ინდივიდუალიზმით უკეთესია, ვიდრე ცხოვრობდე, როგორც ყველა. ერთადერთი, რითაც ახალგაზრდები ასე თუ ისე ეთანხმებიან უფროს თაობას, არის დამოკიდებულება თავისუფლებისადმი; ორივენი თვლიან, რომ თავისუფლების გარეშე სიცოცხლე აზრს კარგავს (66% და 55%). ახალგაზრდების ძირითადი შიში დაკავშირებულია მატერიალურ კეთილდღეობასთან:

შიში, რომ დარჩებიან საარსებო წყაროს გარეშე (54%), ვერ იშოვიან სამსახურს (23%) ან დაკარგავენ მას (19%). ამის გარდა, ახალგაზრდები უფრო ხილდებიან საკუთარ სიცოცხლეს და ახლობლების სიცოცხლეს (39%).

1.3.2. ახალგაზრდების კომპეტენციების ფორმირება უშუალოდ არის დამოკიდებული მომავალი პროფესიის მიზანდასახულობასთან, რაც განსაზღვრავს ინფორმაციის სახეობას, ტიპს, ფორმას და შინაარსს, რომელსაც ახალგაზრდები ირჩევენ თავიანთ სოციალურ-ეკონომიკური გარემოდან. ტაბულაში №1 წარმოდგენილია პროფესიული კომპეტენციების განვითარების მიმართულებების მონაცემები. თუ 1997 წელს ახალგაზრდობის 89% ყველაზე პრესტიჟულ პროფესიებს შორის ირჩევდა სპეციალობებს იურისპრუდენციის და საფინანსო სექტორის სფეროდან, 10 წლის შემდეგ მათი რიცხვი შეადგენს 63%. სამაგიეროდ ახლა ყველაზე პრესტიჟული პროფესიების სიაში მოხვდნენ მენეჯერები, მეცნიერები და პროგრამისტები.

ტაბულა 1

შესაძლო პროფესიული კომპეტენციების განვითარების მიმართულებები, %

პროფესიული კომპეტენციების განვითარების პოტენციური მიმართულებები	ახალგაზრდობა 2007წ.	ახალგაზრდობა 1997წ.	უფროსი თაობა, 2007წ.
ადვოკატები, იურისტები, პროკურორები, ნოტარიუსები	32	43	33
ფინანსისტები, ეკონომისტები, ბუღალტრები, ბანკის მუშაკები	28	46	35
სახ. მოსამსახურეები	17	10	14
ხელმძღვანელები	6	10	6
კულტურის, ხელოვნების, სპორტის, შოუ-ბიზნესის, სამოდელო ბიზნესის მუშაკები, ტელეწამყვანები	11	5	7
სამხედროები, შსს, საი	3	3	3
ექიმები	10	9	14
მეწარმეები, ბიზნესმენები	9	13	11
ვაჭრობის მუშაკები, მენეჯერები	9	0	4
პროგრამისტები	7	0	5
მეცნიერ მუშაკები	3	0	5
დანარჩენი	13	10	12

ასე და ამგვარად, შეიძლება ითქვას, რომ შეიცვალა კომპეტენტური მიდგომის ფორმირების კრიტერიუმები, რომლებიც დაკავშირებულია პროფესიის პრესტიჟულობის ცნებასთან ახალგაზრდების წარმოდგენაში. თუ წინა ათწლეულში პრესტიჟულობა ფასდებოდა, როგორც წესი, მაღალი შემოსავლის მიღების საშუალება, ახალა პრესტიჟი ასოცირდება სიტყვებთან „პროფესიონალიზმი“ და „ძალაუფლება“. ამგვარად, მათი რიცხვი, ვინც პრესტიჟულ სამუშაოებს შორის დაასახელა სამუშაო სახელმწიფო სექტორში, გაიზარდა 10%-დან 17%-მდე ამ წლების განმავლობაში.

შესაბამისად, დაკარგა მიმზიდველობა ბიზნესის წარმოებამ. ახლა მხოლოდ ახალგაზრდა თაობის წარმომადგენლების 9% მიიჩნევს ბიზნესის წარმოებას პრესტიჟულად, როცა 1997წ. მათი რიცხვი შეადგენდა 13%. ბიზნესი აღარ წარმოადგენს ერთადერთ „სოციალურ ლიფტს“, სამაგიეროდ შეიძინა დამატებითი „დევენის რისკები“ სახელმწიფო ორგანოების მხრიდან.

ტაბულა 2

წიგნიერების მაჩვენებელი კომპეტენტურობის კონტექსტში

განათლების დონე	საქართველო			წამყვანი ქვეყნები		
	მაღალი	საშუალო	დაბალი	მაღალი	საშუალო	დაბალი
წიგნიერების მაჩვენებელი						
მათემატიკური წიგნიერება	7	70	23	22	68	10
საბუნებისმეტყველო წიგნიერება	14	68	18	30	64	6
კომპეტენტურობა პრობლემების გადაჭრაში	12	43	45	30	40	30
კორელაციის კოეფიციენტი მათემატიკურ წიგნიერებასა და პრობლემების გადაჭრის კომპეტენციებს შორის	0.656			0.98		
კორელაციის კოეფიციენტი საბუნებისმეტყველო წიგნიერებასა და პრობლემების გადაჭრის კომპეტენციებს შორის	0.51			0.911		

1.3.3. ახალგაზრდების კომპეტენციების ფორმირება მჭიდროდ არის დაკავშირებული განათლების ხარისხთან და მოტივაციასთან. PISA5 -ის გამოკვლევის მთავარ მიზანს შეადგენს იმის გარკვევა, გააჩნია თუ არა 15 წლის მოსწავლეს, რომელმაც მიიღო ზოგადი საშუალო (სავალდებულო) განათლება, ის საჭირო ცოდნა და უნარები, რომელიც აუცილებელია სრულფასოვანი ფუნქციონირებისთვის საზოგადოებაში. ამასთან ერთად, რა თქმა უნდა, იგულისხმებოდა კურსდამთავრებულის სრულფასოვანი ფუნქციონირება თანამედროვე პოსტინდუსტრიულ საზოგადოებაში, რომელიც მოთხოვნებს უყენებს არა იმდენად კურსდამთავრებულის მიერ ათვისებული ცოდნის და საგნობრივი უნარ-ჩვევების ნომენკლატურას, რამდენადაც პრობლემების იმ წრეს, რომლის გადაჭრაც მას შეუძლია (ან მათ გადასაჭრელად გააჩნია გარკვეული გამოცდილება). მიღებული შედეგები ნაჩვენებია ტაბულა 2-ზე.

მათემატიკური წიგნიერება. 2003 წელს მოსწავლეთა 70% ავლენდა ისეთი ცოდნის არსებობას, რომელიც საშუალებას აძლევდა მათ გამოეყენებინათ მათემატიკა მათემატიკური წიგნიერების ისეთი განსაზღვრის შესაბამისად, რაც ნაჩვენებია კვლევაში. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, მოსწავლეთა 70% -ს შეუძლია მათემატიკური ნაწილი გამოარჩიოს მოცემული სიტუაციიდან, გააანალიზოს და გაიგოს ინფორმაცია ერთადერთი წყაროდან, გამოიყენოს სტანდარტული ალგორითმები, ფორმულები, მეთოდები, აწარმოოს პირდაპირი დისკუსიები. მათ შორის 7%-ს შეუძლია მიაღწიოს მათემატიკური წიგნიერების მაღალ დონეს, ანუ შეუძლიათ მისცენ მათემატიკური ინტერპრეტაცია შედარებით რთულ უცნობ სიტუაციას, მაგალითად, დამოუკიდებლად შექმნან მისი მათემატიკური მოდელი, აწარმოონ საკმაოდ რთული დისკუსიები და შესთავაზონ პრობლემის გადაწყვეტის ხერხები.

წამყვან ქვეყნებში მოსწავლეთა რაოდენობა, რომლებიც კვლევაში გამოყენებული შკალის არა ნაკლებ მეორე დონის მათემატიკურ წიგნიერებას აჩვენებენ, შეადგენენ 90%-95%-ს. მათ შორის 22%-28% აღწევს მათემატიკური წიგნიერების მაღალ დონეებს.

აუცილებელია აღინიშნოს, რომ ოდნავ მეტი ვერ აღწევს მათემატიკური წიგნიერების დაბალ საფეხურს.

საბუნებისმეტყველო წიგნიერება. 2003 წელს მოსწავლეთა შედეგები საბუნებისმეტყველო წიგნიერებაში გაუმჯობესდა 2000 წელთან შედარებით.

თანაც შედეგებმა აიწია ყველა სახის მოსწავლეებში, ანუ შედეგები გაუმჯობესდა როგორც მეტად მომზადებულ მოსწავლეებში, ისევე ნაკლებად მომზადებულ მოსწავლეებში. 2003 წელს საბუნებისმეტყველო წიგნიერების დარგში მაღალი შედეგები აჩვენეს მოსწავლეების 14%-მა. ამ მოსწავლეებს, როგორც წესი, შეუძლიათ ახსნან მოვლენები მათი მოდელის საფუძველზე, გააანალიზონ ადრე ჩატარებული კვლევების შედეგები, შეადარონ მონაცემები, მოიყვანონ არგუმენტები თავიანთი პოზიციის დასამტკიცებლად ან აზრთა სხვადასხვაობის შესაფასებლად. წამყვან ქვეყნებში მათი რიცხვი აღწევს 28%-33%-ს. რუსეთის მოსწავლეთა რიცხვი, რომლებმაც აჩვენეს ყველაზე დაბალი შედეგები, არის 18%. მათ უძნელდებათ აჩვენონ ელემენტარული ცოდნა (ტერმინები, ფაქტები და წესები), ვერ ახერხებენ მოიყვანონ მაგალითები ბუნების

მოვლენების შესახებ და გამოიყენონ ძირითადი ცნებები დასკვნების გამოსატანად. წამყვან ქვეყნებში ასეთი შედეგები აჩვენებს მოსწავლეთა 6%-დან 10%-მა.

კომპეტენტურობა პრობლემების გადაწყვეტის საკითხში. პრობლემების გადაწყვეტის საკითხში კომპეტენტურობის დარგში 2003 წელს მიღებული შედეგების მიხედვით მოსწავლეთა 43% ფლობს უნარებს, რომლებიც XXI საუკუნის მოთხოვნებს შეესაბამება და, რომლებიც უნდა გააჩნდეთ კვალიფიციურ მუშახელს. ასეთ მოსწავლეებს უადვილდებათ გახდნენ თანამედროვე საზოგადოების საქმიანი ნაწილი. მათ შეუძლიათ გადაჭრან პრობლემები, რომლებსაც სჭირდებათ შემოთავაზებული სიტუაციის ანალიზის გაკეთება და გადაწყვეტილების მიღება მკაფიოდ განსაზღვრული ვარიანტების არჩევანიდან. მათ შორის 12% აღწევს კომპეტენტურობის უმაღლეს დონეს, ანუ სისტემურად უდგებიან პრობლემის გადაჭრის საკითხს, ერთდროულად ითვალისწინებენ სხვადასხვა პირობების და შეზღუდვების დიდი რაოდენობას და ავლენენ კავშირს მათ შორის.

წამყვან ქვეყნებში მოსწავლეთა რაოდენობა, რომლებიც პასუხობენ XXI საუკუნის მოთხოვნებს, შეადგენს 70- 73%; მათ შორის პრობლემების გადაწყვეტის საკითხში კომპეტენტურობის ყველაზე მაღალ დონეს აღწევს 30-36%. აუცილებლად უნდა აღინიშნოს აგრეთვე, რომ რუსეთის მოსწავლეების თითქმის ერთი მეოთხედი (23%) ვერ აღწევს პრობლემების გადაწყვეტის საკითხში კომპეტენტურობის დადგენილ ქვედა ზღვარს. წამყვან ქვეყნებში ასეთი მოსწავლეები 5-10% -ია.

1.3.4. ახალგაზრდობის ზოგადსაგანმანათლებლო და პროფესიული განათლების შედეგად ითვლება მათი გადასვლა მდგომარეობაში „შრომითი რესურსები“ და „მუშახელი“, მაგრამ არის კიდევ მდგომარეობა „უმუშევარი ახალგაზრდობა“.

კანონში სასურველია მიეთითოს, რომ მოსახლეობის მთლიანი დატვირთვის ხელშეწყობის მიზნით სახელმწიფო ახორციელებს სხვა ღონისძიებებთან ერთად პროფილირების საკითხში სპეციალური ღონისძიებების ორგანიზებას და ჩატარებას. ამასთან ერთად პროფილირება განიხილება როგორც უმუშევარი მოქალაქეების დაყოფა ჯგუფებად მათი წინა საქმიანობის პროფილის, განათლების დონის, სქესის, ასაკის და სხვა სოციალურ-დემოგრაფიული დახასიათებების შესაბამისად, იმ მიზნით, რომ რაც შეიძლება ეფექტურად დაეხმარონ დასაქმების საკითხში. უმუშევარი მოქალაქეების შემადგენლობის ანალიზის მიმდინარეობისას გამოყოფილი იქნა ოთხი პროფილური ჯგუფი, გამომდინარე მათი პროფესიული მოთხოვნებიდან შრომის ბაზარზე და შრომითი საქმიანობის მოტივაციის ხარისხიდან.

- *ჯგუფი 1* - მოქალაქეები, რომელთა დასაქმება ან დატვირთვა შესაძლებელია უმოკლეს დროში. მათ გააჩნიათ დასაქმების მაღალი პოტენციალი, მოტივაციის მაღალი ხარისხი, ფლობენ სამუშაოს მოძებნის უნარებს და ტექნიკას, მზად არიან სამუშაოს შეუდგნენ უმოკლეს დროში. მათი უმუშევრობის ხანგძლივობა არ აღემატება ორ თვეს;
- *ჯგუფი 2* - ხალხი, რომელთაც გააჩნიათ დასაქმების მაღალი მოტივაცია, მზად არიან შრომითი საქმიანობისთვის, მაგრამ აქვთ ან დაბალი

პროფესიული მოთხოვნა შრომის ბაზარზე, ან სხვა ხელისშემშლელი პირობები დასაქმებისთვის (გამოცდილების არქონა, შეზღუდვები ჯანმრთელობის მდგომარეობის გამო, სკოლამდელი ასაკის ბავშვები, საცხოვრებელი ადგილის სიშორე და ა.შ.). მათი სამსახურის ძებნა გრძელდება ორიდან ექვს თვემდე.

- *ჯგუფი 3* - პირები, რომელთაც გააჩნიათ მაღალი პროფესიული მოთხოვნა შრომით ბაზარზე, არ გააჩნიათ არავითარი სუბიექტური ან ობიექტური მიზეზები, რაც ხალს შეუშლის მათ დასაქმებას, მაგრამ გააჩნიათ დასაქმების ძალიან დაბალი მოტივაცია. როგორც წესი, მოქალაქეების ეს კატეგორია ირჩევს უმუშევრობას შეგნებულად, ისინი იღებენ უნუშევრობის მაქსიმალურ შემწეობას და დარწმუნებულნი არიან, რომ დასაქმდებიან დახმარების მიღების პერიოდის დამთავრების მერე. მათი დასაქმების პერიოდი მოიცავს ექვს თვეზე მეტ ხანს, არის საშიშროება ხანგძლივი უმუშევრობის;
- *ჯგუფი 4* - პირები, რომელთაც გააჩნიათ დასაქმების დაბალი პოტენციალი და მოტივაციის დაბალი დონე, დიდი ხანია არ უმუშავიათ და დავიწყებული აქვთ პროფესიული ჩვევები. მოცემულ ჯგუფთან ურთიერთობის სტრატეგია უნდა აიგოს საზოგადოებრივ ან დროებით სამუშაოებში მონაწილეობის მიღების შეთავაზებაზე, ამიტომ მათი დასაქმება დამოკიდებულია მათთან ინდივიდუალურად ჩატარებულ სამუშაოზე, მაგრამ, როგორც წესი, ისინი დიდხანს რჩებიან უმუშევრები. პროფილური ჯგუფების ძირითადი დახასიათებები წარმოდგენილია ტაბულა 3-ში.

ჯგუფი 1 -ს მიეკუთვნებიან სოციალურად აქტიური, კონკურენტუნარიანი მოქალაქეები. მოქალაქეთა სოციალური დაცვის სპეციალისტების (*მსდ*) მხრიდან მნიშვნელოვანია ოპერატიულად გამოიყოს ხალხის ეს კატეგორია და მათთან მუშაობა ჩატარდეს აქტიურ რეჟიმში: გაუწიონ მაქსიმალური საინფორმაციო, საკონსულტაციო და საორგანიზაციო დახმარება (აცნობონ ვაკანსიების, პერსპექტიული საწარმოების შესახებ, დაეხმარონ რეზიუმეს შედგენაში, შეასწავლონ სამუშაოს მოძებნის ხერხები).

ასეთ კატეგორიასთან მუშაობისას მთავარია - მოქალაქის აქტიურობის მხარდაჭერა, ხშირად მიიწვიონ დატვირთვის ცენტრებში ვაკანსიების შესახებ ინფორმაციის მისაღებად, რეკომენდაცია გაუწიონ დამსაქმებლებთან. ყველა ეს ზომები დაასაქმებენ მოქალაქეს უმოკლეს დროში.

ჯგუფი 2 -ს მიეკუთვნებიან მაღალი მოტივაციის მქონე პირები, მაგრამ მათ აქვთ ან დაბალი პროფესიული მოთხოვნები, ან სხვა წინააღმდეგობები დასაქმებასთან დაკავშირებით (გამოცდილების არქონა, შეზღუდვები ჯანმრთელობის მდგომარეობის გამო და ა.შ.). ამ ჯგუფში შეიძლება მოხვდნენ სასწავლო დაწესებულების კურსდამთავრებულები, ყოფილი სამხედრო მოსამსახურეები. უმუშევართა ამ კატეგორიასთან აუცილებელია მუშაობა პროფესიული რეორიენტაციის მხრივ: ახალი პროფესიული პროექტების შემუშავება,

სწავლება, გადამზადება, კვალიფიკაციის ამაღლება, დამატებითი პროფესიული ჩვევების შექმნა.

ტაბულა 3

პროფილური ჯგუფების ძირითადი დახასიათებები შრომის ბაზარზე

<p>პროფესიული მოთხოვნა (+) მოტივაცია (+) ჯგუფი 1 სამეზნო სპეციალობისთვის საჭირო განათლების ქონა; სამუშაო გამოცდილება; პროფესიული მოთხოვნა; მკაფიოდ ჩამოყალიბებული მოთხოვნები; სამუშაოს დამოუკიდებლად ძებნა დატვირთვის სამსახურისთვის მიმართვამდე; აქტიურად და დაინტერესებით ურთიერთქმედება მსდ სპეციალისტებთან ; საქმიანი თვისებების ქონა.</p> <hr/> <p>კომპეტენციის კომპლექსური შეფასება</p>	<p>პროფესიული მოთხოვნა (+) მოტივაცია (-) ჯგუფი 3 სპეციალობისთვის განათლების ქონა; მუშაობის გამოცდილება; პროფესიული მოთხოვნა; მკაფიოდ ჩამოყალიბებული მოთხოვნების არქონა ან გადამეტებული მოთხოვნები; მუშაობის სურვილი არის, მაგრამ მოქმედებით არ დასტურდება; დამოუკიდებლად სამუშაოს არძებნა მსდ მიმართვამდე; შემოთავაზებულ ვაკანსიებზე უარის თქმა; მსდ სპეციალისტებთან უხალისო ურთიერთქმედება; დასაქმებისთვის ობიექტური ან სუბიექტური მიზეზების არარსებობა .</p> <hr/> <p>კომპეტენციის კომპლექსური შეფასება</p>
<p>პროფესიული მოთხოვნა (-) მოტივაცია (+) ჯგუფი 2 პროფესიული უნარების დონე არასაკმარისია ან არ არსებობს; პროფგანათლება არ არის მოთხოვნადი შრომის ბაზარზე; ვიწრო სპეციალიზაცია; მუშაობის სურვილი არის და მოქმედებითაც დასტურდება; სამუშაოს დამოუკიდებლად ძებნა დატვირთვის სამსახურისთვის მიმართვამდე; აქტიურად და დაინტერესებით ურთიერთმოქმედებს მსდ სპეციალისტებთან; თანხმდება თავისუფალ ვაკანსიებზე;</p>	<p>პროფესიული მოთხოვნა (-) მოტივაცია (-) ჯგუფი 4 პროფესიული უნარების დონე არასაკმარისია ან არ არსებობს; პროფგანათლება არ არის მოთხოვნადი შრომის ბაზარზე; მუშაობის სურვილი შეიძლება გამოთქვას, მაგრამ არ დასტურდება მოქმედებით ან არ არის; დასაქმების მიზნის არარსებობა; გონივრულ ვაკანსიებზე უარის თქმა; უხალისოდ ურთიერთობს მსდ სპეციალისტებთან; ცუდი ჯამრთელობა ან სხვადასხვა ობიექტური თუ სუბიექტური სიმძნელები, რაც დასაქმებაში ხელს უშლის.</p>

გამოთქვამს კვალიფიკაციის ამაღლების სურვილს ან სწავლობს სხვა პროფესიას, რომელიც მოთხოვნადია შრომის ბაზარზე.	----- კომპეტენციის კომპლექსური შეფასება
კომპეტენციის კომპლექსური შეფასება	

ამ ჯგუფს ვაკანსიებზე ინფორმაციასთან ერთად უნდა ვურჩიოთ დამოუკიდებლად სამუშაოს მოძებნის გეგმის გამოყენება, მონაწილეობა მიიღონ ვაკანსიების „ბაზრობაზე“ არა მარტო დასაქმების მიზნით, არამედ დამსაქმებელთან გასაუბრების გამოცდილების მისაღებად, ვურჩიოთ დასაქმება პროგრამის „მოქალაქეთა დასაქმება, რომლებიც საჭიროებენ სოციალურ დაცვას“ ფარგლებში.

ჯგუფი 3 წარმოდგენილია პირებით, რომელთაც არ გააჩნიათ დასაქმების შემაფერხებელი არანაერი ობიექტური თუ სუბიექტური მიზეზები, მაგრამ მათ გააჩნიათ ძალიან დაბალი მოტივაცია დასაქმებისთვის. ისინი არ იყენებენ შანსს, ხშირად იღებენ მაქსიმალურ შემწეობას და დარწმუნებულები არიან, რომ შემწეობის შეწყვეტის მერე დასაქმდებიან. ამ ჯგუფში შეიძლება მოხვდნენ შემცირებული მუშაკები, ნასამართლევ პირები და მოქალაქეები, რომელთაც გააჩნიათ გადამეტებული მოთხოვნები ხელფასის მიმართ. ამ ჯგუფის კლიენტებთან საჭიროა დაძლიერებული პროფკონსულტაცია და სამუშაოზე დაბრუნების გეგმის შედგენა.

ჯგუფი 4 -ში შედიან მოქალაქეები, რომელთაც გააჩნიათ დასაქმების დაბალი პოტენციალი და მოტივაციის დაბალი დონე. ეს ჯგუფი წარმოდგენილია დიდხანს უმუშევარი მოქალაქეებით, რომელთა დიდმა ნაწილმა დაკარგა პროფესიული უნარები და შეუძლიათ შეასრულონ მხოლოდ არაკვალიფიციური სამუშაო; წარმოდგენილია კლიენტებით, რომლებსაც სჭირდებათ უმუშევრის სტატუსი, რათა მიიღონ შემწეობა ან სტაჟის გამო (ორსული ქალები, საპენსიო ასაკის მოქალაქეები, დანაშაულებრივი მოქმედების გამო დათხოვილი პირები, ინვალიდები).

ახალგაზრდა უმუშევარის დაინტერესების ასამაღლებლად დასაქმების ვარიანტების ძებნაში მიზანშეწონილია გამოყენებული იქნას მუშაობის ახალი, არასტანდარტული ფორმები. პროფესიული კომპეტენციის შეფასების ტექნოლოგიები - არის ერთერთი ფორმა, რომელიც გამოიყენება როგორც ერთერთი ინსტრუმენტი მუშახელის ბაზრის ჩამოყალიბებაში, რომელიც დინამიური ეკონომიკის მოთხოვნებს შეესაბამება.

პროფესიული კომპეტენტურობა - ეს არის ადამიანის დახასიათება, რომელიც მოიცავს მის ცოდნას, უნარებს, ჩვევებს, შესაძლებლობას, გამოცდილებას, მოტივაციას და პიროვნულ თავისებურებებს და ვლინდება კონკრეტულ საქმიანობაში; ადამიანის მზაობა და შესაძლებლობა გამოიყენოს პროფესიული გამოცდილება დასახული ამოცანების შესასრულებლად.

პროფესიული კომპეტენტურობის შეფასების (კკმ) დროს წყდება შემდეგი ამოცანები:

- მუშაკის პროფესიული გამოცდილების და შინაგანი რესურსების დეტალური ანალიზი და სტრუქტურირება;
- პროფესიული ან საგანმანათლებლო პროექტის შემუშავება, რომელიც მოიცავს მიზნის მიღწევის კონკრეტულ ნაბიჯებს;
- პიროვნული პასუხისმგებლობის განვითარება პროფესიული არჩევანის და მომავლის აშენების დროს.

გამოყენებული ინსტრუმენტები ირჩევა ამოცანების შესაბამისად, რომლებიც უნდა გადაწყდეს **პკშ**-ს დროს. მეთოდების ფართო არსენალი საშუალებას იძლევა ჩავატაროთ ახალგაზრდა უმუშევარი პიროვნების და გადასაწყვეტი ამოცანის **პკშ**, მაქსიმალურად უზრუნველყოთ რა ინდივიდუალური მიდგომა სიტუაციის თავისებურებიდან გამომდინარე. ამაში იგულისხმება: ახალი პროფესიული პროექტის შემუშავება, ატესტაცია, კადრების გადანაწილება, პროფესიული სწავლება და სხვა.

აქცენტი კეთდება კლიენტის პროფესიული გამოცდილების გამოვლენის და სტრუქტურირების მეთოდებზე, აგრეთვე პროექტირების მეთოდებზე:

- საექსპერტო შეფასება (დაკვირვება და შეფასება სამუშაო ადგილზე);
- პროფესიული გამოცდილების თვითანალიზის და სტრუქტურირების მეთოდები;
- სამუშაო სიტუაციების მოდელირება (სიტუაციური ტესტები, როლური თამაშები);
- სამუშაო ადგილის შესწავლა და ანალიზი;
- ცოდნის შეფასება (საქმიანი თამაშები);
- ტესტირება;
- საუბარი;
- SWOT - ანალიზი.

დატვირთვის სამსახურის სპეციალისტების ამოცანები:

- 1) საინფორმაციო დარბაზის სპეციალისტი კლიენტს აძლევს პირველ ინფორმაციას მისი პროფესიული კომპეტენტურობის შეფასების შესახებ და აგზავნის პროფკონსულტატთან;
- 2) დატვირთვის სამსახურის პროფკონსულტანტი თან ახლავს კლიენტს მისი პროფესიული პროექტის შექმნის დროს;
- 3) დატვირთვის სამსახურსა და კლიენტს შორის იდება ხელშეკრულება **პკშ**-ს შესახებ, რომელშიც დაფიქსირებულია პროექტის შემქმნელის მოლოდინები, პროფკონსულტანტთან და **მსდ**-ს სხვა სპეციალისტებთან შეხვედრების შინაარსი და პერიოდულობა.
- 4) პროფესიული კომპეტენტურობის შეფასებისთვის ჩატარებული სამუშაოს შედეგებად ითვლება შემუშავებული პროფესიული პროექტი და **პკშ**-ს შესახებ დასკვნა, რომელიც გადაეცემა კლიენტს, და რომელიც შეიძლება გამოყენებული იქნას პროფესიული რეზიუმეს შედგენის დროს.

პროფესიული კომპეტენტურობის შეფასება შეიძლება შევთავაზოთ ახალგაზრდა უმუშევარი მოქალაქეების სხვადასხვა კატეგორიებს:

- თადარიგში გასულ სამხედროებს, ვისაც სურთ პროფესიული საქმიანობა გააგრძელონ სამოქალაქო ცხოვრებაში;
- მოქალაქეებს, რომელთაც არ გააჩნიათ პროფესიული განათლების დიპლომი;
- მოქალაქეებს, რომელთაც დიდი ხანია არ უმუშავიათ და დაკარგეს კვალიფიკაცია;
- პირებს, რომელთაც ჯანმრთელობის მდგომარეობის გამო არ შეუძლიათ შეასრულონ ძველი სამუშაო და არ გააჩნიათ სხვა პროფესია;
- მოქალაქეებს, რომელთაც აქვთ რაღაც პროფესიული გეგმები, მაგრამ არ იციან, როგორ განახორციელონ ისინი, რა არის ამისთვის საჭირო, რა საკუთარი რესურსები შეიძლება იქნეს გამოყენებული;
- უმუშევრებს, რომელთაც სურთ წამოიწყონ საკუთარი საქმე (განსაკუთრებით მათ, ვისაც უნდა სუბსიდიების მიღება);
- პირებს, ვისაც ემუქრება შემცირება (პრევენციის მიზნით, შესაძლო დატვირთვის მიზნით იმავე საწარმოში);
- მოქალაქეებს, რომელთაც გააჩნიათ ვიწრო პროფესიული სპეციალიზაცია (შემცირებულებს ან სამუშაოს შეცვლის მსურველებს), და რომლებმაც არ იციან, რა სფეროში შეუძლიათ თავიანთი გამოცდილების გამოყენება;
- მოქალაქეებს, რომლებიც მუშაობენ ან უნდათ დარჩენა იგივე სფეროში, და სურთ თავიანთი კომპეტენტურობის დადასტურება, რათა დაიკავონ ახალი პოზიცია (თანამდებობა);
- მოქალაქეებს, რომელთაც გააჩნიათ ბევრი პროფესია და მრავალმხრივი ინტერესები, და უძნელდებათ პროფესიული საქმიანობის სფეროს არჩევა;
- მიგრანტებს, რომელთაც გააჩნიათ ისეთი პროფესია , რომელიც ადგილობრივ შრომით ბაზარზე არ არის მოთხოვნილი.

პკშ-ს პროცედურა არის ხანგძლივი პროცესი და მოითხოვს დიდ ძალისხმევას სპეციალისტების და კლიენტების მხრიდან, და დაკავშირებულია კომპეტენციის ანალიზის და სინთეზის მეთოდებთან, მაგრამ კლიენტის დაინტერესების შემთხვევაში, რათა შეცვალოს პკშ-ს შედეგები, დგება ინდივიდუალური პროფესიული პროექტი, რომელიც შეესაბამება მის პროფესიულ პოტენციალს და შრომის ბაზრის მოთხოვნებს.

1.4. კომპეტენციის განვითარების მართვის მეთოდოლოგია

1.4.1. კომპეტენციების ანალიზის და სინთეზის მეთოდები. კომპეტენციები ყოველთვის დაკავშირებულია ცოდნასთან. პროფესიული (საგნობრივ-სპეციალიზირებული) კომპეტენციების შემთხვევაში ეს კავშირი მეტად მჭიდროა.

აქ განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია „შეადარო“ აკადემიური და პროფესიული პარამეტრები საერთაშორისო პროგრამებს და ხარისხის სტანდარტებს, გამოავლინო საუკეთესო პრაქტიკის „ნიმუშები“, და ის საერთო, რაც ნაყოფიერად და კონსტრუქციულად იმოქმედებს აკადემიურ და პროფესიულ აღიარებაზე (გამოვავლინოთ გლობალიზაციის და ევროპეიზაციის ტენდენციები პროფესიებში).

რუსეთის უმაღლესი სასწავლებლის კურსდამთავრებული უნდა ფლობდეს კომპეტენციებს, რომლებიც დაეხმარებიან მას კონკურენტული საბაზრო ეკონომიკის რთული კანონების და შრომის ბაზარზე კონიუქტურული ბრძოლის გარკვევაში.

შეგვიძლია წარმოვადგინოთ კომპეტენციების ანალიზის და სინთეზის ზოგიერთი მეთოდები.

ა. ანალიზის პროცესი (მოსამზადებელი ეტაპი):

- დაკვირვება სპეციალობაზე (მიმართულებაზე) სამამულო და საერთაშორისო დახასიათებების და კრიტერიუმების თვალსაზრისით;
- წამყვან სპეციალისტებთან კონსულტაციები;
- საერთაშორისო დოკუმენტების შესწავლა საქმიანობის შესაბამისი სახეობების რეგულირების დარგში;
- მომზადების სასწავლო გეგმების (პროგრამების) გაცნობა საერთაშორისო წამყვან უმაღლეს სასწავლებლებში;
- ეკონომიკის სექტორის თანამედროვე მდგომარეობის, მომზადების მიმართულების (სპეციალობის) კვლევა;
- კომპეტენციების გამოვლენა, რომლებიც დაკავშირებულია ეკონომიკის სექტორის პროგნოზირებად განვითარებასთან, მომზადების მიმართულების (სპეციალობის) გამოვლენა.

კომპეტენციების ანალიზის მაგალითები მოცემულია სურათზე 5.

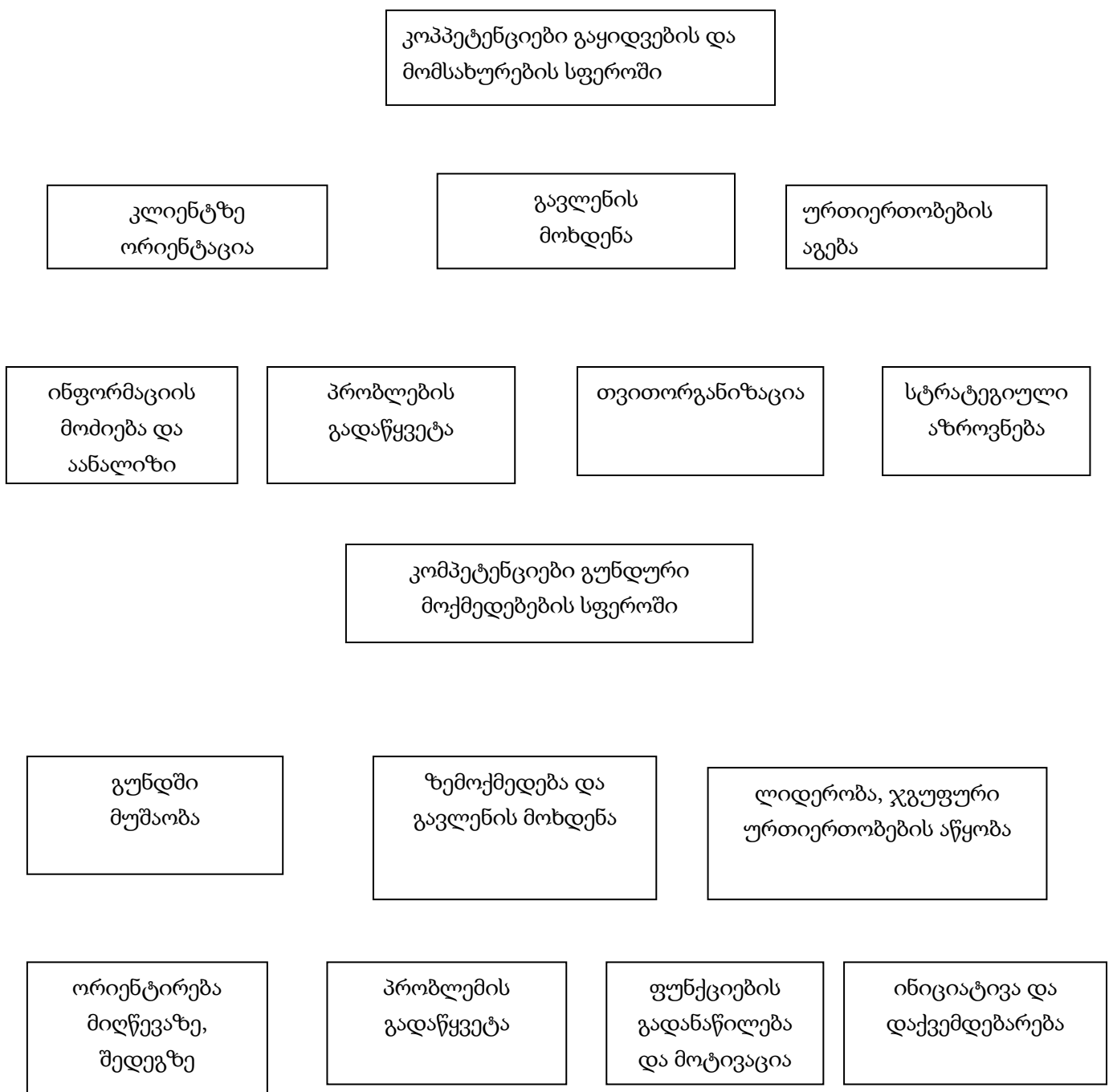
ბ. კომპეტენციების აქტუალური შემადგენლობის სინთეზის პროცესი:

- ეკონომიკის სექტორის გარემოს მოდელირება, მიმართულების (სპეციალობის) მომზადების (მათ შორის მონათესავე პროფესიები) მოდელირება;
- მენეჯერების, პერსონალის მართვის სპეციალისტების მოთხოვნების განზოგადება;
- კურსდამთავრებულთა ჩვევების, კომპეტენციების, უნარების კლასიფიკაცია და მათი რანჟირება;

- საქმიანობის და /ან ამოცანების აღწერა, რომელთა შესრულება აუცილებელია საქმიანობის ახლანდელი და მომავალი მდგომარეობის თვალსაზრისით;

ზოგადი და პროფესიული (ინვარიანტული და ვარიანტული) კომპეტენციების გამოსავლენი მიდგომები განსხვავდებიან. პროფესიული კომპეტენციების გამოსავლენად დიდი მნიშვნელობა აქვს შესაბამისი სპეციალობის თავისებურებებს.

მოცემული ტექნოლოგია ააქტიურებს ახალგაზრდა ადამიანის პროფესიულ პოზიციას, გამოუმუშავებს მას მიზნის დასახვის და შედეგების ანალიზის ჩვევებს პროფესიული კარიერის შექმნის პროცესში, მას ბევრად დაცულს და მობილურს ხდის პროფესიული ცვლილებების სიტუაციებში, და, შესაბამისად, უფრო კონკურენტუნარიანს შრომის ბაზარზე.



უმაღლესი და საშუალო დონის
ხელმძღვანელთა კომპეტენციები

ორიენტირება შედეგების
მიღწევაზე

ზემოქმედება,
გავლენის მოხდენა,
მოტივაცია

ურთიერთობის აწყობა,
უფლებამოსილების
დელეგირება

ინფორმაციის
მოძიება და ანალიზი

პრობლემების
მოგვარება

თვითორგანიზაცია

სტრატეგიული
აზროვნება

ინიციატივა

ლიდერობა,
კონკურენტუნარიანობა

ქვეშევრდომების
მართვა

ქვეშევრდომთა
კვალიფიკაციის

სურ. 5 კომპეტენციების ანალიზი

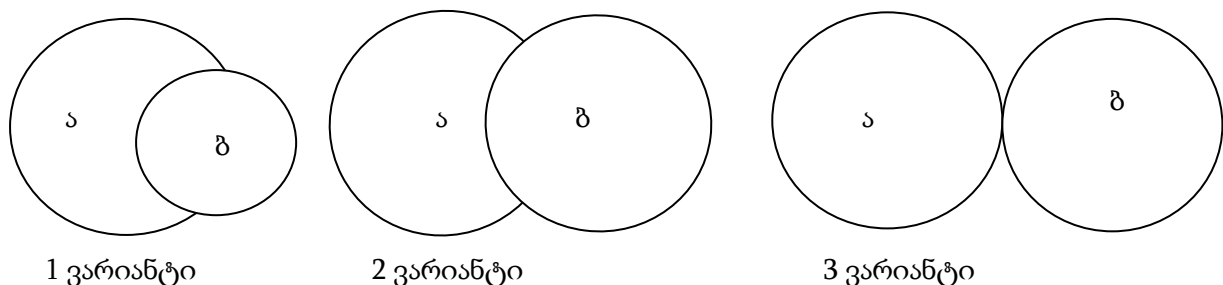
1.4.2. კომპეტენციების განვითარების მართვა შესაძლებელია განხორციელდეს ბევრი მიმართულებით, მაგრამ ამავდროულად მათი მთავარი შინაარსი ამაჟამად არის **ცოდნის მართვა**. ორგანიზაციაში ხარისხიანი ცოდნის დროული მოზიდვა ხდება ორიგინალური სტრატეგიების წყარო და კონკურენტული უპირატესობის პირობა ადამიანური რესურსების დახასიათებების ეფექტურ განვითარებაში.

ცოდნის მართვა გულისხმობს უნარს:

- 1) მოძებნო საჭირო ცოდნა, რომლის გარეშეც არ გადაიჭრება პრობლემა;

- 2) გამოიყენო ზუსტად ის, რაც ნამდვილად მნიშვნელოვანია გადაწყვეტილების ანალიზისთვის და მისაღებად;
- 3) შეაფასო ცონდა და ჩართო ის უკვე მოპოვებული ინფორმაციის კონტექსტში;
- 4) ჩაატარო მოდერაცია კომპანია-კლიენტის თანამშრომელთა მიერ ახალი ცოდნის შექმნის უზრუნველსაყოფად;
- 5) ჩართო ის ყველა პროცესში (აღრიცხვა, ანალიზი, დაგეგმვა, კომპეტენტურობის შეფასება, გადაწყვეტილებების მიღება, კონტროლი, შედეგების შეფასება), რათა საბოლოო ჯამში ხარისხობრივად დააუმჯობესო ორგანიზების და სპეციალისტების მმართველობითი კომპეტენციები.

ცოდნის მართვამ რომ მიიღოს სისტემური ხასიათი და იმოქმედოს სპეციალისტების ღრმა პიროვნულ თვისებებზე, ამ პროცესში აუცილებლად უნდა ჩაირთოს თამანშრომლების კომპეტენტურობის შეფასება და განვითარება (სურ. 6).



სურ. 6. კომპეტენციების (ა) და კომპეტენტურობის (ბ) შეჯერების ვარიანტები

კომპეტენციის განვითარებით მართველობის სისტემის შექმნის კონსალტინგური პროექტების შესრულების დროს აუცილებელია განვსახვაოთ ერთმანეთისგან კომპეტენცია და კომპეტენტურობა. ზოგ წყაროებში ეს ტერმინები გამოიყენება როგორც სინონიმები, ზოგან განასხვავებენ, თუნცა მათ შორის მნელია მკაფიო ხაზის გავლება.

კომპეტენტურობა (ბ) - ეს ცნება მიაკუთვნება ადამიანს. ის აღწერს ადქმის, გაგების, მიზნების და ქცევის ასპექტებს, რომლებიც გამოიყენება სამუშაოს შეგნებულად შესრულების დროს (დაფუძნებულია მსოფმხედველობაზე და დაკავშირებულია მასთან პროფესიული ცოდნით, უნარებით და ჩვევებით).

კომპეტენცია (ა) - უფრო ფართო ცნებაა, რადგან ეს არის მართველობითი ფუნქციის ელემენტი, რომელიც ეხება სამუშაოს, თანამდებობას, ფუნქციონალურ მოვალეობებს. ის აშუქებს პროფესიული საქმიანობის სფეროს, რომელშიც სპეციალისტი უნდა იყოს კომპეტენტური, და ასახავს მის უფლებამოსილებას, უფლებებს, მოვალეობებს და პასუხისმგებლობას ორგანიზაციაში. კომპეტენცია განსაზღვრავს უფლებების და მოვალეობების ერთობლიობას (ნაკრებს): პროფესიული საქმიანობის რეგლამენტირებულ და არარეგლამენტირებულ, ფორმალიზებულ და არაფორმალიზებულ პირობებს.

სურათზე 6 პირველ ვარიანტში კომპეტენტურობა (ბ) აშკარად არ ემთხვევა კომპეტენციის (ა) საჭირო დონეს; მესამეში - კომპეტენტურობა (ბ) ემთხვევა მაგ დონეს, მაგრამ არ გამოიყენება; მეორე ვარიანტში - სრული თანხვედრაა.

ამ ორ კატეგორიას შორის სხვაობის გაგება დაეხმარება სტუდენტებს, სპეციალისტებს და ორგანიზაციებს შექმნან ცოდნის მართვის სისტემა თავის დონეზე და შეიძინონ თვითგანვითარებადი და თვითშემსწავლელი სისტემის თვისებრიობა, რომლისთვისაც კომპეტენტურობის გაზრდა იქცევა მიზნების და სტრატეგიების გენერაციის ფუნდამენტად, ხოლო კომპეტენციების განვითარება განაპირობებს მათ საკუთარ განვითარებას და უზრუნველყოფს დასახული მიზნების შესრულებას.

კომპეტენციის განვითარების მართვა დაკავშირებულია სამი მისი შემადგენელი ნაწილით: 1) შინაარსი, 2) ურთიერთქმედება, 3) ურთიერთგაგება.

მართვის კონცეფციის თანახმად „ მართო შეიძლება მხოლოდ ის, რაც შეიძლება გაზომო“. ამიტომ მაჩვენებლების სისტემის არჩევა და მათი რაოდენობრივი შეფასების და გაზომვის მეთოდების შემუშავება წარმოადგენს პერსპექტიულ და აქტუალურ ამოცანას. ამის გარდა, აუცილებელია შემუშავდეს სამ შემადგენელ კომპეტენციებს - შინაარსი, ურთიერთქმედება, ურთიერთგაგება - შორის ურთიერთქმედების წესები და პრინციპები (სურ. 7).

მოთხოვნები შინაარსის მიმართ. ცნება შინაარსში იგულისხმება ცოდნის და უნარების რაღაც მოცულობა, რომელიც სპეციალისტმა მიიღო უმაღლეს სასწავლებელში, კვალიფიკაციის ამაღლების კურსებზე, სემინარებზე და ტრენინგებზე ან შეიძინა დამოუკიდებლად. ცოდნის და უნარების მოცულობის კრიტერიუმად გვევლინება ურთიერთქმედების ეფექტურობის მაჩვენებელი. ამიტომ უფრო ფასეულია ცოდნა, უნარები და ჩვევები, თუნდაც არა ძალიან მაღალი დონის, მაგრამ რომლებსაც ფლობენ ყველა მმართველები (მენეჯერები), ვიდრე თეორიული სიმაღლეები, რაც ერთეულების ხვედრია.

შინაარსობრივ დონეზე კომპეტენტურობის მართვას მიეკუთვნება საწარმოოსთვის მენეჯერების კვალიფიკაციის მომზადების და ამაღლების ერთიანი პოლიტიკა, ზემოთ აღნიშნული ფაქტორის მაქსიმალური გათვალისწინებით. ღონისძიებები უნდა წარიმართოს მიზანდასახულად იმის გათვალისწინებით, რა უნდა იცოდეს თითოეულმა ხელმძღვანელმა და თითოეულმა დაქვემდებარების ქვეშ მყოფმა, რა მოცულობის ცნებებს უნდა ფლობდეს, რა ჩვევები უნდა გამოიმუშაოს - ამ კითხვებზე დასაბუთებული პასუხები წარმოადგენს კომპეტენტურობის მართვის პოლიტიკის შინაარსს. ამ კუთხით კომპეტენტურობის მართვა უნდა განვიხილოთ როგორც კონკურენტუნარიანობის ძლიერი ფაქტორი. კომპეტენტურობის

კომპეტენციების
მართვა

კომპეტენციების მონაცემთა ბაზა:
ზოგადი
პროფესიონალური
კორპორატიული

მოტივაციის
კორპორატიული
სისტემა:
. გრანტები
. ტენდერები
. სახ.შეკვეთები
. რეიტინგი
. ორგანიზაციები
. ხელფასი,
. ახალი შესაძლებ
ლობები

მოტივაციის
ინდივიდუალური
სისტემა:
სწავლება
პროფესიული ზრდა
თანამდებობა
ხელფასი
სოც.პაკეტი
ახალი შესაძლებლობები
კონკურენცია

თანამშრომელი:
(შინაარსი,
ურთიერთქმედება,
ურთიერთგაგება)

პროგრამის
კორპორატიული
პროექტები

შიდაკორპორატიული
კონკურენცია

თანამშრომლის
შეფასება:
მუშაობის შედეგები
ცოდნა
პოტენციალი
მოტივაცია
კვალიფიკაცია
კომუნიკაცია

მონაცემთა ბაზის
შეესება ახალი
კომპეტენციებით

კი

კომპენტენციის
ანალიზის და
სინთეზის სასწავლო
პროგრამები:
მეორე განათლება,
კვალიფიკაციის
ამაღლება,
სპეციალური
ტრენინგები,
დამატებითი
პრაქტიკები

შეესაბამება
მოთხოვნებს?
არა

შრომის
ბაზარი

გათავისუფლება

სურ. 7. კომპეტენციის როლი შრომით ბაზარზე

მართვა შეიძლება განხორციელდეს არა მარტო საწარმოოების ფარგლებში, არამედ მთელი სახელმწიფოს ფარგლებში. ამისთვის საჭიროა ზუსტად აღინიშნოს ცნებების და ჩვევების აუცილებელი მინიმუმი, რომელსაც უნდა ფლობდეს თითოეული მენეჯერი. აგრეთვე შეიძლება უფრო მაღალი კვალიფიციური მოთხოვნების წამოყენება.

მოთხოვნები ურთიერთქმედების მიმართ. აუცილებელია იმის გაგება, რომ კომპეტენტურობა - არა იმდენად ცოდნის შინაარსია, რამდენად მუშაკებს შორის ურთიერთქმედების რაღაც სტანდარტი. კომპეტენტურობის მართვის აუცილებლობა ურთიერთქმედების დონეზე წარმოიშვა იმიტომ, რომ როცა ერთი სპეციალისტი ამბობს, ხოლო მეორე ცდილობს გაიგოს, ორივე გამოთქვამს ერთი და იგივე ცნებაზე საკუთარ აზრს: პირველი, რომელმაც თქვა, უკვე ფიქრობს, რომ მას გაუგეს, ხოლო მეორე, რომელმაც მოისმინა, იგებს სხვანაირად. ამის მიზეზი ბევრია: აღქმის ფილტრები, განწყობა, წინასწარაკვიატებულობის გადალახვის უუნარობა ან სურვილის უქონლობა.

მოთხოვნები ურთიერთგაგების მიმართ. ძალისხმევის შეთანხმებულობის ხარისხი და ურთიერთქმედებისკენ სწრაფვა დამოკიდებულია არა მარტო თითოეულის ცოდნაზე, არამედ იმაზე, თუ რამდენად ბოლომდე აგებინებენ ერთმანეთს თავიანთ აზრს. ამასთან ერთად, ერთნაირი დონის ცოდნა ეხმარება სხვადასხვა ადამიანებს ილაპარაკონ ერთ ენაზე. თუ ურთიერთქმედება აგებულია კონსტრუქციულ საფუძველზე, მაშინ ცოდნის დონეები შეიძლება განსხვავდებოდეს, რადგან მხარეები ისეთ ხერხებს ფლობენ, რაც მათ ეხმარება ნებისმიერ სიტუაციაში მიაღწიონ ურთიერთგაგებას.

კონსტრუქციული ურთიერთქმედება აგებულია ურთიერთგაგებისკენ მხოლოდ შეგნებული მისწრაფების საფუძველზე. ასეთი მისწრაფებების არსებობას თუ არარსებობას ადასტურებს შემდეგი კრიტერიუმები:

- თუ ადამიანს სურს სხვების ურთიერთგაგება და საერთო გადაწყვეტილებების შემუშავება, მაშინ ის, როცა ურთიერთგაგების მისაღწევად წინააღმდეგობას წააწყდება, ეძებს საშუალებებს მათ გადასალახად და აშკარად მონიშნავს მათ;
- ადამიანი, რომელიც ორიენტირებულია საერთო ურთიერთგაგების დანგრევაზე, ეძებს საბაზს ამისთვის და არანაერ ძალისხმევას არ იყენებს კონსტრუქციული მუშაობის აღსადგენად.

მონაწილეებმა, რომლებმაც თავის თავზე აიღეს ურთიერთგაგების ორგანიზების პასუხისმგებლობა, უნდა აღნიშნონ განხილვის შინაარსობრივი ნაწილის გადასვლა ურთიერთგაგებისკენ, გამოიყენონ უკუკავშირის პრინციპი, ანუ დარწმუნდნენ, რომ მას სწორად გაუგეს.

ურთიერთგაგების პროცესის თითოეული მონაწილე თავის თავზე იღებს ვალდებულებას, არ იმოქმედოს თავის მონაგონზე (ვარაუდზე) დაყრდნობით. ვარაუდი - ეს არის, განზრახვა მიაწერო სხვა ადამიანს და საკუთარი ქმედებები ამ სხვის მიმართ ისე გამოიყვანო, თითქოს ეს მისი ნამდვილი ზრახვებია, და არა გამოგონილი. თუ ურთიერთქმედებაც აშკარად კონსტრუქციულია, მაშინ ურთიერთგაგებას შეიძლება ხელი შეუშალოს საკუთარი აზრების სისტემურად, მკაფიოდ და გასაგებად გამოთქმის ელემენტრულმა არცოდნამ.

კომპეტენტურობის მართვა საჭიროა იმისთვის, რომ ვიღაც ჯეროვნად ვერ აფასებს ერთიანი მოთხოვნების შესაბამისობის მნიშვნელობას და იწყებს საბოტირებას, ვიღაცას სჭირდება უფრო დეტალური ახსნა, რადგან ამის გარეშე ვერ გადადის მოქმედებაზე, ხოლო ზოგიერთს უბრალოდ არ სჭირდება „სიტყვების რახა-რუხი“, რადგან ეს მიაჩნია თავის ღირსებაზე დაბლა.

როგორც არ უნდა ითქვას, ასეთ მართვაში უნდა იყოს ჩართული ყველა ხელმძღვანელი, და ისინი უნდა მოქმედებდნენ თვითმართვის მეთოდით, მართონ ერთმანეთი მანამ, სანამ არ მიაღწევენ იმას, რომ ყველას ჰქონდეს ადეკვატური წარმოდგენა, ცნებები, სიტყვები და მოქმედებები. და რა თქმა უნდა, ყველაფერ ამაში ჩართული უნდა იყოს თავად ხელმძღვანელი, რადგან კომპეტენტურობის მართვის პროცესი იყოს ცენტრალიზებული.

კომპეტენტურობის მართვის პროცესი ეფექტს იძლევა მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ საგანმანათლებლო და პროფესიულ საქმიანობაში ჩართავენ თავსებადობის პროცესს: 1) ცოდნის დონეზე; 2) ურთიერთქმედების პროცედურებზე; 3) ურთიერთგაგების პროცედურებზე; 4) მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების და რეალიზაციის საშუალებებზე.

ტაბულა 4 -ში მოცემულია კომპეტენციების მნიშვნელობის ანალიზი უმაღლესი სასწავლებლის კურსდამთავრებულთათვის და დამსაქმებლებისთვის. ტაბულაზე ნათლად ჩანს კომპეტენციების მნიშვნელობაზე წარმოდგების გავრცელება: 19 პოზიციიდან მხოლოდ 5 კომპეტენცია აღმოჩნდა ახლობელი, ანუ პირობითმა დამთხვევამ შეადგინა დაახლოებით 26%, ხოლო საშუალო განსხვავებამ - დაახლოებით 10 ქულა (30-ბალიან შკალაზე). აუცილებლად უნდა აღინიშნოს ისიც, რომ უმაღლესი სასწავლებლების კურსდამთავრებულებისთვის და დამსაქმებლებისთვის მთვარი კომპეტენცია („ამოსავალი წერტილი“) გახდა მმართველობითი გადაწყვეტილებები (მე-16 პოზიცია რეიტინგში).

უმაღლესი სასწავლებლების კურსდამთავრებულები		დამსაქმებლები	
მნიშვნელოვნობის განლაგება	ზოგადი კომპეტენციები	მნიშვნელოვნობის განლაგება	ზოგადი კომპეტენციები
1	ანალიზის და სინთეზის უნარი	10	სწავლის უნარი
15	ამოცანების გადაწყვეტა	2	პრაქტიკაში ცოდნის მოხმარების უნარი
10	სწავლის უნარი	1	ანალიზის და სინთეზის უნარი
25	დამოუკიდებლად მუშაობის უნარი	15	ამოცანების გადაწყვეტა
11	ინფორმაციის მართვის ჩვევები	29	ხარისხზე ზრუნვა
2	პრაქტიკაში ცოდნის მოხმარების უნარი	17	გუნდში მუშაობა
8	კომპიუტერთან მუშაობის ელემენტრული ჩვევები	13	ახალ სიტუაციებთან ადაპტირების უნარი
13	ახალ სიტუაციებთან ადაპტირების უნარი	11	ინფორმაციის მართვის ჩვევები
18	ინტერპიროვნული ჩვევები	18	ინტერპიროვნული ჩვევები
3	ორგანიზების და დაგეგმვის უნარი	14	ახალი იდეების მოწოდების უნარი (კრეატიულობა)
29	ხარისხზე ზრუნვა	6	წერილობითი და ზეპირი კომუნიკაცია მშობლიურ ენაზე
6	წერილობითი და ზეპირი კომუნიკაცია მშობლიურ ენაზე	25	დამოუკიდებლად მუშაობის უნარი
30	წარმატებისკენ სწრაფვა	3	ორგანიზების და დაგეგმვის უნარი
17	გუნდში მუშაობა	30	წარმატებისკენ სწრაფვა
16	გადაწყვეტილებების მიღება	16	გადაწყვეტილებების მიღება

ტაბულა 4-ს ბოლო

უმაღლესი სასწავლებლების კურსდამთავრებულები		დამსაქმებლები	
მნიშვნელოვნობის განლაგება	ზოგადი კომპეტენციები	მნიშვნელოვნობის განლაგება	ზოგადი კომპეტენციები
14	ახალი იდეების მოწოდების უნარი (კრეატიულობა)	12	კრიტიკის და თვითკრიტიკის უნარი
12	კრიტიკის და თვითკრიტიკის უნარი	8	კომპიუტერთან მუშაობის ელემენტრული ჩვევები
21	სხვა დარგის სპეციალისტებთან ურთიერთობის უნარი	20	ინტერდისციპლინარულ გუნდში მუშაობის უნარი
5	პროფესიული ცოდნის საფუძვლებისადმი საგულდაგულოდ მომზადება	27	ინიციატიურობა და სამეწარმეო სული
4	საბაზო ცონდა სხვადასხვა დარგებში	21	სხვა დარგის სპეციალისტებთან ურთიერთობის უნარი

ტაბულა 5-ში მოცემულია ის მიმართულებები, სადაც უნდა მოხდეს მართვა კომპეტენციების განვითარებით. მართვის პოზიტიური შედეგები მიღწეული იქნება კომპეტენციის სამი შემადგენელი ნაწილის - შინაარსი, ურთიერთქმედება, ურთიერთგაგება - მაქსიმალური გახსნის დროს.

ტაბულა 5. პოზიციების არდამთხვევა და განსხვავება კომპეტენციის შეფასებაში

მნიშვნელობის დონე	ზოგადი კომპეტენციები	პოზიციების არდამთხვევა
28	ეთიკური ფასეულობების ერთგულება	დამსაქმებლები აფასებენ მეტად, ვიდრე კურსდამთავრებულები
20	ინტერდისციპლინარულ გუნდში მუშაობის უნარი	
27	ინიციატიურობა და სამეწარმეო სული	
17	გუნდში მუშაობის უნარი	
29	ხარისხზე ზრუნვა	
25	დამოუკიდებლად მუშაობის უნარი	
8	კომპიუტერთან მუშაობის ელემენტრული ჩვევები	კურსდამთავრებულები აფასებენ მეტად, ვიდრე დამსაქმებლები
9	კვლევების ჩატარების ჩვევები	
3	ორგანიზების და მართვის უნარები	
5	პროფესიული ცოდნის საფუძვლებისადმი საგულდაგულოდ მომზადება	
11	ინფორმაციის მართვის ჩვევები	
15	ამოცანების გადაწყვეტა	
16	გადაწყვეტილებების მიღება	

1.4.3. კომპეტენციის ფორმირების დინამიკა და ეტაპები. პროფესიული კომპეტენციების ეტაპობრივი ფორმირება უზრუნველყოფილი არის დიდაქტიკური საშუალებების სისტემით, რომელიც მომდევნო ეტაპზე გადასვლის მერე თავის შინაარსს იცვლის. პირველ ეტაპზე ჭარბობს დიალოგი დისკუსიის ელემენტებით; მეორე ეტაპზე - დისკუსიები, იმიტირებული

სავარჯიშოები; მესამე ეტაპზე - ტრენინგული, საკომუნიკაციო სავარჯიშოები, ეტიუდები, „მრგვალი მაგიდები“, ამორჩევითი პროფესიული სიტუაციური ანალიზი; მეოთხეზე - მიზნობრივი საქმიანი თამაშები.

ცვლილებების დინამიკა საგანმანათლებლო- პროფესიული კომპეტენციების განვითარებაში ექსპერიმენტულ ჯგუფებში მოცემულია ტაბულა 6 -ში.

ტაბულა 6

ცვლილებების დინამიკა საგანმანათლებლო-პროფესიული კომპეტენციების განვითარებაში

პროფესიულ-საგანმანათლებლო კომპეტენტურობის ფორმირების დონეები	ექსპერიმენტის I ეტაპის დასაწყისზე		ექსპერიმენტის I ეტაპის ბოლოს		ექსპერიმენტის II ეტაპის ბოლოს		ექსპერიმენტის III ეტაპის ბოლოს		ექსპერიმენტის IV ეტაპის ბოლოს	
	ადამ. რაოდ.	%	ადამ. რაოდ.	%	ადამ. რაოდ.	%	ადამ. რაოდ.	%	ადამ. რაოდ.	%
1-ლი - ინტუიციური (დაბალი)	59	59	48	40	32	26,7	19	15,8	10	8,4
მე-2 - ნორმატიული (საშუალო)	37	37	43	35,8	53	44,2	45	37,5	36	30
მე-3 - აქტიური (მაღალი)	19	19	24	20	27	22,5	38	31,7	45	37,5
მე-4 - კრეატიული (უმაღლესი)	5	5	5	4,2	8	6,6	18	15	29	24,1
საწავლების დიდაქტიკური საშუალებების ეტაპობრივი სისტემა	1-ლი ეტაპი სამოტივაციო კომპონენტის ჩამოყალიბება, სადისკუსიო მეცადინეობების, საუბრების, “მრგვალი მაგიდების“ ჩატარება მომავალი პროფესიული საქმიანობის ასპექტების შესაბამისად, სტუდენტის ხასიათის სამოტივაციო და კოგნიტიური მხარეების აქტივაციის მიზნით				მე-2 ეტაპი კოგნიტიური კომპონენტის ფორმირება		მე-3 ეტაპი საკომუნიკაციო უნარების ფორმირება		მე-4 ეტაპი თვითრეალიზაციის მოთხოვნილების ფორმირება. სტუდენტის ჩართვა საქმიან ეკონომიკურ თამაშებში	

პირველ ეტაპზე პრიორიტეტულად ითვლება სამოტივაციო კომპონენტის ჩამოყალიბების ამოცანები. ხორციელდება სტუდენტის მოთხოვნის აქტუალიზაცია საგანმანათლებლო და პროფესიულ-პედაგოგიური ურთიერთობის თეორიის, მყარი პროფესიულ-საგანმანათლებლო მოტივაციის ფორმირების, პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობისადმი ინტერესის საბაზისო ცოდნის შესაძენად. თეორიული მეცადინეობების დროს იქმნებოდა პირობები, რათა სტუდენტებს მიეღოთ ცოდნა პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობების შესახებ, მისდამი ინტერესის სტიმულირების შესახებ, საკომუნიკაციო პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობისადმი მოთხოვნის განვითარების შესახებ. აქტუალობას იძენდა სტუდენტების მისწრაფება საკომუნიკაციო პროფესიულ-საგანმანათლებლო უნარების შექმნისადმი, რომელიც საშუალებას აძლევს მას დაამყაროს სრულფასოვანი კონტაქტები მასწავლებლებთან, თანაკურსელებთან და ეხმარება შემდგომში ეფექტურ პროფესიულ საქმიანობაში. თეორიულ მეცადინეობებზე მიღებული ცოდნა არის ორიენტაციის საშუალება მომავალი მენეჯერის პიროვნებაზე. სტუდენტების პიროვნულმა მიდგომამ პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის შესახებ ინფორმაციისადმი, მისი აუცილებლობის გაცნობიერებამ, საგანმანათლებლო ცოდნის ფასეულობამ მათ მომავალ პროფესიულ საქმიანობაში, დაადასტურეს პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის პრობლემების და თავისებურებების შესახებ თეორიული კურსის შემოტანის მიზანშეწონილობა.

ექსპერიმენტის მეორე ეტაპზე პრიორიტეტულ მიმართულებად იქნა მიჩნეული პროფესიულ-საგანმანათლებლო კომპეტენტურობის კოგნიტიური კომპონენტის ჩამოყალიბება, ანუ სტუდენტების გაძლიერება საგანმანათლებლო ცოდნით (პედაგოგიკის, როგორც მეცნიერების, განვითარების ისტორია და თანამედროვე ტენდენციები). თეორიულ მეცადინეობებზე სტუდენტებმა შეიძინეს ცოდნა კოლექტივში პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის თავისებურებების შესახებ, მისი ფორმების და საშუალებების შესახებ; საქმიანი ურთიერთობის პროცესში პედაგოგიური ზემოქმედების მეთოდების და ხერხების შესახებ; კოლექტივში აღმრზდელიობითი ზემოქმედების თავისებურებების შესახებ; პროფესიულ-პედაგოგიური საქმიანობის განსახორციელებლად საგანმანათლებლო შესაძლებლობების მნიშვნელობის შესახებ, მათი კლასიფიკაციის და განვითარების საშუალებების შესახებ; კონფლიქტური სიტუაციების თავიდან აცილების და ეფექტური აღმოფხვრის საშუალებების შესახებ. პრაქტიკული მეცადინეობები ხელს უწყობდნენ მომავალი მენეჯერების ინტელექტუალური მზადყოფნის ამაღლებას პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობისადმი, რაც ადასტურებს ექსპერიმენტული სამუშაოს ეფექტურობას პროფესიულ-პედაგოგიური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების მეორე ეტაპზე.

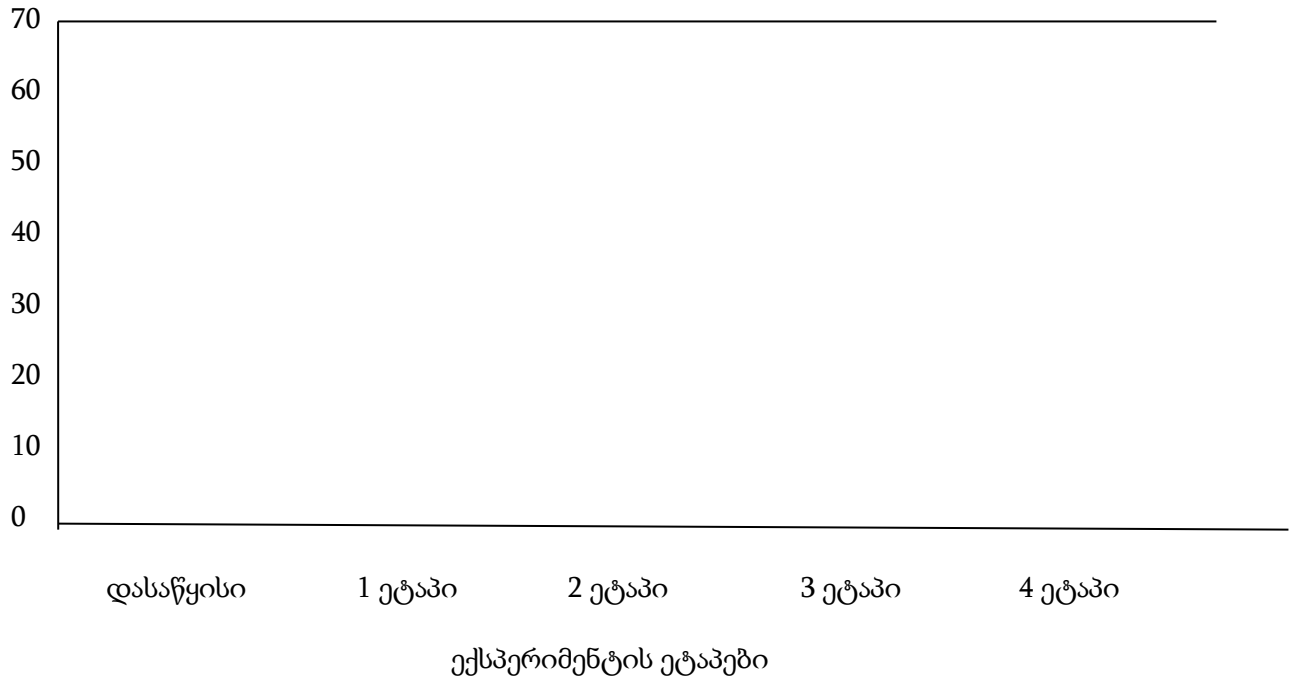
ექსპერიმენტის მესამე ნაწილი ორიენტირებული იყო საკომუნიკაციო უნარების ფორმირებაზე, პროფესიული თანაზიარობის განვითარებაზე, სტუდენტების ჩართვაზე პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის ეთიკის დაუფლების პროცესში. ექსპერიმენტის მესამე ეტაპის ძირითადი მიზანი იყო პროფესიულ-საგანმანათლებლო კომპეტენტურობის საკომუნიკაციო კომპონენტის ჩამოყალიბება. ამ მიზნის მიღწევა ხორციელდებოდა საკომუნიკაციო სავარჯიშოების შესრულების, საკომუნიკაციო ამოცანების გადაწყვეტის, პროფესიულ-საგანმანათლებლო სიტუაციებში, ეტიუდებში, ბენეფისებში სტუდენტების ურთიერთქმედების პროცესში. დიალოგურმა ურთიერთობამ საშუალება

მისცა სტუდენტებს მიეღწიათ უფრო ღრმა ურთიერთგაგებისთვის, ხელი შეუწყო ურთიერთგამდიდრების პირობების შექმნას. ექსპერიმენტის მესამე ეტაპის შედეგად მნიშვნელოვნად გაიზარდა პროფესიულ-საგანმანათლებლო კომპეტენტურობის განვითარების აქტიური დონის სტუდენტების რაოდენობა იმ სტუდენტების ხარჯზე, რომლებიც ადრე ნორმარიულ დონეს მიეკუთვნებოდნენ, აგრეთვე შემცირდა სტუდენტების რაოდენობა, რომლებიც ხასიათდებოდნენ აღნიშნული ხარისხის განვითარების ინტუიტიური დონით. დიალოგური პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთქმედების უნარის საშუალო მაჩვენებლების ზრდის ტენდენცია ადასტურებს სტუდენტების მზარდ ინტერესს პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობისადმი, მათ მოთხოვნებს გადახორციელონ საქმიანი კონტაქტები პროფესიულ გარემოში, ამ კონტაქტების დროს ინფორმაციის გაცვლის მისწრაფებებს და ემოციურ დატვირთულობას.

ექსპერიმენტის მეოთხე ეტაპის მიზანია - თვითრეალიზაციის მოთხოვნის ფორმირება პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობაში, აგრეთვე პარტნიორზე ზემოქმედების უნარის ჩამოყალიბება ურთიერთობის პროცესში. ექსპერიმენტის მესამე ეტაპის ამოცანების გადაჭრა განხორციელდა სტუდენტების ჩართვით პროფესიულ-საგანმანათლებლო, საორიენტაციო საქმიან თამაშებში, რომლებიც წარმოადგენენ პროფესიული საქმიანობის საგნობრივი და სოციალური შინაარსის აღდგენის ფორმას. საქმიანი თამაშები წარმოადგენენ სიტუაციას, პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის მოდელს, რომლებშიც ვითარდება სტუდენტის საკომუნიკაციო, საგანმანათლებლო უნარები და ინტელექტუალური შესაძლებლობები. საქმიანი თამაშები ხელს უწყობენ სტუდენტის მზადყოფნის ფორმირებას დამოუკიდებელი პრაქტიკული საქმიანობისთვის. სასწავლო პრაქტიკული მასალის კავშირი რეალობასთან, მომავალ პროფესიასთან, ამ მასალის სიზუსტე და ნამდვილობა, პრაქტიკული საქმიანობის რეალურ პირობებთან შესაბამისობა ხელს უწყობს სტუდენტების პიროვნების მრავალმხრივ განვითარებას, მათი მსოფმხედველობას გაფართოებას მომავალი პროფესიის საკითხებში, აღრმავებს და აძლიერებს პროფესიული და პროფესიულ-საგანმანათლებლო ურთიერთობის თეორიის და პრაქტიკის ცოდნას. თამაშობრივი საქმიანობის შემოქმედებითი ხასიათი, ყველა მონაწილის მაქსიმალური ჩართულობა სასწავლო პროცესში ქმნის პირობებს სტუდენტის პიროვნული გაზრდის მოტივაციის ფორმირებისთვის, აჩენს ინტერესს ეძებოს არასტანდარტული გადაწყვეტილებები პროფესიულ-პედაგოგიური ამოცანების გადაწყვეტაში. საქმიანი თამაშები ეხმარება სტუდენტებს წარმოიდგინოს თავისი პროფესიული მომავალი, დააზომოს საკუთარი შესაძლებლობები პროფესიული სიტუაციების მოთხოვნებს და პირობებს. საქმიან თამაშებში, რომლებიც მოდელირებას უკეთებენ პროფესიულ-საგანმანათლებლო სიტუაციებს, სტუდენტები ნახულობენ ურთიერთობის საკუთარ ინდივიდუალურ სტილს, მოქმედებენ მიზანმიმართულად, თანმიმდევრულად, თავდაჯერებით, საგულდაგულოდ ირჩევენ ქცევის ფორმებს, ადეკვატურს მოცემული კონკრეტული სიტუაციისთვის.

ექსპერიმენტალურმა მონაცემებმა მიიღეს სტატისტიკური დასაბუთება, რაც მოწმობს საკმარისი ობიექტურობით, რომ პროფესიულ-საგანმანათლებლო კომპეტენტურობის ფორმირების დადებითი დინამიკა შეიმჩნევა (სურათი 8).

<p>უმაღლესი დონე საშუალო დონე</p>	<p>უმაღლესი დონე დაბალი დონე</p>
---------------------------------------	--------------------------------------



სურ. 8 სტუდენტების რაოდენობის ცვლილების დინამიკა

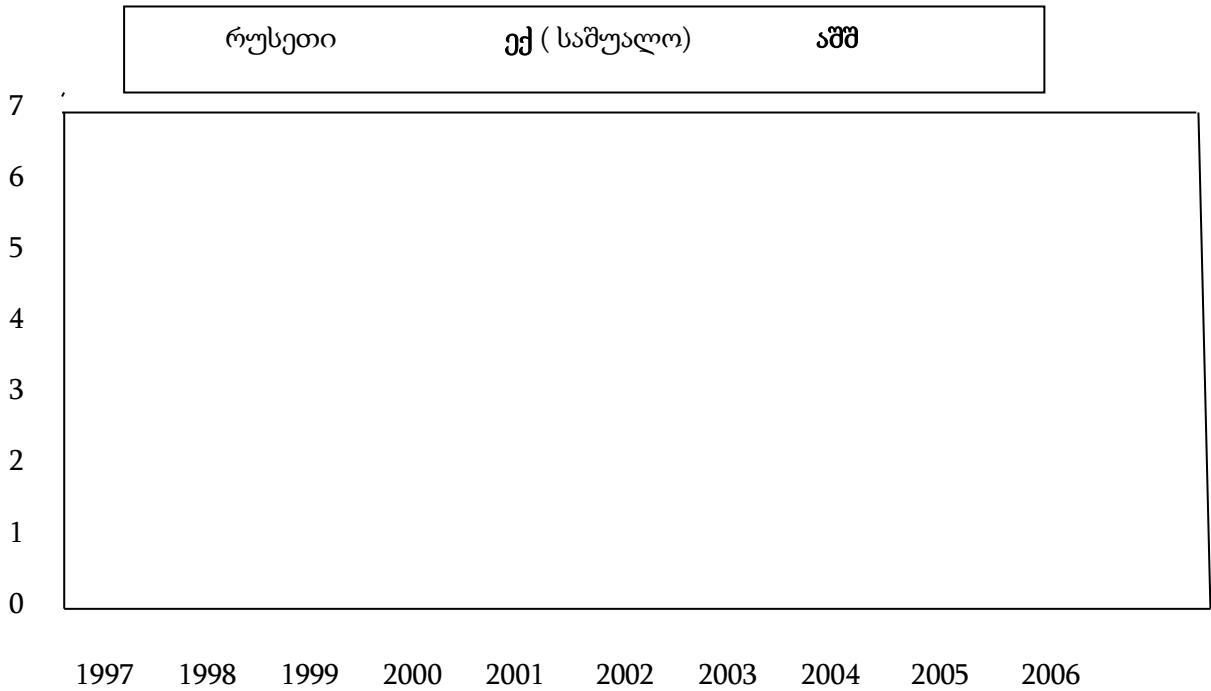
1.5 ეკონომიკური კომპეტენციის ფორმირების კონცეფცია

საბაზრო ეკომონიკის პირობებში თანამედროვე პროფესიული განათლების ერთერთ პრიორიტეტულ მიმართულებად იქცევა პიროვნების ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირება. ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების აუცილებლობა, რაც ეკონომიკური კულტურის შემადგენელ ნაწილს წარმოადგენს, ჩვენს დროში სავსებით ნათელია, მაგრამ მისი ფორმირების პროცესი უმაღლესი სასწავლებლების საგანმანათლებლო პროცესში საჭიროებს თავად ცნების სტრუქტურის და შინაარსის დაზუსტებას.

ეკომონიკური კომპეტენტურობის ფორმირების კონცეფცია რეალიზდება შემდეგ მიმართულებებში:

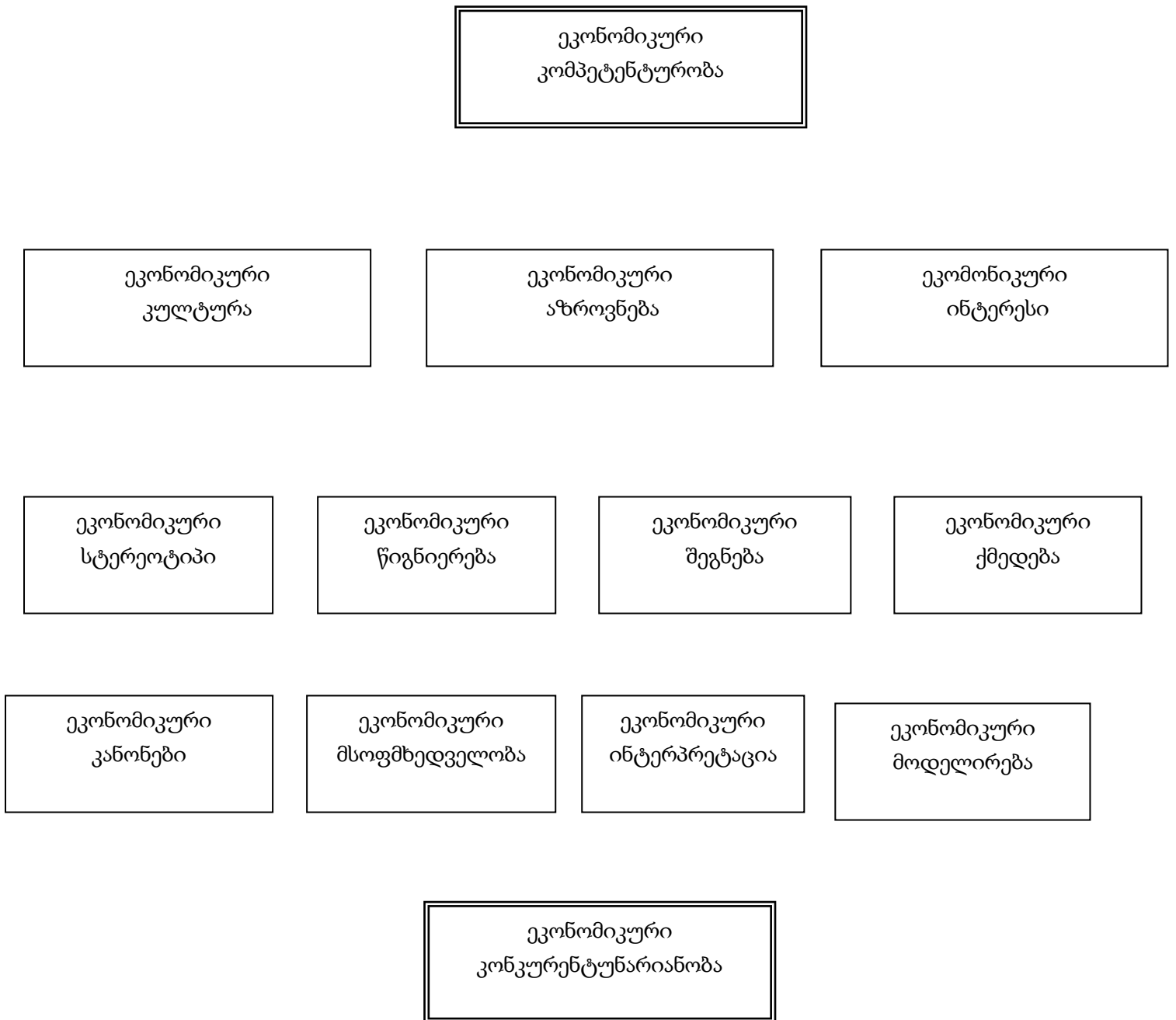
- 1) ეკომონიკური კომპეტენტურობის ფორმირება დაკავშირებულია მისი შემადგენელი ნაწილების ფორმირებასთან: ეკონომიკური წიგნიერება; ეკონომიკური აზროვნება; ეკონომიკური შეგნება; ეკონომიკური მსოფმხედველობა; ეკონომიკური ქმედება; ეკონომიკური ინტერპრეტაცია; ეკონომიკური მოდელირება;
- 2) ეკომონიკური კომპეტენტურობის ფორმირების საგანმანათლებლო პროცესის ტექნოლოგია დაკავშირებულია სასწავლო-მეთოდური კომპლექსის შემუშავებასთან, რომელიც მოიცავს სალექციო მასალას და ეკონომიკურ თამაშებს;
- 3) პროცესუალური კრიტერიუმები და მაჩვენებლები, რომლებიც აჩვენებენ ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების დონეს:
 - საორიენტაციო-შემეცნებითი (ცოდნის ათვისება, ეკომონიკური წიგნიერების დონე (სურ. 9), ეკონომიკური ცნებების, კატეგორიების, კანონების კომპლექსის ფლობა);
 - სამოტივაციო-ფასეულობითი (პიროვნების თვისებები და ღირსება, ტოლერანტობა, ფსიქოლოგიური მზადყოფნა);
 - ოპერაციულ-პრაქტიკული (ქმედებების დაუფლება, რომელთაც გააჩნიათ ეკონომიკური მიმართულება, ეკონომიკური საქმიანობის განხორციელება).

ეკონომიკური წიგნიერების ფორმირების დინამიკა



სურ. 9 ეკონომიკური წიგნიერება

ეკონომიკური კომპეტენტურობა - ეს არის საბაზისო, ინტეგრალური დახასიათება სტუდენტის პიროვნული ღირსებების, რომელიც მოიცავს ეკონომიკურ კომპეტენციებს, რაც თავისთავად უზრუნველყოფს საქმიანობის ეფექტურ და მიზანმიმართულ წარმართვას ეკონომიკის სხვადასხვა სფეროში და სემინტებში თანამედროვე საზოგადოებაში მიღებული სამართლებრივი და მორალური ნორმების შესაბამისად, და რაც გულისხმობს საორგანიზატორო უნარების, სამეურნეო-ეკონომიკური საქმიანობის შედეგების ანალიზის და პროგნოზირების ჩვევების, და მათი განხორციელების ყველაზე ეფექტური და რაციონალური ცოდნის არსებობას (სურ. 10).



სურ. 10 ეკონომიკური კომპეტენტურობა

ეკონომიკური კომპეტენტურობა ვლინდება შემდეგ შემადგენლობაში:

- კოგნიტიურ-ემპირული შემადგენელი ნაწილი - ასახავს სამეურნეო-ეკონომიკური საქმიანობის თეორიულ და პრაქტიკულ გამოცდილებას;
- სოციოკულტურული შემადგენელი ნაწილი - შეიცავს სოციალურ-ეკონომიკური ფასეულობების სისტემას, რომელიც შეგროვილია უფროსი თაობის მიერ;
- პროფესიული შემადგენელი ნაწილი - ასახავს გარკვეული პროფესიული დახასიათებების განვითარების დონეს, საზოგადოების ეკონომიკური შემადგენელი ნაწილის განვითარების დონის გათვალისწინებით;

- პიროვნულ-ფსიქოლოგიური შემადგენელი ნაწილი - გვთავაზობს ინდივიდუუმისთვის სამეურნეო-ეკონომიკური საქმიანობის ფასეულობით-სამოტივაციო ორიენტირების განვითარებას;
- ისტორიულ-გეოგრაფიული შემადგენელი ნაწილი - ასახავს ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირების სპეციფიკას გეოგრაფიული პირობების, ნაციონალური მენტალიტეტის თავისებურებების, საზოგადო-პოლიტიკური წყობის შესაბამისად.

მოკლედ განვიხილოთ შემადგენელი ნაწილების შინაარსი.

ეკონომიკური ქმედება - ეს არის ქმედება, რომელიც დაკავშირებულია ეკონომიკური ვარიანტების განხილვასთან და მიზნად ისახავს რაციონალურ არჩევანს, ანუ არჩევანს, რომელშიც მინიმალურ დონეზეა დაყვანილი ხარჯები და მაქსიმალურ დონეზე - სუფთა მოგება. ეკონომიკური ქმედების წინაპირობას წარმოადგენს ეკონომიკური ცნობიერება, ეკონომიკური აზროვნება, ეკონომიკური ინტერესები, სოციალური სტერეოტიპები. ერთმანეთთან ერთიერთობის დროს, განსაკუთრებით შეზღუდული ეკონომიკური რესურსების განაწილების და მოხმარების დროს, სუბიექტებს ამოდრავებთ თავიანთი ეკომონიკური ინტერესები, იკმაყოფილებენ თავიანთ საარსებო მოთხოვნილებებს. ეს არის მათი ეკონომიკური ქმედების მეორე წინაპირობა, რომელიც ნებას აძლევს მას ბევრი რამ წინასწარ განსაზღვროს. მოქმედებენ რა საკუთარი ინტერესებიდან გამომდინარე, ადამიანები სხვებს აძლევენ არჩევანის საშუალებას, და საზოგადოებრივი კოორდინაცია ფორმირდება როგორც განუწყვეტელი შეგუების პროცესი წმინდა მოგების ცვლილებების მიმართ, რომელიც ურთიერთქმედების დროს წარმოიშობა. არსებობს ეკონომიკური ქმედების რამოდენიმე მოდელი, რომლებიც შეიცავენ საზოგადოებრივი კოორდინაციის მექანიზმებს: უმუშევრობის დონის ცვლილება როგორც ცვალებადი თანაფარდობის შედეგი სავარაუდო მოგებას და ხარჯებს შორის; პასიური და აქტიური სოციალურ-ეკონომიკური მექანიზმების გამოყენება სხვადასხვა სოციალური ჯგუფების ეკონომიკური აქტიურობის დონის ჩამოსაყალიბებლად ფორმირებადი საბაზრო ურთიერთობების პირობებში.

ეკონომიკური აზროვნება - ეს არის შეხედულებები და წარმოდგენა, რომლებიც წარმოიშვა ადამიანების პრაქტიკული გამოცდილებით, მათი მონაწილეობით ეკონომიკურ საქმიანობაში, კავშირებით, რომლებსაც ამყარებენ ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების მთავარი ფაქტორებია - საკუთრების მრავალფეროვანი ფორმები, რომლის ფარგლებშიც სუბიექტი ახორციელებს თავის საქმიანობას; ეკონომიკური ურთიერთობების სხვა სუბიექტები, ვისთანაც აღნიშნული სუბიექტი ურთიერთქმედებს; ურთიერთმოქმედი სუბიექტების მრავალფეროვნება (სხვადასხვა ფორმის საკუთრების მქონე საწარმოები, ბანკები, საინვესტიციო ფონდები და სხვ.); კავშირების ინტენსივობა, პოლივარიანტულობა და ხარისხობრივი სპეციფიკა; ამ კავშირების მიმართულობა და ძალა და სხვ. რაც უფრო მნიშვნელოვანია ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ფაქტორები, მით უფრო ღრმავდება (ძლიერდება) სოციალური სუბიექტის ჩართულობა ეკონომიკურ პრაქტიკაში.

ეკონომიკური აზროვნება საშუალებას იძლევა უზრუნველვყოთ ეკონომიკური აზროვნების თეორიული მხარეების ერთიანობა (ადამიანის ცნობიერების *понятийно-ხატოვანი* სტრუქტურა; სამეურნეო საქმიანობის სპეციალისტის მიერ აღქმის

კომპლექსურობა; ეკონომიკური პროცესების ხასიათი(რაგვარობა) ადამიანის ცნობიერებაში), აგრეთვე საქმიანობითი შემადგენელი ნაწილი (ანალიზის, სინთეზის, შედარების და განზოგადების აზრობრივი ოპერაციების განხორციელების ჩვევები; ეკონომიკური კატეგორიების და ეკონომიკური სახეობების თავისუფალი ოპერირება; ეკონომიკური პროცესის განვითარების დინამიკის განჭვრეტის უნარი; ოპერატიული გადასვლა *понятийно-ხატოვანი* ეკონომიკური წარმოდგენიდან პრაქტიკულ მოქმედებაში და პირიქით).

ეკონომიკური ინტერესი - არის ძირითადი კატეგორია ადამიანების ეკონომიკური ქმედებების და ეკონომიკური საქმიანობის ყველაზე ღრმა , ძირეული მოტივების და რეალური მიზეზების გასაგებად, რომლებიც განპირობებულია მათი უშუალო ზრახვებით, სურვილებით, იდეებით და ა.შ. სწორედ ეკონომიკური ინტერესი ხელს უწყობს სხვადასხვა სოციალური ჯგუფების და ფენების ურთიერთქმედების შეთანხმებულობას ეკონომიკურ ცვლილებებთან განუწყვეტელი შეგუების პროცესში, რომელიც ამ ურთიერთქმედებას აყალიბებს. ეკონომიკური ინტერესი წარმოადგენს ურთიერთობის გამოხატვის ფორმას სუბიექტებს შორის, რომლებიც ეწევიან ეკონომიკურ საქმიანობას შეზღუდული მატერიალური რესურსების წარმოების, განაწილების, გაცვლის და მოხმარების გამო. ეკონომიკური ურთიერთობები, გამოხატული ეკონომიკური ინტერესებით, იძენენ საზოგადოებრივი განვითარების მამოძრავებელი ძალის, ადამიანების სამეურნეო საქმიანობის წამქეზებელი მოტივის ხასიათს. სწორედ ადამიანის გონებაში სტიმული გადაიზრდება მოტივში - მოქმედების შინაგან სურვილში: სამეურნეო ქმედება მოტივირებულია ინტერესით. ეკონომიკური ინტერესის როგორც სოციალური მექანიზმის განხილვა, რომელიც უზრუნველყოფს სტიმულის (როგორც მისწრაფების გარეგანი ობიექტის) ტრანსფორმირებას მოტივში (როგორც მოქმედებისადმი შინაგან სურვილში), ვარაუდობს მარეგულირებელი შესაძლებლობების შესახებ მსჯელობას, რომელიც ჩადებულია ამ მექანიზმში სამეურნეო საქმიანობის სუბიექტის ეკონომიკური ქმედების შესაბამისად. ეკონომიკური ინტერესი საშუალებას აძლევს სახელმწიფო ორგანოებს დააბალანსოს ეკონომიკური პოლიტიკის ძირითადი შემადგენელი ნაწილები გარდამავალ პერიოდში - ეკონომიკის სტაბილიზირების და სტრუქტურული გარდაქმნის პერიოდში - ისეთნაირად, რომ დააკმაყოფილოს სხვადასხვა სოციალური ჯგუფების ძირითადი მოთხოვნილებები და უზრუნველყოს მათი მაქსიმალური „წვლილი“ საზოგადოების ტრანსფორმაციულ პროცესებში.

ეკონომიკური სტერეოტიპი - სხვადასხვა სოციალურ-ეკონომიკური სუბიექტების „გაყინული“ შეხედულება ან წარმოდგენა სოციალურ ობიექტზე, რომლებიც გამოხატავენ (იყენებენ) აღქმის, მოქმედების ჩვეულ ხერხებს ხსენებული ობიექტის მიმართ. ეკონომიკური სტერეოტიპები გამოირჩევიან ერთფეროვნებით და აქტიურად გამოიყენება საზოგადოებაში, ისტორიულად და სისტემატიურად ფორმირდებიან და მყარად იკიდებენ ფეხს სოციო-კულტურულ და საწარმო-შემოქმედებით გამოცდილებაში. ეკონომიკური სტერეოტიპების მიდევნება გულისხმობს არჩევანის ვარიანტების და სიტუაციების შემცირებას, ყოველი ახალი სოციალურ-ეკონომიკური სიტუაციის აღქმას როგორც შეჩვეულის და უპრობლემოს. სოციალურ-ეკონომიკური სიმნელები და დანაკარგები, რომლებიც პრაქტიკულად გარდაუვალია შეცვლილი ეკონომიკური სიტუაციების მოთხოვნებსა და მოძველებულ შეხედულებებს შორის წინააღმდეგობების გადალახვის დროს, - არის ის საფასური,

რომელსაც იხდის საზოგადოება ეკონომიკური აზროვნების და ქმედებების სტერეოტიპების შენახვისთვის.

ეკონომიკური კულტურა - არის სამეურნეო საქმიანობის ფასეულობათა და სურვილების სისტემა, საპატიო დამოკიდებულება საკუთრების ნებისმიერი ფორმისადმი და კომერციული წარმატებისადმი ისე, როგორც დიდი სოციალური მიღწევის, წარმატების მიმართ, „გათანაბრების“ განწყობილების არმიღება, მეწარმეობისთვის სოციალური გარემოს შექმნა და განვითარება და ა.შ. ეკონომიკური კულტურა არის ზოგადსაკაცობრიო და სოციალურ-კლასობრივი ხასიათის ისტორიული კატეგორია. ეკონომიკური კულტურის შემადგენელი ნაწილია ეკონომიკური წიგნიერება.

ეკონომიკური წიგნიერება - არის ეკონომიკური ცოდნის, უნარების და ჩვევების დონე, აგრეთვე ადამიანის პიროვნული თვისებების დონე, რომელიც ეხმარება მას შეგნებულად მიიღოს მონაწილეობა საზოგადოების სამეწარმეო საქმიანობაში.

ეკონომიკური წიგნიერების ჩამოყალიბება არის ფუძემდებლური, ხანგძლივი პროცესი, რომელიც მოიცავს შემდეგ ეტაპებს: საწყისი წარმოდგენის ფორმირება ეკონომიკური სისტემების არსის შესახებ, მისი ძირითადი კატეგორიალური სტრუქტურების და სამეწარმეო საქმიანობის ხასიათის შესახებ; ცოდნის საგნობრივი სისტემის ჩამოყალიბება; ძირითადი ეკონომიკური თეორიების, კატეგორიების, ცნებების, კანონზომიერებების, კონცეფციების ათვისება; რაციონალური და ეფექტური სამეურნეო საქმიანობის ძირითადი მეთოდების და ხერხების დაუფლება; ცოდნის კომპლექსური, განზოგადებული სისტემის ფორმირება სხვადასხვა დისციპლინების საგნებს შორის კავშირების საფუძველზე.

ეკონომიკური ცნობიერება - არის ეკონომიკური ყოფის ფასეული, ნორმატიული საფუძვლები, ეკონომიკურ სფეროში შემოქმედებითი საქმიანობის იდეური წყარო. ეკონომიკური განათლების ამოცანას წარმოადგენს ეკონომიკური სფეროს სოციალურ-ეკონომიკური ფასეულობების შეცნობის დახმარება, მოქმედი ეკონომიკური და სოციალური კანონების აზრის, მათი საზოგადოებრივი და პირადი მნიშვნელობის გაგების დახმარება.

ეკონომიკური ცნობიერების ძირითადი დახასიათება არის ეკონომიკური აზროვნება, ანუ ლოგიკურად დასრულებული წარმოდგენა ეკონომიკაზე, მის პროცესებზე, კანონზომიერებებზე, აგრეთვე ადამიანის აზრობრივი შესაძლებლობა ეკონომიკურად გარდაქმნას მეურნეობის სხვადასხვა სფერო.

ეკონომიკური მსოფმხედველობა - ქმნის წარმოდგენას საბაზრო ეკონომიკის სპეციფიკაზე, სამეურნეო საქმიანობის ორგანიზების და განხორციელების თავისებურებებზე მისი ფუნქციონირების პირობებში; მოიცავს გრძნობებს, სოციალურ-ეკონომიკური სივრცის სპეციფიკის ემოციურ ასახვას; ნებას, სამეურნეო საქმიანობის ფასეულობით-ნორმატიული რეგულატორების სისტემას ცალკეული პიროვნების დონეზე.

ეკონომიკური ინტერპრეტაცია - არის განმარტება, ახსნა, რისიმე აზრის გახსნა - მოვლენის, კანონის, შედეგების, მოქმედების, ტექსტის.

ცნებების ინტერპრეტაცია ეკონომიკური კვლევების აუცილებელი ელემენტია. მისი მიზანი იმაში მდგომარეობს, რომ, რეკონსტრუქციას უკეთებს რა ცნებების შინაარსობრივი განსაზღვრების გამოყვანის სქემას, უზრუნველყოს მათი ადეკვატური გაგების და ათვისების

შესაძლებლობა; ცნების შინაარსის რედუცირებას ახდენს რა ემპირიულ ნიშნებამდე, მიაღწიოს ზოგადი ცნებების შინაარსის შეპირისპირებას რეალურ სინამდვილესთან; შექმნას საკვლევი მოვლენის, ობიექტის, პროცესის გაზომვის შესაძლებლობა ეკონომიკური მეთოდებით; გამოავლინოს ფაქტები, რომლებიც ზემოქმედებას ახდენენ შესასწავლი პროცესის მიმდინარეობაზე, იმისთვის რომ დაარეგულიროს და მართოს აღნიშნული სოციალურ-ეკონომიკური პროცესები.

მეცნიერების ცნებების ექსპლიცირება ხდება განმარტებების (დეფინიციების) საშუალებით. სამეცნიერო მონაცემები, რომლებიც დაფიქსირებულია ცნებებში, მნიშვნელოვანია როგორც პრაქტიკული ამოცანების შემდგომი შეცნობის და გადაჭრის საშუალება. იმისთვის, რომ მეცნიერების ცნებებმა შესძლონ ამ როლის შესრულება, საჭიროა ზოგადი ცნებების ინტერპრეტაციის პროცედურების ჩატარება, რომლის არსი მდგომარეობს შემეცნების პროცესის სქემების რეკონსტრუქციაში, რაც მიგვიყვანს საინტერპრეტაციო ცნების გარკვეულ ფორმულირებამდე. ცნების ინტერპრეტაციის პროცედურის ერთერთ დანიშნულებას წარმოადგენს ცნებების სწორი გაგების უზრუნველყოფა, რომლებიც გამოიყენებიან სწავლების და მართვის პროცესებში.

ეკონომიკური მოდელირება - არის ეკონომიკური ობიექტების და პროცესების ასახვა მცირე, ექსპერიმენტულ ფორმებში, ხელოვნურად შექმნილ პირობებში (ნატურალური მოდელირება). ეკონომიკაში ხშირად გამოიყენება მათემატიკური მოდელირება ეკონომიკური პროცესების აღწერა მათემატიკური დამოკიდებულებების მეშვეობით. მოდელირება წარმოადგენს ეკონომიკის ანალიზის, მასში მიმდინარე მოვლენების და მიღებული გადაწყვეტილებების დასაბუთების, ეკონომიკური პროცესების და ობიექტების პროგნოზირების, დაგეგმვის, მართვის წინაპირობას და საშუალებას. ეკონომიკური ობიექტის მოდელი ჩვეულებრივ ეყრდნობა რეალურ, სტატისტიკურ, ემპირიულ მონაცემებს, ხოლო გაანგარიშების შედეგები, რომლებიც შესრულებულია შექმნილი მოდელის ფარგლებში, პროგნოზის გაკეთების და ობიექტური შეფასების საშუალებას იძლევა.

ეკონომიკური კანონები - არის არსებითი, აუცილებელი, მყარი ერთიერთობების არსებობა ეკონომიკურ მოვლენებში და პროცესებში, რომლებიც განსაზღვრავენ მის განვითარებას. ეკონომიკური კანონები შეიცავენ მათ არსს, შინაარსს, სტრუქტურას (ფორმას) და მოქმედების და გამოვლენის პირობებს.

ეკონომიკური კანონის არსი - მდგომარეობს წარმოების, განაწილების, მოხმარების, დაგროვების საშუალების მექანიზმების გამოხატვაში.

თავისი შინაარსით ეკონომიკური კანონი დიალექტურ ხასიათს ატარებს. კანონის შინაარსის ელემენტებად გვევლინება:

- მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის მხარეები;
- აღნიშნულ მხარეებს შორის ურთიერთქმედების თვით პროცესი;
- მათ შორის ურთიერთქმედების ფორმები;
- ამ ურთიერთქმედების შედეგი.

საზოგადოებაში მოქმედებს ურთიერთდაკავშირებული ეკონომიკური კანონების სისტემა. გადასხვაგვებენ შემდეგ ეკონომიკურ კანონებს:

- 1) საყოველთაო კანონები - რომლებიც მოქმედებენ ადამიანთა საზოგადოების განვითარების ყველა საფეხურზე, ყველა საზოგადოებრივ-ეკონომიკურ ფორმაციებში:
 - მზარდი მოთხოვნილებათა კანონები;
 - შრომის საზოგადოებრივი განაწილების კანონები;
 - შრომის ნაყოფიერების გაზრდის კანონები;
 - კონკურენტული ბრძოლის კანონები და სხვ.
- 2) ზოგად-ეკონომიკური კანონები - მოქმედებენ საერთო სოციალურ-ეკონომიკური პირობების დროს (სასაქონლო-ფულადი ურთიერთობები):
 - ღირებულების კანონები;
 - მოთხოვნის და მიწოდების კანონები;
 - ფულადი ბრუნვის კანონები;
 - გაერთიანების და შთანთქმის კანონები და სხვ.

ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირების პირობებად უნდა ჩაითვალოს:

- ეკონომიკური მეთოდების და კვლევების სწავლება ეკონომიკური დეფორმაციების და ეკონომიკური გადახრების გამოსავლენად საწარმო-ეკონომიკურ გარემოში; სოციალურ-დემოგრაფიულ და ეკოლოგიურ პროცესებზე დეფორმაციების გავლენის შეფასება; წესების, მეთოდების და ტექნოლოგიების (ეკონომიკური, უფლებრივი, პოლიტიკური, საზოგადოებრივი) სწავლება საზოგადოებაში დარღვეული ეკონომიკური და სოციალური წონასწორობის აღსადგენად;
- აუცილებელი ცოდნის მიღება ეკონომიკურ კანონებზე და კანონზომიერებებზე, მათი სრული რეალიზაციის უზრუნველყოფა საკანონმდებლო-უფლებრივი სისტემის საშუალებით;
- საგანმანათლებლო პროცესის მიმართულობა ეკონომიკური კულტურის და ეკონომიკური სოციალურ-მიმართულებრივი მსოფმხედველობის აღზრდაზე, ანუ ეკომონიკის უწყვეტი კავშირი ადამიანის ცხოველქმედობის ყველა სფეროებთან, სოციო-ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბება;
- ეკონომიკური საქმიანი თამაშების კომპლექსური სისტემის არსებობა ეკონომიკური კომპეტენციის ფორმირებისთვის, რომელიც მიიღწევა ეკონომიკური ცოდნის, უნარების, ჩვევების, აზროვნების და მსოფმხედველობის კორექციის, ცნობიერების გარდაქმნის საშუალებით, ანუ ეკონომიკური პიროვნების ფორმირება.

ეს პროცესი ემყარება ისეთ პრინციპებს, როგორცაა სისტემური აზროვნების განვითარება, რომელიც იძლევა გადაწყვეტილებების მიღების საშუალებას განზოგადების უმაღლეს დონეზე; თეორიულად გადაწყვეტილებების მიღებას, რომელიც საშუალებას იძლევა შევაფასოთ მიღებული გადაწყვეტილებების რეალობა დასახულ მიზნებთან მიმართებაში; შევაფასოთ ინოვაციების რეზულტატურობა (შედეგიანობა), რომლებიც მიმართულია სტუდენტთა შემოქმედებითი საქმიანობის განვითარებისკენ; სწავლების ინფორმატიზაცია, რომელიც უზრუნველყოფს განათლების სისტემის ჩართულობას გლობალურ საინფორმაციო ველში, აგრეთვე ჰუმანიზირების და საგნებშორისი ურთიერთობების პრინციპებზე დაყრდნობით.

ამგვარად, სტუდენტებში ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირებისთვის საგანმანათლებლო ტექნოლოგიების პროექტირებისას აუცილებელია გამოვყოთ პროცესუალურ-სამოღვაწეო, კოგნიტიური, ფასეულობითი და საინფორმაციო-საკომუნიკაციო კომპონენტები (სურ. 11).

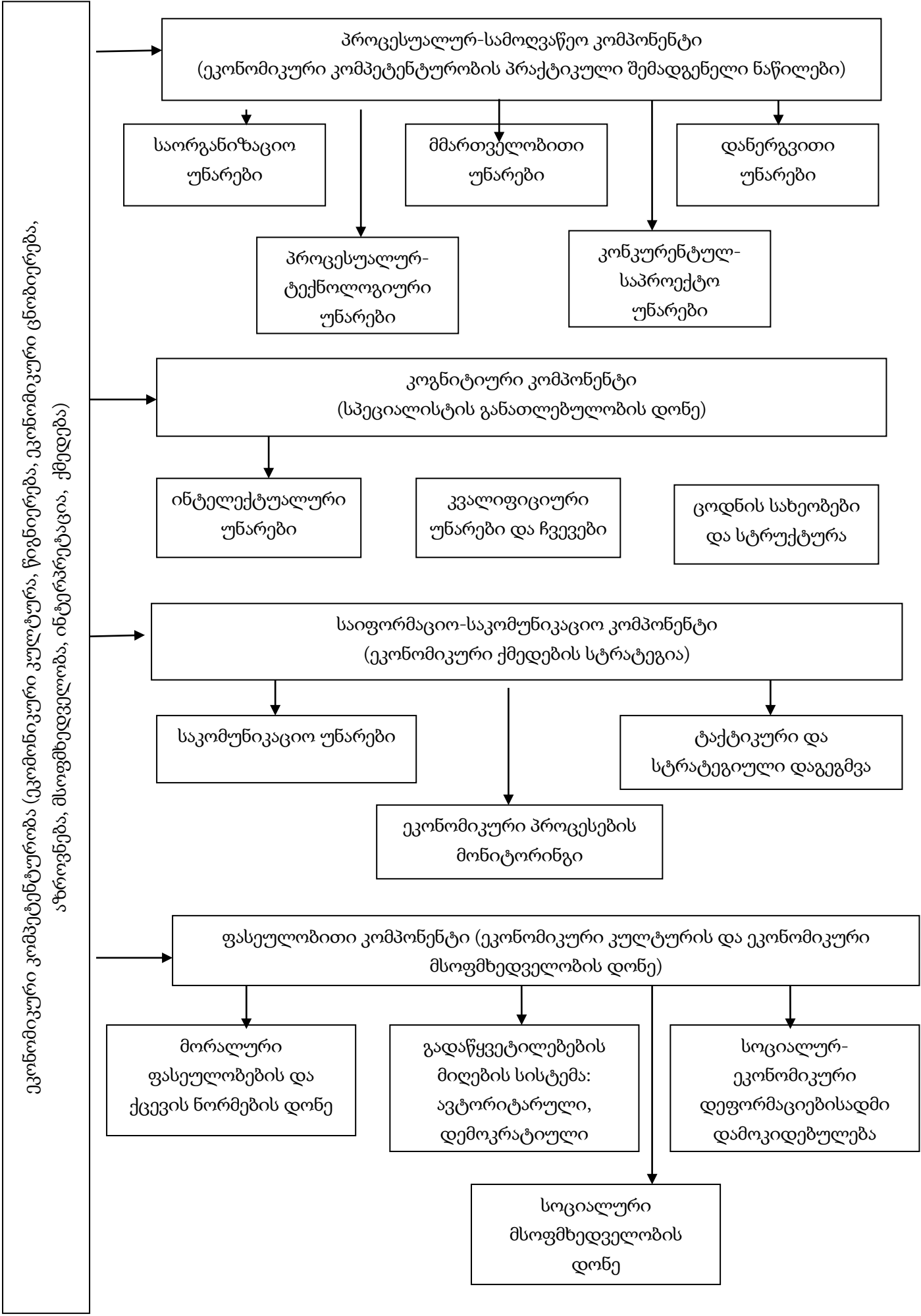
პროცესუალურ-სამოღვაწეო კომპონენტი - ეს არის ეკონომიკური კომპეტენტურობის პრაქტიკული და პრაქტიკაზე ორიენტირებული შემადგენელი ნაწილები, რომლებშიც იგულისხმება ეკონომიკის სუბიექტის მეურნეობრიობის სამოღვაწეო და პროცესუალური მხარეები. ეს კომპონენტი დაფუძნებულია პრაქტიკული და პრაქტიკაზე ორიენტირებული უნარების და ჩვევების კომპლექსზე, რაც წარმოადგენს ნებისმიერი სამეურნეო საქმიანობის საფუძველს.

ეკონომიკური კომპეტენტურობის *კოგნიტიური კომპონენტი* - ეს არის პირველ რიგში ეკონომიკის სფეროში დასაქმებული სპეციალისტის ინტელექტუალური განვითარება და შემეცნებითი საქმიანობის თავისებურებანი.

ფასეულობითი კომპონენტი - არის პიროვნების პიროვნული და ეკონომიკური განვითარების დონე.

ეკონომიკური კომპეტენტურობის *საინფორმაციო-საკომუნიკაციო კომპონენტი* ახასიათებს მეურნე სუბიექტების ეკონომიკური ქმედებების ტაქტიკას და სტრატეგიას, საკომუნიკაციო არხებს, ურთიერთობის სპეციფიკას და პიროვნებათშორის ურთიერთობებს, რომლებიც წარმოიშობა ეკონომიკური საქმიანობის მიმდინარეობისას.

ამგვარად, სტუდენტებში ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების პროცესის ორგანიზება მოითხოვს ეკონომიკური საქმიანობის მოდელების შემუშავებას, რომლებიც შეიცავენ ეკონომიკურ კომპეტენციებს, რომლებიც თავის მხრივ უმაღლესი სასწავლებლის კურსდამთავრებულის აუცილებელი პიროვნული და პროფესიული თვისებების ადეკვატურია. საქმიანი თამაშის მოდელი წარმოადგენს მოცემული სოციალურ-ეკონომიკური მოვლენების განვითარების ერთიან, ურთიერთდაკავშირებულ პროცესს, რომელთა მართვა დაკავშირებულია კომპეტენტური მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავებასთან და მიღებასთან.



მართვის ფუნქციები	გადასაჭრელი საკითხები
გადახრების აღრიცხვა	საონფორმაციო ერთეულების არჩევა, რომელიც ადეკვატურად ასახავს განსახილველი პროცესის, მოვლენის, ობიექტის მდგომარეობას და საქმიანობას
ანალიზი	ანალიზი ალტერნატივი. ანალიზის მეთოდის არჩევა. რაოდენობრივ-ხარისხობრივი ცვლილებების (გადახრების) ანალიზი გამოსაკვლევ, დასაკვირვებელ ობიექტზე და მათ გამომწვევ ფაქტორებზე
დაგეგმვა და პროგნოზირება	როგორია ჩვენი საქმიანობის ამოცანა და ბუნება? როგორი უნდა იყოს ჩვენი მიზნები? რა ცვლილებები ხდება გარე გარემოცვაში და როგორ მოქმედებენ ან იმოქმედებენ ისინი მომავალში ორგანიზაციის საქმიანობაზე? როგორი სტრატეგია და ტაქტიკა უნდა ავირჩიოთ დასახული მიზნების მისაღწევად?
კომპეტენციები	გადაწყვეტილების მიმღები პირის კომპეტენტურობის შეფასება
საქმიანობის ორგანიზება	როგორ უნდა დავასტრუქტუროთ ორგანიზების მუშაობა? მიზანმიმართულად როგორ გავამსხვილოთ შესასრულებელი სამუშაოს ბლოკები? როგორ მოვახდინოთ ამ ბლოკების ფუნქციონირების კოორდინაცია ისე, რომ ყველაფერმა ჰარმონიულად ჩაიაროს და არ იყოს წინააღმდეგობრივი? ორგანიზების თითოეულ დონეზე რომელი გადაწყვეტილებების მიღება ვანდოთ ხალხს, კერძოდ ხელმძღვანელებს? საჭიროა თუ არა ორგანიზების სტრუქტურის შეცვლა გარე გარემოცვაში ცვლილებების დროს?
მოტივაცია	რა სჭირდებათ ქვეშევრდომებს? რამდენად კმაყოფილდება ეს მოთხოვნები საქმიანობის მიმდინარეობისას, რომელიც მიმართულია ორგანიზაციის მიზნების მისაღწევად? თუ ქვეშევრდომთა სამუშაოთი კმაყოფილება და ნაყოფიერება გაიზარდა, რითაა ეს გამოწვეული? რა უნდა გაკეთდეს, რომ გაიზარდოს ქვეშევრდომთა სამუშაოთი კმაყოფილების დონე და ნაყოფიერება?
კონტროლი	როგორ უნდა გაიზომოს სამუშაოს შედეგები? როგორ ხშირად უნდა შეფასდეს შედეგები? რამდენად მიაღწია ორგანიზაციამ თავის მიზნებს? თუ ორგანიზაციამ არასაკმარისად წაიწია წინ დასახული მიზნებისკენ, რატომ მოხდა ეს და რა კორექტივებია შესატანი?
გადაწყვეტილებების მიღება	გადაწყვეტილებების მიღების პირობების ანალიზი: რისკი, გაურკვეველობა, გარკვეულობა. გაურკვეველობის შემცირების ფაქტორების შეფასება

საკონტროლო კითხვები

1. როგორია დისციპლინების ურთიერთქმედება, რომლებიც დაკავშირებულია ეკონომიკური კომპეტენტურობის ფორმირებასთან ?
2. კომპეტენტური მიდგომის როლი თანამედროვე უმაღლეს განათლებაში.
3. ძირითადი კომპეტენციების ჩამონათვალი, რომელიც განსაზღვრული იქნა ევროპის საბჭოს სიმპოზიუმზე.
4. კომპეტენციების კლასიფიკაცია, იერარქია და სტრუქტურა.
5. რითი განსხვავდებიან ზოგადი კომპეტენციების სამი ტიპი ერთმანეთისაგან: ა) ინსტრუმენტალური; ბ) პიროვნებათმორისი; გ) სისტემური ?
6. კომპეტენციების ფორმირება ახალგაზრდობის ცხოვრებისეული მისწრაფებების და თანამედროვე რეალობის კონტექსტში.
7. რა ტიპებად შეიძლება დაიყოს თანამედროვე ახალგაზრდობა ცხოვრებისეული მოთხოვნების შესაბამისად?
8. როგორ არის დაკავშირებული ახალგაზრდობის კომპეტენციების ფორმირება მათი მომავალი პროფესიის მიზანდასახულობასთან ?
9. როგორია რუსეთის მოსწავლეთა კომპეტენტურობის დონე?
10. შრომის ბაზრის სხვადასხვა მონაწილეების კომპეტენტურობის კომპლექსური შეფასება.
11. როგორია კომპეტენციების ანალიზის და სინთეზის მეთოდები? მოიყვანეთ მაგალითები.
12. ზოგადი კომპეტენციების მნიშვნელობის შეფასების რანჟირება დამსაქმებლებში და უმაღლესი სასწავლებლების კურსდამთავრებულებში.
13. კომპეტენციების ფორმირების ეტაპები და დინამიკა.
14. ეკონომიკური კომპეტენციის ფორმირება.
15. როგორია ეკონომიკური კომპეტენტურობის შემადგენელი ნაწილების შინაარსი?

თავი 2. მმართველობითი გადაწყვეტილებების თეორია, მეთოდოლოგია და პრაქტიკა

2.1. გადაწყვეტილებების მიღების თეორიის ევოლუცია

სტუდენტების მიერ, რომლებიც შეისწავლიან უმაღლესი სოციალური განათლების ძირითად ზოგადსაგანმანათლებლო დისციპლინებს, ოპტიმალური, ადეკვატური, რაციონალური, ეფექტური მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების საფუძვლების შესწავლის აუცილებლობა განპირობებულია რუსული კანონმდებლობის ცვლილებებით და საბაზრო ურთიერთობებზე გადასვლით. სოციალურ სფეროში ნებისმიერი მცდარი გადაწყვეტილება შეიძლება გახდეს საფუძველი დემოგრაფიული, საგანმანათლებლო, სოციალურ-ეკონომიკური და საზოგადოებრივ-პოლიტიკური სიტუაციების დესტაბილიზაციის.

გადაწყვეტილების მიღების თეორიამ გაიარა რამოდენიმე ევოლუციური ეტაპი:

პირველ ეტაპზე ვითარდებოდა დესკრიპტული მიდგომა გადაწყვეტილების მიღების მიმართ. მეცნიერთა ძალისხმევა მიმართული იყო ადამიანის მიერ მიღებული გადაწყვეტილებებიდან ერთერთის არჩევის პროცესის აღწერაზე რაციონალური მარცვლის განსაზღვრის მიზნით, რაც დამახასიათებელია ნებისმიერი გონიერი არჩევანისთვის. ჩატარებული კვლევების შედეგებით აღმოჩნდა, რომ ადამიანთა უმრავლესობა მოქმედებს ინტუიციით და ამავდროულად ავლენს არათანმიმდევრულობას და წინააღმდეგობრიობას მსჯელობის დროს. დესკრიპტული მიდგომის ფარგლებში კვლევების დადებით ასპექტად იქცა საკმაოდ მკაფიო პასუხის მიღება კითხვაზე, რა შეუძლია და რა არ შეუძლია ადამიანს არჩევანის გაკეთების დროს.

მეორე ეტაპზე მკვლევარებმა შეიმუშავეს ნორმატიული მიდგომა გადაწყვეტილებების მიღების მიმართ. მაგრამ აქაც კრახი განიცადეს, რადგან იდეალიზირებული თეორიები, რომლებიც გათვლილია დიდი ინტელექტის მქონე ზერაციონალურ ადამიანზე, ვერ ნახა პრაქტიკული გამოყენება.

მესამე ეტაპზე განხილული იქნა პრესკრიპტიული მიდგომა გადაწყვეტილებების მიღებისადმი. ის აღმოჩნდა შედარებით ნაყოფიერი, რადგან აღწერდა, როგორ უნდა იმოქმედოს ნორმალური ინტელექტის მქონე ადამიანმა, რომელსაც სურს სისტემურად აწონდაწონოს თავისი ამოცანის ყველა ასპექტი. პრესკრიპტიული მიდგომა არ იძლევა ოპტიმალური გადაწყვეტილების მოძებნის გარანტიას ნებისმიერ სიტუაციაში, მაგრამ უზრუნველყოფს ისეთი გადაწყვეტილების არჩევანს, რომელიც არ შეიცავს წინააღმდეგობებს და არათანმიმდევრულობას. ეს მიდგომა ადამიანის წინაშე აყენებს სერიოზულ მოთხოვნებს აითვისოს გადაწყვეტილების მიღების თეორიის მეთოდები და ხერხები, აგრეთვე ითვალისწინებს მრავალრიცხოვანი გამოთვლების ჩატარებას, რომლებიც დაკავშირებულია ამ მეთოდების რეალიზაციასთან, ადამიანისგან მოითხოვს კომპეტენტურობის საკმაოდ დონეს არჩევანის გასაკეთებლად და გადაწყვეტილებების მისაღებად.

გადაწყვეტილების მიღების თეორიის განვითარების ეტაპების ანალიზმა და მისმა პრაქტიკულმა გარდატეხამ, შესაძლებელია, შექმნას საგანმანათლებლო დისციპლინა „მმართველობითი გადაწყვეტილებები ახალგაზრდულ გარემოში“, რაც ხელს შეუწყობს სტუდენტებს თეორიული ცოდნის, თეორიულ საკითხებში პრაქტიკული ჩვევების და მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების პროცესის მეთოდოლოგიის ფორმირებაში.

ახალგაზრდული გარემოს მენეჯმენტის სისტემაში დისციპლინა „მმართველობითი გადაწყვეტილებები ახალგაზრდულ გარემოში“ უნდა გახდეს ერთერთი წამყვანი, რადგან მენეჯმენტის სისტემის ნებისმიერი ნაწილის ნებისმიერი პრობლემის გადაწყვეტა დამყარებულია ამ კურსის მეთოდოლოგიაზე.

დისციპლინის „მმართველობითი გადაწყვეტილებები ახალგაზრდულ გარემოში“ ამოცანები:

- მისაღები მმართველობითი გადაწყვეტილების მაღალი ხარისხის უზრუნველყოფის მეთოდების შესწავლა გარე და შიდა გარემოს გაურკვევლობის პირობებში, სიტუაციის გაურკვევლობის ფაქტორის და ინვესტიციების დაბანდების რისკის გათვალისწინებით;
- ფაქტორების (სოციალური და ეკონომიკური კანონების, სამეცნიერო მიდგომების და ა.შ.) შესწავლა, რომლებიც მმართველობითი გადაწყვეტილებების ეფექტურობაზე მოქმედებენ, როგორც ძირითადი პირობა მისი კონკურენტუნარიანობის მისაღწევად;
- ხარისხიანი მმართველობითი გადაწყვეტილების ტექნოლოგიის შემუშავების, მიღების, რეალიზაციის და მოტივაციის შესწავლა;
- მმართველობითი გადაწყვეტილების ანალიზის მეთოდების, პროგნოზირების, ოპტიმიზაციის და ეკონომიკური დასაბუთების შესწავლა მენეჯმენტის სისტემის ფარგლებში;
- პრაქტიკული ჩვევების შექმნა მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების მეთოდური საკითხების გამოყენებისას კონკურენტული სიტუაციების გათამაშების გზით და პრაქტიკული ამოცანების გადაწყვეტა სწავლების აქტიური ფორმების გამოყენებით;
- სპეციალისტების პროფესიული კომპეტენტურობის დონის შეფასება მათ მიერ შეტანილი დეფორმაციების შემდგომი შეფასების მეშვეობით მათი არაკომპეტენტურობის დონის მიხედვით;
- მიღებული ცოდნის განმტკიცება მათი შემდგომი გამოყენების მიზნით სოციალურ პრაქტიკაში სწავლების პროცესში და პროფესიულ ტრენინგებზე სწავლის დამთავრების შემდეგ.

დისციპლინის შესწავლის შედეგად სტუდენტმა უნდა:

- იცოდეს გადაწყვეტილების მიღების პროცესის თეორიული საფუძვლები;
- შეეძლოს მიღებული ცოდნის გამოყენება ინფორმაციის შეგროვების და ანალიზისთვის მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავების პროცესში, ასევე უამრავი ვარიანტიდან ადეკვატური მმართველობითი გადაწყვეტილების არჩევანის გაკეთება და მათი რეალიზება.

2.2 გადაწყვეტილების მიღების თეორიის შემადგენელი ნაწილები

ბევრი თანამედროვე სამეცნიერო დისციპლინა ეძღვნება გადაწყვეტილების მიღების საკითხებს:

- მათემატიკური პროგრამირება;
- თამაშების ისტორია;
- სტატისტიკური გადაწყვეტილებების ისტორია;
- ოპერაციების კვლევა;
- სისტემური ანალიზი;
- SWOT-ანალიზი;
- ეკონომიკური კიბერნეტიკა.

ამ დისციპლინების შესწავლა დაკავშირებულია ერთი და იგივე პრობლემის განხილვასთან - საუკეთესო ვარიანტის მოსაძენად მოქმედების სხვადასხვა შესაძლო საშუალებების სამეცნიერო ანალიზთან. საუბარია ოპტიმალური გადაწყვეტილების მიღებაზე სხვადასხვა ბუნების და არსებობის სხვადასხვა პირობებში მყოფი მართველობის ობიექტების შესახებ. ამ გაგებით ეს დისციპლინები შეიძლება ჩაითვალოს ერთიანი მეცნიერების შემადგენელ ნაწილებად, რომლის აღსანიშნავად ხშირად ხმარობენ ტერმინს „გადაწყვეტილების მიღების თეორია“.

ერთიანი აზრი გადაწყვეტილების მიღების თეორიის ადგილთან დაკავშირებით ჩამოთვლილ დისციპლინებს შორის არ არსებობს, ამიტომ გადაწყვეტილებების მიღების თეორიას ხშირად აიგივებენ თამაშების თეორიასთან, სტატისტიკურ გადაწყვეტილებებთან, ოპერაციების კვლევებთან, სისტემურ ანალიზთან, დაგეგმვასთან, პროგნოზირებასთან.

გადაწყვეტილების მიღების პრობლემას აქვს უნივერსალური, ყოვლისმომცველი ხასიათი. ის პრაქტიკულად წარმოიშობა ადამიანის საქმიანობის ნებისმიერ სფეროში და წარმოადგენს მის პრინციპულ არსს. გადამეტების გარეშე შეიძლება ითქვას, რომ გადაწყვეტილების მიღების პრობლემა არის ობიექტების მართვის ცენტრალური პრობლემა, განსაკუთრებით ისეთი რთული ობიექტების, როგორცაა ცხოველქმედობის სფეროს ინფრასტრუქტურული განვითარება, ორგანიზაციების მართვა, პერსონალის მართვა, თვითმმართველობა.

გადაწყვეტილების მიღების აუცილებლობა ჩნდება შემდეგ პირობებში;

- მიზნის არსებობა (თუ მიზანი დასახული არ არის, მაშინ გადაწყვეტილების მიღების აუცილებლობა არ წარმოიშობა);
- მიზნის მიღწევის ვარიანტების არსებობა (ამ ვარიანტების არარსებობის შემთხვევაში გადაწყვეტილება ცალსახაა) - გადაწყვეტილება მიიღება იმ შემთხვევაში, როცა არსებობს მიზნის მიღწევის ერთზე მეტი საშუალება, სხვადასხვა ალტერნატივასთან შეიძლება იყოს დაკავშირებული სხვადასხვა დანახარჯი და მიზნის მიღწევის სხვადასხვა ალბათობა;
- არჩევანის შემზღვეველი ფაქტორების ან შეზღვევების არსებობა.

გადაწყვეტილების შესაძლებლობის შემზღვეველი ფაქტორები შეიძლება დაიყოს ოთხ ჯგუფად:

- ეკონომიკური (რესურსები) - დრო, ფულადი სახსრები, შრომითი

მართვის ფუნქციები	გადასაჭრელი საკითხები
-------------------	-----------------------

რესურსები, საწარმოო შესაძლებლობები;

- ტექნიკური, უშუალოდ დაკავშირებული ტექნიკურ რესურსებთან და ობიექტების ტექნიკურ დახასიათებასთან დაკავშირებული მოთხოვნების დაკმაყოფილებასთან : გაბარიტები, წონა, სიმყარე, სანდობა, სიზუსტე, დიზაინი და ა.შ.;
- სოციალური, მათ შორის მორალურ-ეთიკური, რომლებიც აყენებენ ამა თუ იმ ალტერნატივის განხორციელების არა მარტო სოციალური მიზანშეწონილობის მოთხოვნებს, არამედ მაღალი ზნეობის, ეთიკის და მორალის;
- კომპეტენტური (კომპეტენტურობის შემცველი) - როცა თეორიული და პრაქტიკული დონე არ იძლევა პრობლემის მთლიანად ან კომპლექსურად აღქმის საშუალებას, ან გადაწყვეტილება მიიღება საკმარისი დასაბუთების გარეშე, ავტორიტარულ რეჟიმში.

ამგვარად, გადაწყვეტილების მიღების ამოცანა დგება იმ შემთხვევაში, როცა არის მიზანი, არსებობს მისი მიღწევის რამოდენიმე საშუალება და არის შეზღუდვები. გადაწყვეტილების მიღების საკმაოდ მარტივ სიტუაციებში შეიძლება შემოიფარგლო ოპტიმალობის ერთადერთი კრიტერიუმით. გადაწყვეტილების მიღების შესაბამის ამოცანებს ეწოდება ერთმიზნობრივი ან ერთკრიტერიუმისანი, წინააღმდეგ შემთხვევაში - ეს მრავალმიზნობრივი ან მრავალკრიტერიუმისანი ამოცანებია. გადაწყვეტილების მიღების მრავალკრიტერიუმისანი ამოცანები ამჟამად იმყოფება დამუშავების სტადიაში.

გადაწყვეტილების მიღების პროცესები დაკავშირებულია კონცეპტუალური და ფორმალურ-მათემატიკური ხასიათის პრობლემებთან (ტაბ. 7). ეს პრობლემები პრინციპულად განსხვავდებიან იმით, რომ აქვთ ან კონცეპტუალური ან ფორმალური ხასიათი, გამოთვლითი ხასიათი.

კონცეპტუალური ხასიათის პრობლემები დაკავშირებულია ცნებასთან „კონცეფცია“ - თეორიული დებულება, იდეა, პრობლემა, რომელიც წყდება იდეის დონეზე. ეს არის რთული ლოგიკური პრობლემები, რომლებიც აქვთ შემოქმედებითი ხასიათი.

გადახრების აღრიცხვა	საონფორმაციო ერთეულების არჩევა, რომელიც ადეკვატურად ასახავს განსახილველი პროცესის, მოვლენის, ობიექტის მდგომარეობას და საქმიანობას
ანალიზი	ანალიზი ალტერნატივი. ანალიზის მეთოდის არჩევა. რაოდენობრივ-ხარისხობრივი ცვლილებების (გადახრების) ანალიზი გამოსაკვლევ, დასაკვირვებელ ობიექტზე და მათ გამომწვევ ფაქტორებზე
დაგეგმვა და პროგნოზირება	როგორია ჩვენი საქმიანობის ამოცანა და ბუნება? როგორი უნდა იყოს ჩვენი მიზნები? რა ცვლილებები ხდება გარე გარემოცვაში და როგორ მოქმედებენ ან იმოქმედებენ ისინი მომავალში ორგანიზაციის საქმიანობაზე? როგორი სტრატეგია და ტაქტიკა უნდა ავირჩიოთ დასახული მიზნების მისაღწევად?
კომპეტენციები	გადაწყვეტილების მიმღები პირის კომპეტენტურობის შეფასება
საქმიანობის ორგანიზება	როგორ უნდა დავასტრუქტუროთ ორგანიზების მუშაობა? მიზანმიმართულად როგორ გავამსხვილოთ შესასრულებელი სამუშაოს ბლოკები? როგორ მოვახდინოთ ამ ბლოკების ფუნქციონირების კოორდინაცია ისე, რომ ყველაფერმა ჰარმონიულად ჩაიაროს და არ იყოს წინააღმდეგობრივი? ორგანიზების თითოეულ დონეზე რომელი გადაწყვეტილებების მიღება ვანდოთ ხალხს, კერძოდ ხელმძღვანელებს? საჭიროა თუ არა ორგანიზების სტრუქტურის შეცვლა გარე გარემოცვაში ცვლილებების დროს?
მოტივაცია	რა სჭირდებათ ქვეშევრდომებს? რამდენად კმაყოფილდება ეს მოთხოვნები საქმიანობის მიმდინარეობისას, რომელიც მიმართულია ორგანიზაციის მიზნების მისაღწევად? თუ ქვეშევრდომთა სამუშაოთი კმაყოფილება და ნაყოფიერება გაიზარდა, რითაა ეს გამოწვეული? რა უნდა გაკეთდეს, რომ გაიზარდოს ქვეშევრდომთა სამუშაოთი კმაყოფილების დონე და ნაყოფიერება?
კონტროლი	როგორ უნდა გაიზომოს სამუშაოს შედეგები? როგორ ხშირად უნდა შეფასდეს შედეგები? რამდენად მიაღწია ორგანიზაციამ თავის მიზნებს? თუ ორგანიზაციამ არასაკმარისად წაიწია წინ დასახული მიზნებისკენ, რატომ მოხდა ეს და რა კორექტივებია შესატანი?
გადაწყვეტილებების მიღება	გადაწყვეტილებების მიღების პირობების ანალიზი: რისკი, გაურკვევლობა, გარკვეულობა. გაურკვევლობის შემცირების ფაქტორების შეფასება

მართვის ფუნქციების პრობლემური საკითხები

ტაბულა 7

ამჟამად მეცნიერება სერიოზულ ყურადღებას უთმობს კონცეპტუალური პრობლემების გადაწყვეტის პროცედურების ფორმირების მეთოდების შემუშავებას. ამ

საკითხების გადაწყვეტით დაკავებულია გადაწყვეტილების მიღების არაფორმალური თეორია.

გადაწყვეტილების მიღება - ეს არის პროცესი, რომელიც ტიპურია მართველობის ფუნქციისთვის ცხოველქმედების ნებისმიერ სფეროში. გადაწყვეტილების მიღება - ნიშნავს მიიღო პასუხი რიგ შეკითხვებზე.

პერსონალისთვის რომ ჩამოაყალიბო მიზანი და მიაღწიო მას, მენეჯერმა უნდა გასცეს პასუხი მრავალ კითხვებს. თითოეული მმართველობითი ფუნქცია დაკავშირებულია რამოდენიმე ზოგად, სასიცოცხლოდ აუცილებელ გადაწყვეტილებებთან, რომლებიც განხორციელებას საჭიროებენ (ზოგიერთი მათგანი ჩამოთვლილია ტაბ. 7 -ში).

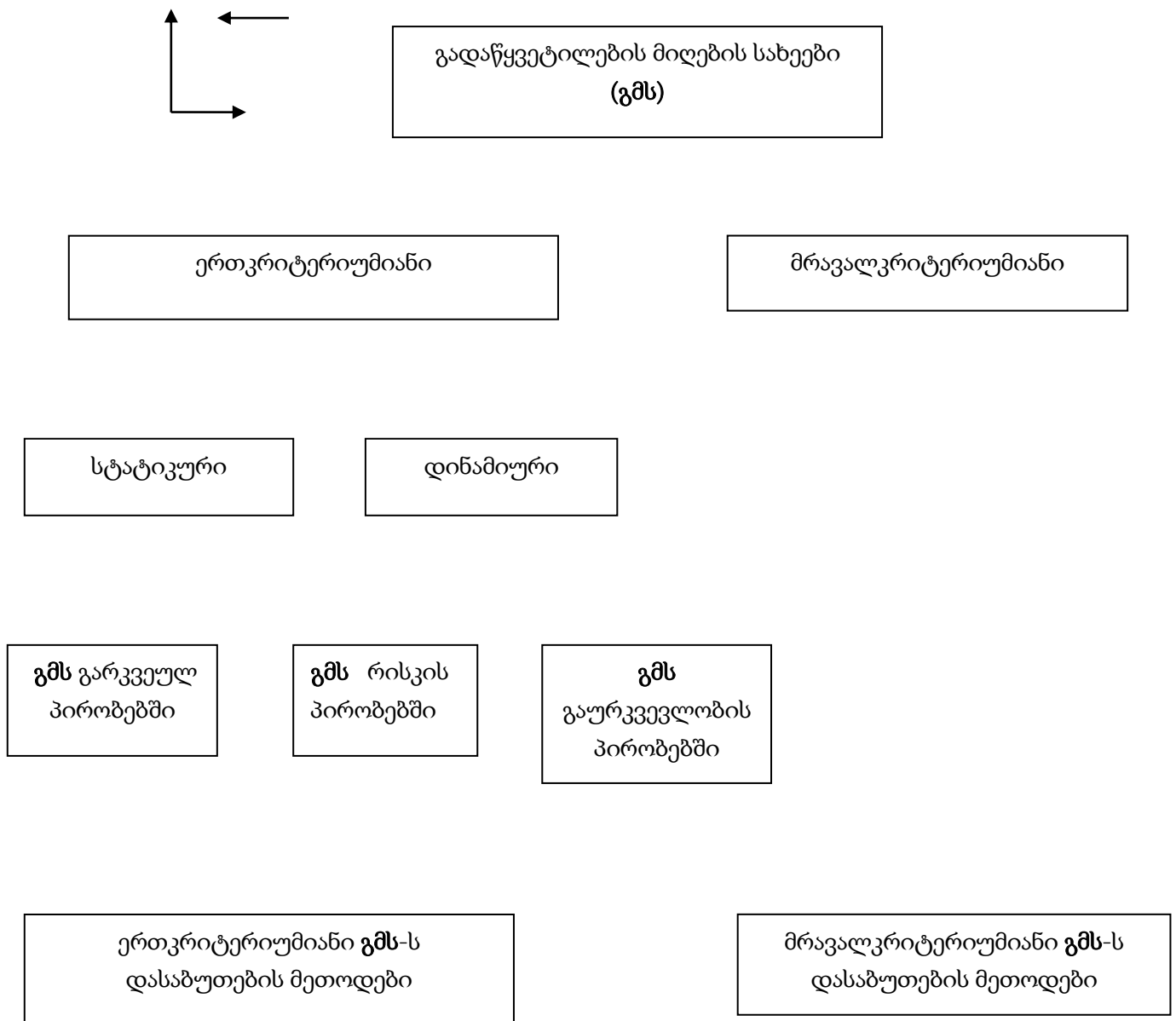
სპეციალისტმა უნდა მიიღოს დასაბუთებული, აწონდაწონილი გადაწყვეტილებები, რომლებიც დასახული მიზნის და კონკრეტული შედეგის დამაკავშირებელი ჯაჭვის რგოლებს წარმოადგენენ, აგრეთვე უნდა მიაღწიოს მის შესრულებას. გადაწყვეტილების მიღება ნიშნავს ერთერთი ალტერნატივის არჩევანის გაკეთებას. წარმატებული გადაწყვეტილების მიღება დამოკიდებულია მენეჯერის პროფესიული ცოდნის დონეზე.

ეფექტური მმართველობითი გადაწყვეტილება - ეს არის, როგორც წესი, სპეციალისტის პროფესიონალიზმის და მენეჯერული ოსტატობის მაჩვენებელი, რადგან გადაწყვეტილების მიღება არის ერთდროულად მეცნიერებაც და ხელოვნებაც.

ამგვარად, მართვის პროცესში გადაწყვეტილების მიღების როლი გადამწყვეტია. მენეჯერის რეაქცია პრობლემის არსებობის თაობის შესახებ მიღებულ ინფორმაციაზე გამოიხატება მმართველობრივ გადაწყვეტილებაში, რომელშიც განსაზღვრულია მართვის ობიექტზე ზემოქმედების მიზანი, შინაარსი და მეთოდები. მაშასადამე, გადაწყვეტილება განსაზღვრავს ყველა შემდგომ მოქმედებას მმართველობით ციკლში.

2.3. მმართველობითი გადაწყვეტილებების არსი, თვისებები და კლასიფიკაცია

მმართველობითი გადაწყვეტილება - ეს არის მართველობის სუბიექტის შემოქმედებითი, კომპეტენტური და ნებელობითი ზემოქმედება, დაფუძნებული მართვადი სისტემით ფუნქციონირების ობიექტური კანონების ცოდნაზე და მისი მდგომარეობის შესახებ მმართველობითი ინფორმაციის ანალიზზე, რომელიც მიმართულია დასახული მიზნების მისაღწევად. გადაწყვეტილების მიღების სახეობების საკლასიფიკაციო სქემა (გენეალოგიური ხე) მოცემულია სურათზე 12.



სურ. 12 გმს -ს საკლასიფიკაციო სქემა (გენეალოგიური ხე)

მმართველობითი გადაწყვეტილების **ობიექტი** - ესაა სისტემა ან ოპერაცია.

მმართველობითი გადაწყვეტილების **სუბიექტი** შეიძლება იყოს როგორც საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის მმართველი ქვესისტემა, ასევე პირი, რომელიც იღებს გადაწყვეტილებას.

მართვის ობიექტზე მიზანმიმართული ზემოქმედების მოსახდენად მიღებული გადაწყვეტილება (დონის, რომელზეცაა მიღებული, სიძნელის და მოქმედების დროის შესაბამისად) კონკრეტდება მოქმედების შესაბამისი პროგრამის სახით. პროგრამა შეიცავს ღონისძიებების ჩამონათვალს, მათი განხორციელების მეთოდებს, მოქმედების ვადებს და

საზღვრებს, შემსრულებელთა წრეს, აუცილებელ საშუალებებს, ასევე აუცილებელ შედეგებს და მათი შეფასების კრიტერიუმებს.

პროგრამა განსაზღვრავს თითოეული საწარმოო ერთეულის ადგილს დასახული მიზნის მიღწევის პროცესში. სტრუქტურული ქვეგანაყოფების ქმედებები და რესურსები შეთანხმებული და შეკრულია სივრცეში და დროში. ამასთან ერთად გადაწყვეტილება, როგორც წესი, ატარებს დირექტიულ ხასიათს და იქცევა ერთგვარ სიგნალად, იმპულსად, რომელიც უბიძგებს საწარმოო კოლექტივებს მოქმედებისკენ.

მმართველობითი გადაწყვეტილების განუყოფელ ატრიბუტებად გვევლინება ცნებები „ალტერნატივა“ და „ვარიანტი“. ენციკლოპედიური ლექსიკონი განმარტავს *ალტერნატივას*, როგორც ცალკეულს ურთიერთგამომრიცხავი შესაძლებლობისგან, ურთიერთგამომრიცხავი შესაძლებლობისგან არჩევის აუცილებლობას. *ვარიანტის* ქვეშ ამ შემთხვევაში იგულისხმება სახეცვლილება, ნაირსახეობა (პროექტის გეგმის სხვაგვარი დამუშავება).

ამრიგად, ალტერნატივის არჩევანი - ეს არის ფაქტიურად გადაწყვეტილების მიმართულების არჩევანი, ხოლო ვარიანტის არჩევანი - ესაა არჩეული ალტერნატივის რეალიზაციის საშუალება. გადაწყვეტილების მიღების თეორიაში და პრაქტიკაში გამოიყენება ორივე ტერმინი.

მმართველობითი გადაწყვეტილება განსხვავდება სხვა სახის გადაწყვეტილებებისგან. ყველა გადაწყვეტილებისთვის დამახასიათებელ თვისებებთან ერთად, რომელსაც ადამიანი საქმიანობის სფეროსგან დამოუკიდებლად იღებს (არსებობს შეგნებული და მიზანმიმართული არჩევანი), მმართველობით გადაწყვეტილებას გააჩნია განსაკუთრებული თვისებები:

- აყალიბებს მართვლობით ზემოქმედებას, რითაც აკავშირებს მართვის სუბიექტს და ობიექტს;
- წარმოადგენს ადამიანის შემოქმედებითი აზროვნებითი მოღვაწეობის შედეგს, რომლის საფუძველს შეადგენს პიროვნული კომპეტენტურობა, ცოდნა და ობიექტური კანონების შეგნებული გამოყენება, პირადი გამოცდილება;
- განსაზღვრავს მართვის სუბიექტის და ობიექტის ქმედებებს მოცემული სისტემის საერთო მიზნების მისაღწევად, ანუ მიდის მოქმედებისკენ, პრაქტიკული შედეგებისკენ;
- როგორც წესი, შეზღუდულია რესურსებში, რომლებიც აუცილებელია მისი მთლიანი რეალიზაციისთვის.

ამგვარად, მმართველობითი გადაწყვეტილება ეს არის მართვის სუბიექტის მიზანმიმართული ზემოქმედების შემოქმედებითი აქტი ობიექტზე, დაფუძნებული ობიექტური კანონების ცოდნაზე, გამოცდილებაზე და პრაქტიკული შედეგების მომტანი. მმართველობითი გადაწყვეტილების განსაზღვრას, როგორც შემოქმედებითი აქტის, გვაძლევს ის გარემოება, რომ გადაწყვეტილების შემუშავება და მიღება არის ორიგინალური პროცესი იმ შემთხვევაშიც კი, როცა გამოყენებულია ფორმალური მეთოდები, რამეთუ მოდელის საშუალებით მიღებული გადაწყვეტილების ვარიანტი არ არის საბოლოო.

მიღებული ვარიანტის დამტკიცების და შესასრულებლად გადაცემის წინ მას განიხილავენ და აანალიზებენ იმ ფაქტორების გათვალისწინებით, რაც არ იყო გათვალისწინებული პრობლემის ფორმალურ აღწერაში.

გადაწყვეტილების შემუშავების და რეალიზაციის დროს სპეციალისტი შეგნებულად (შემოქმედებითად) იყენებს თავის სამეცნიერო ცოდნას და გამოცდილებას, რაც ნიშნავს

სუბიექტური მომენტების არსებობას, რისგანაც არ არის თავისუფალი ადამიანის მიერ მიღებული არც ერთი გადაწყვეტილება.

სუბიექტური მომენტის არსებობა მმართველობით გადაწყვეტილებაში არ არის უარყოფითი მოვლენა, თუ მასში ჭარბობს ობიექტური მომენტები, რაზეც შეიძლება ვიმსჯელოთ გადაწყვეტილების რეალიზაციის ტაქტიკური შედეგებით, რამეთუ მხოლოდ პრაქტიკის დროს ამტკიცებს ადამიანი თავისი ჰიპოთეზის სისწორეს, ცნებების სამართიანობას, ცოდნის სიზუსტეს. გადასაწყვეტი პრობლემის გარშემო სუბიექტის წარმოდგენის მაქსიმალური ობიექტივიზაცია მიიღწევა სამეცნიერო მეთოდების გამოყენებით მისი გადაწყვეტის დროს, ამიტომ მმართველობითი გადაწყვეტილება უნდა იყოს მეცნიერულად დასაბუთებული, ანუ მენეჯერმა ის უნდა მიიღოს ობიექტური კანონების ცოდნის, მათი მოქმედების და მომავალში განვითარების სამეცნიერო განჭვრეტის საფუძველზე.

მმართველობითი გადაწყვეტილების მრავალფეროვანი თვისებების სისტემაში მოყვანის დროს შეიძლება გამოიყოს შემდეგი მისი ასპექტები:

1) ეკონომიკური:

- ყველა სახის რესურსების გამოყენების ეფექტურობა;
- პერსონალის მატერიალური დაინტერესება;
- მმართველობითი გადაწყვეტილების დასაბუთება;
- ეკონომიკური ეფექტის მაქსიმიზაცია;

2) სოციალური:

- მუშა ჯგუფების არაფორმალური სტრუქტურა;
- შრომითი საქმიანობის ხარისხი;
- მართველობაში მონაწილეობის სისტემის განვითარება;
- არაფორმალური ჯგუფების არასაწარმოო განვითარება;

3) საორგანიზაციო:

- უფლებამოსილებათა დელეგირება;
- კონფლიქტების ლოკალიზაცია და აღმოფხვრა;
- შრომის განაწილება;
- მართველობის ფუნქციის სტრუქტურის რეორგანიზაცია;

4) უფლებრივი:

- უფლებრივი ნორმების დაცვა მმართველობითი გადაწყვეტილების მომზადების, მიღების და რეალიზაციის დროს;
- მმართველობითი გადაწყვეტილებისთვის ნორმატიული ან განკარგულებითი ფორმის მიცემა;
- გადაწყვეტილების მიმღები პერსონალის კომპეტენციის დაცვა და შესაბამისობა;
- პასუხისმგებლობის გადანაწილება მიღებული გადაწყვეტილების შესასრულებლად.

5) ფსიქოლოგიური:

- პერსონალის ინოვაციური მზადყოფნის აღრიცხვა;
- სოციალურ-ფსიქოლოგიური კლიმატის შეფასება;
- ხელმძღვანელის პროფესიული თვისებები;

- ხელმძღვანელის საქმიანი თვისებები და ხელქვეითთა ფსიქოლოგიური იერი;

6) პედაგოგიური:

- მმართველობითი გადაწყვეტილებების აღმზრდელობითი ხასიათი;
- პერსონალის კვალიფიციურობის ამაღლება;
- პოზიტიური, მორალური განწყობის ფორმირება (კორპორატიული კულტურის ფორმირება).

მმართველობითი გადაწყვეტილების განსხვავება, მაგალითად, საინჟინრო-ტექნოლოგიურისგან მდგომარეობს მართვის ობიექტში (ინჟინერი გადაწყვეტილებას იღებს მექანიზმზე, დეტალზე, ხოლო მენეჯერი - ამ დეტალის წარმოების ორგანიზებაზე). მმართველის (მენეჯერის) განსაკუთრებული როლი მდგომარეობს არა მარტო გადაწყვეტილების შემუშავებაში და მის მიღებაში, არამედ რეალიზებაში და შესრულების კონტროლში, რადგან მოცემულ ეტაპზე ხორციელდება უკუკავშირი, და მენეჯერს შეუძლია კორექტირებითი მმართველობითი ზეგავლენა მოახდინოს. სხვადასხვა დონეზე მიღებულ მმართველობით გადაწყვეტილებებს აქვთ თავიანთი თავისებურებები:

7) სახელმწიფო დონე:

- ფართო მასები (ხალხის წრე, რომლებიც ჩართულია გადაწყვეტილების შესრულებაში და რომელთაც ეხება ეს გადაწყვეტილება);
- გადასაწყვეტი პრობლემების მაშტაბურობა;
- პასუხისმგებლობა საზოგადოების წინაშე - ფინანსური, სოციალურ-პოლიტიკური, ზნეობრივ-ეთიკური, ეკოლოგიური;
- Top-management (უმაღლესი ხელმძღვანელობის დონე) - სტრატეგიული, მაღალსაპასუხისმგებლო;
- Middle-management (ფუნქციონალური უფროსების დონე) - ტაქტიკური, მიმდინარე, მაღალი საექსპერტო დონით და არგუმენტაციის დონით;
- სუპერვაიზერების დონე (უმცროსი უფროსობის) - ოპერატიული, კონკრეტული, მკაფიოდ ფორმალიზებული, კონტროლქვემდებარე.

გადაწყვეტილებების კლასიფიკაცია საშუალებას იძლევა შევისწავლოთ მათი თავისებურებანი და ავირჩიოთ ყველაზე ეფექტურები კონკრეტული ამოცანების გადასაჭრელად. პირობების (მოქმედი ფაქტორების) სირთულიდან გამომდინარე, გადაწყვეტილების მიღების მიზნებიდან, მოთხოვნებიდან და გადაწყვეტილების სტრუქტურიდან გამომდინარე მათი მარტივი და მკაფიო კლასიფიკაციის შედგენა საკმაოდ პრობლემატურია. ამიტომ არსებობს მმართველობითი გადაწყვეტილებების სხვადასხვა კლასიფიკაცია (ტაბულა 8).

ამა თუ იმ კლასიფიკაციის არჩევანი და პრაქტიკული გამოყენება განისაზღვრება მიღებული გადაწყვეტილებების კონკრეტული პირობებით.

მოდით დაწვრილებით განვიხილოთ ზოგიერთი საკლასიფიკაციო ნიშნები.

გადაწყვეტილების მიღების პროცესის ხასიათიდან გამომდინარე გამოყოფენ:

- ინტუიციური გადაწყვეტილებები - არჩევანი, რომელიც გაკეთებულია მხოლოდ იმ შეგრძნებით, რომ ის სწორია. გადაწყვეტილების მიმღებმა პირმა არ აწონდაწონა შესაძლო ვარიანტები და ჯეროვნად არ შეაფასა თითოეული ალტერნატივა, და არც კი ცდილობს სიტუაციაში გარკვევას.

- დასკვნებზე დამყარებული გადაწყვეტილება - ცოდნით და დაგროვილი გამოცდილებით გაკეთებული არჩევანი. ადამიანი იყენებს ცოდნას იმის შესახებ, ,
- თუ მსგავს სიტუაციებში ადრე რა მოხდა, რათა მოცემულ სიტუაციაში წინასწარ განსჭვრიტოს (დააპროგნოზიროს) არჩევანის ალტერნატიული ვარიანტების შედეგი. საღ აზრზე დაყრდნობით ის ირჩევს იმ ალტერნატივას, რომელსაც წარსულში წარმატება ჰქონდა. მაგრამ დასკვნა შეუძლებელია შეუფარდო ახალ სიტუაციას, რადგან ხელმძღვანელს იმის გამოცდელემა არა აქვს, რის საფუძველზეც ის ლოგიკურ არჩევანს გააკეთებდა. ასეთად უნდა მივიჩნიოთ ნებისმიერი სიტუაცია, რომელიც ახალია ორგანიზაციისთვის, მაგალითად, წარმოებული ნაწარმის ასორტიმენტის შეცვლა, ახალი ტექნოლოგიების შემუშავება და დაჯილდოვების ახალი სისტემების მოსინჯვა. რთულ სიტუაციებში დასკვნა შეიძლება იყოს არასწორი, რადგან გასათვალისწინებელი ფაქტორები ძალიან ბევრია და ადანიანს არ შეუძლია ყველას გათვალისწინება და შედარება;
- რაციონალური გადაწყვეტილება. მთავარი განსხვავება გადაწყვეტილებებს შორის - რაციონალურს და დასკვნებზე დაფუძნებულს - მდგომარეობს იმაში, რომ პირველი არ არის დამოკიდებული წარსულის გამოცდილებაზე. რაციონალური გადაწყვეტილება ეფუძნება ობიექტურ ანალიტიკურ პროცესს.

ალტერნატივების რაოდენობის მიხედვით გამოყოფენ:

- სტანდარტული გადაწყვეტილებები - ერთმნიშვნელოვანი არჩევანია, მაგრამ ის არ ატარებს უპირობო სისწორის ხასიათს და ბოლომდე არ შეესაბამება პრობლემის ნამდვილ მიზეზს;
- მრავალალტერნატიული გადაწყვეტილებები. გადაწყვეტილების მრავალალტერნატიული ნაირსახეობა გვხვდება არც თუ ისე ხშირად და ხასიათდება გადაწყვეტილების უამრავი ვარიანტების არსებობით;
- ინოვაციური გადაწყვეტილებები - ეს არის არჩევანი ალტერნატივების აშკარად არარსებობის დროს. ასეთ შემთხვევაში ხდება გადართვა რაციონალურიდან შემოქმედებით აზროვნებაზე, ხოლო მერე ისევ რაციონალურზე. გადაწყვეტილების ვარიანტების ანალიზის დროს შეიძლება გამოყენებული იქნეს ცნობილი ალტერნატივების საუკეთესო თვისებების კომბინირების მეთოდი.

მმართველობითი გადაწყვეტილებების სახეები

კლასიფიკაციის ნიშან- თვისება	მმართველობითი გადაწყვეტილების სახეები
მმართველობის ობიექტი	მარკეტინგული საწარმოო საფინანსო საკადრო
გადაწყვეტილების მიღების პროცესის ხასიათი	ინტუიციური დამყარებული დასკვნებზე რაციონალური
ალტერნატივების რაოდენობა	სტანდარტული ბინარული მრავალალტერნატიული ინოვაციური
მოქმედების ვადები	მუდმივი (უსაფრთხოების ტექნიკის შესახებ) ხანგძლივი მოქმედების (თანამდებობრივი ინსტრუქცია) პერიოდული (ყოველკვარტალური) მოკლევადიანი (დისპეჩირება) ერთჯერადი (პრემირების შესახებ)
გადაწყვეტილების მიღების პერიოდულობა	ერთდროული ციკლური ხშირი
ფორმა	წერილობითი ზეპირი
შინაარსი	საწარმოო სოციალურ-პოლიტიკური ეკონომიკური საორგანიზაციო ტექნიკური
ფორმალიზაციის და ალგორითმიზაციის შესაძლებლობა	დასაპროგრამებელი (დაკავშირებული ინფორმაციის დიდ მოცულობასთან); ნაწილობრივ ავტომატიზაციას დაქვემდებარებული (როცა აუცილებელია დიდი მოცულობის ინფორმაციის გადამუშავება მოკლე დროში); მიღებული (ან მისაღები) მხოლოდ ლოგიკური დასაბუთების საფუძველზე; გამოუკვლევია (ინტუიციის და სამუშაო გამოცდების საფუძველზე)

შედეგების დადგომის დრო მართველობის ობიექტისთვის	სტრატეგიული პერსპექტიული მიმდინარე ოპერატიული სტაბილიზაციური
--	--

მმართველობის ობიექტზე ზემოქმედების საშუალებების სპეციფიკა და ბუნება	პოლიტიკური ეკონომიკური ტექნიკური ფსიქოლოგიური ევრისტიკული
გადაწყვეტილების მიღებაზე მოქმედი სუბიექტების რაოდენობა	განმსაზღვრელი კონკურენტული ადაპტირებული
გადაწყვეტილების შემუშავების ტექნოლოგია	საორგანიზაციო (დაპროგრამებული, დაუპროგრამებელი) კომპრომისები
პროგნოზული ეფექტურობა	ორდინალური (არაეფექტური, რაციონალური, ოპტიმალური) სინერგიული არასინერგიული
დროებითი შეზღუდვების აღრიცხვის მნიშვნელობის ხარისხი გადაწყვეტილების შემუშავებაზე, მიღებაზე და შესრულებაზე	გადაწყვეტილებები დროის რეალურ მამტაბში გადაწყვეტილებები, მიღებული ერთერთი ეტაპის დროს გადაწყვეტილებები, რომლებსაც არ გააჩნიათ შეზღუდვები მათი მიღების დროს
გადაწყვეტილებების რეალიზაციის შემადგენლობა და სირთულეები	მარტივი პროცესული (ალგორითმიზირებული, ჩაშლილი
გადაწყვეტილების რეალიზაციის პირობების ცვლილებების აღრიცხვის ხასიათი	მოქნილი ხისტი პაკეტური ინდივიდუალური
რისკის დონე	გადაწყვეტილება შემდეგ პირობებში: გარკვეულობის რისკის გაურკვევლობის
დოკუმენტების სახეობები	წარდგენის ფორმები: ბრძანებულება, კანონი, ბრძანება, განკარგულება, მითითება, აქტი, ოქმი, ინსტრუქცია, ხელშეკრულება, შეთანხმება, გეგმა, კონტრაქტი, ოფერტა, აქცეპტი, დებულება, წესი, მოდელი
რეალიზაციის ფორმები	მითითება, დარწმუნება, განმარტება, იძულება, დარიგება, შეტყობინება, საქმიანი საუბარი, პირადი მაგალითი, სწავლება, რჩევა, საქმიანი თამაშები (ტრენინგი), თათბირები, სხდომები, ანგარიში, საქმიანი სიტყვა

*გადაწყვეტილების მიღების პერიოდულობა*დან გამომდინარე გამოყოფენ:

- ერთდროულ გადაწყვეტილებებს - ეს არის დიდი პრობლემების გადაწყვეტა. მაგალითად შეიძლება მოვიყვანოთ საწარმოს შექმნა ან გაუქმება;
- ციკლურ გადაწყვეტილებებს - ესაა იმ პრობლემების გადაწყვეტა, რომელთაც გააჩნიათ გარკვეული ციკლი; მაგალითად, წელიწადში ერთხელ მიიღება გადაწყვეტილება მიმდინარე წლის ბიუჯეტის შესრულებასთან დაკავშირებით და მომავალი წლის ბიუჯეტის მიღებასთან დაკავშირებით;
- ხშირ გადაწყვეტილებებს - რომელთა მიღების აუცილებლობა წარმოიშობება შემთხვევით მომენტებში ერთმანეთთან დაუკავშირებელი პრობლემების გამო იმდენად ხშირად, რომ პროცესი შეიძლება ჩაითვალოს უწყვეტად.

მართვლობის ობიექტისთვის შედეგების დადგომის დროის მიხედვით გამოყოფენ:

- სტრატეგიულ გადაწყვეტილებას - ის მიიღება ისეთ მოქმედებებზე, რომლებით მიმართულია ორგანიზაციის მიზნების მისაღწევად გარე გარემოს ცვლილებებთან მისი შეგუების (ადაპტირების) საშუალებით. სტრატეგიული გადაწყვეტილება რეალიზდება რესურსების გადანაწილების, შიდა კოორდინაციის და საორგანიზაციო სტრატეგიული განჭვრეტის საშუალებით. ასეთი გადაწყვეტილებების მიღების ინსტრუმენტი არის სტრატეგიული დაგეგმვა, ანუ ფირმის მიზნებს შორის, მარკეტინგის სფეროში მისი პოტენციური შესაძლებლობებსა და შანსებს შორის სტრატეგიული შესაბამისობის შექმნის და მხარდაჭერის მმართველობითი პროცესის განსაზღვრა. სტრატეგიული დაგეგმვა ხშირად ემყარება ფირმის მკაფიოდ ჩამოყალიბებულ საპროგრამო განცხადებას, დამხმარე მიზნების და ამოცანების გადმოცემას, სამეურნეო პორტფელს და ზრდის სტრატეგიას;
- პერსპექტიულ გადაწყვეტილებას - ისინი მიმართულია პერსპექტიული გეგმების მიღებასა და რეალიზაციაზე;
- მიმდინარე გადაწყვეტილებას - ისინი ანვითარებენ და აზუსტებენ პერსპექტიულ გადაწყვეტილებებს და მიიღებიან ქვესისტემის ან ერთერთი ციკლის ეტაპის ფარგლებში, მაგალითად შემუშავების ციკლის. მიმდინარე გადაწყვეტილებები მოიცავენ ნაწარმის ქვესისტემის (ძირითადი ბლოკების და კომპლექტურის) მომზადების და მიწოდების გამო მიმდინარე საწარმოო პროცესებს.
- ოპერატიულ გადაწყვეტილებას - რომლებიც მოიცავენ უფრო დაბალი (ზემოთ აღნიშნულთან შედარებით) დონის ელემენტების მომზადების და მიწოდების საწარმოო პროცესებს, რომლებიც უზრუნველყოფენ გეგმიური დავალების მიტანას კონკრეტულ შემსრულებლამდე თითოეულ ქვეგანყოფილებაში. ოპერატიული გადაწყვეტილებები მიიღება საქონლის დაბალი დონის (მაგალითად, შეფუთვის მასალის) კონკრეტული ელემენტის მიმართ ან საწარმოო სისტემის ელემენტის მიმართ (მაგალითად, მიმდინარე სამუშაო სმენის კონკრეტული სამუშაო ადგილის დატვირთვა);
- სტაბილიზაციურ გადაწყვეტილებას - რომელიც მიიღება სისტემების და მისი ქვესისტემების მონახვის უზრუნველსაყოფად მართული ან დასაშვები მდგომარეობების დროს.

გადაწყვეტილების მიღებაზე მოქმედი სუბიექტების რაოდენობის შესაბამისად გამოყოფენ:

- განმსაზღვრელ გადაწყვეტილებას - რომელსაც იღებს ერთი სპეციალისტი ან ხელმძღვანელი;
- კონკურენტულ გადაწყვეტილებას - რომელსაც იღებს ორი სპეციალისტი;
- ადაპტირებულ გადაწყვეტილებას - რომელიც მიიღება კოლეგიალურად, ექსპერტების ჯგუფის შეფასების საფუძველზე.

გადაწყვეტილების შემუშავების ტექნოლოგიის საფუძველზე გამოყოფენ:

- საორგანიზაციო გადაწყვეტილებებს, რომელთა მიზანია - უზრუნველყოს ორგანიზაციის წინაშე დაყენებული გადაწყვეტილებების შესრულება. ამიტომ ყველაზე უფრო ეფექტურ საორგანიზაციო გადაწყვეტილებად ითვლება არჩევანი, რომელიც იქნება რეალიზებული და უდიდეს წვლილს შეიტანს საბოლოო მიზნის მიღწევაში. საორგანიზაციო გადაწყვეტილებები შეიძლება დაიყოს დაპროგრამებულად და დაუპროგრამებლად:

- დაპროგრამებული გადაწყვეტილება - ეს არის ქმედებების გარკვეული თანმიმდევრობის რეალიზაციის შედეგი, იმის მსგავსი, რაც მიიღება მათემატიკური განტოლების ამოხსნის დროს. როგორც წესი, აქ შესაძლო ალტერნატივების რიცხვი შეზღუდულია და არჩევანი უნდა გაკეთდეს ორგანიზაციის მიერ მითითებული მიმართულების ფარგლებში. პროგრამირება შეიძლება ჩაითვალოს მნიშვნელოვან დამხმარე საშუალებად ეფექტური საორგანიზაციო გადაწყვეტილების მიღებაში. განსაზღვრავს რა, როგორი უნდა იყოს გადაწყვეტილება, ხელმძღვანელობა ამცირებს შეცდომების ალბათობას. ხდება აგრეთვე დროის ეკონომია, რადგან ხელქვეითებს არ უწევთ ახალი პროცედურების შემუშავება ყოველ ჯერზე, როცა მსგავსი სიტუაცია იქმნება. ხელმძღვანელობა ხშირად აპროგრამებს გადაწყვეტილებებს, რადგან ითვალისწინებს სიტუაციებს, რომლებიც რეგულარულად მეორდება;

- დაუპროგრამებელი გადაწყვეტილება - მიიღება სიტუაციებში, რომლებიც გარკვეული თვალსაზრისით ითვლება ახლებად, შინაგანად დაუსტრუქტურებლად ან დაკავშირებულია უცხო ფაქტორებთან. რადგან წინასწარ შეუძლებელია აუცილებელი ქმედებების თანმიმდევრობის დადგენა, ხელმძღვანელმა უნდა შეიმუშაოს გადაწყვეტილების მიღების პროცედურა. დაუპროგრამებელთა რიცხვს შეიძლება მივაკუთნოთ შემდეგი ტიპის გადაწყვეტილებები: როგორი უნდა იყოს ორგანიზაციის მიზნები, როგორ გავაუმჯობესოთ პროდუქცია, როგორ დავხვეწოთ მმართველობითი ქვეგანყოფილების სტრუქტურა, როგორ გავაძლეროთ ხელქვეითთა მოტივაცია. ნებისმიერ მსგავს სიტუაციაში (რაც ყველაზე ხშირად ხდება დაუპროგრამებელი გადაწყვეტილებების დროს) პრობლემის ნამდვილი მიზეზი შეიძლება იყოს ნებისმიერი ფაქტორი. ამავდროულად ხელმძღვანელს ხელთ აქვს არჩევანის უამრავი ვარიანტები;

- კომპრომისები - გადაწყვეტილება, რომელიც მიიღება სისტემური მიდგომის პოზიციიდან და ითვალისწინებს მმართველობითი გადაწყვეტილების შესაძლო შედეგებს ორგანიზაციის ყველა განყოფილებისთვის.

პროგნოზული ეფექტურობის მხრიდან გამოყოფენ:

- ორდინარულ გადაწყვეტილებას - რომლის დროსაც მიღებული ეფექტის ერთეულზე რესურსების ხარჯების ეფექტურობა შეესაბამება ნორმებს და ნორმატივებს, მიღებულს აღნიშნული დარგისთვის, საქმიანობის სახეობისთვის. ორდინარულს შორის შეიძლება გამოიყოს არაეფექტური გადაწყვეტილება, რომელიც ვერ ჭრის პრობლემას; რაციონალური - რომელიც აგვარებს პრობლემას; ოპტიმალური - რომელიც

შესანიშნავად წყვეტს პრობლემას ან საუკეთესო სისტემის აგების საშუალებას იძლევა გარკვეული კრიტერიუმების შესაბამისად;

- სინერგიულ გადაწყვეტილებას - რომლის დროსაც რესურსების ხარჯვის ეფექტურობა მიღებული ეფექტის ერთეულზე მკვეთრად იზრდება, ანუ ეფექტს აქვს აშკარად გამოხატული არაპროპორციულად ზრდადი ხასიათი. სინერგეტიკული გადაწყვეტილებები მიიღება, მაგალითად, ახალი ტექნოლოგიების შემუშავების დროს. რადგან ეფექტი ყველაზე ხშირად გამოიხატება ფულად ფორმაში, ამიტომ სინერგეტიკული ეფექტი ძირითადად ვლინდება საფინანსო სფეროში. საფინანსო მენეჯმენტში ასეთ გადაწყვეტილებებს ემახიან ბერკეტის ეფექტს. მმართველობითი გადაწყვეტილების სინერგიის მაჩვენებელი შეიძლება შევიტანოთ ეფექტურობის შეფასების კრიტერიუმის შემადგენლობაში, კერძოდ როგორც ეფექტის დამატებითი პარამეტრი;
- არასინერგიულ გადაწყვეტილებას - რომელიც იწვევს სისტემის და (ან) ოპერაციის ეფექტურობის არაპროპორციულად დაწევას. ასეთი გადაწყვეტილებების მიღების ყველაზე ხშირი მიზეზებია დაგვიანებული გადაწყვეტილება, აუცილებელი რესურსების არარსებობა, ორგანიზების და მოტივაციის დაბალი დონე და ა.შ.

დროებითი შეზღუდვების აღრიცხვის მნიშვნელობის ხარისხის შესაბამისად გამოყოფენ:

- გადაწყვეტილება დროის რეალურ მაშტაბში - რომელიც მიიღება და რეალიზდება საკმაოდ ჩქარა, რათა აკონტროლო და მართო ობიექტი, იმ შემთხვევაშიც კი, თუ წარმოიშვა მართვის უშტატო სიტუაცია. გადაწყვეტილების ამ კატეგორიას შეიძლება მიეკუთნოს რეალურად მიმდინარე პროცესების ყველა გადაწყვეტილება;
- გადაწყვეტილება, მიღებული ერთერთი ეტაპის მიმდინარეობისას - რომლებიც დროში შეზღუდულია გარკვეული ეტაპის ფარგლებით;
- გადაწყვეტილება, რომელსაც არ გააჩნია აშკარა შეზღუდვები მისი მიღების დროს, - უპირველეს ყოვლისა ესაა ისეთი გადაწყვეტილება, რომელიც რაიმე პროცესის დასაწყისს ან ერთჯერად მოქმედებას ეხება.

გადაწყვეტილების რეალიზაციის შემადგენლობის და სირთულის შესაბამისად გამოყოფენ:

- მარტივ გადაწყვეტილებას - რომელიც რეალიზდება ერთი მოქმედების შესრულებისას;
- პროცესულ გადაწყვეტილებას - ესაა გადაწყვეტილება, რომელიც რეალიზდება ურთიერთდაკავშირებული მოქმედებების რაღაც ერთობლიობის შესრულებისას;
- ალგორითმიზირებულ გადაწყვეტილებას - რომლებსაც გააჩნიათ მკაფიოდ განსაზღვრული თანმიმდევრობა, შემადგენელი ქმედებების შესრულების ვადები და გარკვეული პასუხისმგებლობა მათი შესრულებისთვის;
- ჩაშლილ გადაწყვეტილებას - ესაა სუსტად დასტრუქტურებული გადაწყვეტილება შემადგენელი ქმედებებით და მათი შესრულების ვადებით, ანუ გადაწყვეტილება, რომელშიც არ მოხდა მოვალეობების და (ან) პასუხისმგებლობის ერთმნიშვნელოვანი გადანაწილება გადაწყვეტილების შემადგენელი მოქმედებების რეალიზაციისთვის.

გადაწყვეტილების რეალიზაციის პირობების შეცვლის აღრიცხვის ხასიათის მიხედვით გამოყოფენ:

- მოქნილ გადაწყვეტილებას - რომელთა რეალიზაციის ალგორითმები ითვალისწინებენ მოქმედების სხვადასხვა ვარიანტებს შექმნილი პირობების გათვალისწინებით;
- ხისტ გადაწყვეტილებას - რომელთაც გააჩნიათ რეალიზაციის ერთადერთი ვარიანტი მართვის ობიექტების და სუბიექტების ნებისმიერ პირობებში და მდგომარეობაში.

შესაძლებელია გადაწყვეტილებების კლასიფიკაციის სხვა სახეობები, რაც გამოწვეულია გადაწყვეტილებების მრავალფეროვნებით და კონკრეტული შემთხვევისთვის დამახასიათებელი არსებითი ფაქტორებით. უკვე მოყვანილი საკვალიფიკაციო თვისებების ჩამონათვალი გვიჩვენებს გადაწყვეტილებების სახეობების და დახასიათებების მრავალფეროვნებას, რაც განპირობებულია ობიექტის სირთულით; ახასიათებს იმ პარამეტრების ჩამონათვალს, რომლებიც უნდა შეიცავდნენ მისაღები გადაწყვეტილებების პირობებს; ასაბუთებს სასწავლო დისციპლინის „მმართველობითი გადაწყვეტილებები“ ჩართულობას მენეჯმენტის სფეროს სპეციალისტისთვის აუცილებელთა რიცხვში.

მთლიანობაში მმართველობითი გადაწყვეტილებების საკლასიფიკაციო თვისებების ცოდნა და გამოყენება საშუალებას იძლევა დაასტრუქტუროს (სტრუქტურის სახე მისცეს) ხელმძღვანელის წინაშე მდგარი ამოცანები. ეს საშუალებას იძლევა უფრო მკაფიოდ ჩამოვყალიბოთ და გადავწყვიტოთ მმართველობითი ამოცანები, ხელს უწყობს ძალისხმევის კონცენტრირებას და დროის და სახსრების უფრო ეფექტურ ხარჯვას გადაწყვეტილებების შემუშავებისას.

უფრო დაწვრილებით განვიხილოთ მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავება **გაურკვეველობის და რისკის პირობებში**.

მიღებული მმართველობითი გადაწყვეტილებები ყოველთვის გათვლილია მომავალზე, ამიტომ გადაწყვეტილების მიღების მომენტში ხშირად შეუძლებელია დარწმუნებით იმის ცოდნა, თუ როგორ განვითარდება მოვლენები. ამგვარად, გადაწყვეტილების მიღება რისკის პირობებში ნიშნავს გადაწყვეტილების ვარიანტის არჩევას იმ პირობებში, როცა თითოეულ მოქმედებას მივყევართ ერთ შედეგამდე უამრავი შესაძლო კერძო შედეგებიდან, თანაც თითოეულ შედეგს გააჩნია გამოჩენის გათვლილი და ექსპერტულად განსაზღვრული ალბათობა.

რისკი როგორც ისტორიული კატეგორია წარმოადგენს ადამიანის მიერ გააზრებულ შესაძლო საფრთხეს, ანუ რისკი ისტორიულად დაკავშირებულია საზოგადოების განვითარებასთან. როგორც ეკონომიკური კატეგორია რისკი წარმოადგენს მოვლენას, დაკავშირებულს ზარალთან, რომელიც შეიძლება მოხდეს ან არ მოხდეს. ასეთი მოვლენის მოხდენისას შესაძლებელია სამი ეკონომიკური შედეგი:

- უარყოფითი (წაგება, ზარალი, დანაკლისი);
- ნოლოვანი;
- დადებითი (მოგება, გამორჩენა, სარგებელი).

გაურკვეველობა - ეს არის არასრული ან არაზუსტი ინფორმაცია გადაწყვეტილების რეალიზაციის პირობების შესახებ, შემთხვევითი და წინააღმდეგობრივი ფაქტორების არსებობა. ამგვარად, გადაწყვეტილების მიღება გაურკვეველობის პირობებში ნიშნავს გადაწყვეტილების ვარიანტის არჩევას, როცა ერთ ან რამოდენიმე ქმედებას გააჩნია უამრავი კერძო (დასასრული) შედეგი, მაგრამ მათი ალბათობა გაურკვეველია ან არა აქვს აზრი.

მოსალოდნელი პირობების გაურკვევლობის წყაროები საწაროს განვითარებაში შეიძლება იყოს კონკურენტების მოქმედება, ორგანიზაციის პერსონალის მოქმედება, ტექნიკური და ტექნოლოგიური პროცესები და კონიუქტურული ხასიათის ცვლილებები. ამასთანავე პირობები შეიძლება დაიყოს: სოციალურ-ეკონომიკური, ადმინისტრაციულ-კანონმდებლობითი, საწარმოო, კომერციული, ფინანსური. ამრიგად, გაურკვევლობის გამომწვევ მიზეზად გვევლინება ორგანიზაციაზე გარე გარემოს ფაქტორების ზემოქმედება. გადაწყვეტილება მიიღება გაურკვევლობის პირობებში, როცა შეუძლებელია შეაფასო პოტენციური შედეგების ალბათობა, როცა გასათვალისწინებელი ფაქტორები იმდენად ახალი და რთულია, რომ მათ შესახებ შეუძლებელია მიიღო საკმარისი რელევანტური ინფორმაცია. ამიტომ გარკვეული შედეგების ალბათობა შეუძლებელია იწინასწარმეტყველო. გაურკვევლობა დამახასიათებელია ზოგიერთი გადაწყვეტილებისთვის, რომელიც მიიღება სწრაფად ცვალებად სიტუაციებში. გაურკვევლობის უმაღლესი პოტენციალით გამოირჩევა სოციოკულტურული, პოლიტიკური და სამეცნიერო სფეროები. პრაქტიკაში ძალიან ცოტა მმართველობითი გადაწყვეტილებები მიიღება სრული გაურკვევლობის პირობებში.

გაურკვევლობის დროს ხელმძღვანელმა შეიძლება გამოიყენოს ორი ძირითადი შესაძლებლობა. პირველი, შეეცადოს მიიღოს დამატებითი რელევანტური ინფორმაცია და კიდევ ერთხელ გააანალიზოს პრობლემა, რის შედეგად ხშირად შესაძლებელია მისი სიახლის და სირთულის შემცირება. ხელმძღვანელი შეათავსებს ამ დამატებით ინფორმაციას და ანალიზს დაგროვილ გამოცდილებასთან, დასკვნებთან და ინტუიციასთან, რათა გაზარდოს ზოგიერთი შედეგის სუბიექტური და სავარაუდო ალბათობა. მეორე, იმოქმედოს წინა გამოცდილებით, დასკვნებით, ინტუიციით და ივარაუდოს მოვლენის ალბათობა. დროებრივ და საინფორმაციო შეზღუდვებს აქვთ უდიდესი მნიშვნელობა გადაწყვეტილების მიღების დროს.

რისკის დროს შესაძლებელია გამოიყენო ალბათობის თეორია და გათვალაო გარემოს ამა თუ იმ ცვლილებების ალბათობა; გაურკვევლობის სიტუაციაში ალბათობის მნიშვნელობის მიღება შეუძლებელია.

გაურკვევლობა გამოიხატება გარე გარემოს სხვადასხვა მდგომარეობის დადგომის ალბათობის განსაზღვრის შეუძლებლობაში მათი განუსაზღვრელი ოდენობის გამო და შეფასების საშუალებების არარსებობის გამო. გაურკვევლობა განისაზღვრება სხვადასხვა ხერხებით.

მმართველობითი გადაწყვეტილების მიღებისას უნდა შეფასდეს რისკის ხარისხი და განისაზღვროს მისი სიდიდე.

რისკის ხარისხი - ეს არის დანაკარგის მომენტის დადგომის ალბათობა, ასევე მისგან მიღებული შესაძლო ზარალის ოდენობა. მეწარმის რისკი რაოდენობრივად ხასიათდება მაქსიმალური და მინიმალური მოგების (ზარალის) მოსალოდნელი სიდიდის სუბიექტური შეფასებით მოცემული კაპიტალდაბანდებისთვის. ამასთან, რაც მეტია დიაპაზონი მაქსიმალურ და მინიმალურ შემოსავალს (ზარალს) შორის თანაბარი ალბათობის პირობებში, მით მაღალია რისკის ხარისხი. რისკი არის მოქმედება, დამყარებული იმედზე ბედნიერი დასასრულით „ან გაამართლებს, ან - არა“. მეწარმეს გარისკვას (რისკის გაწევას) აიძულებს უპირველეს ყოვლისა სამეურნეო სიტუაციის გაურკვევლობა, ანუ პოლიტიკური და ეკონომიკური მდგომარეობის პირობების გაურკვევლობა, რომლის დროსაც მიმდინარეობს ესა თუ ის საქმიანობა, და ამ პირობების ცვლილებების პერსპექტივა. რაც უფრო

გაურკვეველია სამეურნეო სიტუაცია გადაწყვეტილების მიღებისას, მით მეტია რისკის ხარისხი.

სამეურნეო სიტუაციის გაურკვეველობა განპირობებულია სრული ინფორმაციის არარსებობით, შემთხვევითობით, უკუქმედებით. სამეურნეო სიტუაციაზე და მისი ცვლილების პერსპექტივებზე სრული ინფორმაციის არარსებობა აიძულებს მეწარმეს მოიპოვოს დამატებითი ინფორმაცია, ხოლო ასეთი შესაძლებლობის არქონის შემთხვევაში იმოქმედოს ალალ-ბედზე, დაეყრდნოს თავის გამოცდილებას და ინტუიციას.

შემთხვევითობა განსაზღვრავს სამეურნეო სიტუაციის გაურკვეველობას. შემთხვევითობისთვის დამახასიათებელია, რომ მსგავს პირობებში ის მიმდინარეობს სხვადასხვაგვარად, ამიტომ წინასწარ მისი განჭვრეტა და პროგნოზის გაკეთება შეუძლებელია. მაგრამ კვლევების დროს აღმოჩნდა, რომ შემთხვევითობების „სამყაროში“ მოქმედებენ გარკვეული კანონზომიერებანი. ამ კანონზომიერებების შემსწავლელი მათემატიკური აპარატი იძლევა ალბათობის თეორიას. შემთხვევითი მოვლენა ალბათობის თეორიის საგანი ხდება მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როცა მასთან დაკავშირებულია გარკვეული რიცხობრივი დახასიათებები - მათი ალბათობები.

შემთხვევითი მოვლენები დაკვირვების პროცესში მეორდებიან გარკვეული სიხშირით. შემთხვევითი მოვლენის სიხშირე წარმოადგენს ამ მოვლენის გაჩენის რიცხვის დამოკიდებულებას დაკვირვების საერთო რიცხვთან. სიხშირე საერთოდ გამოირჩევა სტატისტიკური მდგრადობით, ანუ მრავალჯერადი დაკვირვების დროს მისი მნიშვნელობა ნაკლებად იცვლება. ამგვარად, შემთხვევითი მოვლენების სიხშირე თითქოს თავს იყრის რაღაც ციფრის გარშემო. სიხშირის მდგრადობა ასახავს შემთხვევითი მოვლენის ზოგიერთ ობიექტურ თვისებას, რომელიც გამოიხატება მის შესაძლებლობებში.

შემთხვევითი მოვლენის ობიექტური შესაძლებლობის საზომს ჰქვია მისი ალბათობა. სწორედ ამ ალბათობის რიცხვის გარშემო ჯგუფდებიან მოვლენის სიხშირეები. ნებისმიერი მოვლენის ალბათობა მერყეობს ნულიდან ერთამდე. თუ ალბათობა უდრის ნულს, მაშინ მოვლენა ითვლება შეუძლებლად; თუ ალბათობა უდრის ერთს, მაშინ მოვლენა განისაზღვრება როგორც უტყუარი. ალბათობა საშუალებას იძლევა პროგნოზირება გავუკეთოთ შემთხვევით მოვლენებს. ის აძლევს მათ რაოდენობრივ და ხარისხობრივ დახასიათებას. ამავდროულად გაურკვეველობის დონე და რისკის ხარისხი მცირდება. უკუქმედება ასევე ბევრ რამეში განსაზღვრავს სამეურნეო სიტუაციის გაურკვეველობას. ნებისმიერ ქმედებაზე ყოველთვის არსებობს უკუქმედება: კატასტროფა, ხანძარი და სხვა ბუნებრივი მოვლენები, ომი, რევოლუცია, გაფიცვა, კონფლიქტები შრომით კოლექტივებში, კონკურენცია, სახელშეკრულებო მოვალეობების შეწყვეტა, მოთხოვნის ცვლილება, ავარია, ქურდობა და ა.შ. მეწარმემ უნდა აირჩიოს ისეთი სტრატეგია, რომელიც მას საშუალებას მისცემს შეამციროს უკუქმედების ხარისხი, რაც თავის მხრივ შეამცირებს რისკის ხარისხს.

კონფლიქტურ სიტუაციებში სტრატეგიის არჩევის მათემატიკური აპარატი იძლევა თამაშის თეორიას. ის საშუალებას აძლევს მეწარმეს ან მენეჯერს უკეთ გაერკვეს კონკურენტულ გარემოში და მინიმუმამდე დაიყვანოს რისკის ხარისხი. თამაშის თეორიის ხერხების დახმარებით გაკეთებული ანალიზი აიძულებს მეწარმეს ან მენეჯერს განიხილოს ყველა შესაძლო ალტერნატივა, როგორც თავისი ქმედებების, ისე პარტნიორების, და კონკურენტების სტრატეგიები. ამ პროცესების ფორმალიზაცია დაგვეხმარება პრობლემების უკეთ გაგებაში. ასე და ამგვარად, შეიძლება ითქვას, რომ თამაშის თეორია არის მეცნიერება რისკის შესახებ. თამაშის თეორია საშუალებას იძლევა გადაიჭრას ბევრი ეკონომიკური

პრობლემა, რომელიც დაკავშირებულია საუკეთესო მდგომარეობის არჩევასთან, რომელიც თავის მხრივ ექვემდებარება მხოლოდ თავად პრობლემის პირობებიდან გამომდინარე ზოგიერთ შეზღუდვებს.

რისკს გააჩნია მათემატიკურად გამოხატული დანაკარგების დადგომის ალბათობა, რომელიც ემყარება სტატისტიკურ მონაცემებს და შეიძლება გამოთვლილი იქნას სიზუსტის საკმაოდ მაღალი ხარისხით. რაოდენობრივად რომ განვსაზღვროთ რისკის სიდიდე, აუცილებელია ვიცოდეთ რომელიმე ცალკეული ქმედების ყველა შესაძლო შედეგი და თავად შედეგების ალბათობა.

ალბათობის თეორიის მეთოდების გამოყენება ეკონომიკური ამოცანების მიმართ დადის მოვლენების დადგომის ალბათობის მნიშვნელობის განსაზღვრამდე და შესაძლო მოვლენებიდან ყველაზე საუკეთესოს არჩევამდე მათემატიკური მოლოდინის უდიდესი სიდიდიდან გამომდინარე. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, რაიმე მოვლენის მათემატიკური მოლოდინი ტოლია ამ მოვლენის აბსოლუტური სიდიდის, რომელიც გამრავლებულია მისი დადგომის ალბათობაზე.

გადაწყვეტილების შემუშავება და მიღება რისკის პირობებში

მმართველობითი საქმიანობის ერთერთი მთავარი წესია - არ გაექცე რისკს, განჭვრიტო ის და ეცადო დაიყვანო რაც შეიძლება დაბალ დონემდე. ეს მოითხოვს რისკების სწორ მართვას, ანუ დროულ განჭვრეტას, გაუკვევლობის და მისი შედეგების დროულ გამოვლენას ორგანიზაციის საქმიანობისთვის, რათა შეიმუშაოს და რეალიზაცია გაუკეთოს რისკის შესამცირებლად მართვის პროცესს.

ხისტი კონკურენციის პირობებში, რომელიც გამოწვეულია ბაზრების გლობალიზაციით, გაიმარჯვებს არა მსხვილი საწარმოები მცირეებზე, არამედ დინამიურები ისეთებზე, რომლებიც ნელა რეაგირებენ ვითარების (პირობების, მდგომარეობის, გარემოს) ცვლილებებზე. იმისთვის, რომ გამოვავლინოთ, შევაფასოთ რისკი და მივიღოთ მის შესამცირებლად შესაბამისი გადაწყვეტილება, აუცილებელია შევაგროვოთ ამოსავალი ინფორმაცია ობიექტზე - რისკის მატარებელზე. ეს სტადია მოიცავს ორ ეტაპს: ობიექტის სტრუქტურაზე ინფორმაციის შერჩევას და საშიშროებების და ინციდენტების გამოვლენას.

კვლევის ობიექტებზე ამოსავალი ინფორმაციის მიღების ძირითადი მეთოდები:

- სტანდარტიზირებული გამოკითხვის ფურცელი;
- ანგარიშების პირველადი დოკუმენტების გადახედვა და ანალიზი;
- ყოველკვარტალური და წლიური ფინანსური ანგარიშების მონაცემების ანალიზი;
- საორგანიზაციო სტრუქტურის დიაგრამის შედგენა და ანალიზი;
- ტექნოლოგიური პროცესების რუქის შედგენა და ანალიზი;
- საინსპექციო დასწრებები;
- სპეციალისტების კონსულტაცია;
- გარე აუდიტორების მიერ დოკუმენტაციის ექსპერტიზა.

2.4. მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავება და რეალიზაცია

გადაწყვეტილების მიღება - ეს არის სიტუაციის ანალიზის, პროგნოზირების და შეფასების პროცესი, დასახული მიზნის მისაღწევად საუკეთესო ვარიანტების არჩევა და შეთანხმება.

მაშასადამე, **გადაწყვეტილების მიღების პროცესი** - ეს არის გადაწყვეტილების მიმღები პირის მიერ უამრავი ალტერნატივიდან ყველაზე ეფექტური ვარიანტის არჩევის პროცესი.

აღნიშნული პროცესი ხორციელდება გარკვეული ტექნოლოგიით სხვადასხვა მეთოდების და ტექნოლოგიური საშუალებების გამოყენებით და მიმართულია ფორმირების გზით გარკვეული მმართველობითი სიტუაციების გადაწყვეტისკენ, ხოლო მერე მართველობის ობიექტზე ზემოქმედების რეალიზაციისკენ. საორგანიზაციო ასპექტში ეს პროცესი წარმოადგენს ეტაპების ერთობლიობას, რომლებიც კანონზომიერად მისდევენ ერთმანეთს დროებრივი (დროებითი) და ლოგიკური თანმიმდევრობით და მათ შორის არსებობს რთული პირდაპირი და უკუკავშირები. თითოეულ ეტაპს შეესაბამება კონკრეტული ქმედებები, რომლებიც მიმართულია გადაწყვეტილების შემუშავებასა და რეალიზაციაზე. ამ ქმედებების განმეორებად სისტემებს ეწოდება გადაწყვეტილების შემუშავების და რეალიზაციის პროცესის ტექნოლოგია.

მენეჯერი უნდა უმკლავდებოდეს გადაწყვეტილებების მთელ ნაკადს. ზოგიერთი გადაწყვეტილება მსგავსია წინათ მიღებული გადაწყვეტილების, ზოგიერთი - სულ ახალია, და ამავდროულად იმდენად მნიშვნელოვანი, რომ საჭიროებს გულდასმით აწონ-დაწონვას. გადაწყვეტილება ზოგჯერ უნდა მიიღო დამოუკიდებლად, ზოგჯერ - სხვა ადამიანებთან ერთად.

გადაწყვეტილების მიღების ტიპიურ პროცესებს, რომლებიც რეალიზდებიან საქმიანობის სხვადასხვა დარგებში, გააჩნიათ ბევრი საერთო, ამიტომ აუცილებელია გადაწყვეტილების მიღების რაღაც უნივერსალური „ტიპიური“ სქემა, რომელიც დაადგენს ყველაზე უფრო მიზანშეწონილ ნაკრებს და ქმედებების თანმიმდევრობას. მოცემული სქემა უნდა განვიხილოთ არა როგორც მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავების და მიღების მკაცრი ალგორითმი, არამედ როგორც მენეჯერის ქმედებების ლოგიკური და ყველაზე მისაღები სქემა ხშირად შემხვედრ პრობლემურ სიტუაციებში.

გადაწყვეტილების მიღების ტიპიური პროცესი შეიცავს:

- საკუთარი კომპეტენტურობის დონის განსაზღვრა;
- პრობლემის წინასწარი ფორმულირება;
- გადაწყვეტილების მიზნების განსაზღვრა და ოპტიმალობის შესაბამისი კრიტერიუმების არჩევა;
- შეზღუდვების გამოვლენა და დადგენა;
- ალტერნატივების სიის შედგენა და მათი წინასწარი ანალიზი აშკარად არაეფექტურობის გამოსარიცხად;

- მმართველობითი ინფორმაციის შეგროვება და გადაწყვეტილების პარამეტრების ცვლილებების პროგნოზირება მომავალში;
- დასახული ამოცანების ზუსტი ფორმულირება;
- ამოცანის გადაწყვეტის მეთოდის ანალიზი და არჩევა და გადაწყვეტილების ალგორითმის შემუშავება;
- გადაწყვეტილების მოდელის შემუშავება, რომელიც საშუალებას მოგვცემს შევადგინოთ თითოეული ალტერნატივის ეფექტურობა;
- ალტერნატივის შეფასება და ყველაზე ეფექტურების არჩევა;
- გადაწყვეტილების მიღება;
- გადაწყვეტილების მიტანა შემსრულებლებამდე;
- გადაწყვეტილების შესრულება და შედეგის შეფასება.

პრობლემის ცნება. მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავების აუცილებლობა წარმოიშობა პრობლემის გაცნობიერებისას. პრობლემის არსებობა შეიძლება წარმოვიდგინოთ როგორც კრიტიკული შეუთანხმებლობა სასურველ და რეალურ მდგომარეობას შორის.

არსებობს პრობლემის გამსაზღვრის ორი მიდგომა. პირველის თანახმად პრობლემად ითვლება სიტუაცია, როცა დასახული მიზანი არ არის მიღწეული; მეორე შემთხვევაში პრობლემის სახით განიხილავენ არსებულ პოტენციურ შესაძლებლობას.

პრობლემის გაცნობიერება იწყება ეფექტის არსებულ და სასურველ მნიშვნელობებს შორის შეუთანხმებლობის გარკვეული კრიტიკული მნიშვნელობიდან. ეს კრიტიკული მნიშვნელობა განისაზღვრება თითოეული კონკრეტული სიტუაციისთვის, თან გამოყენება ტიპური წარმოდგენები.

პრობლემის ინდიკატორი - არის ეფექტის ერთი ან რამოდენიმე პარამეტრებით კრიტიკული მნიშვნელობის მიღწევა. ამ დროს გამოყოფენ:

- პრობლემის გაცნობიერება - ეს არის მისი არსებობის ფაქტის დადგენა საქმიანობის კონტროლის ან საბაზრო შესაძლებლობების კვლევის შედეგად. მწვავე პრობლემა ტრანსფორმირდება მოტივში ორგანიზაციის საქმიანობისთვის ან მისი მენეჯერებისთვის;
- პრობლემის განსაზღვრა - ეს არის პასუხი კითხვებზე, რა ხდება ორგანიზაციაში და რა არის ამის მიზეზი. პრობლემის განსაზღვრა და შემდგომი ფორმულირება ეხმარება მენეჯერს მის რანჟირებაში სხვა პრობლემების რიგში. ამის გარდა, ფრიად მნიშვნელოვანია, რომ ყველა პირს, რომელიც მონაწილეობს მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავებაში, ერთნაირად ესმოდეს პრობლემის არსი.

პრობლემის პრიორიტეტის განსაზღვრაში მთავარი შეიძლება იყოს შემდეგი ფაქტორები:

- პრობლემის წარმოშობის შედეგები;
- პრობლემის ზემოქმედება ორგანიზაციაზე;
- პრობლემის გადაჭრის სისწრაფე და დროში შეზღუდვები;
- მოტივირებულობა და შესაბამისი შესაძლებლობების არსებობა თანამონაწილეებში;
- პრობლემის გადაწყვეტის შესაძლებლობა მენეჯმენტის მონაწილეობის გარეშე ან სხვა პრობლემების გადაწყვეტის მიმდინარეობისას;

გადაწყვეტილების მიღების ეტაპები მოცემულია სურათზე 13.



სურ. 13 გადაწყვეტილების მიღების ეტაპები

ეტაპი 1. პრობლემის დიაგნოსტიკა

პრობლემის დიაგნოსტიკა მოიცავს დაბრკოლების სიმპტომების ან არსებული შესაძლებლობების გამოვლენას და შეცნობას. სიმპტომები შეიძლება იყოს დაბალი მოგება, გასაღება, წარმოება და ხარისხი, ზედმეტი ხარჯები, მრავალრიცხოვანი კონფლიქტები და

კადრების დიდი დენადობა. ჩვეულებრივ რამოდენიმე სიმპტომი ემატება ერთმანეთს, მაგალითად, ზედმეტი ხარჯები და დაბალი მოგება.

ეტაპი 2. პრობლემის წარმოშობის მიზეზის დადგენა.

აუცილებელია შინაგანი და გარეგანი ინფორმაციის (ორგანიზაციის შესახებ) შეგროვება და გაანალიზება, რისთვისაც შეიძლება იქნას გამოყენებული როგორც ფორმალური მეთოდები (ორგანიზაციის გარეთ - ბაზრის ანალიზი, მის შიგნით - ფინანსური ანგარიშგების კომპიუტერული ანალიზი, ინტერვიუებები, კონსულტანტების მოწვევა მართვის საკითხთან დაკავშირებით ან მუშაკთა გამოკითხვა), ასევე არაფორმალური (შექმნილი სიტუაციის გამო საუბრები, პირადი დაკვირვება). გამოყენებული უნდა იქნეს მხოლოდ რელევანტური ინფორმაცია, ანუ მონაცემები, რომლებიც ეხება მხოლოდ კონკრეტულ პრობლემას, ადამიანს, მიზანს და დროის მონაკვეთს. რთული კონტაქტების და ორგანიზაციის თანამშრომლების მჭიდრო ურთიერთკავშირის გამო ხშირად პრობლემის დადგენა ძნელდება. მსხვილ ორგანიზაციაში ასეთი ურთიერთკავშირები შეიძლება იყოს ასობით, ამიტომ სწორად განისაზღვროს პრობლემა და პრობლემის ანალიზის საფუძველზე დაისახოს ამოცანები - ნიშნავს სანახევროდ მის ამოხსნას, მაგრამ ეს ძნელად გამოიყენება საორგანიზაციო გადაწყვეტილების მიმართ. პრობლემის დიაგნოზი ხშირად იქცევა პროცედურად, რომელიც მოიცავს (გულისხმობს) რამდენიმე მოქმედებას შუალედური გადაწყვეტილებების მიღებით.

პრობლემის ხასიათის განსაზღვრა - ეს არის ერთერთი უმნიშვნელოვანესი მოქმედება, რადგან მასზეა დამოკიდებული პრობლემის გადაწყვეტის ძირითადი მიდგომების არჩევა.

პრობლემას აქვს *ფუნქციონალური* ხასიათი, თუ ის ჩნდება და, შესაბამისად, შეიძლება გადაწყდეს საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის ფუნქციის დონეზე, ანუ თუ მისი გადაწყვეტა შესაძლებელია:

- ახალი მომსახურების ან საქონლის გამოშვებაზე გადასვლის დროს;
- საბაზრო სექტორზე გადასვლის დროს;
- მომწოდებლებთან, კონკურენტებთან და განაწილების სისტემასთან ურთიერთდამოკიდებულების ხასიათის და მდგომარეობის ცვლილების დროს;
- საკუთრების ფორმის ცვლილების დროს;
- დარგობრივი კუთვნილების და სხვა ცვლილებების დროს, რაც ეხება საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის მუშაობის საფუძველს.

ეს ყველაზე რთული და რესურსებტევადი პრობლემებია, რომლებიც მოითხოვენ გარდაქმნას და მთლიანად მთელი საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის შეცვლას. ფუნქციის შეცვლის დროს უნდა შეიცვალოს პარამეტრების სტრუქტურა და მნიშვნელობა.

პრობლემას გააჩნია *სტრუქტურული* ხასიათი და, შესაბამისად, შეიძლება იქნეს გადაწყვეტილი საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის სტრუქტურის შეცვლის დროს, თუ მისი გადაწყვეტა კიდევ არ მოითხოვს ფუნქციის შეცვლას, მაგრამ უკვე აღარ მიიღწევა ცალკეული პარამეტრების ციფრობრივი მნიშვნელობების ცვლილების გზით. სტრუქტურული ცვლილებების აუცილებლობა შეიძლება გაჩნდეს:

- მარკეტინგული სტრატეგიის შეცვლის დროს;
- ახალი საქონლის, რომელიც ჰგავს ადრე გამოშვებულს, შემუშავებისას;
- ძველ პარტნიორებთან ახალი ტიპის სახელშეკრულებლო ურთიერთობებზე გადასვლისას (ოფერტა, ლიზინგი, ფაქტორინგი და ა.შ.).

პრობლემას გააჩნია *პარამეტრული* ხასიათი, თუ ის შეიძლება გადაიჭრას მხოლოდ საორგანიზაციო-საწარმოო სისტემის პარამეტრების შეცვლით.

იმაზე მსჯელობა, გააჩნია თუ არა პრობლემას შინაგანი თუ გარეგანი ხასიათი, შეიძლება იმის მიხედვით, პარამეტრების კრიტიკული შეუთანხმებლობის როგორი კომბინაცია შეინიშნება. თუ კრიტიკული შეუთანხმებლობა შეიმჩნევა მხოლოდ გამავალი პარამეტრებისთვის, ხოლო შემომავლები ნორმაშია, მაშინ პრობლემას აქვს შინაგანი ხასიათი. თუ ერთდროულად შეინიშნება კრიტიკული შეუთანხმებლობა შემომავალი და გამავალი პარამეტრების, მაშინ პრობლემას ნამდვილად აქვს გარეგანი და, შეიძლება, შინაგანი მიზეზებიც.

აუცილებლად უნდა გვახსოვდეს, რომ, როგორც წესი, ფუნქციების შეცვლა მოითხოვს მეტ რესურსებს, ვიდრე სტრუქტურის შეცვლა, ხოლო სტრუქტურის შეცვლა - მეტ რესურსებს, ვიდრე პარამეტრების შეცვლა.

ეტაპი 3. გადაწყვეტილების მიღების შეზღუდვების და კრიტერიუმების ფორმულირება.

შეზღუდვები ვარირებენ და დამოკიდებული არიან სიტუაციისგან და კონკრეტული ხელმძღვანელებისგან.

შეიძლება გამოვყოთ შემდეგი ზოგადი შეზღუდვები:

- შეუთავსებლობის (შეუსაბამობის) შეზღუდვები (რესურსების არაადეკვატურობა);
- საკადრო შეზღუდვები (მუშაკების არასაკმარისი რიცხვი, რომელთაც საჭირო კვალიფიკაცია და გამოცდილება გააჩნიათ);
- ფინანსური შეზღუდვები (რესურსების შესყიდვის უუნარობა მისაღებ ფასად);
- სამეცნიერო-ტექნიკური პროგრესის შეზღუდვები (ჯერ კიდევ შეუმუშავებელი ტექნოლოგიების მოთხოვნილება);
- საბაზრო შეზღუდვები (მძაფრი კონკურენცია);
- უფლებრივი და მორალურ-ეთიკური შეზღუდვები (კანონები და ქცევის მორალურ-ეთიკური წესები);
- უფლებამოსილების შეზღუდვები.

როგორც წესი, მსხვილ ორგანიზაციებში არსებობს უფრო ნაკლები შეზღუდვები, ვიდრე მცირეში ან ბევრი სიძნელეების მქონეში.

შეზღუდვების გარდა ხელმძღვანელმა უნდა განსაზღვროს სტანდარტები, რომლის მიხედვით შეაფასებს არჩევანის ალტერნატიულ ვარიანტებს, ანუ ალტერნატივების შედარების საზომი. ასეთ კრიტერიუმებად საწარმოო წარმოებასთან ხელშეკრულების დადების დროს შეიძლება იყოს:

- პროდუქციის ხარისხი;
- საბითუმო ფასი;
- შეკვეთის შესრულების ვადები;
- საწარმოს იმიჯი;
- დამატებითი მომსახურება.

ძალიან მნიშვნელოვანია კრიტერიუმის პრიორიტეტის გათვალისწინება, რადგან მასზეც არის დამოკიდებული გადაწყვეტილების არჩევა.

ეტაპი 4. ალტერნატივის განსაზღვრა და შეფასება. სასურველია გამოვავლინოთ პრობლემის გადაჭრის ყველა შესაძლო ვარიანტი, ანუ ჩამოვავალიბოთ „ალტერნატივების ველი“.

პრაქტიკაში ხელმძღვანელს იშვიათად გააჩნია საკმარისი ცოდნა ან დრო, რათა ჩამოაყალიბოს და შეაფასოს თითოეული ალტერნატივა, ამიტომ ის, როგორც წესი, ამცირებს შედარების ვარიანტების რიცხვს რამდენიმე ალტერნატივამდე, რომლებიც მიაჩნია ყველაზე მისაღებად.

ამ მიზნით ხშირად გამოიყენებენ მორფოლოგიური ანალიზის მეთოდს (მორფოლოგიური რუქების შედგენა). რთული პრობლემების ღრმა ანალიზი აუცილებელია რამოდენიმე ალტერნატივის შესამუშავებლად.

გადაწყვეტილების ვარიანტების სიის შედგენის შემდეგ საჭიროა შევაფასოთ თითოეული ალტერნატივა, ანუ განისაზღვროს თითოეული მათგანის ღირსება და ნაკლოვანება და მათი არჩევის შესაძლო შედეგები. ნებისმიერი ალტერნატივის ნეგატიური შედეგების გარდაუვალობის გამო თითქმის ყველა მნიშვნელოვანი მმართველობითი გადაწყვეტილება მუშავდება კომპრომისის გათვალისწინებით.

გადაწყვეტილებების შედარებისთვის გამოიყენებენ გადაწყვეტილების მიღების კრიტერიუმებს, რომლებიც დადგენილია შეზღუდვების და კრიტერიუმების ფორმულირების ეტაპზე. არჩევანის კრიტერიუმებიდან ზოგიერთს გააჩნია რაოდენობრივი გამოხატვა, ზოგიერთს - ხარისხობრივი დახასიათება. თუ ალტერნატივა ვერ აკმაყოფილებს ერთ ან რამდენიმე დადგენილ კრიტერიუმს, ის არ განიხილება როგორც რეალისტური.

ყველა გადაწყვეტილება აუცილებელია წარმოვადგინოთ შედარებით (შეპირისპირებულ, შეჯერებულ) ფორმაში; სასურველია, რომ ეს იყოს ის ფორმა, რომელშიც მოცემულია მიზანი. მმართველობითი გადაწყვეტილების წარმატებული რეალიზაციისთვის აუცილებელია აგრეთვე შემდეგი პირობების შესრულება:

- შემსრულებლების საკმარისი მოტივაციის უზრუნველყოფა;
- შემსრულებლების მიერ მიღებული გადაწყვეტილების დამახინჯებული გაგების შესაძლებლობის თავიდან აცილება და ზარალის რისკის, როგორც შედეგის, თავიდან აცილება.

მნიშვნელოვანი მომენტი გადაწყვეტილების შეფასებაში - არის თითოეული მათგანის შესრულების ალბათობის განსაზღვრა განზრახვის შესაბამისად. ხელმძღვანელი ჩართავს ალბათობას შეფასებაში, ითვალისწინებს რა გაურკვევლობის და რისკის დონეს.

ეტაპი 5. საბოლოო გადაწყვეტილების არჩევა და მისი რეალიზაციის მექანიზმი.

თუ მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების წინა ეტაპები შესრულებულია საგულდაგულოდ, ალტერნატიული გადაწყვეტილებები აწონ-დაწონილია და შეფასებული, ხელმძღვანელი ირჩევს ალტერნატივას ყველაზე ხელსაყრელი შეფასებებით და შედეგებით. ხშირად რთული პრობლემების გადაწყვეტის დროს საჭირო ხდება კომპრომისებზე წასვლა.

სამწუხაროდ, ყოველთვის არ ხერხდება ოპტიმალური გადაწყვეტილების მონახვა დროის უკმარისობის გამო, შეუძლებელია გაითვალისწინო ყველა საჭირო ინფორმაცია და ყველა ალტერნატივა, ამიტომ ხელმძღვანელი ირჩევს იმ გადაწყვეტილებას, რომელიც ყველაზე უფრო მისაღებია, ამ დროს არაა აუცილებელი, ის იყოს საუკეთესო.

ეტაპი 6. გადაწყვეტილების რეალიზაცია. გადაწყვეტილების რეალური ფასეულობა გამოჩნდება მხოლოდ მისი შესრულების მერე. არჩეული ალტერნატივის დახმარებით პრობლემის წარმატებით შესასრულებლად აუცილებელია გადაწყვეტილების რეალიზაციის პროცესში შემსრულებლების ეფექტურად ორგანიზება და მობილიზება.

ეტაპი 7. უკუკავშირი (გადაწყვეტილების შესრულების კონტროლი). გადაწყვეტილების მიღების შემდეგ აუცილებელია გამყარდეს უკუ კავშირი კონტროლისთვის და ფაქტიური რეზულტატებს შესაბამის (შესატყვისობის) უზრუნველყოფისთვის იმასთან, რაც იგეგმებოდა გადაწყვეტილების მიღების პერიოდში. ამ ფაზაში ხდება გადაწყვეტილების შედეგების ცვლილება და შეფასება ან ფაქტიური შედეგების შეჯერება იმასთან, რის მიღებასაც ხელმძღვანელი ელოდა. უკუკავშირი - ეს არის ინფორმაცია იმაზე, რა ხდებოდა გადაწყვეტილების რეალიზაციამდე, მისი მიმდინარეობისას და რეალიზაციის მერე; ის ეხმარება ხელმძღვანელს კორექტირება გაუკეთოს ქმედებებს და არ დაუშვას მნიშვნელოვანი ზარალი.

ყოველ ორგანიზაციას მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავებასა და მიღებასას გააჩნია საკუთარი თავისებურებანი, რაც გამოწვეულია საქმიანობის ხასიათით და სპეციფიკით, მისი სტრუქტურით, კომუნიკაციის სისტემით, შინაგანი კულტურით. ხოლო გადაწყვეტილების შემუშავების და მიღების ტექნოლოგიის საფუძველი არის საერთო ყველა ორგანიზაციისთვის.

2.5. მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების მეთოდები

პრობლემის დიაგნოსტიკის, კრიტერიუმების და შეზღუდვების ფორმულირების ეტაპზე გამოიყენება:

- სიტუაციური ანალიზის მეთოდი;
- მოდელირების მეთოდი.

სიტუაციური ანალიზის მეთოდი გვხმარება სიტუაციის ანალიზის ჩატარებაში, სიტუაციის განვითარებაზე მოქმედი ფაქტორების დადგენის განხორციელებაში.

სიტუაციური ანალიზი - ეს არის მმართველობითი გადაწყვეტილების მომზადების, მიღების და რეალიზაციის კომპლექსური ტექნოლოგიები, რომლებსაც საფუძვლად უდევს ცალკეული მმართველობითი სიტუაციის ანალიზი.

სიტუაცია - ესაა შინაგანი და გარეგანი ფაქტორების, მდგომარეობების, პირობების, მოქმედი ძალების შეთავსება, რომლებიც მოითხოვენ შესაბამისი სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებების მიღებას, რაც ორგანიზაციის საქმიანობას განსაზღვრავს, აგრეთვე უზრუნველყოფენ კრიზისული მოვლენების თავიდან აცილებას.

სიტუაციური ანალიზის მომზადება იწყება გადაწყვეტილების მიღების სიტუაციის მკაფიო განსაზღვრიდან. სწორად დაყენებული ამოცანა - ესაა ნახევრად წარმატების მიღწევა, ამიტომ ყველა სპეციალისტს, რომელიც მონაწილეობს სიტუაციური ანალიზის ჩატარებაში, ერთნაირად უნდა ესმოდეს ანალიზის მიზანი და მის წინაშე მდგარი ამოცანები.

იმისთვის, რომ სიტუაციური ანალიზის ჩატარება უზრუნველყოფთ თანამედროვე ტექნოლოგიების შესაბამისად, იქმნება სპეციალური ანალიტიკური ჯგუფი. ერთერთი მისი მთავარი ამოცანაა - სიტუაციური ანალიზის, სიტუაციის ანალიზის მიზნების, ალტერნატიული ვარიანტების მომზადების მიზნების მკაფიო განსაზღვრა და ამოცანების

დასახვა, და სტრატეგიული და ტაქტიკური მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღებისთვის რეკომენდაციების შემუშავება.

სიტუაციური ანალიზის ამოცანების დასახვა და მიზნების განსაზღვრა ხორციელდება ანალიტიკური ჯგუფის მიერ იმ პირთან ერთად, ვინც იღებს გადაწყვეტილებას (გმპ). შემდეგ ხდება პირველი და მეორე დონის ექსპერტების შერჩევა, საექსპერტო კომისიის ჩამოყალიბება; ხდება სიტუაციის შესახებ ინფორმაციის მომზადება მის შინაგან და გარეგან ფაქტორებზე, მომიჯნავე პრობლემებზე, რომლებიც ზემოქმედებენ სიტუაციის განვითარებაზე; ხდება სიტუაციის შინაარსობრივი აღწერა როგორც ანალიტიკური ცნობის.

გადაწყვეტილების მიღების სიტუაციის შესახებ ინფორმაციის ანალიზი იწყება შესაძლო ანალოგების ძებნით. ანალოგების შესახებ ინფორმაცია წარმოდგენილია როგორც ეტალონური სიტუაციების რაღაც ციფრი, რის შესახებაც ცნობილია მართო, როგორი გადაწყვეტილებები მიიღეს, როგორი იყო შედეგები და რომელმა გადაწყვეტილებებმა მიაღწიეს დასახულ მიზანს.

თუ სიტუაცია მოხვდება ეტალონურთა რიცხვში, მაშინ აუცილებელი ქმედებები ცნობილია. თუ ეტალონური სიტუაციები არ არსებობს, მაშინ მთლიანი ინფორმაცია ადრე მომხდარი ანალოგიური არაეტალონური სიტუაციების შესახებ ინფორმაციასთან ერთად გადაეცემა ანალიტიკოსების მიერ საექსპერტო ჯგუფს.

მზადდება ანალიტიკური მიმოხილვა კოლექტიური ექსპერტიზის მონაწილეთათვის სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილების შემუშავების შესახებ.

მიმოხილვის ნაწილები:

1. სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებები, რომლებიც ადრე მიიღეს გაანალიზირებულ სიტუაციაში და მისი ანალოგიურია;
2. შესაბამისი გადაწყვეტილებების შესრულების მექანიზმები;
3. გადაწყვეტილების შესრულების კონტროლი;
4. მათი რეალიზაციის მიმდინარეობისას თანხლება;
5. ადრე მიღებული გადაწყვეტილებების ეფექტურობა;
6. მათი შესრულების ეფექტურობა;

შემდგომში ამ ინფორმაციას ითვალისწინებენ სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებების შემუშავების ყველა ეტაპზე. სიტუაციის კვლევის ერთერთი მთავარი ამოცანაა - მისი საკვანძო პრობლემების ანალიზი, შეფასების ჩათვლით:

- სუსტი და ძლიერი მხარეების;
- საშიშროების და რისკის;
- სიტუაციის განვითარების პერსპექტივის განსახილველი პრობლემების ფარგლებში.

ასეთი ანალიზის შედეგია - უფრო მკაფიო წარმოდგენა პრობლემაზე, რომელიც წარმოიქმნა შექმნილ სიტუაციაში. სიტუაციის ანალიზი ითვლება შესრულებულად, თუ მის შედეგად გმპ (გადაწყვეტილების მომღები პირი) იღებს მკაფიო, საკმაოდ სრულ წარმოდგენას სიტუაციაზე, რაც ესოდენ საჭიროა ფრიად მნიშვნელოვანი მმართველობითი გადაწყვეტილების მისაღებად.

სიტუაციის ანალიზის ეტაპს ამთავრებს სიტუაციის მდგრადობის შეფასება შიდა და გარე გარემოს შესაძლო ცვლილებების მიმართ, მაჩვენებლების ყველაზე სავარაუდო ცვლილებების მიმართ, რაც ახასიათებს სიტუაციის განვითარების დინამიკას.

სცენარების შემუშავება იწყება შინაარსობრივი აღწერით და სიტუაციის განვითარების ყველაზე სავარაუდო სცენარების სიის განსაზღვრით. ძალიან ხშირად იხმარება გონებრივი იერიშის მეთოდი.

სიტუაციის განვითარების ყველაზე სავარაუდო სცენარების სიის განსაზღვრა აყალიბებს ანალიტიკური სამუშაოს ძირითად მიმართულებას. ყველაზე გავრცელებული სცენარის ფორმები გვთავაზობენ ძირითადი ფაქტორების სიის ფორმირებას, რომელიც მოქმედებს სიტუაციის განვითარებაზე.

მიღებული შედეგების საფუძველზე ტარდება ექსპერტიზა ძირითადი საშიშროებების და რისკების, ძლიერი მხარეების და სიტუაციის განვითარების პერსპექტივის გამოვლენის მიზნით.

მოცემული ეტაპი სრულდება სიტუაციის მოსალოდნელი მდგრადობის შეფასებით, რომელიც გამოიყენება მისი განვითარების შემუშავებული ალტერნატიული სცენარებისთვის.

სიტუაციის შეფასება. სიტუაციის განვითარების ყველაზე სავარაუდო სცენარების განსაზღვრის, ძირითადი საშიშროებების და რისკების, ძლიერი მხარეების და პერსპექტივის გამოვლენის მერე ექსპერტები იძლევიან შეფასებას ორგანიზაციის მიზნების მიღწევის შესაძლებლობების შესახებ.

სიტუაციის განვითარების ყველაზე სავარაუდო სცენარების შეფასების პარალელურად გვთავაზობენ ანალიზირებად სიტუაციაში სტრატეგიული და ტაქტიკური სიტუაციების ალტერნატიული ვარიანტების მოწოდებების გენერირებას.

მონაცემების დამუშავება და ექსპერტიზის შედეგების შეფასება. ყველაზე მნიშვნელოვანი შემთხვევები, როცა აუცილებელია მონაცემების დამუშავება კოლექტიური საექსპერტო შეფასებების რეზულტატების განსაზღვრისთვის არის:

- ინფორმაციის სტრუქტურის განსაზღვრა;
- ინფორმაციის დაწინააღმდეგება და სისტემაში მოყვანა;
- შეფასებითი სისტემის ჩამოყალიბება;
- სიტუაციის საექსპერტო პროგნოზების შემუშავება;
- სიტუაციის განვითარების ალტერნატიული სცენარების შემუშავება;
- სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებების ალტერნატიული ვარიანტების გენერირება;
- სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებების ალტერნატიული ვარიანტების შედარებითი შეფასება.

მონაცემთა დამუშავებისას მიღებული შედეგები, აგრეთვე ექსპერტიზის შეფასების შედეგები გამოიყენება გმპ-ს მიერ მასალის მომზადებისას ჩატარებული სიტუაციური ანალიზისთვის.

ანალიტიკური მასალების მომზადება სიტუაციური ანალიზის შედეგების შესახებ გვთავაზობს:

- სტრატეგიული და ტაქტიკური გადაწყვეტილებების მიღებას ანალიზირებად(ანალიზირებულ) სიტუაციაში;
- მათი შესრულების მექანიზმებს;
- გადაწყვეტილების შესრულების კონტროლს;
- მიღებული გადაწყვეტილებების რეალიზაციის მიმდინარეობისას თანხლებას;
- შედეგების ანალიზს, რომელიც მოიცავს მიღებული გადაწყვეტილებების და მათი შესრულების ეფექტურობის შეფასებას.

მეთოდები, რომლებიც მიიღება ალტერნატივის განსაზღვრის ეტაპზე:

- გონებრივი იერიშის მეთოდი;
- მორფოლოგიური ანალიზი;
- ასოციაციის და ანალოგიის მეთოდი;
- საკონტროლო კითხვების მეთოდი;
- კოლექტიური ბლოკნოტის მეთოდი;
- აღმოჩენის მატრიცის მეთოდი; (მატრიცის აღმოჩენის ???)
- სინექტიკა.

გონებრივი იერიშის მეთოდი. ამ მეთოდის საფუძველს შეადგენს ინტელექტუალური აფეთქების ფსიქოლოგიური ეფექტი. ჯგუფის თითოეულ მონაწილეს, რომელიც შედგება 5-8 კაცისგან, სთავაზობენ წამოაყენონ იდეა და წინადადება დასახული ამოცანის გადაწყვეტის შესახებ. შედეგად მივიღებთ N იდეას. თუ ჯგუფი კოლექტიურად გამოხატავს აზრს დასახული ამოცანის შესახებ, მაშინ მივიღებთ N+K იდეას. გონებრივი იერიშის დროს ხდება ჯაჭვური რეაქცია: ერთი იდეა წარმოშობს რამოდენიმე სხვა იდეას, რასაც მივყავართ ინტელექტუალურ აფეთქებამდე.

გონებრივი იერიშის მეთოდი გათვალისწინებულია გადაწყვეტილების სხვადასხვა ვარიანტების ძებნის აქტივიზაციისთვის და მათ შორის საუკეთესოს არჩევისთვის. ის ფართოდ გამოიყენება მმართველობით პრაქტიკაში ორიგინალური იდეების მაქსიმალური რაოდენობის მიღების მიზნით მოკლე დროის განმავლობაში - 30-40 წუთში.

გონებრივი იერიშის დროს ჯგუფი იყოფა გენერატორებად და კრიტიკოსებად. გენერატორები გამოთქვამენ რაც შეიძლება მეტ იდეას, ხოლო კრიტიკოსები ამ იდეებს აფასებენ. ყველა გამოთქმული იდეა იწერება ქალაქდზე ან აუდიომატარებელზე.

გონებრივი იერიშის ჩატარების წესები:

- იდეის გადმოცემის სიმოკლე (1 წუთზე ცოტა);
- კრიტიკის ეტაპზე წინადადებების მიწოდების არარსებობა;
- ადრე გამოთქმული იდეის განვითარების შესაძლებლობა;
- აუდიომატარებელზე იდეის ჩაწერის საშუალება.

მორფოლოგიური ანალიზი. მოცემული მეთოდი, რომელიც შემუშავებულია 1942 წელს ამერიკელი ასტროფიზიკოსის ა.ცვიკის მიერ, გამოიყენება პრობლემის გადაწყვეტის ვარიანტების ძებნის ფარგლების გაფართოების მიზნით. ის გვთავაზობს ობიექტების გადრმავებულ კლასიფიკაციას და საშუალებას იძლევა მოდელების შექმნის საფუძველზე (ორ-ან სამგანზომილებიანი მატრიცა) მივიღოთ ახალი გადაწყვეტილება, ადგენს რა მორფოლოგიური მოდელის (მატრიცის) ელემენტების კომბინაციას. ანალიზის ძირითადი ეტაპები:

- ობიექტის ან ამოცანის დახასიათების განსაზღვრა;
- ამოცანების რეალიზაციის ნაირსახეობების განსაზღვრა;

- მორფოლოგიური მოდელის ფორმირება მატრიცის სახით, სადაც ვერტიკალურად აისახება ამოცანების ერთობლიობა, რომელთა გადაჭრა აუცილებელია დასახული მიზნის მისაღწევად, ხოლო ჰორიზონტალურად თითოეული ამოცანისთვის შეირჩევა გადაწყვეტილების ვარიანტი (ერთი ან რამდენიმე);
- მატრიცის ელემენტების კომბინაციების მიღება, როცა ყოველი ახალი გადაწყვეტილება წარმოადგენს ელემენტების შეერთებას, რომლებიც აღებულია სათითაოდ მატრიცის თითოეული ხაზიდან;
- ელემენტების ერთმანეთთან თავსებადობის გამოვლენა მიღებულ კომბინაციაში; კომბინაციების შეუთავსებლობის შემთხვევაში განხილვა გამორიცხულია;
- დარჩენილი ვარიანტების შეფასება, მათი შედარება დადგენილ კრიტერიუმებთან, საუკეთესო ვარიანტის არჩევა.

ასოციაციის და ანალოგიის მეთოდები გთავაზობენ ადამიანის ასოცირებული აზროვნების აქტივიზაციას. ასეთ მეთოდებს განეკუთვნება ფოკალური ობიექტების მეთოდი და შემთხვევითი ასოციაციების გენერირების მეთოდი.

ფოკალური ობიექტების მეთოდი - ეს არის შემთხვევით შერჩეული ობიექტების თვისებების გადატანა დასახვეწ ობიექტზე, რომელიც იმყოფება გადატანის ფოკუსში. შედეგად წარმოიშობა გადაწყვეტილების რიგი მოულოდნელი ვარიანტები

შემთხვევითი ასოციაციების გენერირების მეთოდი გთავაზობს ორი სიის არსებობას - ობიექტების და თვისებების. ამ სიების საფუძველზე იქმნება მესამე სია - ობიექტების და თვისებების კავშირის. გამოიყენება ობიექტების და თვისებების შემთხვევითი კომბინაციები, რის შედეგად ყალიბდება შემთხვევითი ასოციაციები.

საკონტროლო კითხვების მეთოდი გამოიყენება შემოქმედებითი პროცესის ფსიქოლოგიური აქტივიზაციისთვის. მეთოდის არსი მდგომარეობს იმაში, რომ მისახვედრი კითხვების საშუალებით მივიღეთ ამოცანის გადაწყვეტამდე. მეთოდი შეიძლება გამოყენებული იქნეს როგორც ინდივიდუალური მუშაობის დროს, ასევე პრობლემის კოლექტიურად მსჯელობის დროს, მაგალითად, გონებრივი იერიშის დროს.

კოლექტიური ბლოკნოტის მეთოდი საშუალებას იძლევა შევათავსოთ სამუშაო ჯგუფის თითოეული წევრის მიერ წამოყენებული იდეა მათ კოლექტიურ შეფასებასთან და გადაწყვეტილების შემუშავების პროცესთან.

თითოეულ მონაწილეს აძლევენ ბლოკნოტს, რომელშიც ის იწერს პრობლემის არსს ზოგადად, ასევე მონაცემებს, რომლებიც დაეხმარება გაერკვეს მათში. მთელი თვის განმავლობაში თითოეული მონაწილე იწერს ბლოკნოტში იდეებს, რომლებიც ეხება განსახილველ პრობლემას, აფასებს მათ და არკვევს, რომელი მათგანი იქნება პრობლემის საუკეთესო გადაწყვეტილება. ერთდროულად ფორმულირდება კვლევის ყველაზე მიზანშეწონილი მიმართულება. ამის გარდა, ფიქსირდება იდეები, რომლებიც არ ეხება მოცემულ პრობლემას, მაგრამ მათი განვითარება შეიძლება აღმოჩნდეს სასარგებლო საბოლოო გადაწყვეტილების მონახვისთვის.

აღმოჩენის მატრიცის მეთოდი ფართოდ გავრცელდა საფრანგეთში. როგორც სინთეზის მორფოლოგიურ მეთოდში, აქაც მთავარი მიზანია ყველა შესაძლო ვარიანტების სისტემატიური გამოკვლევა, რომლებიც გამომდინარეობენ გასაუმჯობესებელი სისტემის

აგებულების (მორფოლოგიის) კანონზომიერებიდან, ყველა შესაძლო გადაწყვეტილებების არჩევა და შესწავლა.

აღმოჩენის მატრიცის მეთოდი, როგორც წესი, არ იძლევა დასრულებულ გადაწყვეტილებებს და გამოიყენება არსებული მასალის სისტემაში მოსაყვანად და შემდგომი კვლევების ამოსავალი პუნქტების დასადგენად. ამ მეთოდით მიღებული დახასიათებების კომბინაციები პრობლემის დასმის, ნაყოფიერი ასოციაციების მიღების საშუალებას იძლევიან, რომლების ადრე შეუმჩნეველი რჩებოდა.

სინექტიკა - ეს არის შემოქმედებითი მოღვაწეობის სტიმულირების კომპლექსური მეთოდი, რომელიც იყენებს როგორც გონებრივი იერიშის, ასევე ანალოგიის და ასოციაციის მეთოდის ხერხებს და პრინციპებს. ტერმინი „სინექტიკა“ - არის ნეოლოგიზმი, რომელიც აღნიშნავს სხვადასხვაგვარი ელემენტების გაერთიანებას.

მეთოდის საფუძველს შეადგენს საჭირო გადაწყვეტილების ძებნა ფსიქოლოგიური ინერციის გადალახვის გზით, რომელიც ცდილობს პრობლემის გადაჭრას ტრადიციული მეთოდით. სინექტიკა საშუალებას იძლევა გამოვიდეთ რაღაც კონკრეტული აზრთა წყობის ფარგლებს გარეთ და მნიშვნელოვნად გავაფართოვოთ ახალი იდეების ძებნის დიაპაზონი ჩვეულებრივის უჩვეულოდ წარმოდგენის ხარჯზე.

სინექტიკა ფართოდ იყენებს პირად ანალოგიას (ემპათიას). ადამიანმა კარგად უნდა გაიაზროს განსახილველი სისტემა, გააიგივოს თავის თავთან და გააანალიზოს წარმომოხილი შეგრძნებები. ეს დაეხმარება სისტემის ახალი ვარიანტების სინთეზში.

სინექტიკა წარმატებით გამოიყენება განსაკუთრებით რთული პრობლემების გადაწყვეტის დროს, აგრეთვე სხვადასხვა (განსხვავებული) იდეების განხორციელებადობის შესამოწმებლად.

მეთოდები, რომლებიც გამოიყენება ალტერნატივების შეფასების ეტაპზე:

- მრავალკრიტერიუმიანი შეფასება;
- საექსპერტო შეფასება.

ეს მეთოდები საშუალებას იძლევიან შევადაროთ გადაწყვეტილებათა ალტერნატივები ადრე (კრიტერიუმების და შეზღუდვების ფორმულირების ეტაპზე) დადგენილ კრიტერიუმებს. თითოეული ალტერნატივის მიღების შესაძლო შედეგების გასარკვევად ფართოდ გამოიყენება მეთოდები:

- კვლევითი პროგნოზირების;
- ნორმატიული პროგნოზირების.

ალტერნატივის მრავალკრიტერიუმიანი შეფასების მეთოდები. მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავებისას ფრიად მნიშვნელოვანია სწორად შევაფასოთ შექმნილი სიტუაცია და გადაწყვეტილების ალტერნატიული ვარიანტები, რათა ავარჩიოთ ყველაზე ეფექტური გადაწყვეტილება, რომელიც შეესაბამება ორგანიზაციის მიზნებს.

გადაწყვეტილების მიმღები პირი ხელმძღვანელობს მიზნებით, რომელთა მიღწევაც ორგანიზაციას სურს. თითოეულ მიზანს შეესაბამება კრიტერიუმი, რომლის დახმარებითაც შეიძლება იქნეს შეფასებული მიზნის მიღწევის დონე. ასე მაგალითად, თუ მიზანია - საწარმოს მიერ გამოშვებული ნაკეთობის მაღალი ხარისხის უზრუნველყოფა, მაშინ ინტეგრალური კრიტერიუმის როლში შეიძლება გამოვიდეს ნაწარმის ხარისხი, ხოლო კერძო კრიტერიუმების როლში - ნაწარმის ფუნქციონალური შესაძლებლობების მაჩვენებლები (ეკონომიკური, ეკოლოგიური, ერგონომიკური, აგრეთვე საიმედოობის, უსაფრთხოების და

სხვა მაჩვენებლები). ბუნებრივია, თუ შეაფასებ წინასწარ ობიექტის კერძო კრიტერიუმების მნიშვნელობებს, უეჭველად შესძლებ მთლიანობაში ობიექტის ხარისხის შეფასებას.

ზოგჯერ ერთადერთ კრიტერიუმს, რომელიც გამოიყენება ექსპერტიზის ობიექტის შესაფასებლად, უწოდებენ სკალარულს, ხოლო ექსპერტიზის ობიექტის დამახასიათებელი კრიტერიუმების ერთობლიობას - ვექტორულ კრიტერიუმს.

ალტერნატივების შეფასების კრიტერიუმების თვისებები

კრიტერიუმების ნაკრებს, რომელიც გათვალისწინებულია ექსპერტიზის ობიექტის შეფასებისთვის, უნდა გააჩნდეს გარკვეული თვისებები, რომ მათი გამოყენება იყოს გამართლებული:

- **სავსეობა** - კრიტერიუმებმა უნდა უზრუნველყონ ექსპერტიზის ობიექტის ადეკვატური შეფასება ან მიზნის მიღწევის ხარისხის შეფასება, რომელიც დგას **გმპ**-ს (გადაწყვეტილების მიმღები პირი) წინაშე, თუ კრიტერიუმების ნაკრები ამისთვისაა განსაზღვრული. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, კრიტერიუმების ნაკრებში წარმოდგენილი უნდა იყოს შეფასების ყველა ძირითადი ასპექტების დამახასიათებელი კრიტერიუმები. როცა თითოეული კრიტერიუმი მიიღებს ექსპერტის შეფასების მნიშვნელობას, შესაძლებელი იქნება შეფასდეს ექსპერტიზის ობიექტი.

- **ქმედითობა (ოპერაციულობა)** - კრიტერიუმები ერთნაირად უნდა ესმოდეთ როგორც ექსპერტებს, ისე **გმპ**-ს, და ხელს უნდა უწყობდეს ეფექტური გადაწყვეტილების შემუშავებას და მიღებას, ანუ ახასიათებდეს გასაანალიზებელი სიტუაციის ძირითად ასპექტებს და ადვილი იყოს შესაფასებლად (ხელმისაწვდომი იყოს შეფასებისთვის).

- **გაშლადობა** - ექსპერტისთვის ან **გმპ**-სთვის ბევრად მოსახერხებელია კრიტერიუმების მცირე რაოდენობასთან მუშაობა (ზოგიერთი ავტორის აზრით, კრიტერიუმი არ უნდა იყოს შვიდზე მეტი), ამიტომ თუ გასაანალიზებელი სიტუაცია უნდა შეფასდეს ძალიან დიდი რაოდენობის კრიტერიუმებით, მაშინ მიზანშეწონილია მათი გაყოფა მცირე ჯგუფებად, რაც ბევრად მოსახერხებელია მათთან ერთდროულად მუშაობისას.;

- **არა სიჭარბე** - გასაანალიზებელი სისტემის შეფასების დროს დუბლირების თავიდან ასაცილებლად კრიტერიუმები არ უნდა იყოს ჭარბი. ზოგჯერ სიჭარბე წარმოიშობა იმიტომ, რომ ერთდროულად განხილავენ როგორც კრიტერიუმებს, რომლებიც ახასიათებენ მიღებულ შედეგებს, ასევე მათი მიღწევის საშუალებებს, ანდა ერთდროულად განიხილავენ როგორც შემომავალ, ასევე სისტემის გამავალ დახასიათებებს;

- **მინიმალური ოდენობა** - გასაანალიზებელი სიტუაციის შესაფასებელ კრიტერიუმების ნაკრებში მიზანშეწონილია ჩავრთოთ მხოლოდ ის კრიტერიუმები, რომელთა გარეშეც ასეთი შეფასება შეუძლებელია. ეს პრინციპიც იქითკენაა მიმართული, რომ მრავალკრიტერიუმიანი შეფასების პროცედურა არ იყოს უშველებელი.

საექსპერტო შეფასების მეთოდები. არაფორმალიზებადი პრობლემების (პოლიტიკურ, იდეოლოგიურ, ეკონომიკურ, სოციალურ, სამხედრო და მოღვაწეობის სხვა სფეროებში) ფართო წრისთვის საექსპერტო პროცედურები ყველაზე ეფექტურია, ხოლო ზოგიერთ შემთხვევაში შეიძლება აღმოჩნდეს მათი გადაწყვეტის ერთადერთ საშუალებად.

საექსპერტო შეფასების მეთოდი ეფუძნება მაღალკვალიფიციური სპეციალისტის (ექსპერტის) მიერ ინტუიციურ-ლოგიკური ანალიზის რაციონალური პროცედურის შედგენას შედეგების რაოდენობრივ შეფასებასა და დამუშავებასთან ერთად.

საექსპერტო შეფასების მეთოდების გამოყენების წრე მეტად ფართოა.

ტიპური ამოცანები, რომელთა გადაჭრა ხდება საექსპერტო შეფასების მეთოდებით:

- გარკვეული დროის მონაკვეთში ორგანიზაციის საქმიანობის სხვადასხვა დარგებში შესაძლო მოვლენების მოხდენის სიის შედგენა;

- მართველობის მიზნების და ამოცანების განსაზღვრა თან მათი რანჟირებით მნიშვნელობის ხარისხის მიხედვით (მიზნების „ხე“);

- ამოცანის გადაწყვეტის ალტერნატიული ვარიანტების განსაზღვრა მათი უპირატესობის შეფასებით;

- რესურსების ალტერნატიული გადანაწილება ამოცანის გადასაწყვეტად მათი უპირატესობის შეფასებით და ა.შ.

მართვის პროცესში ექსპერტები ასრულებენ ორ ძირითად ფუნქციას:

- აყალიბებენ ექსპერტიზის ობიექტებს (ალტერნატიულ სიტუაციებს, მიზნებს, გადაწყვეტილებებს და ა.შ.);

- აწარმოებენ ფორმირებული ობიექტების დახასიათებების გაზომვას (მოვლენის მოხდენის ალბათობის, მიზნების მნიშვნელოვნობის [მნიშვნელობის] კოეფიციენტის, გადაწყვეტილებათა უპირატესობების და ა.შ.);

მეთოდები, რომლებიც გამოიყენება არჩევის, გადაწყვეტილების რეალიზაციის და შედეგის შეფასების ეტაპზე. ეს ეტაპი შეიძლება განხორციელდეს ალტერნატივების მიღებული შეფასებების შედარების გზით გამოთვლითი ტექნიკის გამოყენებით ან არგამოყენებით. როგორც წესი, ირჩევა ალტერნატივა, რომელსაც გააჩნია ყველაზე მაღალი შეფასება დადგენილი კრიტერიუმების შესაბამისად.

ალტერნატივის საბოლოო არჩევის შემდეგ ხდება მმართველობითი გადაწყვეტილების მიღება და დამტკიცება ბრძანების მომზადების, მისი ხელმოწერის და შემსრულებლებამდე მიყვანის გზით.

ბრძანების შემსრულებლებამდე მიყვანის შემდეგ ხდება გადაწყვეტილების შესრულება, ანუ პასუხისმგებელი შემსრულებლების მიერ ბრძანებაში მითითებული ყველა ღონისძიებების შესრულება. გადაწყვეტილების შესრულების ყველა ეტაპი კონტროლდება ხელმძღვანელის მიერ, ხოლო გადაწყვეტილების რეალიზაციის მერე ხდება შედეგების შეფასება, ჩატარებული სამუშაოს შედეგების ანალიზი და რეკომენდაციების შემუშავება შემდგომი მმართველობითი საქმიანობისთვის. შედეგების ანალიზის და შეფასების ეტაპზე შეიძლება გამოყენებული იქნას მმართველობითი გადაწყვეტილებების ანალიზის შემდეგი მეთოდები:

- ფუნქციონალურ-ღირებულებითი ანალიზის მეთოდი;
- ჯაჭვური (ჩასმის, შენაცვლების?) მეთოდი; (подстановка)
- მიზეზ-შედეგობრივი ანალიზის მეთოდი და სხვა.

ფუნქციონალურ-ღირებულებითი ანალიზის მეთოდი გამოიყენება არა მარტო ტექნიკის სფეროში, არამედ მმართველობითი ამოცანების გადაჭრის დროს საორგანიზაციო სტრუქტურების ფორმირებისთვის, პერსონალის მუშაობის ორგანიზებისთვის, ქვეგანყოფილებების ფუნქციონირების უკუგების გაზრდისთვის. ეს არის გადაწყვეტილებების არჩევის უნივერსალური მეთოდი, რომელიც საშუალებას იძლევა ობიექტის ფუნქციების შესრულებაზე გაწეულ ხარჯებს ოპტიმიზირება გაუკეთოს ისე, რომ არ დაეცეს მისი ხარისხი, აგრეთვე ეხმარება შეიმუშაოს რეკომენდაციები ობიექტის შემდგომი სრულყოფისთვის.

მეთოდის ძირითადი არსი მდგომარეობს ობიექტის წარდგენაში როგორც ფუნქციების ერთობლიობის (ფუნქციონალური მოდელის) და იმის განსაზღვრაში, ყველა

ფუნქცია ნამდვილად აუცილებელია თუ არა, რომლები შეიძლება შევათავსოთ ან მოვაშოროთ ხარისხის დაუზიანებლად.

მეთოდმა კარგად წარმოაჩინა თავი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების მმართველობით პრაქტიკაში: მას გააჩნია მაღალი პრაქტიკული სარგებლიანობა მართვის საორგანიზაციო სტრუქტურების აგების სფეროში, მათ შორის შემსრულებლების ფუნქციების ანალიზის დროს (ზედმეტი, ნეიტრალური, ნეგატიური ფუნქციების გამოვლენა და სხვა) და ფუნქციების შესრულების ხარისხის და მათ რეალიზაციაზე გაწეული ხარჯების ოპტიმალური შესაბამისობის არჩევის დროს.

ჯაჭვური (ჩასმის, შენაცვლების?) მეთოდი გამოიყენება გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების დროს იმ შემთხვევაში, თუ პრობლემას გააჩნია მკვეთრად გამოხატული ფუნქციონალური ხასიათი. ამავე დროს ფუნქცია უნდა იყოს გამოხატული ან ნამრავლის, ან (ერთი მაჩვენებლების მეორეზე კერძო გამოყოფის?), ან ჯამის სახით.

მეთოდის არსი - არის ერთერთი ფაქტორის გეგმური სიდიდის თანმიმდევრული შეცვლა იმ პირობით, რომ სხვა ფაქტორები დარჩებიან შეუცვლელელები. ამა თუ იმ ფუნქციაზე გავლენის ხარისხი განისაზღვრება *i*-ური ანგარიშის(ანგარიშსწორების) თანმიმდევრული გამოკლებით *j*-დან. თანაც პირველ ანგარშში(ანგარიშსწორებაში) უნდა შედიოდეს ყველა გეგმური სიდიდეები, მეორეში - ფაქტიური.

მიზეზ-შედეგობრივი ანალიზის მეთოდი. მიზეზი და შედეგი პრობლემური სიტუაციების წარმოშობის და განვითარების პროცესის განუყოფელი ელემენტებია. ასეთი სიტუაციების გადაჭრის დროს შეიძლება გამოყენებული იქნეს მიზეზ-შედეგობრივი ანალიზის მეთოდი.

არასასურველი შედეგის აღმოჩენის შემთხვევაში მენეჯერმა უნდა აირჩიოს ერთერთი მოქმედება სამიდან:

- მოიშოროს ეს შედეგები;
- მოიშოროს შედეგები მოგვიანებით;
- შეეგუოს ახალ სიტუაციას.

მდგომარეობის გამოსწორების სურვილის შემთხვევაში სიტუაციიდან გამომდინარე მენეჯერი რეაგირებს შემდეგნაირად:

- მიზეზი გასაგებია, ამიტომ საკითხი მდგომარეობს შემდეგში, ავირჩიოთ შესაბამისი მოქმედება;
- მიზეზი გაუგებარია, ამიტომ, სანამ რამეს გადავწყვეტდეთ, ჯერ პრობლემა უნდა გავაანალიზოთ;
- მიზეზი, როგორც ჩანს, გასაგებია, ამიტომ უნდა დავიწყოთ მოქმედება (ცდის და შეცდომის ვარიანტი).

მთავარი სირთულე მიზეზ-შედეგობრივ ჯაჭვში მუშაობისას მდგომარეობს იმ მომენტის განსაზღვრაში, როცა უნდა გაჩერდე.

ამგვარად, მეთოდების განხილული ძირითადი ჯგუფები გამოიყენება მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების სხვადასხვა ეტაპზე. კიდევ ერთხელ ავღნიშნოთ, რომ ბევრ მათგანს გააჩნია უნივერსალური ხასიათი და შეიძლება გამოყენებული იქნეს გადაწყვეტილების მიღების პროცესის რამდენიმე ეტაპზე თითოეული კონკრეტული სიტუაციის თავისებურების შესაბამისად.

მმართველობითი გადაწყვეტილებების რეალიზაციის შემუშავება და კონტროლი

კონტროლის ცნება

მართველობის ნებისმიერი ფუნქცია ეფექტურია მხოლოდ კონტროლის ეფექტური სისტემის არსებობისას. კონტროლი - ეს არის მართვის ფრიად მნიშვნელოვანი და რთული ფუნქცია, და ამ დროს ძალიან არასასიამოვნო საწარმოს მუშაკებისთვის.

კონტროლის ერთერთი უმთავრესი თავისებურება, რომელიც პირველ რიგშია გასათვალისწინებელი, მდგომარეობს იმაში, რომ კონტროლი უნდა იყოს ყოვლისმომცველი. კონტროლი არ უნდა დარჩეს მხოლოდ მენეჯერის ან მისი თანაშემწის პრეროგატივად. ყველა ხელმძღვანელმა, თავისი რანგის მიუხედავად, უნდა განახორციელოს კონტროლი როგორც თავისი თანამდებობრივი მოვალეობების განუყოფელი ნაწილი, მაშინაც კი თუ ეს მისთვის არავის დაუვალეობია.

კონტროლი - ეს არის მართვის პროცესის ფუნდამენტალური ელემენტი. არც დაგეგმვა, არც საორგანიზაციო სტრუქტურების შექმნა, არც მოტივაცია არ შეიძლება განიხილებოდეს მთლიანად კონტროლის გარეშე. ისინი ყველა ფაქტიურად წარმოადგენენ კონტროლის საერთო სისტემის განუყოფელ ნაწილს მოცემულ ორგანიზაციაში.

კონტროლი - არის მართვის ერთერთი უმთავრესი ფუნქცია, რომელიც უზრუნველყოფს ორგანიზაციის მიერ დასახული მიზნების მიღწევას, მიღებული მმართველობითი გადაწყვეტილებების რეალიზაციას. კონტროლის საშუალებით ორგანიზაციის ხელმძღვანელობა განსაზღვრავს თავიანთი გადაწყვეტილებების სისწორეს და ადგენს მათი კორექტირების საჭიროებას.

კონტროლის განხორციელება - ნიშნავს, ერთის მხრივ, სტანდარტების დადგენას, ფაქტიური შედეგების და დადგენილი სტანდარტებიდან მათი გადახრების გაზომვას; მეორეს მხრივ, მიღებული მმართველობითი გადაწყვეტილებების შესრულების მიმდინარეობისთვის თვალყურის დევნებას და შედეგების შეფასებას, რომლებიც მიღწეული იქნა მათი შესრულებისას. სწორედ კონტროლის შედეგები იქცევა ორგანიზაციის ხელმძღვანელთათვის იმის გარანტიად, რომ კორექტირება შეიტანონ ადრე მიღებულ გადაწყვეტილებებში, თუ გადახრები ადრე მიღებული გადაწყვეტილებების რეალიზაციის მიმდინარეობისას იყო მნიშვნელოვანი.

მმართველობითი გადაწყვეტილებების რეალიზაციის კონტროლის აუცილებლობა

მმართველობითი გადაწყვეტილებების შესრულების კონტროლი გამოწვეულია ბევრი მიზეზით.

გაურკვევლობა. კონტროლის აუცილებლობის ძირითადი მიზეზი არის გაურკვევლობა, რომელიც მომავლის განუყოფელი ელემენტია; ის ახასიათებს ნებისმიერ მმართველობით გადაწყვეტილებას, რომელიც მომავალში უნდა განხორციელდეს. არსებობს გაურკვევლობის შემდეგი ფაქტორები:

- დროებრივი ინტერვალი გადაწყვეტილების მიღების და რეალიზაციას შორის - მმართველობითი გადაწყვეტილების მიღების დროს სიტუაციის პროგნოზირებად (სავარაუდო) განვითარების და მის რეალურ განვითარებას

შორის ყოველთვის გარდაუვალია გარკვეული გადახრები, რადგან გადაწყვეტილების მიღება ხორციელდება სიტუაციის ამა თუ იმ ხედვის საფუძველზე, სიტუაციის ამა თუ იმ მოდელის საფუძველზე, რაც ყოველთვის არასრულია;

- ორგანიზაციის პერსონალი. მიღებული გადაწყვეტილებების შემსრულებლებს, როგორც ყველა ჩვეულებრივ ადამიანს, ახასიათებს შეცდომები: არაეფექტური ურთიერთქმედება, არასწორად გაგებული დავალება, ბოლოსდაბოლოს, ხელმძღვანელი შეიძლება ავად გახდეს, ან კონკურენტმა გადაიბიროს და ა.შ. რამდენად კარგია მოდელი და ეფექტურია მიღებული მმართველობითი გადაწყვეტილება, დამოკიდებულია მენეჯერის პროფესიონალიზმზე, რომელიც იღებს გადაწყვეტილებას. ამიტომ კონტროლის განხორციელებისას ფასდება და იზომება, როგორც ორგანიზაციის მიერ მიღებული გადაწყვეტილებების შესრულების მიმდინარეობა, ასევე მიღებული გადაწყვეტილებების შესაბამისობა გადაწყვეტილების მიღების სიტუაციის ნამდვილ განვითარებასთან.

კრიზისული სიტუაციის წარმოშობის თავიდან აცილება. კონტროლის საიმედო სისტემის და, შესაბამისად, ეფექტური უკუ კავშირის არარსებობამ შეიძლება წარმოქმნას კრიზისული სიტუაცია ორგანიზაციაში. ეფექტური უკუ კავშირის არარსებობა გამხდარა ბევრი მსხვილი და მცირე ორგანიზაციების კრახის მიზეზი.

თუ მიღებული ადრე გადაწყვეტილება აღმოჩნდა არასაკმარისად ეფექტური ან მცდარი, მაშინ სწორედ კარგად დალაგებული(მოწესრიგებული) კონტროლის სისტემა შეძლებს მის დროულ გამოვლენას, კორექტივებს შეიტანს ორგანიზაციის საქმიანობაში, დროულად გამოავლენს პრობლემებს. ეს მართებული იქნება იმ გადაწყვეტილებებისთვისაც, რომლებიც შეიცავენ რისკს.

წარმატების მხარდაჭერა. კონტროლის სისტემა საშუალებას იძლევა გამოვავლინოთ დადებითი ასპექტები და ძლიერი მხარეები, რომლებიც გამოიკვეთნენ ორგანიზაციის საქმიანობის განხორციელებისას. რეალური შედეგების დაგეგმილთან შედარებისას ხელმძღვანელობა იღებს საშუალებას გაარკვიოს, რაში მიაღწია ორგანიზაციამ წარმატებებს, და რაში განიცადა მარცხი. სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, კონტროლის ერთერთი მნიშვნელოვანი ასპექტია ორგანიზაციის საქმიანობის მიმართულებების განსაზღვრა, რომლებმაც ყველაზე ეფექტურად შეუწყვეს ხელი საერთო მიზნების მიღწევას. გამოავლენს რა ორგანიზაციის წარმატებებს და მარცხს, მენეჯერს შეუძლია სწრაფად შეაგუოს ორგანიზაცია გარე გარემოს დინამიურ მოთხოვნებს და ამით ხელი შეუწყოს ორგანიზაციის ფუძემდებლური მიზნების უფრო სწრაფ მიღწევას.

კონტროლის სახეები

კონტროლის ყველა სახეები ერთმანეთს ჰგავს, რადგან ერთი მიზანი გააჩნიათ: ხელს უწყობენ იმას, რომ ფაქტიურად მიღებული შედეგები რაც შეიძლება ახლოს იდგეს მოთხოვნადთან. განსხვავდებიან ისინი მხოლოდ შესრულების დროით.

წინასწარი კონტროლი ხორციელდება სამუშაოს ფაქტიურ დაწყებამდე. ზოგიერთი ყველაზე მნიშვნელოვანი კონტროლის სახეები ორგანიზაციაში შეიძლება მივაკუთვნოთ მართველობის სხვა ფუნქციებს. თუმცა დაგეგმვა და საორგანიზაციო სტრუქტურების შექმნა

იშვიათად მიეკუთვნებიან კონტროლის პროცედურას, ისინი მაინც ექვემდებარებიან ორგანიზაციის საქმიანობის წინასწარ კონტროლს.

წინასწარი კონტროლის განხორციელების ძირითადი საშუალება არის გარკვეული წესების, პროცედურების და ქვევის ხაზის რეალიზაცია (არა შექმნა, არამედ რეალიზაცია). რადგან წესები და ქვევის ხაზი გამომუშავდება გეგმების შესრულების უზრუნველსაყოფად, მათი მკაცრი დაცვა - ეს არის საშუალება დავრწმუნდეთ, რომ სამუშაო სრულდება დასახული მიმართულებით.

მკაფიო თანამდებობრივი ინსტრუქციები, მიზნების ფორმულირების ეფექტური მიტანა ხელქვეითებამდე, მართვლობის ადმინისტრაციულ აპარატში კვალიფიციური კადრების არსებობა გაზრდიან იმის ალბათობას, რომ საორგანიზაციო სტრუქტურა იმუშავებს ისე, როგორც იყო ჩაფიქრებული. ორგანიზაციებში წინასწარი კონტროლი გამოიყენება სამ საკვანძო დარგში:

- ორგანიზაციებში წინასწარი კონტროლი ადამიანური რესურსების დარგში მიიღწევა საქმიანი და პროფესიული ცოდნის და უნარების საგულდაგულო ანალიზით, რომლებიც აუცილებელია თანამდებობრივი მოვალეობების შესასრულებლად, და ყველაზე მომზადებული და კვალიფიციური ადამიანების შერჩევით. იმაში დასარწმუნებლად, რომ სამუშაოზე მისაღები მუშაკები შეძლებენ დავალეული მოვალეობების შესრულებას, აუცილებელია დავადგინოთ განათლების მინიმალური დასაშვები დონე ან მუშაობის სტაჟი ამ დარგში და შევამოწმოთ დოკუმენტები და დამქირავებელთა რეკომენდაციები. ორგანიზაციაში კომპეტენტური მუშაკების მიზიდვის და დამკვიდრების ალბათობის მნიშვნელოვანი გაზრდა შესაძლებელია აგრეთვე მაღალი ანაზღაურების და კომპენსაციების დადგენით, ფსიქოლოგიური ტესტების და მუშაკებთან წინასწარი მრავალრიცხოვანი საუბრების ჩატარებით. ბევრ ორგანიზაციაში ადამიანური რესურსების წინასწარი კონტროლი გრძელდება მიღების მერეც, სწავლების პროცესში. სწავლება საშუალებას იძლევა დავადგინოთ, რა ცოდნა და უნარები უნდა დავამატოთ როგორც ხელმძღვანელი შენადგენლობის, ისე რიგითი შემსრულებლების უკვე არსებულ ცოდნას, სანამ ისინი შეუდგებიან თავიანთი მოვალეობების ფაქტობრივ შესრულებას. წინასწარი სწავლების კურსი ზრდის იმის ალბათობას, რომ დაქირავებული მუშაკები იშრომებენ ეფექტურად;
- წინასწარი კონტროლი მატერიალური რესურსების დარგში ხორციელდება ხარისხის მინიმალური დასაშვები დონის სტანდარტების შემუშავების გზით და ამ მოთხოვნების მიმართ მიღებული მასალის შესაბამისობის შემოწმების ჩატარებით. ამ დარგში წინასწარი კონტროლის ერთერთი ხერხია - მიმწოდებლის არჩევა, რომელმაც დაამტკიცა თავისი შესაძლებლობა ტექნიკური პირობების შესაბამისი მასალების მოწოდებით. მატერიალური რესურსების წინასწარი კონტროლის მეთოდს მიეკუთვნება აგრეთვე ორგანიზაციაში მათი მარაგის დონის უზრუნველყოფა, რომელიც საკმარისი უნდა იყოს იმისთვის, რათა თავიდან ავიცილოთ დეფიციტი.
- წინასწარი კონტროლი ფინანსური რესურსების დარგში. ფინანსური რესურსების წინასწარი კონტროლის უმნიშვნელოვანესი საშუალება - ეს

არის ბიუჯეტი (მიმდინარე ფინანსური გეგმა), რომელიც აგრეთვე გვეხმარება დაგეგმვის ფუნქციის განხორციელებაში. ბიუჯეტი იმიტომ არის წინასწარი კონტროლის მექანიზმი, რომ ის გვარწმუნებს: როცა ორგანიზაციას დასჭირდება ნაღდი ფული, ის მას ექნება. ბიუჯეტი აგრეთვე ადგენს ხარჯების უკიდურეს მნიშვნელობას და ამით რომელიმე განყოფილებას ან ორგანიზაციას მთლიანად არ აძლევს საშუალებას ბოლომდე ამოწუროს ნაღდი ფული.

მიმდინარე კონტროლი ხორციელდება უშუალოდ სამუშაოს მიმდინარეობისას. ყველაზე ხშირად მისი ობიექტი არის ხელქვეითები, ხოლო თვითონ კონტროლი ტრადიციულად არის მათი უშუალო უფროსის პრეროგატივა. ხელქვეითების მუშაობის რეგულარული შემოწმება, პრობლემების და სამუშაოს გაუმჯობესების შესახებ წინადადებების განხილვა საშუალებას გვაძლევს გამოვრიცხოთ დასახული გეგმებიდან და ინსტრუქციებიდან გადახრები.

მიმდინარე კონტროლი არ წარმოებს სამუშაოს შესრულებასთან ერთად. ის ეყრდნობა სამუშაოს ფაქტობრივი შედეგების გაზომვას, რომლებიც მიმართულია სასურველი მიზნების მისაღწევად. იმისთვის, რომ ამგვარად ვაწარმოთ მიმდინარე კონტროლი, მმართველობით აპარატს სჭირდება უკუ კავშირი.

უკუ კავშირი - ეს არის მიღწეული შედეგების შესახებ მონაცემების გაცვლა. უკუ კავშირის უბრალო მაგალითი - უფროსი აცნობებს ხელქვეითებს, რომ მათი სამუშაო არ არის დამაკმაყოფილებელი, თუ ისინი უშვებენ შეცდომებს. უკუ კავშირის სისტემა ეხმარება ხელმძღვანელობას გამოავლინოს გაუთვალისწინებელი პრობლემები და თავისი ქცევის ნორმები („ხაზი“) ისე დააკორექტიროს, რომ თავიდან აიცილოს ორგანიზაციის წინაშე დასახული მიზნების მისაღწევად ყველაზე ეფექტური გზიდან გადახვევა. უკუ კავშირის ყველა სისტემას ახასიათებს:

- მიზნის არსებობა;
- გარე რესურსების გამოყენება;
- გარე რესურსების გარდაქმნა შიდა მოხმარებისთვის;
- დასახული მიზნებიდან მნიშვნელოვანი გადახრების თვალყურის დევნება;
- ამ გადახრების კორექტირება ამისთვის, რომ უზრუნველყოთ მიზნების მიღწევა.

გადახრები, რომლებიც სისტემამ უნდა გამოასწოროს (კორექტირება გაუკეთოს), რათა მიაღწიოს თავის მიზნებს, შეიძლება გამოწვეული იყოს როგორც გარე, ისე შიდა ფაქტორებით. გარე ფაქტორები - ყველაფერი, რაც მოქმედებს ორგანიზაციაზე გარე გარემოდან: კონკურენცია, ახალი კანონების მიღება, ტექნოლოგიის შეცვლა, საერთო ეკონომიკური სიტუაციის გაუარესება, კულტურული ფასეულობების სისტემის შეცვლა და სხვა. შიდა ფაქტორებს შეიძლება მივაკუთნოთ პრობლემები, რომლებიც დაკავშირებულია სიტუაციურ ფაქტორებთან ორგანიზაციის შიგნით.

სავსებით დასაშვებია, განვიხილოთ მართველობა ძირითადად, როგორც მცდელობა უზრუნველყოთ ორგანიზაციის ფუნქციონირება ეფექტური უკუ კავშირის მექანიზმის სახით, ანუ ისეთი სისტემის, რომელიც უზრუნველყოფს გამავალ დახასიათებებს საჭირო დონეზე გარე და შიდა ფაქტორების ზემოქმედების მიუხედავად. მაგრამ კარგი მართველობა არ შემოიფარგლება მარტო სტატუს-კვოს უზრუნველყოფისკენ უბრალო მისწრაფებით და წარმოქმნილ პრობლემებზე ადეკვატური რეაგირებით. თუ ორგანიზაცია არ მიისწრაფვის

სრულპყოს თავისი საქმიანობა და წინასწარ არ დაიჭირა აქტიური პოზიცია, საეჭვოა ის დიდი ხნით დარჩეს ეფექტური.

საბოლოო (დასკვნითი) კონტროლი - ესაა ფაქტობრივი შედეგების შედარება მოთხოვნილთან ან მაშინვე კონტროლის დამთავრებისთანავე, ან წინასწარ დათქმული დროის მონაკვეთის გასვლის მერე. მიუხედავად იმისა, რომ საბოლოო კონტროლი არ იძლევა საშუალებას რეაგირება მოვახდინოთ პრობლემის წარმოქმნის მომენტში, ის ასრულებს ორ მთავარ ფუნქციას:

- ორგანიზაციის ხელმძღვანელობას აწვდის ინფორმაციას, აუცილებელს დასაგეგმად იმ შემთხვევისთვის, თუ ანალოგიური სამუშაო მომავალში უნდა შესრულდეს. ადარებს რა ერთმანეთს ფაქტიურად მიღებულ შედეგებს მოთხოვნილ შედეგებთან, ხელმძღვანელობას საშუალება ეძლევა შეაფასოს თავიანთი შედგენილი გეგმების რეალისტურობის ხარისხი, მიიღოს ინფორმაცია წარმოქმნილ პრობლემებზე და შეადგინოს ახალი გეგმები ისე, რომ ამ პრობლემებს თავი აარიდოს მომავალში;
- მოტივაციას უწყობს ხელს. თუ ორგანიზაციის ხელმძღვანელობა ერთმანეთთან აკავშირებს სამოტივაციო გასამჯელოს შედეგიანობის (რეზულტატურობის) გარკვეული დონის მიღწევასთან, მაშინ, როგორც ჩანს, ფაქტობრივად მიღწეული შედეგიანობა (რეზულტატურობა) უნდა გაიზომოს ზუსტად და ობიექტურად.

მმართველობითი გადაწყვეტილების რეალიზაციის კონტროლის პროცესი.
კონტროლის პროცედურა გულისხმობს სამ ეტაპს:

- გეგმური სიდიდეების და კრიტერიუმების დადგენა;
- რეალური შედეგების მათთან შედარება;
- აუცილებელი კორექტურული ქმედებების მიღება.

თითოეულ ეტაპზე რეალიზდება სხვადასხვა ზომების კომპლექსი (სურ. 14).

ეტაპი 1. გეგმური სიდიდეების დადგენა. პირველი ეტაპი აჩვენებს, რამდენად ახლოსაა კონტროლის ფუნქციები და დაგეგმვა. გეგმური სიდიდეები - ესაა კონკრეტული მიზნები, რომელთა განხორციელებისას მიღწეული პროგრესი იზომება. ეს მიზნები აშკარად დაკავშირებულია დაგეგმვის პროცესთან.

მიზნებს, რომლებიც შეიძლება იქნენ გამოყენებული როგორც გეგმური სიდიდეები კონტროლისთვის, გააჩნიათ ორი მნიშვნელოვანი თავისებურება: დროებრივი ჩარჩოების არსებობა, რომლებიც განსაზღვრავენ სამუშაოს შესრულების პერიოდს, და კონკრეტული კრიტერიუმის არსებობა, რომელიც ეხმარება შეაფასოს სამუშაოს შესრულების ხარისხი.

ეტაპი 2. გეგმური და ფიზიკური სიდიდეების შედარება. შედეგიანობის (რეზულტატურობის) მაჩვენებლები ზუსტად განსაზღვრავენ, რა არის საჭირო დასახული მიზნების მისაღწევად. მსგავსი მაჩვენებლები ეხმარება ხელმძღვანელობას შეადაროს რეალურად შესრულებული სამუშაო დაგეგმილს და განსაზღვროს, თუ რა არის გასაკეთებელი, რომ მივაღწიოთ დაგეგმილ მიზნებს, რა დარჩა გაუკეთებელი. მაგალითად, თუ ხელმძღვანელობა აღმოაჩენს, რომ პირველ ნახევარ წელიწადში ფირმის მოგება შეადგინა

1-ელი ეტაპი
გეგმური სიდიდეების დაგენა

შედეგიანობის მაჩვენებლების
არჩევა

დასაშვები გადახრების
სიდიდეების განსაზღვრა

2-ე ეტაპი
გეგმური და ფაქტობრივი
სიდიდეების შედარება

გადახრების სიდიდეების
გაზომვა

აღმშფოთებელი
დეფორმაციების მინიმიზაცია

მაკორექტირებელი
ლონისძიებების არჩევა

3-ე ეტაპი
მაკორექტირებელი
ლონისძიებების რეალიზაცია

გადახრების დადგენა

გეგმის საკონტროლო ციფრების
გადახედვა

სურ. 14. მმართველობითი გადაწყვეტილებების რეალიზაციის კონტროლის პროცესის ეტაპები

შედარებით იოლია შედეგიანობის მაჩვენებლების დადგენა ისეთი სიდიდეებისთვის, როგორცაა მოგება, გაყიდვების მოცულობა, მასალების ღირებულება, იმიტომ რომ ისინი რაოდენობრივად იზომება. მაგრამ ორგანიზაციის ზოგიერთი მნიშვნელოვანი მიზნები და ამოცანები, როგორცაა, მაგალითად, მორალური დონე, შეუძლებელია რიცხობრივად გამოსახო.

ეტაპი 3. მაკორექტირებელი ღონისძიებების რეალიზაცია. ეფექტურად მომუშავე ორგანიზაციები ცდილობენ გვერდი აუარონ სიძნელეებს, რომლებიც დაკავშირებულია რაოდენობრივად გამოხატულ მიზნებთან. მაგალითად, ინფორმაცია მუშაკების მორალური დონის შესახებ შეიძლება მივიღოთ სხვადასხვა სახის გამოკვლევების და გამოკითხვების შედეგად. უფრო მეტიც, ზოგიერთი მათგანი, რომელიც აშკარად არ ექვემდებარება სიდიდის რაოდენობრივ გაზომვას, შეიძლება ირიბად გამოხატოთ რიცხვებით - გავზომოთ ზოგიერთი მაჩვენებელი. კადრების დაბალი დენადობა, მაგალითად, - ეს, ჩვეულებრივ, აღნიშნავს პერსონალის სამუშაოთი კმაყოფილებას. ამგვარად, სამუშაოდან გათავისუფლება შეიძლება გამოვიყენოთ როგორც შედეგიანობის (რეზულტატურობის) მაჩვენებელი სამუშაოთი კმაყოფილების გეგმური სიდიდის შემუშავებისას. მაგალითად, უმაღლესი რგოლის ხელმძღვანელებმა შეიძლება დაადგინონ მომავალი წლის მიზნის სახით გათავისუფლებების რაოდენობის შემცირება 10%-დან 6%-მდე.

პირდაპირი გაზომვების ნაცვლად რაღაც სიდიდეების ირიბი გამოვლენების გამოყენების საშიშროება მდგომარეობს იმაში, რომ გაზომვად ირიბ გამოვლენებზე შეიძლება ზეგავლენა მოახდინონ სულ სხვა მოვლენებმა (ცვლილებებმა). გათავისუფლებების დაბალი სიხშირე შეიძლება ასახავდეს არა სამუშაოთი კმაყოფილების მაღალ ხარისხს, არამედ ეკონომიკის საერთო ცუდ მდგომარეობას, როცა სხვა სამუშაოს მოძებნა ძნელია. მენეჯერმა უნდა ისწავლოს გაარჩიოს სიმპტომები ნამდვილი მიზეზისგან. მნიშვნელოვანია, ხელმძღვანელები აცნობიერებდნენ, რომ კონკრეტულ სიტუაციაში მათი ქმედებების შედეგებზე გავლენას მოახდენს ძალიან ბევრი ფაქტორი.

უშუალოდ რაოდენობრივ ფორმაში შედეგიანობის მაჩვენებლის გამოხატვის შეუძლებლობა არ უნდა გახდეს იმის საფუძველი, რომ საერთოდ არ დადგინდეს გეგმური სიდიდე ამ დარგში. ხელმძღვანელობა ვერ შეძლებს ეფექტურად განახორციელოს კონტროლი რაიმე ტიპის შედეგიანობის მაჩვენებლის არარსებობის დროს. ასეთი მაჩვენებლის არარსებობის გარდაუვალი შედეგია - მართველობა, რომელიც ფაქტიურად უკვე აღარ არის მართველობა, არის უბრალოდ რეაქცია სიტუაციაზე, რომელიც გამოსულია კონტროლიდან. რამდენიმე ორგანიზაციას, სადაც მართველობა შესანიშნავად ხორციელდებოდა სხვა პარამეტრებით, გაუჩნდათ სერიოზული პრობლემები იმიტომ, რომ ვერ შესძლეს დაედგინათ შედეგიანობის მაჩვენებელი ისეთ რთულად გასაზომ დარგში, როგორცაა სოციალური პასუხისმგებლობა და ეთიკა.

დარგი, რომელშიც შედეგიანობის მაჩვენებლის დადგენა განსაკუთრებით ძნელია, - არის სამეცნიერო-კვლევითი და საცდელ-საკონსტრუქტორო სამუშაოები (სკსსს). წამოწყებული მრავალრიცხოვრივი მცდელობა შეიმუშაონ შედეგიანობის გაზომვის ობიექტური ხერხები ამ სფეროში მთავრდება უშედეგოდ. აქ ტრადიციულად გამოყენებულ მაჩვენებლებად ითვლება პატენტების, პუბლიკაციების, ანგარიშსწორების და დამთავრებული პროექტების რიცხვი. ყველა ეს მაჩვენებელი ეყრდნობა სკსსს-ის ნაყოფიერების და ეფექტურობის განსაზღვრას, ხოლო იგნორირებს ორგანიზაციაში მათი გამოყენების მიმართულებას და გამოსადეგობას

(ვარგისიანობას). შეესაბამებთან თუ არა ეს პატენტები, პუბლიკაციები, დამთავრებული პროექტები ფირმის საქმიანობის მისწრაფებას დივერსიფიკაციისკენ ან ახალ ბაზარზე გასასვლელად? თუ ფირმის საქმიანობას გააჩნია გარკვეული მიმართულება (ეს საერთოდ ასეა), მაშინ **სკსსს** მიმართულებასაც დიდი მნიშვნელობა გააჩნია. ამ სფეროს სამუშაოს არამატერიული მხარე არ შეიძლება იმის საბაზად ჩაითვალოს, რომ მის მართვაში ან დავეყრდნოთ მხოლოდ ინტუიციას, ან გამოვიყენოთ როგორც შედეგიანობის ერთადერთ შეფასებად მისდამი არაადეკვატური მაჩვენებლები.

მოდელირების მეთოდები

მოდელი - ეს არის რაღაც ფორმით იდეის ან სისტემის ობიექტის გამარტივებული წარმოდგენა, რომელიც განსხვავდება თავად მთლიანობისგან და შექმნილია მკვლევარის მიერ ობიექტ-ორიგინალზე ცოდნის მიღების მიზნით და ასახავს მის ყველაზე არსებით თვისებებს დასახული ამოცანების თვალთახედვიდან.

მოდელირება - ეს არის აბსტრაქტული ექსპერიმენტების განხორციელება რაღაც სისტემა-მოდელის აგების დახმარებით, რომელიც არის რთული ობიექტების შესასწავლად გამოსაყენებელი სისტემა-ორიგინალის მსგავსი. მოდელირების აუცილებლობა გამოწვეულია განსახილველი სისტემის რთული ხასიათით და ამ სისტემებზე ექსპერიმენტების ნატურაში ჩატარების შეუძლებლობით.

მოდელირება საშუალებას იძლევა წინასწარ განვსაზღვროთ მოვლენათა მიმდინარეობა და განვითარების ტენდენციები, რაც დამახასიათებელია სამართავი სისტემისთვის, გავარკვიოთ მისი არსებობის პირობები და დავადგინოთ საქმიანობის რეჟიმი სხვადასხვა ფაქტორების გავლენის გათვალისწინებით. ამავე დროს პირველივე შეხედვით შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ, რაც უფრო მეტი ფაქტორია მოდელში გათვალისწინებული, მით უფრო კარგია მოდელი. სინამდვილეში დეტალიზირებული მოდელი არ არის ყოველთვის მიზანშეწონილი, რადგან ზედმეტად გადატვირთულია და რთულია გასაანალიზებლად.

მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების პროცესის სრულყოფა და, შესაბამისად, მისაღები გადაწყვეტილებების ხარისხის გაუმჯობესება მიიღწევა გადაწყვეტილების მიღების სამეცნიერო მიდგომის, მოდელების და მეთოდების გამოყენების გზით. მოდელი წარმოადგენს სისტემას, იდეას ან ობიექტს. მოდელის გამოყენება აუცილებელია ორგანიზაციის სირთულიდან, ექსპერიმენტების ჩატარების შეუძლებლობიდან და მომავლის განჭვრეტის აუცილებლობიდან გამომდინარე. მოდელის ძირითადი ტიპებია: ფიზიკური, ანალოგიური და მათემატიკური (სიმბოლური). მოდელირების საერთო პრობლემებია უზუსტო (არასარწმუნო) წინაპირობები, საინფორმაციო შეზღუდვები, შედეგების ცუდი გამოყენება და ზედმეტი ხარჯები (სურ.15).

მოდელირება შემოქმედებითი პროცესია, რომელიც ფორმალურ ჩარჩოებს ძნელად ემორჩილება. ყველაზე ზოგადად ის შეიძლება წარმოვიდგინოთ ეტაპების სახით, რომლის შინაარსი შეიძლება შეიცვალოს მოდელირების დასახული ამოცანების და მიზნების შესაბამისად.

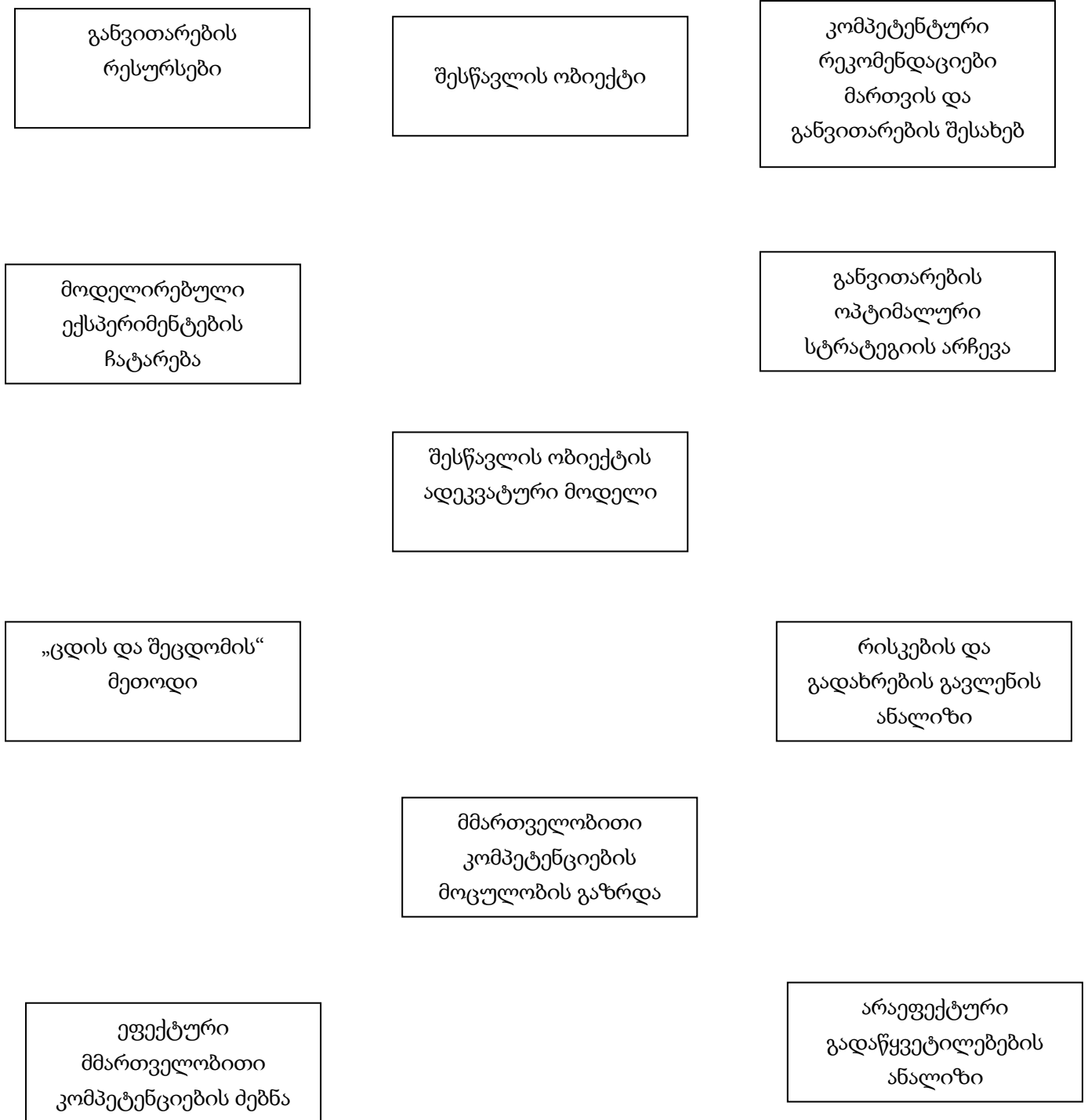
განვიხილოთ მოდელირების ძირითადი ეტაპები.

ეტაპი 1. ამოცანის დასახვა

ამოცანის ქვეშ იგულისხმება რაღაც პრობლემა, რომელიც უნდა გადაიჭრას. ამოცანის დასახვის ეტაპზე აუცილებელია:

- ამოცანის აღწერა;

- მოდელირების მიზნის განსაზღვრა;
- ობიექტის ან პროცესის გაანალიზება.



სურათი 15. შესწავლის ობიექტის მოდელი და კომპეტენტური მიდგომა

ამოცანის აღწერა გასაგები უნდა იყოს. მთავარია - მოდელირების ობიექტის გარკვევა და იმის გაგება, როგორი უნდა იყოს შედეგი.

მოდელირების მიზანი:

- 1) გარე სამყაროს შეცნობა. პირველყოფილი ადამიანები სწავლობდნენ ბუნებას, რათა გამკლავებოდნენ ბუნების სტიქიებს, ესარგებლათ ბუნებრივი სიმდიდრეებით, უბრალოდ თავი გადაერჩინათ. დაგროვილი ცოდნა გადაეცემოდა თაობიდან თაობას ზეპირად, მერე წერილობით, შემდეგ საგნობრივი მოდელებით. მაგალითად, ასე წარმოიშვა დედამიწის მოდელი - გლობუსი, რომელიც საშუალებას იძლევა თვალნათლივ დავინახოთ ჩვენი პლანეტის ფორმა, მისი მოძრაობა საკუთარი ღერძის გარშემო და ა.შ. მოდელები გვეხმარებიან გავიგოთ, როგორ არის მოწყობილი კონკრეტული ობიექტი, გავიგოთ მისი ძირითადი თვისებები, დავადგინოთ მისი განვითარების და მოდელების გარე სამყაროსთან ურთიერთქმედების კანონები;
- 2) *ობიექტების შექმნა მოცემული თვისებებით* (ასეთი ტიპის ამოცანა „როგორ გავაკეთოთ, რომ...“). როცა საკმარისი ცოდნა დააგროვა, ადამიანი შეეცადა შეექმნა ობიექტი მოცემული თვისებებით და შესაძლებლობებით, რათა გამკლავებოდა სტიქიებს ან გამოეყენებინა ბუნებრივი მოვლენები. ასე დაიბადა ქარის წისკვილების, სხვადასხვა მექანიზმების, ჩვეულებრივი ქოლგის შექმნის იდეაც კი. ბევრი ასეთი მოდელი ამჟამად რეალობად იქცა;
- 3) ობიექტზე ზემოქმედების შედეგების განსაზღვრა და სწორი გადაწყვეტილების მიღება (ასეთი ტიპის ამოცანა „რა მოხდება, თუ...“). მაგალითად, გამუდმებული წყალდიდობებისაგან პეტერბურგის დასაცავად, რომელსაც დიდი ზარალი მოჰქონდა, გადაწყდა დამბის (ჯებირის) აშენება. მისი დაპროექტებისას უამრავი მოდელი შეიქმნა, მათ შორის ნატურშიც, სწორედ იმიტომ, რომ ეწინასწარმეტყველათ ბუნებაში ჩარევით გამოწვეული შედეგები;
- 4) ობიექტის (ან პროცესის) მართვის ეფექტურობა. რადგან მართვის კრიტერიუმებს გააჩნიათ ფრიად წინააღმდეგობრივი ხასიათი, ისინი ეფექტურები ხდებიან მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ „ყველა კმაყოფილია“. მაგალითად, კვება სკოლის სასადილოში, ერთის მხრივ, უნდა აკმაყოფილებდეს ასაკობრივ მოთხოვნილებებს (კალორიულობა, ვიტამინების და მინერალური მარილების შემცველობა), მეორეს მხრივ, უნდა მოსწონდეს ბავშვების უმრავლესობას და არ უნდა იყოს ძვირი, ხოლო მესამეს მხრივ, მომზადების ტექნოლოგია უნდა შეესაბამებოდეს სკოლის სასადილოების შესაძლებლობებს. როგორ შევათავსოთ შეუთავსებელი? მოდელის აგება დაგვეხმარება მოვნახოთ მისაღები გადაწყვეტილება.

ობიექტის ანალიზი. გარკვევით გამოყოფენ დასამოდელირებელ ობიექტს, მის ძირითად თვისებებს, მის ელემენტებს და კავშირს მათ შორის. ობიექტების ურთიერთდაქვემდებარების უბრალო მაგალითია - წინადადების გარჩევა: ჯერ ვემბთ მთავარ წევრებს (ქვემდებარე, შემასმენელი), მერე წინადადების მეორეხარისხოვან წევრებს, რომლებიც მთავარ წევრებს განსაზღვრავენ, მერე სიტყვებს, რომლებიც მეორეხარისხოვან წევრებს განსაზღვრავენ და ა.შ.

ეტაპი 2. მოდელის შექმნა

საინფორმაციო მოდელი. არკვევენ ელემენტარული ობიექტების თვისებებს, მდგომარეობებს, მოქმედებებს და სხვა დახასიათებებს ნებისმიერი ფორმით - ზეპირად, სქემის, ტაბულის სახით. ყალიბდება წარმოდგენა ელემენტარულ ობიექტებზე, რისგანაც

შედგება საწყისი ობიექტი, ანუ საინფორმაციო მოდელი. მოდელი უნდა ასახავდეს საგნობრივი სამყაროს ობიექტების თანაფარდობას, მდგომარეობას და ყველაზე არსებით ნიშან-თვისებებს. სწორედ ისინი იძლევიან სრულ ინფორმაციას ობიექტის შესახებ. საინფორმაციო მოდელი არასდროს არ ახასიათებს ობიექტს მთლიანად. ერთი და იგივე ობიექტისთვის შეიძლება აიგოს სხვადასხვა საინფორმაციო მოდელი. საინფორმაციო მოდელის აგება წარმოადგენს მოდელის შემუშავების ეტაპის საწყის პუნქტს. ობიექტების ყველა შემავალ პარამეტრებს, რომლებიც გამოიყო ანალიზის დროს, ალაგებენ მნიშვნელობის კლების მიხედვით და ამარტივებენ მოდელს მოდელირების მიზნის შესაბამისად.

ნიშნობრივი მოდელი. სანამ მოდელირების პროცესს შეუდგებოდეთ, საჭიროა წინასწარი მონახაზის გაკეთება სქემის ან ნახაზის სახით, საანგარიშო ფორმულის გამოყვანა, ანუ ამა თუ იმ ნიშნობრივი ფორმის საინფორმაციო მოდელის შექმნა, რომელიც შეიძლება იყოს კომპიუტერული ან არაკომპიუტერული.

კომპიუტერული მოდელი - რეალიზდება პროგრამული გარემოს საშუალებებით. არსებობს უამრავი პროგრამული კომპლექსები, რომლებიც საინფორმაციო მოდელების კვლევის (მოდელირების) ჩატარების საშუალებას იძლევიან. ყოველ პროგრამულ გარემოს გააჩნია თავისი ინსტრუმენტარიები და გარკვეული სახის საინფორმაციო ობიექტებთან მუშაობის საშუალებას იძლევა.

კომპიუტერის ძირითადი ფუნქციები სისტემების მოდელირების დროს:

- დამხმარე საშუალების როლის შესრულება ამოცანების გადაჭრისას, რომელთა გადაწყვეტა შეიძლება უბრალო გამოთვლითი საშუალებებით, ალგორითმებით, ტექნოლოგიებით;
- ახალი ამოცანების წამოყენების და გადაწყვეტის საშუალების როლის შესრულება, რომლებიც არ გადაიჭრება ჩვეულებრივი გამოთვლითი საშუალებებით, ალგორითმებით, ტექნოლოგიებით;
- კომპიუტერული შემსწავლელი და მოდელირებული გარემოს კონსტრუირების საშუალების როლის შესრულება, შემდეგი სახის გარემოს: „შესასწავლი- კომპიუტერი-შემსწავლელი(მსწავლელი)“, „შემსწავლელი-კომპიუტერი- შესასწავლი“, „შემსწავლელი -კომპიუტერი-შესასწავლთა ჯგუფი“, „შესასწავლთა ჯგუფი - კომპიუტერი - შემსწავლელი“, „კომპიუტერი-შესასწავლი-კომპიუტერი“;
- მოდელირების საშუალების როლის შესრულება ახალი ცოდნის მისაღებად;
- ახალი მოდელების „სწავლება“ (მოდელების თვითშესწავლა).

ეტაპი 3. კომპიუტერული ექსპერიმენტი

კომპიუტერული მოდელირება - ეს არის ცოდნის წარმოდგენის საფუძველი ელექტრონულ გამომთვლელ მანქანაში (*ეგმ*). ახალი ინფორმაციის მისაღებად კომპიუტერული მოდელირება იყენებს ნებისმიერ ინფორმაციას, რომლის აქტუალიზებაც შეიძლება *ეგმ*-ს საშუალებით. მოდელირების პროგრესი დაკავშირებულია კომპიუტერული მოდელირების სისტემების შემუშავებასთან, ხოლო საინფორმაციო ტექნოლოგიებში პროგრესი - კომპიუტერზე მოდელირების გამოცდილების აქტუალიზებით, მოდელების ბანკის, მეთოდების და პროგრამული სისტემების შექმნით, რომლებიც საშუალებას იძლევიან შევარგოვით ახალი მოდელები მოდელების ბანკიდან.

კომპიუტერული მოდელირების ნაირსახეობაა *გამოთვლითი ექსპერიმენტი*, ანუ ექსპერიმენტი, რომელიც ხორციელდება ექსპერიმენტატორის მიერ კვლევით სისტემაზე ან პროცესზე კომპიუტერის, კომპიუტერული გარემოს, ტექნოლოგიების მეშვეობით.

გამოთვლითი ექსპერიმენტი ხდება ხაზოვანი მათემატიკური მოდელის სისტემების (რომლისთვისაც არსებობს საკმაოდ კარგად ნაცნობი კვლევის მეთოდები, თეორიები) კვლევიდან გადასვლის ახალი ინსტრუმენტი, სამეცნიერო შემეცნების მეთოდი, ახალი ტექნოლოგია რთული და არახაზოვანი მათემატიკური მოდელის სისტემების კვლევაზე (რომლის ანალიზი შედარებით რთულია). ხატოვნად რომ ვთქვათ, ჩვენი ცოდნა გარე სამყაროს შესახებ არის ხაზოვანი, ხოლო გარე სამყაროში მიმდინარე პროცესები არის არახაზოვანი.

გამოთვლითი ექსპერიმენტი გვებმარება მოვნახოთ ახალი კანონზომიერებანი, შევამოწმოთ ჰიპოტეზები, მოვლენათა მიმდინარეობის ვირტუალიზირების საშუალებას იძლევა და ა.შ.

იმისთვის, რომ განვხორციელოთ ახალი კონსტრუქტორული დამუშავებები, დავნერგოთ ახალი ტექნიკური გადაწყვეტილებები საწარმოში ან შევამოწმოთ ახალი იდეები, საჭიროა ექსპერიმენტი - წარსულში - ლაბორატორიული, ამჟამად - კომპიუტერული, რომელიც გულისხმობს მოდელზე მუშაობის გარკვეულ თანმიმდევრულობას.

ეტაპი 4. მოდელირების შედეგების ანალიზი

მოდელირების საბოლოო მიზანია - გადაწყვეტილების მიღება მიღებული შედეგების მრავალმხრივი ანალიზის საფუძველზე. ეს ეტაპი გადაწყვეტია - ან გაგრძელდება კვლევა, ან დამთავრდება. აუცილებელია მიღებული და მოსალოდნელი შედეგების შედარება.

გადაწყვეტილების შემუშავებას საფუძვლად უდევს ტესტირების ან ექსპერიმენტების შედეგები. თუ ისინი არ შეესაბამებიან დასახული ამოცანების მიზნებს, ესე იგი შეცდომა იყო დაშვებული წინა ეტაპებზე: მეტისმეტად გამარტივებული საინფორმაციო მოდელის აგება, მეთოდის ან მოდელირების გარემოს წარუმატებელი არჩევა, ტექნოლოგიური საშუალებების არასწორი გამოყენება მოდელის აგებისას. ასეთი შეცდომების გამოვლენისას საჭიროა მოდელის კორექტირება, ანუ დავუბრუნდეთ ერთერთ წინა ეტაპს. პროცესი გრძელდება მანამ, სანამ ექსპერიმენტის შედეგები არ უპასუხებს მოდელირების მიზნებს. მთავარია, ყოველთვის გვახსოვდეს, რომ შეცდომის გამოვლენა ესეც შედეგია.

საკონტროლო კითხვები

1. როგორია გადაწყვეტილების მიღების თეორიის ევოლუციის ეტაპები?
2. მმართველობითი გადაწყვეტილებების ამოცანები ახალგაზრდულ გარემოში.
3. როგორია გადაწყვეტილების მიღების თეორიის შემადგენელი ნაწილები?
4. როგორია ფაქტორები, რომლებიც ზღუდავენ გადაწყვეტილების მიღების და რეალიზაციის შესაძლებლობებს?
5. მართველობის ფუნქციის შინაარსი.
6. მმართველობითი გადაწყვეტილებების კლასიფიკაცია.
7. მმართველობითი გადაწყვეტილებების არსი და თვისებები.
8. როგორია მმართველობითი გადაწყვეტილებების თავისებურებები, რომლებიც მიიღება სხვადასხვა იერარქიულ დონეებზე?
9. ინტუიციური გადაწყვეტილებები, გადაწყვეტილებები, რომლებიც დაფუძნებულია დასკვნებზე და რაციონალურ გადაწყვეტილებებზე.

10. გახსენით ტაბულა 8-ს შინაარსი (მმართველობითი გადაწყვეტილებების სახეები).
11. რითი განსხვავდება სინერგიული გადაწყვეტილება არასინერგიულისგან?
12. რა თავისებურებები ახასიათებს გადაწყვეტილების შემუშავებას და მიღებას გარკვეულობის, რისკის და გაურკვევლობის პირობებში?
13. მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და რეალიზაციის პროცესი.
14. გადაწყვეტილების მიღების პროცესის ტიპური შემადგენელი ნაწილები.
15. კატეგორიის „პრობლემა“ შინაარსი და მისი შესწავლის ეტაპები.
16. გადაწყვეტილების მიღების ეტაპების შინაარსი.
17. როგორია მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების მეთოდები?
18. ალტერნატივების გენერირების მეთოდების არსი.
19. ფუნქციონალურ-ფასეულობითი ანალიზის მეთოდი.
20. მოდელირების მეთოდის არსი და შემადგენელი ნაწილები.

თავი 3. ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების (ფორმირების) მეთოდოლოგია

3.1. ეკონომიკური აზროვნების განვითარების ტენდენციები

ერთიანი საგანმანათლებლო სივრცის შექმნის კონტექსტში იუნესკოს მსოფლიო დეკლარაციაში უმაღლესი განათლების შესახებ XXI საუკუნისთვის (პარიზი, 1998 წლის ოქტომბერი) საერთაშორისო საზოგადოების მიერ განსაზღვრული იქნა ძირითადი კომპეტენციები, რომლებიც აუცილებელია წარმატებული ინსტიტუტის შემდგომი პროფესიული საქმიანობისთვის, მათ შორის არის ძირითადი ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების დეფინიცია.

ეკონომიკური აზროვნება - ეს არის ეკონომიკური შეხედულებების და წარმოდგენების ერთობლიობა, რომელიც ასახავს მეცნიერების უახლეს მიღწევებს და საზოგადოებრივი წარმოების განვითარების დღევანდელი ეტაპის ხარისხობრივ თავისებურებებს. ცოდნის უბრალო ნაკრებისგან განსხვავებით ეკონომიკური აზროვნება წარმოადგენს საზოგადოებრივი ცნობიერების აქტიურ მხარეს, უშუალოდ განსაზღვრავს მიღებული სამეურნეო გადაწყვეტილებების და მათ განსახორციელებლად პრაქტიკული ქმედებების ხასიათს. ეკონომიკური აზროვნების საფუძველს შეადგენს ტექნიკურ-ეკონომიკური და კონკურენტული განვითარების ფუძემდებელი ფორმულა: „ფული - წარმოება (საწარმოო ძალები) - საქონელი - გასაღება (მიწოდება, მოთხოვნა, კონკურენცია) - ფული (მოგება)“.

ეკონომიკური აზროვნებისთვის დამახასიათებელია: 1) მეცნიერულობა, ამოცანების და მათი გადაწყვეტის გზების განსაზღვრაში რეალიზმი; 2) მართველობის ეკონომიკურ მეთოდებზე დაყრდნობა; 3) უფროსობაზე და ადმინისტრირებაზე უარის თქმა; 4) წარმოების ეფექტურობის გაზრდის და ზრდის ინტენსიური, ხარისხობრივი ფაქტორების გამოყენების მიზანად დასახვა; 5) ეკონომიკური, სოციალური და სამეცნიერო-ტექნიკური პროცესების მზარდი ურთიერთქმედების გათვალისწინება.

ეკონომიკურ აზროვნებაში ირიბად აისახება ეკონომიკური სინამდვილე, რომელიც მოიცავს ობიექტური ეკონომიკური კანონების და კატეგორიების სისტემების შეცნობას; მიღებული ეკონომიკური ცოდნის და უნარ-ჩვევების ათვისებას; ეკონომიკური კომპეტენტურობის და კომპეტენციების ჩამოყალიბებას და ეკონომიკურ ქმედებებში მათ რეალიზებას.

ადამიანის ეკონომიკური ცოდნა და ქმედება დაკავშირებულია პიროვნების სოციალურ და ზნეობრივ განვითარებასთან, და მიმართულია ცოდნის, უნარ-ჩვევების, მოთხოვნილებების, ინტერესების, აზროვნების სტილის, პრინციპების, სოციალური ერთობის ნორმების ჩამოყალიბებისკენ. რუსეთში მრავალდარგობრივი ეკონომიკის განვითარების მნიშვნელოვანი გამოცდილების არარსებობამ, პირველადი კაპიტალის დაგროვების უზნეო მეთოდებმა, ინფლაციამ და უმუშევრობამ გამოიწვიეს ეკონომიკური თვალსაზრისით პიროვნების თვითრეალიზაციის ანტისაზოგადოებრივი ფორმების ჩამოყალიბება. ეკონომიკური აზროვნება ამერიკელი ეკონომისტის პ.ჰეინეს კვლევების კონტექსტში განიმარტება, როგორც ობიექტური

რეალობის ასახვის პროცესი, რაც ადამიანის შემეცნების უმაღლეს საფეხურს წარმოადგენს. ა.ნ. ლეონტიევის კონცეფციის შესაბამისად აზროვნება იძლევა ცოდნას ობიექტური რეალობის არსებული თვისებების, კავშირების და ურთიერთობების შესახებ, შემეცნების პროცესში ახორციელებს მოვლენათა ანალიზს - როგორც მოვლენის, ისე მოვლენის არსის. ლ.ი. აბალკინი ეკონომიკურ აზროვნებას განმარტავს როგორც შეხედულებათა და წარმოდგენათა ერთობლიობას, მოვლენის შეფასებისადმი მიდგომის ხერხების და გადაწყვეტილებების მიღების ერთობლიობას, რომლითაც ადამიანები უშუალოდ ხელმძღვანელობენ თავიანთ სამეურნეო საქმიანობაში.

მომავალი ეკუთვნით მათ, ვისაც შეუძლია აქტიურად ჩაერთოს ქვეყნის სოციალურ-ეკონომიკური და საზოგადოებრივი განვითარების ახალი პარადიგმის შექმნაში, ვინც განსაზღვრავს ქვეყნის ადგილს მისი მომავალი განვითარების და კვლავწარმოების ალტერნატიული ვარიანტების სისტემაში, შეძლებს შეუთავსოს მსოფლიოში მიმდინარე გლობალური ცვლილებების ანალიზი საქართველოს ცივილიზაციის ეროვნული, სოციოკულტურული, ეკონომიკური და დემოგრაფიული საფუძვლების შენახვას, განვითარებას და კვლავწარმოებას.

საქართველოს ცივილიზაციის კვლავწარმოების ეკონომიკური საფუძვლებისადმი ახალგაზრდების ინტერესის ჩამოყალიბების აუცილებლობა გამოწვეულია შემდეგი მიზეზებით:

- 1) საქართველო მწვავედ განიცდის თავისი თვითგამორკვევის პერიოდს და ესაჭიროება ხალხის ისტორიული მახსოვრობის აღდგენა. მრავალწლიანი დავიწყების მერე აღიარება მოიპოვა ბევრმა გამოჩენილმა მოაზროვნემ, მათ შორის ეკონომისტებმაც. ნებისმიერ ქვეყანას გააჩნია მომავლის შანსი, თუ თავის საფუძვლად თვლის ისტორიულ მემკვიდრეობას;
- 2) დღეს ქვეყანა წყვეტს სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვან საკითხებს არა მარტო ეკონომიკის, მეცნიერების, კულტურის სფეროში, არამედ სოციალური განვითარების საკითხებსაც, პასუხები რომლებზეც ჩვენი თანამემამულეების ნაშრომებში მოიპოვება. საქართველოს ცივილიზაციის თავისებურებების შეცნობა ხელს უწყობს ეკონომიკური აზრის ქართული სკოლის განმასხვავებელი (ამ მნიშვნელობითაც - ნაციონალური) ნიშნების გამოყოფას;
- 3) ეკონომიკურ თეორიას პრინციპში გააჩნია ნაციონალური ხასიათი: ის ასახავს ქვეყნის განვითარების სპეციფიკას და თავისებურებებს, მის ისტორიას და კულტურას, მის ადგილს ცივილიზებულ საზოგადოებრივ წყობილებაში. ეს თავისებურება გააჩნია ეკონომიკური აზრის ქართული სკოლასაც. ეკონომიკური აზროვნების სკოლის ფორმირების მეთოდოლოგია რუსეთში „პერესტროიკამდე“ ყოველთვის ეყრდნობოდა შემდეგ ძირითად პრინციპებს:
 - ეკონომიკური მოვლენების სისტემური ანალიზი. ქართველები ზნეობრივ-სულიერი პოტენციალი. ასეთ საფუძველზე შექნილმა ზნეობრივი ფასეულობების სისტემამ და კულტურის ტიპმა განსაზღვრეს სულ სხვანაირი, ვიდრე ევროპაში, ეკონომიკური აზრის და თეორიული იდეების საკითხებისადმი მიდგომა, სადაც მთავარი საკითხი გახლდათ მიმდინარე პროცესების სოციალიზაცია;

- ქვეყნის, ნაციის და მოქალაქეების მთლიანობა აპრიორად იყო ჩადებული შეგნებაში; აქედან - მთლიანი სახალხო მეურნეობა და სახელმწიფოს წამყვანი როლი. ინტერესი საქართველოს ნაციონალური მეურნეობის ჩამოყალიბების და განვითარებისადმი, აგრეთვე სახელმწიფოს როლისადმი გასდევს პრაქტიკულად მთელ მრავალსაუკუნოვან საქართველოს ისტორიას;
- ნაციონალურ-გეოგრაფიული ასპექტების გათვალისწინება მრავალდარგობრივი ეკონომიკის განვითარების პროექტების და პროგრამების შემუშავებისას, მისი ისტორიული ტრადიციების და მეურნეობის კოლექტიური თუ არტელური ორგანიზების გამოცდილების გათვალისწინება, აქ შედის კოოპერაციების შექმნის და განვითარების პრობლემა, რომელიც განსაკუთრებულ ინტერესს იმსახურებს. არ უარყოფდა რა სახელმწიფოს როლს, კოოპერაცია უკვე მაშინ უქმნიდა დაბრკოლებას ადმინისტრაციული სისტემის ზეწოლას, რომელიც აშორებდა საზოგადოებას მთავრობისგან.

ეკონომიკური აზროვნების განვითარების მეთოდოლოგიაში მნიშვნელოვანია გამოვყოთ ეკონომიკური თეორია და მასობრივი, ტიპური ეკონომიკური აზროვნება, რომელიც განსაზღვრავს მასის მოქმედებას, აგრეთვე მნიშვნელოვანია გადაწყვეტილებების მომზადება და მიღება.

ეკონომიკური თეორია - ეს არის მეცნიერების თეორიული საფუძველი, შესასწავლი კანონზომიერების ანალიზი, ფუნდამენტალური მეთოდოლოგიური პრინციპები და მიდგომები. აქ ლაპარაკია არა მასობრივ ეკონომიკურ აზროვნებაზე, არამედ თავად მეცნიერების შინაარსობრივ ნაწილზე.

მასობრივი ეკონომიკური აზროვნება ფართოდაა გავრცელებული, საზოგადოებრივ გონებაში ჩანერგილია განათლების სისტემით და მასმედიის საშუალებებით. სწორედ ის განსაზღვრავს, როგორც წესი, სახელმწიფო და პოლიტიკური მოხელეების ქცევას, გავლენას ახდენს როგორც სტრატეგიული, ისე ტაქტიკური გადაწყვეტილებების მომზადებაზე და მიღებაზე.

მასობრივი ეკონომიკური აზროვნება ამჟამად აგებულია მექანიკურ, პრიმიტიულ და არაპრიმიტიულ, არაპროფესიონალურ და პროფესიონალურ მცდელობაზე კონკურენტულ ბრძოლაში საქართველოს საზოგადოებას თავს მოახვიონ ცხოვრების რაღაც სამომხმარებლო სტერეოტიპები, რომლებიც დაკავშირებულია მათი ცხოვრებისეული ფასეულობების და მთლიანად საქართველოს ეკონომიკის დეფორმაციასთან.

ისტორიული წარსულის და საქართველოს ცივილური თავისებურებების გათვალისწინებით ყურადღება მახვილდება არა იმდენად პრაგმატულ მიდგომებზე, რამდენადაც ფუნდამენტალური, მეთოდოლოგიური პრინციპების შემუშავებაზე, რაც იყო დამახასიათებელი ძველი დროისათვის.

საქართველოს ეკონომიკური აზრის ისტორიის ანალიზმა აჩვენა, რომ თეორიული პრობლემების შემუშავების დონე (სახელმწიფოს როლი ეკონომიკის რეგულირებაში, სტატისტიკა, სახელმწიფო ფინანსების თეორია, მიწის საკუთრების საკითხი, კოოპერაციის განვითარება და სხვ.) XIX საუკუნის ბოლოს და XX საუკუნის დასაწყისში იყო ბევრად მაღალი, ვიდრე ახლა; სწორედ მაშინ იქნა ჩამოყალიბებული კონდრატევის გრძელი ტალღების კონცეფცია და შემუშავებული სხვა მსხვილი მაკროეკონომიკური პრობლემები.

ადრე პერიოდში სამეურნეო მექანიზმის აგება ისევე ყალიბდებოდა როგორც ერთიანი კონცეფცია. მაშინ სახელმწიფო რენტის და აუცილებელი პროდუქტების ნაწილის ამოღებით ინარჩუნებდა სტაბილურ, შედარებით დაბალ ფასებს და ამავდროულად დაბალ გადასახადებს საბინაო-კომუნალურ მომსახურებაზე. ჯერ კიდევ 20-ან წლებში იქნა მიღებული გადაწყვეტილება, რომ კომუნალური გადასახადები არ უნდა აღემატებოდეს ხელფასის 3%-ს. ეს იყო ორგანულად დაკავშირებული, ყველა სტრუქტურული ელემენტებით შეკრული სისტემა, და არა ინსტრუმენტარების მექანიკური ნაკრები.

თანამედროვე მდგომარეობა და ეკონომიკური აზროვნების განვითარების ტენდენციები საქართველოში იწვევს სერიოზულ შემფოთებას. ამის გარდა, აშკარად ეტყობა მათი ზეგავლენა სახელმწიფო გადაწყვეტილებების მომზადებას და მიღებას. ღრმა სტრუქტურული კრიზისის შედეგად, რომელმაც მოიცვა საქართველოს ეკონომიკა, ქვეყანაში მკვეთრად შემცირდა წარმოების მოცულობა, გაჩნდა ღრმა ჩავარდნები მეცნიერებაში და სამეცნიერო სფეროში, მოხდა ქვეყნის მოსახლეობის მასიური გადარბევა. ყოველივე ეს არის პოლიტიკაში დაშვებული უხეში პროფესიული შეცდომების კანონზომიერი შედეგი, რომლებიც განპირობებული იყო ეკონომიკური აზროვნების საერთო დონით და იმათი არაპროფესიონალიზმით, ვინც რეფორმები გაატარა.

მეცნიერები, რომლებიც რეფორმებს თეორიულად ასაბუთებენ, იყვნენ და რჩებიან ბაზრის შექმნის რეალისტური გზის ინიციატორებად და ორგანიზატორებად. ლაპარაკია თანამედროვე სოციალურად ორიენტირებულ და ეფექტურად დარეგულირებულ საბაზრო ეკონომიკაზე. ის ძალიან შორს დგას ბაზრის იმ პრიმიტიული მოდელებისგან, რომლებიც აღწერილია პოპულარული სახელმძღვანელოების უმრავლესობაში და რომლებიც ბევრ რამეში განსაზღვრავენ ეკონომიკური აზროვნების თანამედროვე სტერეოტიპებს. ლაპარაკია სოციალური პრობლემების არასათანადო შეფასებაზე, პრიმიტიულ შეხედულებებზე ეკონომიკის დარეგულირების შესახებ, მაფიის და კორუფციის სახიფათო განვითარებაზე და მათ შერწყმაზე სახელმწიფო ბიუროკრატიულ აპარატთან.

თანამედროვე საქართველოსათვის განვითარების ოპტიმალურ ვარიანტად მიჩნეულია ეკონომიკური აზროვნების სოციალურად ორიენტირებული საბაზრო ტიპი, ანუ ეკონომიკური სინამდვილის შემეცნების პროცესი, ეკონომიკური საქმიანობის გამომუშავება საბაზრო პირობებში, კონკურენციის პირობებში. მისი მთავარი დამახასიათებელი ნიშანებია პირადი სამეურნეო დამოუკიდებლობა, ინიციატივა, ჯანსაღი პრაგმატიზმი, მოქნილობა, ადაპტირების უნარი, დინამიზმი, ფხიანობა, კონკურენციის პირობებში მოქმედების უნარი. ამასთან ერთად ეკონომიკის თანამედროვე გარდამავალ მდგომარეობას რუსეთში გააჩნია ბევრი უარყოფითი თავისებურებები: სამართალშეგნების და კანონების პატივისცემის დაბალი დონე, არაცივილიზებული მიდგომა საგადასახადო დაბეგვრის მიმართ, მუშაობის არასაკმარისი დონე საბაზრო ინსტრუმენტარებით - ფასიანი ქაღალდებით, დაზღვევით, არასახელმწიფო საპენსიო ფონდებით; ბაზრის სპეციფიკის, ინვალიდების როგორც მომხმარებლების, იგნორირება.

თანამედროვე ეკონომიკური აზროვნება ხშირად აიხსნება როგორც მეურნეობის სახელმწიფო და საბაზრო მექანიზმების ფუნქციონირების არსის შეცნობა, ეკონომიკური ცოდნის შეგნებული გამოყენება წარმოებაში ეფექტური დამოუკიდებელი გადაწყვეტილების მისაღებად, პროდუქტების და მომსახურების მოხმარებისთვის და გასანაწილებლად, და როგორც კოლექტივის და საზოგადოების წინაშე ეკონომიკური საქმიანობის შედეგებზე პასუხისმგებლობის ფორმირება.

3.2 ეკონომიკური აზროვნების ტიპები

სუბიექტის ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ძირითად ფაქტორებს წარმოადგენს:

- საკუთრების მრავალფეროვანი ფორმები, რომლის ფარგლებშიც სუბიექტი ახორციელებს თავის საქმიანობას;
- ეკონომიკური ურთიერთობების სხვა სუბიექტები, ვისთანაც ეს სუბიექტი ურთიერთქმედებს;
- ურთიერთმოქმედი სუბიექტების სხვადასხვაგვარობა (საკუთრების სხვადასხვა ფორმის მქონე საწარმოები, ბანკები, საინვესტიციო ფონდები და სხვა);
- გადაწყვეტილების მიმღები პირის სოციალური მიმართულება და პირადი კომპეტენტურობა;
- კავშირების ინტენსიურობა, პოლივარიანტულობა და ხარისხობრივი სპეციფიკა;
- ამ კავშირების მიმართულება და ძალა და სხვა.

რაც უფრო მნიშვნელოვანია ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ფაქტორები, მით უფრო ღრმად ერთვება სოციალური სუბიექტი ეკონომიკურ პრაქტიკაში, რომლის შედეგად ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტები ობიექტივირდება და დროთა განმავლობაში შეიძლება ჩაერთონ ეკონომიკური აზროვნების სფეროში.

სოციო-ეკონომიკური მიდგომის ფარგლებში ეკონომიკური ცნობიერება უკავშირდება სოციალურ-ეკონომიკური კანონების ფუნქციონირების და განვითარების შეცნობას, ეკონომიკური ცხოვრების ორგანიზების პრინციპების შემუშავებას, ხოლო ეკონომიკური აზროვნება - მისი მატარებლების ჩართვას სოციალურ პრაქტიკაში. ასეთი მიდგომა საშუალებას იძლევა განვიხილოთ ეკონომიკური აზროვნება როგორც ეკონომიკური ცნობიერების გამოვლენის ფორმა კონკრეტულ საზოგადოებრივ სიტუაციაში, ამასთან ეკონომიკური აზროვნების ჩამორჩენილობა და განუვითარებლობა განაპირობებს ეკონომიკური აზროვნების განვითარების წინააღმდეგობრიობას. ბოლო მათგანი ეკონომიკური ურთიერთობების ცვლილებას აღიქვამს ძირითადად ემოციურად (და არა რაციონალურად) და წარმატებით უთავსებს ეკონომიკური რეფორმების პოლიტიკას ჩამოყალიბებულ სტერეოტიპებთან.

ეკონომიკური აზროვნების განხილვა, როგორც ეკონომიკური ცნობიერების გამოვლენის ფორმის კონკრეტულ საზოგადოებრივ სიტუაციაში, საშუალებას იძლევა განვიხილოთ ეკონომიკური ცნობიერების „გარდაქმნის“ პრობლემა, როგორც ეკონომიკური აზროვნების ცვლილებების გავლენის პრობლემა ეკონომიკური ცნობიერების ამა თუ იმ ასპექტებზე; გავარკვეოთ, ეს ცვლილებები რამდენად ეხებიან ეკონომიკური ცნობიერების არსს. კონკრეტულ სოციოლოგიურ კვლევაში შეიძლება გაიზომოს მხოლოდ ეკონომიკური აზროვნების დონე (მდგომარეობა) და გაირკვეს სოციალური მაჩვენებლებით მისი რაციონალობის ხარისხი, რომელიც განისაზღვრება ცხოვრების წესის და ყაიდის ცვლილებების სუბიექტური აღქმით.

განუვითარებელი ეკონომიკური ცნობიერება განაპირობებს წინააღმდეგობრივ, ემოციურ ეკონომიკურ აზროვნებას. თავის მხრივ, ემოციური ხასიათის წინააღმდეგობრივი ეკონომიკური აზროვნება არ მოქმედებს ეკონომიკური ცნობიერების განვითარებაზე. ბოლო მათგანი

ფორმირდება სულ სხვა გზით - სოციალურ-ეკონომიკური კანონების მოქმედების მეცნიერული საფუძვლების ცოდნით - და პოსტკომუნისტური სახელმწიფოების დღევანდელ ეკონომიკურ სიტუაციაში ობიექტური საფუძველი საკუთარი „გარდაქმნისთვის“ ჯერ კიდევ არ მოგვეპოვება.

კვლევებმა გვიჩვენეს, რომ ეკონომიკური აზროვნება არ იყენებს ყველა ეკონომიკურ ცოდნას, მხოლოდ იმას, რაც მას სჭირდება უშუალოდ პრაქტიკაში. ის მჭიდროდაა დაკავშირებული ადამიანის ეკონომიკურ ინტერესებთან, ყალიბდება ეკონომიკური განვითარების ობიექტური ფაქტორების, საზოგადოების ეკონომიკური აზროვნების მდგომარეობის და ეკონომიკურ გარდაქმნებში მშრომელთა მონაწილეობის ზეგავლენით. ეკონომიკური აზროვნება შესაძლებლობების ფართო წრიდან იღებს მხოლოდ ცოტაოდენს, ის ყურადღებას ამახვილებს იმაზე, როგორ გააკეთოს არჩევანი და ეს არჩევანი როგორი უნდა იყოს. არჩევანის პრობლემასთან დაკავშირებულია აქცენტი ინდივიდზე (ეს შეიძლება იყოს საზოგადოებრივი გაერთიანება, სამრეწველო ან სასოფლო-სამეურნეო კოლექტივი, კორპორაცია ან სხვა რამ). ეკონომიკური აზროვნების ფუნდამენტალური საფუძველი და დახასიათება - ეს არის დანახარჯის და მოგების კალკულაცია, რაზეცაა დაფუძნებული ეკონომიკური ქცევა.

თანამედროვე ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბებას აუცილებად თან სდევს სტერეოტიპების დაძლევა. მოძველებული შეხედულებების და წარმოდგენების შენარჩუნება ეკონომიკური და სოციალური განვითარების შეცვლილ პირობებში ბევრ რამეში ეყრდნობა წარსულის გამოცდილებას და მნიშვნელოვნად - მმართველობის ჩამოყალიბებულ სტრუქტურებს და გადაწყვეტილების მიღების პროცედურებს. სოციალურ-ეკონომიკური სიძნელეები და დანაკარგები, რომლებიც პრაქტიკულად გარდაუვალია შეცვლილი ეკონომიკური სიტუაციის მოთხოვნილებებს და მოძველებულ წარმოდგენებს შორის წინააღმდეგობების გადასალახად - ეს არის საფასური, რომელსაც საზოგადოება იხდის ეკონომიკური აზროვნების და ქცევის სტერეოტიპების სიცოცხლისუნარიანობისთვის. სურათზე N16 წარმოდგენილია ეკონომიკური აზროვნების საბაზო კონპეტენციები როგორც კატეგორიული წყვილები.

ეკონომიკური აზროვნება (ეა)

ეა-ს კატეგორიები

ინოვაციური	კონსერვატიული	პატრიოტული	კოსმოპოლიტური
პროდუქტიული	დესტრუქციული	ნაციონალური	გლობალური
ლოგიკური	ქაოტური	არაორდინალური	ტრივიალური
ფუნქციონალური	ბიოროკრატიული	შემოსავლიანი	ხარჯიანი

სურათი 16. ეკონომიკური აზროვნების ძირითადი კომპეტენციები

განვიხილოთ ზოგიერთი მათგანი.

ეკონომიკური აზროვნების *ინოვაციური ტიპი* - ეს არის ორიენტაცია „საბაზო ფასეულობების შემოქმედებით ტრანსფორმაციაზე“ მთავარი იდეით - არ შევეგუოთ გარდაუვალ ცვლილებებს, მაგრამ ვისწავლოთ მათი გამოყენება. თუ ნებისმიერი მმართველობითი გადაწყვეტილების არსი არის გაურკვეველობა, მაშინ გაურკვეველობის პროცესში მოქმედება გულისხმობს სისტემატიზირებულ ინოვაციურ საქმიანობას, რომელიც ეფუძნება ცდის და შეცდომის მოდელირების მეთოდს. ამასთან ცვლილებები აღიქმება როგორც ნორმალური მოვლენა, როგორც ხელსაყრელი შესაძლებლობა უწყვეტი ზრდის და განახლებისთვის, და არა ხელის შეშლა მუშაობაში. სხვანაირად რომ ვთქვათ, მნიშვნელოვანი

ხდება უნარი იცხოვრო და იმუშაო ცვლილებების ატმოსფეროში, გქონდეს სიახლის შეგრძნება, მიისწრაფოდეს ისწავლო და ასწავლო სხვას; გქონდეს ძლიერი ნებისყოფა, ინტელექტუალური და ემოციური სტრესის გაძლევის უნარი მდგომარეობის მოულოდნელი ცვლილებების დროს; უნდა შეგეძლოს შეელიო კარგს უკეთესის გულისთვის. აზროვნების ინოვაციური ტიპი და ცვლილებების უნარი აუცილებელი პირობაა მიზნის მისაღწევად.

ეკონომიკური აზროვნების *პროდუქტიული ტიპი* - ეს არის ორიენტაცია სტაბილიზაციაზე, ოპტიმიზაციაზე, არსებულის გაუმჯობესებაზე; რაციონალიზაცია და მისწრაფება გარკვეულობისკენ, გაუთვალისწინებელი სიტუაციების გამორიცხვა; იდეალში ეს არის მისწრაფება მმართველობის ალგორითმების, თანამდებობრივი ინსტრუქციების, გეგმა-კანონების შედგენისკენ, დაემორჩილო ლოგიკას და ცოდნას.

ეკონომიკური აზროვნების *ბიუროკრატიული ტიპი* - ეს არის პირადი ინტერესის საქმის ინტერესებზე წინ დაყენება, ტექნოსტრუქტურის კორპორატიული სულისკვეთება, ფხიანობა, რომელიც ორიენტირებულია პირად ინტერესებზე, შეჯიბრებითობა და კორუფცია, ჯგუფებად დაყოფა. უპირატესობა ენიჭება მიმდინარე საინჟინრო ამოცანების გადაწყვეტას, საწარმოო პროცესების ორგანიზებას; მორჩილი შემსრულებლების, „ადამიანი-ქანჭიკების“ არსებობას, რომლებიც ასრულებენ საწარმოო პროცესის ნაწილობრივ ფუნქციებს ინსტრუქციის მიხედვით.

3.3 ეკონომიკური აზროვნების სისტემური ხასიათი

ეკონომიკური აზროვნების (*აზრ-ე*) ძირითად ფუნქციას წარმოადგენს ეკონომიკური ალტერნატივების (*ალტ-ე*) შეფასება და შერჩევა, რომელიც დაკავშირებულია სხვადასხვა მატერიალური და არამატერიალური სიკეთის ათვისებასთან ინდივიდუალური მოთხოვნილებების (*მოთ-ე*) დასაკმაყოფილებლად. ამ სამუშაოს ეკონომიკური აზროვნება აწარმოებს მისი არსებული შინაარსის შემადგენელი ნაწილის საფუძველზე, რომელიც ჩამოყალიბებულია ინდივიდის სოციალურ-ეკონომიკური სოციალიზაციის შედეგად - ადამიანის ცოდნის და წარმოდგენების შედეგად საზოგადოებაში ჩამოყალიბებული ეკონომიკური ურთიერთობების (*ურთ-ე*) და სამეურნეო საქმიანობის (*საქ-ე*) საკუთარი წინა გამოცდილების შესახებ.

ეკონომიკური აზროვნების ინიციაციის და აქტივაციისთვის ის უნდა შევიდეს ურთიერთობაში სხვა ეკონომიკურ კატეგორიებთან - ეკონომიკურ ინტერესთან (*ინტ-ე*); ეკონომიკურ ქცევასთან (*ქც-ე*), სოციალურ-ეკონომიკურ სტერეოტიპებთან (*სტერ-ე*); ეკონომიკურ კულტურასთან (*კულ-ე*); ეკონომიკურ ემოციებთან (*ემ-ე*).

საერთო ჯამში ეკონომიკური აზროვნების რეალიზაციის სისტემური კონცეპტუალური ფორმულა შეიძლება წარმოვიდგინოთ შემდეგი სახით:

აზრ-ე = F (ალტ-ე, მოთ-ე, სტ-ე, ურთ-ე, საქ-ე, ინტ-ე, ქც-ე, სტერ-ე, კულ-ე, ცნობ-ე, ემ-ე),

სადაც **სტ-ე** არის ეკონომიკური სტიმული;

ცნობ-ე არის ეკონომიკური ცნობიერება.

ეკონომიკური ალტერნატივა - ეს არის ქმედების კონკრეტული ვარიანტის არჩევა საუკეთესო ეკონომიკური შედეგების გათვალისწინებით: საწარმოო დანახარჯების მინიმიზაცია, შემოსავლის მაქსიმიზაცია, გაყიდვების მომატება.

ეკონომიკური მოთხოვნილებები - ეს არის რაღაც აუცილებელის ნაკლებობა პიროვნების, ფირმის და მთლიანად საზოგადოების განვითარების და სიცოცხლისუნარიანობის შესანარჩუნებლად. სწორედ ეკონომიკური მოთხოვნილებები ხდებიან ადამიანის აქტიური საქმიანობის შინაგან წამქეზებლებად. მოთხოვნილებები იყოფა პირველად, სასიცოცხლოდ

აუცილებელ მოთხოვნილებად (საჭმელი, ტანსაცმელი და სხვ.) და მეორად, რომელსაც მიეკუთვნება სხვა დანარჩენი მოთხოვნილებები (მაგალითად, დასვენების მოთხოვნილება: კინო, თეატრი, სპორტი და ა.შ.).

ეკონომიკური სტიმული - ეს არის სამეურნეო მექანიზმის უმნიშვნელოვანესი ელემენტი, რომელიც მოწოდებულია ზემოქმედება მოახდინოს სამუშაოზე უმაღლესი საბოლოო შედეგების მიღწევის მიზნით ყველა რესურსების უმცირესი დანახარჯებით. ეკონომიკურ სტიმულებად ითვლება ხელფასი, ეკონომიკური სტიმულირების ფონდები, პრემიები და შრომის მატერიალური დაჯილდოვების სხვა ფორმები.

ეკონომიკური ურთიერთობები - ეს არის კეთილდღეობის, განსაკუთრებით კი შრომის პროდუქტების წარმოების, მიკუთვნების, გაცვლის და მოხმარების გამო ადამიანებს შორის ობიექტურად დამყარებული ურთიერთობები. ყოველი ეკონომიკური აგენტი მუდმივად და ერთდროულად ამყარებს უამრავ ეკონომიკურ ურთიერთობებს. მყარ ეკონომიკურ ურთიერთობებზე მაშინ შეიძლება საუბარი, როცა ეკონომიკური აგენტები ამ ურთიერთობებს ამყარებენ პერიოდულად.

ეკონომიკური საქმიანობა - ეს არის ქმედებების ერთობლიობა მეურნეობის წარმოების სხვადასხვა დონეზე, რომლის შედეგად ადამიანები იკმაყოფილებენ თავიანთ მოთხოვნილებებს წარმოების და მატერიალური კეთილდღეობის და მომსახურების საშუალებით. საქმიანობა მაშინ ხდება ეკონომიკური, როცა ის მიზნად ისახავს ან შედეგად მიიღებს საქონლის ან მომსახურების წარმოებას და გაცვლას, და რომელიც არის სასარგებლო და იშვიათი. ეკონომიკურ საქმიანობას გააჩნია ძალის გამოყენების გარკვეული სფერო: სასოფლო-სამეურნეო, სამრეწველო, კუსტარული, საქმიანობა იმპორტის და ექსპორტის სფეროში, თავისუფალი პროფესიის ადამიანების საქმიანობა.

არსებობს ეკონომიკური საქმიანობის სახეების ზოგადრუსული კლასიფიკატორი (**ესსზკ**), რომელიც შედის ტექნიკურ-ეკონომიკური და სოციალური ინფორმაციის კლასიფიკაციის და კოდირების ერთიანი სისტემის (**კკეს**) შემადგენლობაში. **ესსზკ** შექმნილია ეკონომიკური საქმიანობის სახეების სტატისტიკური კლასიფიკაციის ევროპულ ეკონომიკურ საზოგადოებაში - Statistical Classification of Economic Activities in the European Community - ქართულ ენაზე ოფიციალური ვერსიასთან ჰარმონიზაციის საფუძველზე.

ეკონომიკური ინტერესი - ეს არის სამეურნეო საქმიანობის სუბიექტების ეკონომიკური მოთხოვნილებების სისტემა (მუშაკების, კორპორაციის, კოოპერაციის, მომხმარებლის, სახელმწიფოს). გამოხატავს რა ყველა ეკონომიკური მოთხოვნილებების ერთიანობას, ინტერესი, საგნებზე ორიენტირებული მოთხოვნილებებისგან განსხვავებით (მოთხოვნილება პურის, ფეხსაცმლის, მანქანის და ა.შ.), მიმართულია ეკონომიკური ურთიერთობებისკენ, ცხოვრების პირობებისკენ მთლიანად. ამიტომ ინტერესი გვევლინება როგორც ეკონომიკის სუბიექტის საქმიანობის სტიმული და განსაზღვრავს მის სამეურნეო ქმედებებს და ქცევებს. ეკონომიკური ინტერესების სპეციფიკა წინასწარ განსაზღვრულია, ერთის მხრივ, წარმოების ობიექტური პირობებით, მეორეს მხრივ, ეკონომიკის სუბიექტის მიერ ინტერესის გაცნობიერების ზომიერებით. ეკონომიკური ინტერესის ორივე მხარის დიალექტიკურ ურთიერთქმედებას - ობიექტურის და სუბიექტურის - მივყავართ იქითკენ, რომ ეკონომიკური ინტერესი ხდება ეკონომიკური ცხოვრების მამოძრავებელი ძალა.

ეკონომიკური ინტერესის სტრუქტურის სპეციფიკა თანამედროვე მსოფლიოში განსაზღვრულია სახელმწიფოს ეკონომიკური ინტერესის მზარდი მნიშვნელობით, რომელიც გვევლინება ეროვნული ინტერესის საფუძველად. სახელმწიფო უშუალოდ ახორციელებს საზოგადოებრივ ეკონომიკურ ინტერესს მოსახლეობისთვის გარანტიების სახელმწიფო სისტემის შექმნის საშუალებით; ორგანიზებას უკეთებს და აფინანსებს მოღვაწეობის სოციალურ-კულტურულ სფეროებს; მონაწილეობს მომუშავეთა და მეწარმეთა ინტერესების სოციალურ ერთიერთშეთანხმებაში (ტრიპარტიზმის სისტემა); აყალიბებს და ახორციელებს სოციალურ-ეკონომიკურ პროგრამებს. სახელმწიფოს ეკონომიკური ინტერესი აგრეთვე გამოიხატება ეკონომიკის სახელმწიფო სექტორის ფუნქციონირებაში.

ეკონომიკური ქცევა - ეს არის ეკონომიკური ალტერნატივების განხილვა რაციონალური არჩევანის გასაკეთებლად, ანუ ისეთი არჩევანის, რომელშიც მინიმუმირდება დანახარჯები და მაქსიმუმირდება სუფთა მოგება. ეკონომიკური ქცევის წინაპირობად გვევლინება ეკონომიკური ცნობიერება, ეკონომიკური აზროვნება, ეკონომიკური ინტერესები, სოციალური სტერეოტიპები. საკუთარი აზროვნების რაციონალობის და ემოციურობის ბალანსიდან გამომდინარე ინდივიდები ხელს კიდებენ მხოლოდ ისეთ საქმეებს, რომლებიც მოუტანენ სუფთა სარგებელს (ანუ მოგებას შესაძლო დანახარჯების გამოკლებით). ერთმანეთთან ურთიერთობისას, განსაკუთრებით შეზღუდული ეკონომიკური რესურსების განაწილების და მოხმარების დროს, სუბიექტებს ამოდრავებთ საკუთარი ეკონომიკური ინტერესები და იკმაყოფილებენ თავიანთ საარსებო მოთხოვნილებებს. ეს არის მათი ეკონომიკური ქცევის მეორე წინაპირობა, რომელიც ბევრი რამის წინასწარ განსაზღვრის საშუალებას იძლევა. მოქმედებენ რა საკუთარი ინტერესებიდან გამომდინარე, ადამიანები სხვებს აძლევენ არჩევანის გაკეთების საშუალებას, და საზოგადოებრივი კოორდინაცია ფორმირდება, როგორც სუფთა მოგების ცვლილებებისადმი უწყვეტი შეგუების პროცესი, რომელიც წარმოიშვა მათი ერთიერთქმედების მიმდინარეობისას. არსებობს ინდივიდების ეკონომიკური ქცევის რამოდენიმე მოდელი, რომლებიც საზოგადოებრივი კოორდინაციის მექანიზმებს შეიცავენ.

სოციალურ-ეკონომიკური სტერეოტიპები - ეს არის ცოდნის სახეობა (კატეგორია ან წარმოდგენა), სოციალურ-ეკონომიკური მიზანდასახულობის სახე ან განსაკუთრებული ნაირსახეობა, რომელსაც გააჩნია აშკარად გამოხატული აფექტური შემადგენლობა, სქემატიზირებული და გენერალიზირებული შინაარსი, გამოირჩევა მაღალი მდგრადობით გარე ზემოქმედების მიმართ. სტერეოტიპს აქვს სამკომპონენტო სტრუქტურა:

- აფექტური დონე, ანუ სიმპათიის ან ანტიპათიის გრძნობა რეალური ან სიმბოლური ობიექტის მიმართ;
- კოგნიტიური დონე, ანუ აზრი ან მსჯელობა მოცემული ობიექტის შესახებ;
- ქცევითი დონე, ანუ მოქმედებების პროგრამა, რომელიც ამ ობიექტს ეხება.

სტერეოტიპი მიეკუთვნება სოციალურ-ფსიქოლოგიურ წარმონაქმნს, რომელსაც გააჩნია უპირატესად აფექტური ბუნება. მისი ასეთი გაგება გულისხმობს შესაბამისი მეთოდის არჩევასაც, რომელიც მიმართულია სტერეოტიპის აფექტური შემადგენელი ნაწილების გამოსავლენად. ახალი ეკონომიკური სტერეოტიპების ჩამოყალიბების კულტურა თავისი განვითარების საწყის ეტაპზე იმყოფება. სტერეოტიპების უმრავლესობა ყალიბდება სტიქიურად. ძველი და ახალი სტერეოტიპების თანაარსებობას, რომლებიც თავს მოხვეულია ზემოდან და დამკვიდრებულია პრაქტიკაში, წინააღმდეგობაში მოვყავართ ურთიერთობათა შემოთავაზებულ მოდელთან საკუთრების, შრომის, მოხმარების მიმართ.

ეკონომიკური კულტურა - ეს არის სამეურნეო საქმიანობის სურვილების და ფასეულობების სისტემა, საპატიო დამოკიდებულება საკუთრების ნებისმიერი ფორმისადმი და კომერციული წარმატებისადმი ისე, როგორც დიდი სოციალური მიღწევისადმი, მეწარმეობისათვის სოციალური გარემოს შექმნა და განვითარება, საქმიანობის ინსტიტუციონალური წესების ერთობლიობა, რომლის საშუალებითაც კონკრეტული საზოგადოება, ჯგუფი და ინდივიდები ადაპტირდებიან თავისი არსებობის ეკონომიკურ პირობებთან. ის შედგება ქცევის სტერეოტიპებისგან და ეკონომიკური ცოდნისგან და მის შემადგენლობაში შედის წარმოების კულტურა, განაწილების კულტურა, გაცვლის კულტურა, მოხმარების კულტურა, მართვის კულტურა, შრომის კულტურა. დაწუნებული პროდუქციის გამოშვება მიუთითებს წარმოების დაბალ კულტურაზე; თუ შემთავანხმებელი მხარეები არ ასრულებენ დადებულ სიტყვას, ატყუებენ ერთმანეთს გარიგების დადების და რეალიზაციის დროს, ეს მეტყველებს გაცვლის დაბალ კულტურაზე; როცა მომხმარებლის ინტერესები საზოგადოებაში იგნორირებულია, როცა მყიდველს არ შეუძლია დააბრუნოს ან გაცვალოს მაღაზიაში უხარისხო საქონელი, მეტყველებს მოხმარების დაბალ კულტურაზე. მართვის დაბალი კულტურა ვლინდება მოუფიქრებელ საკანონმდებლო აქტებში, მომზადებული პრაქტიკული გადაწყვეტილებების არარსებობაში,

კონტროლის სისტემის უმოქმედობაში მიღებულ გადაწყვეტილებებთან დაკავშირებით. ხელმძღვანელობის ავტორიტარული სტილი, უფროსების აგდებული დამოკიდებულება ხელქვეითებისადმი დაბალი მმართველობითი კულტურის მაჩვენებელია საწარმოში.

ეკონომიკური ცნობიერება - ეს არის ცნობიერების სისტემური შემადგენელი ნაწილი, საზოგადოებრივად განვითარებული ადამიანის მიერ ეკონომიკური ურთიერთობების ფსიქიკური გამოხატულების უმაღლესი დონე. ეკონომიკური ცნობიერების სპეციფიკა მდგომარეობს იმაში, რომ ის ყალიბდება ცნობიერების სხვა სახეებზე გვიან - როცა ადამიანი როგორც ეკონომიკური სუბიექტი ჩართულია კვლავწარმოების ყველა სტადიაში, თანაც ეკონომიკური თვითშეგნება ყალიბდება უფრო ადრე, ვიდრე ეკონომიკური ცნობიერება.

ეკონომიკური ცნობიერების ფორმირების პროცესზე გავლენას ახდენს: 1) სამეურნეო საქმიანობის ხასიათის და ინტენსივობის ცვალებადობა; 2) ურთიერთკავშირი ზნეობრივ, ისტორიულ, პოლიტიკურ, სამართლებრივ, რელიგიურ და ესთეტიკურ ცნობიერებასთან; 3) მოსახლეობის, მისი ცალკეული სოციალური ჯგუფების და მათი ოფიციალური წარმომადგენლების ეკონომიკური ქცევა ხელისუფლების აღმასრულებელ და საკანონმდებლო შტოებში. ეკონომიკური ცნობიერების ნებისყოფის გამომხატველი კონპონენტებია ეკონომიკური ნორმები, ეკონომიკური ინტერესი, ეკონომიკური საქციელი.

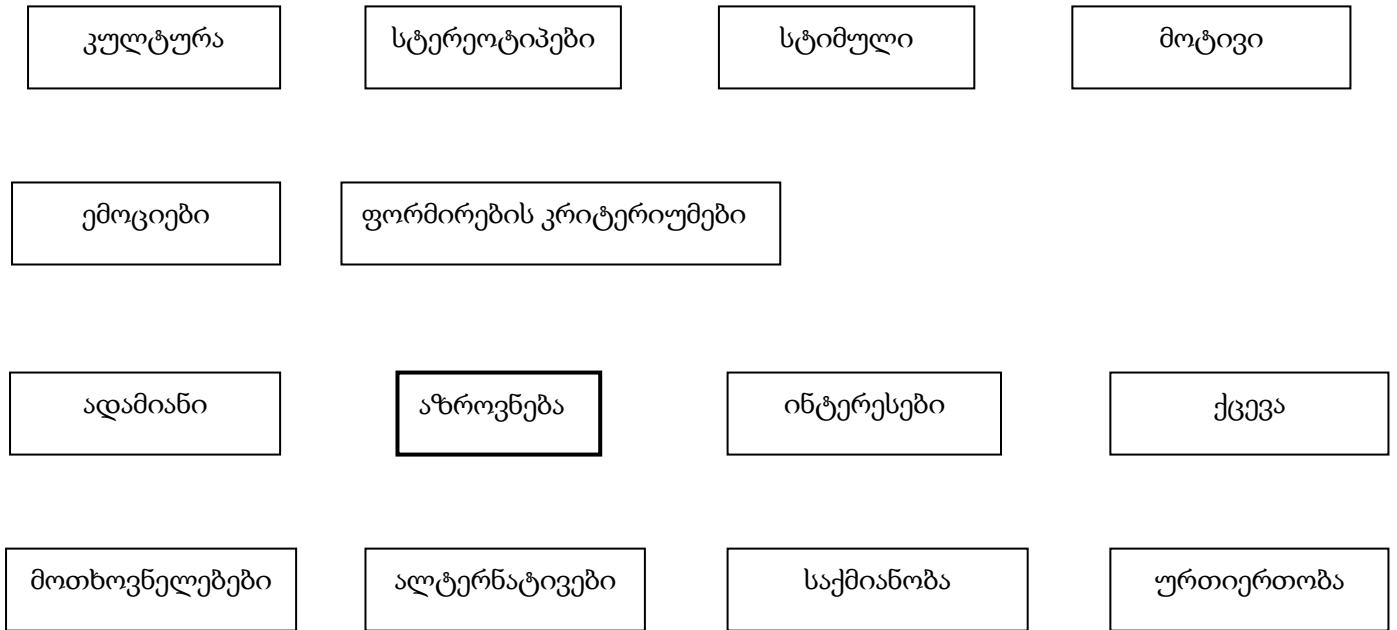
ეკონომიკური ცნობიერება შედგება შემდეგი კომპონენტებისგან: ეკონომიკური ემოციები და გრძნობები, ეკონომიკური ქცევები, ეკონომიკური წარმოდგენა და ეკონომიკური აზროვნება.

ეკონომიკური ემოციები შეიძლება კლასიფიცირდეს შემდეგნაირად:

- აქტიურები (შეძენის, კოლექციონირების, დამზადების და სხვა პროცესების გამალამაზებელი), რომლებიც დაკავშირებულია მოხმარების და შეგროვების სფეროებთან;
- პრაქსიკური (კმაყოფილება შრომის პროცესის და შედეგებისგან);
- გნოსტიკური, გლორიკული (აღიარების და პატივისცემის სურვილი);
- პუგნიკური (საშიშროების გადალახვის სურვილი, აზარტის, რისკის განცდა), რაც ალამაზებს, ამრავალფეროვნებს საქმიანობის სფეროს;
- ალტრუისტული ან ეგოისტური, რაც დაკავშირებულია გაცვლის და განაწილების სფეროებთან.

ადამიანის ეკონომიკური აზროვნება მისი პრინციპების სისტემიდან გამომდინარე გამოიმუშავებს გარკვეული ტიპის ეკონომიკური ქცევას. ეკონომიკური აზროვნების „ინფორმაციული კომპეტენციების“ ფორმირების პროცესი იწყება ადამიანის შეგნებული საქმიანობის დაწყებასთან ერთად და გრძელდება მთელი მისი სიცოცხლე. ის ყალიბდება აღქმული კატეგორიებიდან და მათი რაოდენობრივი შეფასებიდან : „დიდი-პატარა“, „მეცნიერული-ჩვეულებრივი“, „სწორი-მცდარი“, „ეფექტური-ხარჯიანი“, „ძვირი-იაფი“, „მომგებიანი-წამგებიანი“, „მდიდარი-ღარიბი“, რომლებიც ედარება საკუთარ, ჯგუფურ და საზოგადოებრივ გამოცდილებას და ყალიბდება აზროვნების ინდივიდუალური და განუმეორებელი ეკონომიკური სახე.

სურათზე 17 მოცემულია ფუნქციონირების კონცეპტუალური მოდელი, ინდივიდის ეკონომიკური აზროვნების მექანიზმის მუშაობის ძირითადი კანონზომიერებანი. იმისთვის, რომ ადამიანმა დაიწყოს ეკონომიკური ქმედებების გარკვეული პროგრამის შემუშავება, მან უნდა გააცნობიეროს თავისი დაინტერესების ხარისხი, ანუ შეაფასოს კონკრეტული სტიმულის წონალობა.



სურათი 17. ეკონომიკური აზროვნების მექანიზმის მუშაობის ძირითადი კანონზომიერებანი

შედარებითი შეფასება და ყველაზე არსებითი სტიმულების არჩევა არის ეკონომიკური ინტერესის პირველი ფუნქცია. შედეგად ჩნდება მოტივი როგორც მოქმედების შინაგანი სურვილი (წაქეზება). ადამიანი ხდება მოტივირებული და აყალიბებს თავისი ქმედებების პროგრამას, ანუ ეკონომიკური აზროვნება შეიმუშავებს გარკვეული ტიპის ეკონომიკურ ქცევას. ეკონომიკური ქცევის მოცემული ტიპის რეალიზაცია მიმართულია სტიმულის ობიექტის ათვისებისკენ. ამგვარად აგებული მოდელის პირველი წრე შეიკრა.

მოდელის შემდეგი ბლოკი, რომელიც მჭიდროდაა დაკავშირებული ეკონომიკურ აზროვნებასთან, არის სოციალური სტერეოტიპი. ის ასრულებს ინდივიდის ეკონომიკური აზროვნების პროგრამირების ფუნქციას სოციალური ობიექტების (ცალკეული ადამიანების, მათი ჯგუფების, ფაქტების, მოვლენების, შემთხვევების) აღქმის და მათთან ურთიერთქმედების საკუთარი და კვლავწარმოების და სოციალიზაციის პროცესში შექმნილი ალგორითმების შექმნის გზით. ეკონომიკურ აზროვნებაზე სოციალური სტერეოტიპების გავლენას გააჩნია ნეგატიური მხარეებიც - აღქმის და ქცევის შემუშავებული მოდელების კონსერვაცია, რომელთაც შეიძლება დაკარგონ აქტუალობა გარე გარემოს ხარისხობრივი ცვლილებების შემთხვევაში. ამიტომ ინდივიდის ეკონომიკური ქცევის მართვის ერთერთი ამოცანაა არ დაუშვას სოციალური სტერეოტიპების გაქრობა, ჩამოაყალიბოს ეკონომიკური აზროვნების მოქნილი ალგორითმები, რომელთაც შეეძლებათ შეეგუონ გარე გარემოს ცვალებად პირობებს.

ეკონომიკური აზროვნების მნიშვნელოვანი ფაქტორია ეკონომიკური კულტურა, რომელსაც საზოგადოების ეკონომიკური ცნობიერების შინაარსი გადააქვს ინდივიდის

ეკონომიკური აზროვნების დონეზე. ამ როლის შესრულება დაკავშირებულია ეკონომიკური კულტურის სამი ძირითადი ფუნქციის რეალიზაციის საზომთან და ხარისხთან: 1) ტრანსლაციური (მეურნეობის წარმოების საყოველთაოდ მიღებული ნიმუშების და პრინციპების გადაცემა); 2) სელექციური (მემკვიდრეობით მიღებული ნიმუშებიდან იმათი შერჩევა, რომლებიც შეესაბამებიან ჩამოყალიბებული სამეურნეო ურთიერთობების კონუქტურას და გამოიყენება პრაქტიკაში); 3) ინოვაციური (ახალი ნიმუშების შემუშავება და სესხება). ეკონომიკური კულტურის საშუალებით სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის განვითარების გამოცდილება, რომელიც გამოხატულია სამეურნეო საქმიანობის წესებში, ნორმებში და ფასეულობებში, გადაეცემა ინდივიდს და არეგულირებს მის ქცევებს.

ემოციების ბლოკი გამოხატავს ინდივიდის ფსიქო-ემოციურ გავლენას მის ეკონომიკურ აზროვნებაზე. ამ ბლოკის შემადგენელი ნაწილებია: მცირეხნიანი (სიტუაციური) ფაქტორები (ემოციები, გრძნობები, განცდები) და ხანგრძლივი ფაქტორები (ინდივიდის ნერვული საქმიანობის ტიპი). ემოციის ბლოკის სიტუაციური ფაქტორების სპეციფიკა გამოიხატება ჯგუფის, კლასის, საზოგადოების სოციალური განწყობით, რომელსაც ინდივიდი ეკუთვნის. მთლიანობაში ემოციის ბლოკის ფაქტორებმა შეიძლება მოახდინონ როგორც პოზიტიური, ისე ნეგატიური გავლენა ეკონომიკურ აზროვნებაზე და, შესაბამისად, ეკონომიკურ ქცევაზე.

ინფორმაციული კავშირები საშუალებას იძლევიან განისაზღვროს ეკონომიკური აზროვნება, როგორც ეკონომიკური ქცევის ინდივიდუალური ტიპების შემუშავების მექანიზმი. მოცემული მექანიზმის კომპონენტებად გვევლინება ეკონომიკური ინტერესი, რომელიც უზრუნველყოფს სტიმულების შერჩევით ტრანსფორმაციას ადამიანის ქცევის მოტივში; სოციალური სტერეოტიპი, რომელიც აპროგრამებს აზროვნების მუშაობას და იცავს მას ინფორმაციული გადატვირთვისგან; ეკონომიკური კულტურა, რომელიც განაპირობებს ფასეულობით-ნორმატიული შინაარსის საფუძველზე მეურნეობის პრინციპებს და მეთოდებს; ინდივიდის ფსიქო-ემოციური თვისებები, რომლებიც განსაზღვრავენ ეკონომიკური აზროვნების მუშაობის რეჟიმს და ადამიანის რეაქციის სპეციფიკას მისი სამეურნეო საქმიანობის პროცესში.

ეკონომიკური აზროვნების წარმოდგენილი სისტემური ანალიზი, რომელშიც შედის მისი მუშაობის კონცეპტუალური მოდელი, საშუალებას იძლევა განვიხილოთ ეკონომიკური აზროვნება, როგორც რეგულატიური ზემოქმედების ობიექტი ინდივიდის ეკონომიკური ქცევის მართვის ვარიაციული ხერხების შემუშავების მიზნით.

3.4. ეკონომიკური აზროვნება და პიროვნების სოციალიზაცია

თანამედროვე საზოგადოებაში სოციალიზაცია შეიძლება განვიხილოთ როგორც პროცესი, რომელიც უზრუნველყოფს ადამიანის ჩართულობას სოციალური ჯგუფის ან ერთობის ამა თუ იმ საქმიანობაში. “სოციალური ადამიანის” ფორმირება გულისხმობს მასში აუცილებელი თვისებების და ჩვევების გამომუშავებას, რომელთაგან უმთავრესია ეკონომიკური ცოდნა და ეკონომიკურად აზროვნების უნარი, გადაწყვეტილების მიღება სხვადასხვა ეკონომიკურ სიტუაციებში, სწორი არჩევანის გაკეთება, მიღებულ შედეგებზე საკუთარი პასუხისმგებლობის გრძნობა. ქცევის ოპტიმალური, რაციონალური, ადეკვატური, ალტერნატიული ვარიანტების არჩევა შეუძლებელია ეკონომიკური აზროვნების შესაბამისი დონის ქონის გარეშე.

სოციალიზაციის ამოცანების გადაჭრისას ყველაზე მისაღებია ფუნქციონალურ-ღირებულებითი მიდგომა ეკონომიკის სწავლების დროს. სწორედ ის ეხმარება ეკონომიკური მოვლენების არსის შესახებ არა მარტო ადეკვატური წარმოდგენის შექმნაში, არამედ ადეკვატური ქცევის უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბებაში რეალურ ეკონომიკურ ცხოვრებაში. სწორედ მოცემული მიდგომის ფარგლებში ფორმირდება ეკონომიკური აზროვნება, რომელიც წარმოადგენს ცოდნის ერთობლიობას ეკონომიკური სინამდვილის მოწყობაზე, საკუთარი ადგილის და მასში საკუთარი შესაძლებლობების შეცნობას, ეკონომიკური ქცევის, ეკონომიკური კულტურის ნორმების ათვისებას.

თანამედროვე საზოგადოებაში უმაღლესი სკოლა გამოდის იმ მექანიზმის როლში, რომელიც ახორციელებს მოსწავლე-ახალგაზრდობის პირველად დიფერენციაციას, აყალიბებს სტუდენტების პროფესიულ და სოციალურ სტატუსს, ეხმარება მათ სხვადასხვა სოციალურ-ეკონომიკურ პირობებთან ადაპტირებაში. უმაღლესი განათლების სისტემა წარმოადგენს საზოგადოების სტაბილურობის ერთერთ უმნიშვნელოვანეს ფაქტორს, ურთიერთობის სოციალური რეგულატორის როლს საწარმოო და საგანმანათლებლო სფეროებს შორის. უმაღლესი სასწავლებლების კურსდამთავრებულებს პროფესიული საქმიანობის არჩეული დარგის მიუხედავად უნდა შეეძლოთ ორიენტირება ეკონომიკურ პროცესებში, საკითხებში და პრობლემებში, რათა თავდაჯერებულად იგრძნონ თავი როგორც საყოფაცხოვრებო, ისე პროფესიულ ეკონომიკურ გარემოში.

ისმის კითხვა, ყველაზე უკეთ როგორ მოვამზადოთ სტუდენტი საგანმანათლებლო სფეროდან პროფესიულ სფეროში გადასასვლელად? სტუდენტების მიერ ათვისებული ცოდნა და ცოდნის მიღების ხერხები მათ უნდა დაეხმარონ ეკონომიკურ გარემოსთან ადაპტირებაში და მათი კვალიფიკაციის შემდგომი ამაღლების და აქტიური ეკონომიკური ცხოვრების საფუძველი გახდეს.

ბოლო ათწლეულის განმავლობაში სწავლების ხასიათის ცვლილებები ხდება გლობალური საგანმანათლებლო ტენდენციების კონტექსტში, რომლებსაც ეწოდება „მეგატენდენციები“. მათ რიცხვს მიეკუთვნება: 1) განათლების მასიური ხასიათი და მისი უწყვეტობა, როგორც სამეცნიერო-ტექნიკური პროგრესის (სტკ) განვითარების მოთხოვნილებებისადმი შესაბამისობის პირობა, ხოლო, მეორეს მხრივ, სტკ-ს ინოვაციური შედეგების გამოყენება; 2) მნიშვნელოვნობა როგორც ინდივიდისთვის, ისე საზოგადოებრივი მოლოდინის და ნორმებისთვის, ორიენტაცია ადამიანის მიერ შემეცნებითი მოღვაწეობის საშუალებების აქტიურ ათვისებაზე; 3) საგანმანათლებლო პროცესის ადაპტირება პიროვნების მოთხოვნილებებთან მათი, როგორც მომავალი დამსაქმებლების, პროფესიული მახასიათებლების მოთხოვნების გათვალისწინებით; 4) ორიენტაცია საგანმანათლებლო პროცესის ინტენსივობაზე თვითმომზადების და თვითგანათლების შესაძლებლობების გათვალისწინებით.

თანამედროვე სწავლების უმნიშვნელოვანესი თვისებაა - იმის ხელშეწყობა, რომ სტუდენტები არა მარტო შეეწყონ სიტუაციას და შეეგუონ სიტუაციის სოციალურ-ეკონომიკურ ცვლილებებს, არამედ აქტიურად მიიღონ მონაწილეობა მათ რეფორმირებაში. დასახელებული წინააღმდეგობების გადაწყვეტის და ეკონომიკური განათლების ეფექტურობის ამაღლების ერთერთი შესაძლებელი საშუალება უნდა გახდეს როგორც ეკონომიკური აზროვნების სისტემის ფორმირების საფუძველების შესწავლა, ასევე პიროვნების სოციალიზაციის საშუალებების შესწავლა.

უმაღლესი სკოლა ყოველთვის არის მოწოდებული ასწავლოს და აღზარდოს ახალგაზრდა თაობა ცხოვრების რეალური მოთხოვნილებებიდან გამომდინარე და სამომავლო სოციალურ-

ეკონომიკური პერსპექტივების გათვალისწინებით, ანუ ასახოს და წინ გაუსწროს საზოგადოებაში მიმდინარე ცვლილებებს, მოამზადოს სტუდენტები ადეკვატურად აღიქვან საზოგადოება და წარმოება, ამიტომ ეკონომიკა გახდა ერთერთი საგანი, რომელიც პასუხობს ახალგაზრდობის სოციალიზაციის ამოცანებს.

პიროვნების სოციალიზაცია არის წინააღმდეგობრივი პროცესი, რომელიც მიმდინარეობს როგორც „ტიპიზაცია - ინდივიდუალიზაცია“. ერთის მხრივ, ის გულისხმობს ადამიანის ადაპტირებას საზოგადოებასთან (ტიპიზაციას), ხოლო მეორეს მხრივ, - ადამიანის განცალკევებას საზოგადოებისგან (ინდივიდუალიზაციას). ეს ტენდენციები სხვადასხვანაირად ვლინდება სოციალური განვითარების ამა თუ იმ ეტაპზე და სხვადასხვა ინდივიდებთან. მაგრამ მხოლოდ ამ ორი ტენდენციის შეთავსება აყალიბებს ადამიანის აქტიურ ცხოვრებისეულ პოზიციას.

ეკონომიკურ სოციალიზაციას განსაზღვრავენ როგორც ადამიანის გარდასახვის პროცესს ეკონომიკური საზოგადოების სრულფუნქციონირების წევრად. ყოველი ადამიანი იძულებულია გადაჭრას უამრავი ეკონომიკური სიტუაცია. დასკვნები, რომლებსაც ის აკეთებს, აისახება მის გადაწყვეტილებებზე, როგორც მომხმარებლის ან ინვესტორის, მუშაკის ან მეწარმის პოზიციიდან, და ბოლოსდაბოლოს პოლიტიკურ გადაწყვეტილებებზე. რაც უფრო შეგნებული და ხარისხიანი იქნება თითოეული მოქალაქის მიერ მიღებული გადაწყვეტილება, მით უფრო უკეთესი იქნება მისი კეთილდღეობა და მთელი საზოგადოების კეთილდღეობა მთლიანად.

ა.ს. მაკარენკოს ნაშრომებში და მის პრაქტიკულ საქმიანობაში დიდი ადგილი ეთმობა ახალგაზრდობის სწავლას და აღზრდას, იქ მითითებულია, რომ ამისთვის აღსაზრდელებმა უნდა იცოდნენ საწარმოო პროცესის ეკონომიკური მიზანშეწონილობა და არსი, ეფექტური მუშაობის ხერხები, ასევე უნდა ჩაერთონ სამეურნეო ანგარიშზე მყოფ ურთიერთობებში, რადგან სამეურნეო ანგარიში არის შესანიშნავი პედაგოგი, რომელიც საშუალებას იძლევა რეალურად დავინახოთ ჩვენი მუშაობის ნაყოფი, ვიგრძნოთ დაკისრებული საქმის პასუხისმგებლობა და სანეურნეო საზრუნავი.

ეკონომიკური განათლება მნიშვნელოვანია სტუდენტებისთვის არა მარტო ინფორმატიული თვალსაზრისიდან გამომდინარე, არამედ იქიდანაც, რომ ის იძლევა საზოგადოებაში ადამიანის როლის და უფლებების გაგების საფუძველს, განსაზღვრავს რაციონალურ ფასეულობით ნორმებს; მაგალითად, სასიცოცხლოდ აუცილებელი რესურსების შეზღუდულობის პრობლემის შესწავლის დროს სტუდენტები იგებენ, რომ დისკრიმინაცია გვევლინება მის გარდაუვალ შედეგად, რომ კატეგორია „დისკრიმინაცია“ მჭიდროდ არის დაკავშირებული კატეგორიასთან „დიფერენციაცია“ ცოდნის, უნარ-ჩვევების, შრომისმოყვარეობის, შრომისუნარიანობის ფაქტორების გათვალისწინებით, და შესაბამისად, დაკავშირებულია ეკონომიკურ კატეგორიასთან „ფულადი ჯილდო“.

ეკონომიკური ცოდნა მიზანმიმართულად მოქმედებს სტუდენტების ზნეობრივ განვითარებაზეც. საბაზრო ეკონომიკის გაცნობისას სტუდენტები იგებენ, რომ ერთერთ საბაზრო ელემენტად გვევლინება საქმიანი ეთიკა და საქმიანი რეპუტაცია, რომელიც შერყევა აზიანებს არა მარტო ორგანიზაციას, არამედ ეკონომიკის ეფექტურობას მთლიანად. ცნობილი ოპტიმუმი ვ. პარეტო ამბობს, რომ ოპტიმალურია ის გადაწყვეტილება, რომელიც არ აზიანებს არც ერთ მხარეს.

ეკონომიკური ცოდნის საფუძველები საშუალებას იძლევა გავიგოთ, რომ საბაზრო ეკონომიკა ეყრდნობა არა მარტო ადამიანის საკუთრების უფლების დაცვას, არამედ იმასაც, რომ კერძო საკუთრება არის ადამიანის უფლებების ერთერთი ყველაზე ეფექტური გარანტი. კონკრეტული

ადამიანი-მომხმარებლის ეკონომიკური ინტერესების დაცვა არის საბაზრო ეკონომიკის ერთერთი კანონი და სახელმწიფოს მხრიდან მისი ეკონომიკური საქმიანობის მაკორექტირებელი.

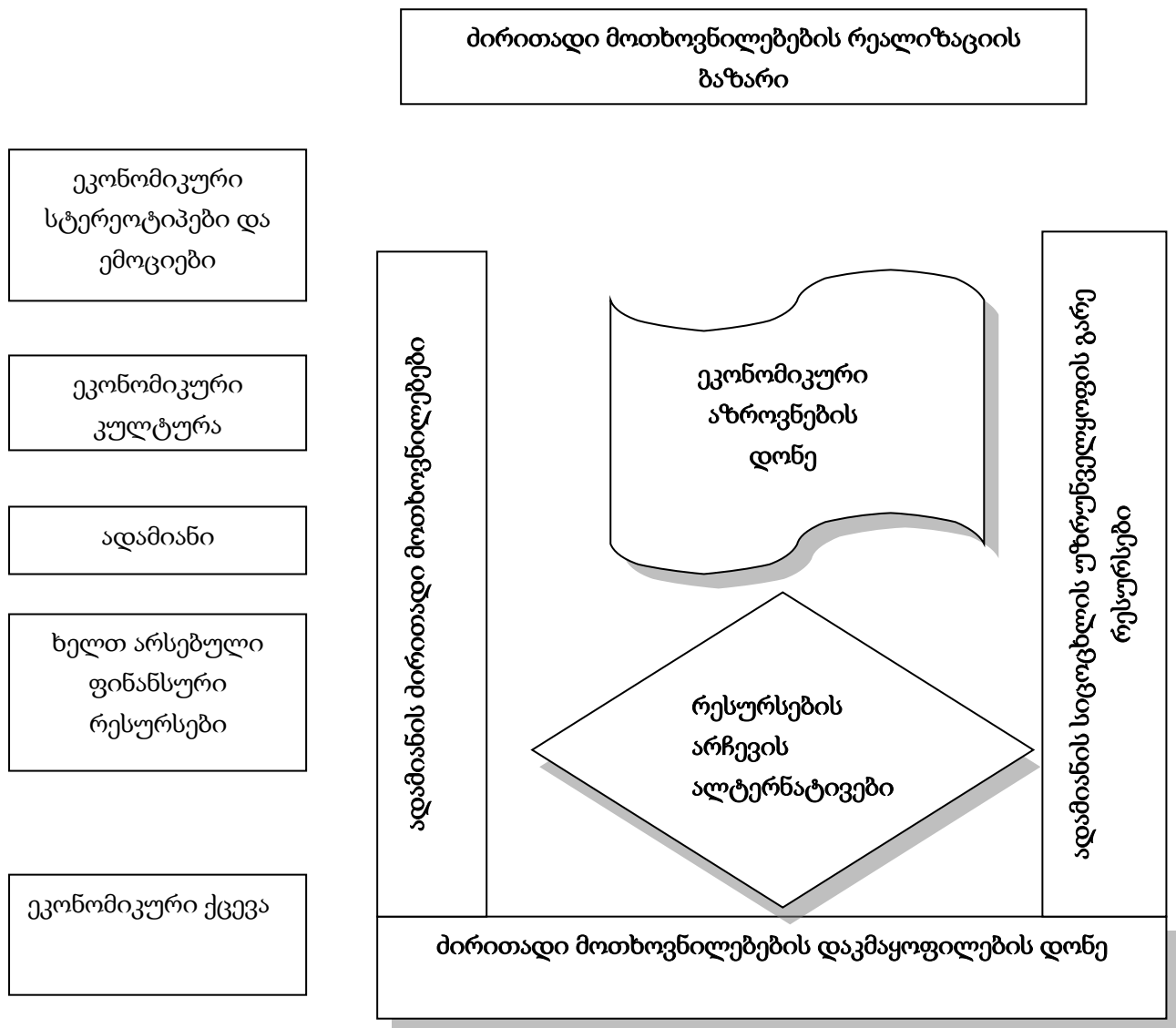
ეკონომიკური განათლების ამოცანაა არა მარტო შესაბამისი ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბება, არამედ მისი განვითარების გათვალისწინებაც შემდეგ სფეროებში:

- *სწავლების სფეროში* - სტუდენტების მიერ თანამედროვე ეკონომიკის, მისი ფუნქციონირების და განვითარების პრინციპების და კანონზონიერებების შესახებ ცოდნის საფუძვლების ათვისება, ეკონომიკური საქმიანობის უნარ-ჩვევების, ანუ არჩევის სიტუაციაში საქმიანობის შესახებ ცოდნის საფუძვლების ათვისება;
- *თვითშეგნების სფეროში* - თავისი ინდივიდუალური ეკონომიკური პოტენციალის გააზრება კატეგორიის „მოთხოვნა-მიწოდების“ ფარგლებში, შეგნებული სამოქალაქო ეკონომიკური ქცევის ჩამოყალიბება, ცხოველმოქმედების სხვადასხვა სფეროში საზოგადოებრივი ფუნქციის გაგება; ინვესტიციების როლის გაგება ადამიანური კაპიტალის განვითარებაში.
- *მოტივაციის სფეროში* - ეკონომიკური პრობლემებისადმი, ეკონომიკური ცოდნის მუდმივი მოთხოვნილებისადმი ინტერესის გაღვივება, საკუთარი მომხმარებლური მახასიათებლების მოტივირებული განვითარება, როგორც ეკონომიკური პრეფერენციების მიღების პირობის; ცივილიზებული მეწარმეობისკენ მისწრაფება, როგორც ჩრდილოვანი ეკონომიკის გავლენისგან უფლებრივი და სოციალური დაცვის საშუალებისკენ; ხალხის ადაპტირების და დატვირთვის პრობლემის გადაჭრისკენ მისწრაფება და საბაზრო ეკონომიკის მოთხოვნილებებისადმი.

ამგვარად, შეიძლება გამოვყოთ ორი შემადგენელი ნაწილი ეკონომიკური განათლების: 1) მთლიანად - ეკონომიკური ცოდნის მიღება კომპეტენტური მიდგომის ბაზაზე; 2) კერძოდ - ეკონომიკური ქცევის უნარ-ჩვევების სოციალიზაცია რეალურ სოციალურ-ეკონომიკურ პროექტებში მონაწილეობის და სწავლების აქტიური მეთოდების გამოყენებით.

ეკონომიკური ქცევა - ეს არის შეზღუდული რესურსებიდან მუდმივი არჩევანის გაკეთება, რომელსაც ადამიანი აკეთებს თავისი თავისთვის, საკუთარი ოჯახისთვის, საკუთარი საზოგადოებისთვის. ადამიანის ეკონომიკური ქცევის საფუძველი სქემატურად მოცემულია სურათზე 18.

ადამიანის ნებისმიერი ეკონომიკური ქცევის საფუძველს წარმოადგენს ძირითადი მოთხოვნილებები, რომლებიც აიძულებენ მას მუდმივად გააუმჯობესოს წარმოების საშუალებები, ეძებოს ახალი გზები უკეთესი კეთილდღეობის შესაქმნელად. რომ არ იყოს მოთხოვნილებები, არ იქნებოდა ეკონომიკა. ეკონომიკის სამყაროში ადამიანის მოთხოვნილებები განუსაზღვრელია, ისინი მუდმივად იზრდება, იცვლება და შეუძლებელია მისი ზუსტად გაზომვა დროის მოცემულ მომენტში.



სურათი 18. ადამიანის ეკონომიკური ქცევის საფუძვლები

ეს მოთხოვნები რომ დავაკმაყოფილოთ, აუცილებელია რესურსები, რომლებიც ყოველთვის შეზღუდულია. ამ შეუსაბამობის გამო წარმოიშვება ეკონომიკაში არჩევის პრობლემა. ასეთ სიტუაციაში ადამიანის ქცევა, როცა ის ცდილობს იპოვოს პრობლემის ერთადერთი გადაწყვეტილება რამოდენიმე სავარაუდოდან, ეფუძნება ეკონომიკურ აზროვნებას. უნდა რა მიაღწიოს დასახულ მიზანს, ადამიანი ცდილობს გაითვალისწინოს თავისი ქმედებების სხვადასხვა ალტერნატივა, შეიმუშაოს ამ ალტერნატივების შეფასების კრიტერიუმები და გააკეთოს შეგნებული არჩევანი, შეაფასოს ეს ალტერნატივები. ამის გარდა, ეკონომიკურად მოაზროვნე ადამიანი განსაზღვრავს საკუთარი არჩევანის ღირებულებას, ანუ რას დაკარგავს, თუ ამ არჩევანს გააკეთებს. არჩევანის გაკეთება - ეს არის ადამიანის რაციონალური, ეკონომიკური ქცევის რეალიზაცია.

რაციონალური ადამიანი აგრეთვე ცდილობს შედეგების მაქსიმუმს მიაღწიოს მოცემული ხარჯების გაწევისას, თუმცა ეს ყოველთვის არ არის მისაღები მორალის თვალსაზრისით.

სწორედ ამიტომ ეკონომიკურ განათლებაში განსაკუთრებული როლი მიეკუთვნება ზნეობრივ აღზრდას: აუცილებელია, რომ ერთი სუბიექტის რაციონალური მოქმედება არ აზიანებდეს მეორეს.

ამგვარად, ეკონომიკური განათლების პროცესში არ იგულისხმება მარტო ეკონომიკური ცოდნა. ახალგაზრდობის და სტუდენტების ეკონომიკური განათლების არსი მდგომარეობს ეკონომიკური აზროვნების უნარ-ჩვევების შექმნაში, თვითდისციპლინის გამომუშავებაში, თვითორგანიზების აუცილებლობის გაცნობიერებაში, პიროვნული თვითგამოხატვის უნარის განვითარების აუცილებლობაში; მუშაობაში რაციონალიზმის, გამჭირახობის მისწრაფების გაღვივებაში, სოციალურ-ეკონომიკური ამოცანების გადაჭრისას ოპტიმალური ვარიანტის არჩევაში, ამასთან ერთად უდიდესი ეფექტის მიღწევაში უმცირესი დანახარჯების დროს.

ეკონომიკური აზროვნება - ეს არის უპირველეს ყოვლისა რესურსებრივი აზროვნება, რაციონალური გადაწყვეტილების მიღების უნარი, ანუ მოქმედება არჩევანის სიტუაციაში და საკუთარი პასუხისმგებლობის გაცნობიერება. ეკონომიკური აზროვნება გულისხმობს საკუთარი ქმედებების მიზნის განსაზღვრის უნარს, გამოვლენილი ალტერნატივების შეფასებას, საკუთარი არჩევანის შედეგის არჩევას და შეფასებას. ასე და ამგვარად, ანვითარებს რა სტუდენტების ეკონომიკურ აზროვნებას, უმაღლესი სკოლა ხელს უწყობს მათ სოციალიზაციას.

სოციალიზაციის პროცესი რუსეთში გართულებულია, რადგან მიმდინარეობს მთლიანად საზოგადოების არასტაბილურობის და ჩვეული ნორმების და ფასეულობების კრიზისის პირობებში. სიტუაცია გართულებულია კიდევ განათლების სისტემის რეფორმირებით, სასწავლო პროგრამების შეცვლით, ახალი სახელმწიფო სტანდარტების შექმნით. რუსეთის ღრმა ეკონომიკური კრიზისიდან გამოსვლის ხანგძლივი პერიოდი გამოწვეულია იმით, რომ ადამიანური რესურსის ხარისხი არაადეკვატურია გარდაქმნების მაშტაბების. ახალ ეკონომიკას სჭირდება პრინციპულად ახალი ფორმაციის ხალხი - ინიციატიური და შემოქმედებითად მოაზროვნე. ინოვაციების ტემპები და ადამიანის ცვლილების ტემპები უნდა იყოს პირდაპირ პროპორციული. მდგომარეობა მოითხოვს ახალ ეკონომიკურ აზროვნებას და მისი ჩამოყალიბების აქტიურ მეთოდებს, რომლებიც უკვე სწავლების ეტაპზე განმარტავენ უფრო რთულ კონცეპციებს და სიტუაციებს შემუშავებული საქმიანი თამაშების ბაზაზე. მოსწავლეთა ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების თავისებურებები სწავლების აქტიური მეთოდების გამოყენებით დაკავშირებულია სასწავლო ცნებების საზღვრების გაფართოებასთან, მათი თვისებების, ფუნქციების, ფაქტორების, ეკონომიკური დასკვნების გამოვლენასთან უწყვეტ საგამანათლებლო პროცესში.

სტუდენტების სოციალურ-ფსიქოლოგიური შესაძლებლობები და მიზანდასახულობა საქმიანი თამაშების ჩატარებისას მათი ინტელექტუალური სწავლების საშუალებას იძლევიან განზოგადებული თეორიული და პრაქტიკული ცოდნის ათვისებით, რომლებიც აუცილებელია სოციალურად მნიშვნელოვანი ამოცანების კონსტრუქციული გადაჭრისთვის და ეკონომიკური გადაწყვეტილების მისაღებად. თამაშების პროცესში ფორმირდება სოციალურ-ეკონომიკური მსოფმხედველობა, შემეცნებითი ინტერესი სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის ფუნქციონირების და განვითარების პრინციპების მიმართ, საზოგადოების და ბუნების უნივერსალური კანონების მიმართ, ინფორმაციის და ფაქტების განცალკევებული ცოდნის განზოგადების მიმართ, პრაქტიკული უნარ-ჩვევები.

თანამედროვე პირობებში ეკონომიკის შესწავლას სოციალურად ორიენტირებულ სასწავლო დაწესებულებებში გააჩნია შემდეგი მიზნები:

- ადამიანის, ორგანიზაციის და მათი ძირითადი კატეგორიების შესახებ ცოდნის სისტემის ათვისება;
- ცნებების სისტემის ათვისება, რომლებიც დაკავშირებულია ადამიანური პოტენციალის, ცხოვრების დონის, ადამიანური კაპიტალის განვითარებასთან;
- უნარ-ჩვევების დაუფლება - მოიძიო და დამოუკიდებლად გამოიყენო ინფორმაცია, რომელიც მოიპოვება მასობრივ საინფორმაციო საშუალებებში და სტატისტიკურ კრებულებში, გამოიტანო არგუმენტირებული დასკვნები ეკონომიკური საკითხების შესახებ სისტემური ანალიზის, ფუნქციონალურ-ფასეულობითი ანალიზის, SWOT-ანალიზის მეთოდების გამოყენებით;
- ეკონომიკური აზროვნების, ეკონომიკის, სახელმწიფო ეკონომიკური პოლიტიკის შესახებ ინფორმაციის კრიტიკულად გააზრების უნარის განვითარება და საკუთარი არგუმენტირებული აზრის გამოხატვა; კონკრეტულ სიტუაციაში ეკონომიკურად რაციონალური ქცევის განსასაზღვრად მიღებული ცოდნის გამოყენების უნარის განვითარება;
- მიღებულ ეკონომიკურ გადაწყვეტილებაზე პასუხისმგებლობის გამომუშავება; შრომის შედეგების და სამეწარმეო საქმიანობის პატივისცემა;
- ტიპური და ინოვაციური ეკონომიკური ამოცანების გადასაწყვეტად მიღებული ცოდნის და უნარ-ჩვევების გამოყენების მზაობის ფორმირება.

ძველი სოციალური ინსტიტუტების დაკარგვასთან ერთად აუცილებელია სოციალიზაციის ახალი ტექნოლოგიების შემუშავება, რომელთა დანერგვა ხელს შეუწყობს, ერთის მხრივ, პიროვნების, ჯგუფის, მთლიანად საზოგადოების მოთხოვნილებების დაკმაყოფილებას, მეორეს მხრივ, იმის შესწავლას, რომ ადამიანმა შეგნებულად „დაამუშაოს“ თავისი ქმედებების რეალიზაციის მექანიზმი, რომელიც ადეკვატური იქნება საერთო სოციალური პირობების ან კონკრეტული სოციალური სიტუაციის, რომელშიც ადამიანი იმყოფება.

ამიტომ თანამედროვე ეკონომიკური განათლების სტრატეგიულ მიმართულებად უნდა ჩაითვალოს ზოგადეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების ფორმირება, როგორც ეკონომიკური აზროვნების და ეკონომიკური ქცევის ფორმირების საფუძველი. ამის გარდა, თანამედროვე საგანმანათლებლო ტექნოლოგიებში უნდა გამოიყენებოდეს სწავლების აქტიური მეთოდები, რომლებიც დაგვეხმარებინ ჩავატაროთ მთელი სასწავლო პროცესი მისი შედეგების გარდაუვალი სოციალიზაციის გათვალისწინებით.

სოციალურ-ეკონომიკური ცოდნა და უნარ-ჩვევები, განათლების ჰუმანიტარული და კულტუროლოგიური ასპექტები წარმოადგენენ საზოგადოების ფასეულობითი გახლეჩვის დაძლევის და ეფექტურად დასაბუთებული გადაწყვეტილებების საფუძველზე გარკვეულ ნორმატიულ კონსესუსამდე მისი მიყვანის მნიშვნელოვან საშუალებას. ამგვარად, ეკონომიკური განათლება არის სოციალური კონპეტენციების ფორმირების, ცვალებად ეკონომიკური გარემოში ახალგაზრდების სოციალურ როლებთან ადაპტაციის უნარ-ჩვევებით შეიარაღების, ქცევების ფასეულობითი მიზანდასახულობის აღზრდის აუცილებელი პირობა.

თანამედროვე ახალგაზრდებს უნდა შეეძლოთ არსებულ სოციალურ-ეკონომიკურ ურთიერთობებში და საინფორმაციო სოციალურ ქსელებში ჩართვა, ჩამოყალიბებული ნორმებისადმი და წესებისადმი დამორჩილება, მაგრამ ამავე დროს - არსებული ნორმატიული სისტემების გაუმჯობესება და საკუთარი აქტიური ცხოვრებისეული პოზიციის ჩამოყალიბება.

3.5. ეკონომიკური აზროვნების ტექნოლოგიების ჩამოყალიბება

ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების ტექნოლოგია შეიცავს შემდეგ ეტაპებს: 1) შემეცნება; 2) ეკონომიკური ცოდნის ათვისება; 3) უნარ-ჩვევების რეალიზაცია.

ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგიების შემუშავება და გამოყენება უნდა ხდებოდეს სტუდენტების აზროვნების იმ თვისებების ფორმირების კონტექსტში, რომლებიც პროდუცირებენ პრიორიტეტული, ინდივიდუალური მახასიათებლების განვითარების ეფექტურობას მათი ეკონომიკური კომპეტენტურობის განვითარების კონტექსტში. ჩატარებული ანალიზის საფუძველზე ეკონომიკური აზროვნების სტრუქტურაში გამოყოფილი იქნენ შემდეგი კომპონენტები: ალტერნატიულობა; მოქნილობა; სისტემურობა; ეკონომიურობა; ზუსტი პროგნოზის შედგენის უნარი ობიექტის ან სიტუაციის განვითარების შესახებ არჩეულ და შემოწმებულ მონაცემთა ბაზაზე დაყრდნობით; დამოუკიდებლობა და კრიტიკულობა.¹

ალტერნატიულობა - ეს არის უნარი შეაფასო საწყისი ეკონომიკური ინფორმაციის სისრულე, მოძებნო ამოცანის გადაწყვეტის რამდენიმე ვარიანტი მათი ეკონომიკური ეფექტურობის შემდგომი შეფასებით.

მოქნილობა - ეს არის უნარი შეცვალო ამოცანის გადაწყვეტის დასახული გზა, თუ ის ვერ აკმაყოფილებს იმ პირობებს, რომლებიც მისი გადაწყვეტის პროცესში გამოჩნდა და არ იყო გათვალისწინებული სულ თავიდან.

სისტემურობა - ეს არის უნარი გამოავლინო ობიექტების და მოვლენების სხვადასხვაგვარი კავშირები, მოახდინო მონაცემების სტრუქტურირება და კლასიფიცირება, განაზოგადო მიღებული შედეგები, გამოიტანო დასკვნები.

ეკონომიურობა - ეს არის ამოცანის გადაწყვეტის რაციონალური მეთოდი პრაქტიკული გამორჩენის და პერსპექტივების გათვალისწინებით.

კრიტიკულობა - ეს არის უნარი მკაცრად შეაფასო აზროვნული საქმიანობის შედეგები, გააკეთო მათი კრიტიკული შეფასება, უარყო არასწორი გადაწყვეტილება, უარი თქვა დაწყებულ ქმედებებზე, თუ ისინი ეწინააღმდეგებიან ამოცანების მოთხოვნებს.

დამოუკიდებლობა - ეს არის პიროვნების განზოგადებული თვისება, რომელიც ვლინდება ინიციატიურობაში, კრიტიკულობაში, ადეკვატურ თვითშეფასებაში და საკუთარი საქმიანობის და ქმედებების პირადი პასუხისმგებლობის გრძნობაში.

ა .ა. ფიტმოვამ თავის ნაშრომში „სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების განვითარება, როგორც მათი წარმატებული პროფესიონალიზმის პირობა“ მოიყვანა უნივერსიტეტის წამყვანი ეკონომისტების და ეკონომიკური სპეციალობების სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტების შეფასებები (ტაბულა 9)².

¹ www.ncstu.ru

² იხ. XXXVIII სამეცნიერო-ტექნიკური კონფერენციის მასალები ჩრდილო კავკასიის სახელმწიფო ტექნოლოგიური უნივერსიტეტის (სტუ) პროფესორ-მასწავლებლების მუშაობის შედეგების შესახებ 2008წ. - სტავროპოლი, ჩრდილო კავკასიის სტუ, 2009.

წამყვანი ეკონომისტების და ეკონომიკური სპეციალობების სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტების ჯგუფური საშუალო შეფასებები

ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტები	წამყვანი ეკონომისტების საშუალო მაჩვენებელი	სტუდენტების საშუალო მაჩვენებელი	საშუალო მაჩვენებლების განსხვავება
აზროვნების ალტერნატიულობა	4,05±0,15	3,62±0,11	0,43
აზროვნების მოქნილობა	4,3±0,16	3,52±0,11	0,78
აზროვნების სისტემურობა	4,15±0,18	3,58±0,08	0,57
აზროვნების ეკონომიურობა	4,55±0,14	3,74±0,09	0,81
განვითარების ზუსტი პროგნოზის შედგენის უნარი	3,95±0,22	3,51±0,07	0,44

აზროვნების დამოუკიდებლობა	3,75±0,18	3,2±0,09	0,55
აზროვნების კრიტიკულობა	4,45±0,15	3,6±0,06	0,85

მონაცემები, რომლებიც მოცემულია ტაბულა 9-ში, გვიჩვენებენ, რომ ეკონომიკური სპეციალობების სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტების მნიშვნელოვანი ნაწილი იმყოფება არასაკმარის დონეზე. მათი შემდგომი განვითარება უნდა განხორციელდეს არა მარტო საგანმანათლებლო პროცესის ფარგლებში (აუცილებელი თეორიული ცოდნის ათვისება, კონკრეტული პრაქტიკული უნარ-ჩვევების დაუფლება), არამედ ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების სპეციალური ტექნოლოგიების შექმნის საშუალებით.

სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგიების შემუშავების დარგში პერსპექტიულ მიმართულებას წარმოადგენს ორი მიდგომის ინტეგრაცია: ტექნოლოგიურ-კომპეტენტური და პიროვნულ-საქმიანი.

საგანმანათლებლო საქმიანობის ორგანიზაცია ამ მიდგომების გამოყენებით ანიჭებს პროფესიული ეკონომიკური კომპეტენციების ფორმირების ტექნოლოგიებს ზოგ მახასიათებელ თვისებებს:

- კონცეპტუალურობას (დაფუძნებულია სასწავლო საქმიანობის თეორიაზე);
- მიზნის არჩევითობის დონის დიაგნოსტიკურებას ტექნოლოგიური ეტაპების მიხედვით;
- მიმართულებას პიროვნების განვითარებისკენ;
- სასწავლო საქმიანობის ორიენტირებას პროფესიულ კომპეტენციებზე;
- აქცენტს დიფერენცირებულ დამოუკიდებელ სამუშაოზე;
- ცოდნის ათვისების და საქმიანობის კონტროლის რეგულირებას;
- ტექნოლოგიური გადაწყვეტილებების კვლავწარმოებას;

- ტექნოლოგიური პროცესის მართვადობას.

ამგვარად, კონსტრუირდება დიდაქტიკური საგანმანათლებლო სისტემის ტექნოლოგია, რომელიც ფუნქციონალურად აინტეგრირებს დავალებების ერთობლიობას, რომლებიც ურთიერთდაკავშირებულები არიან და ასრულებენ გარკვეულ დიდაქტიკურ ფუნქციას სწავლების პროცესში - უპირველეს ყოვლისა მოტივირებულ, შემეცნებით, გასანვითარებელ და მიზნის ასარჩევ ფუნქციებს.

ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგიების პრინციპების და ამოცანების შესაბამისად სასწავლო დისციპლინების საბაზო კომპონენტების შინაარსის არჩევა მიზანშეწონილია ჩატარდეს საექსპერტო სისტემების ტექნოლოგიების მიხედვით: ბლოკი 1 - სოციალურ-ეკონომიკური და უფლებრივი მონაცემების ბაზა; ბლოკი 2 - სოციალურ-ეკონომიკური და უფლებრივი ცოდნის ბაზა; ბლოკი 3 - გადამწყვეტი წესების და დასკვნების ბაზა, რომლებიც რეალიზდება საქმიანი ეკონომიკური თამაშების ჩატარების პროცესში. დასახელებული ბლოკები გვევლინებიან როგორც ეკონომიკური აზროვნების საბაზო კომპონენტები, რომლებიც წარმოადგენენ რთულ პიროვნულ წარმონაქმნს და შედგებიან კოგნიტიური კომპონენტისგან, პიროვნული პროფესიონალური რესურსების კომპონენტებისგან და სოციალური ქცევის ჩვევებისგან. აქიდან გამომდინარე ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგია უნდა იყოს ცოდნის, შეხედულებების, რწმენის, უნარ-ჩვევების სისტემა, რომელიც ხელს უწყობს დაგროვილი ინფორმაციის დიალექტიკურ გამოყენებას: ინფორმაციას ეკონომიკური კატეგორიების და კანონების შესახებ, საკუთრების სახეების, საწარმოო ძალების, კონკურენციის და კორუფციის, საგადასახადო და საბიუჯეტო სისტემების, მოგების და ჩრდილოვანი ეკონომიკის, ეკონომიკური დეფორმაციების და ეკონომიკური დანაშაულის, ორგანიზების და მართვის შესახებ, როგორც კატეგორიების, რომლებიც საჭიროა კონსტრუქციული გადაწყვეტილებების მისაღებად პიროვნების და მთლიანად საზოგადოების სოციალურ-ეკონომიკური განვითარებისთვის.

ამგვარად, სტუდენტების ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგია წარმოადგენს განათლების და აღზრდის ერთიან ინტეგრალურ პროცესს, რომლის შემადგენლობაში შედის კოგნიტიური ეკონომიკური განვითარება, პიროვნული ეკონომიკურ-პროფესიული თვისებების განვითარება, სტრატეგიების და ფუნქციონალური ქცევის უნარ-ჩვევების განვითარება და გადაწყვეტილებების მიღება პიროვნების ცხოველმოქმედების ყველა სფეროში. ეკონომიკური აზროვნება წარმოადგენს ადამიანის საერთო კულტურის ერთერთ წამყვან კომპონენტს.

ეკონომიკური აზროვნების განვითარება და სხვა ამოცანების გადაწყვეტა, რომლებიც განსაზღვრულია განათლების სტანდარტებით, მოითხოვენ ახალ საგანმანათლებლო ტექნოლოგიებს, რომლებიც უზრუნველყოფენ კომპეტენტური აზროვნების ახალ ხარისხს, ახალ დონეს, როდესაც სხვადასხვა პრობლემურ სიტუაციებში ადამიანის მოქმედების უნარი განიხილება როგორც შედეგი. ადამიანის ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბება უნდა მოხდეს განმავითარებელი და პიროვნებაზე ორიენტირებული სწავლების საშუალებით, რომელიც ხორციელდება თეორიული და გამოყენებითი კომპონენტებით.

გამოყენებითი კომპონენტების სახით, რომლებსაც ხმარობენ სასწავლო ტექნოლოგიებში, გამოიყენება საქმიანი ეკონომიკური თამაშები, კვლევითი საქმიანობა, ეკონომიკური რეფერატები, საპროექტო საქმიანობა, ტესტები და ესსე. ესენი ყველანი ხელს უწყობენ ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბებას, რამეთუ იძლევიან არჩევანის საშუალებას და აქტიურ პოზიციას სწავლების პროცესში და საფუძვლად უდევთ მრავალფეროვანი სოციალურ-ეკონომიკური

ინფორმაცია. სწავლების აქტიური ფორმები და განსაკუთრებით საქმიანი თამაშები საშუალებას აძლევენ სტუდენტებს მოკლე დროში გაითავისონ ეკონომიკური სიტუაცია, მართონ მოვლენათა განვითარება გამოტანილი დასკვნების საფუძველზე და ამით მიიღონ მყარი ცოდნა.

საქმიანი თამაშები. სასწავლო საქმიანი თამაშები გამოიყენება ახალი სასწავლო მასალის ათვისების და განმტკიცების, შემოქმედებითი ნიჭის განვითარების, პროფესიული უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბების კომპლექსური ამოცანების გადასაწყვეტად, იძლევა საშუალებას შეისწავლო, გაიგო და გამოიყენო სასწავლო მასალა სხვადასხვა პოზიციებიდან. სასწავლო პროცესში გამოიყენება საქმიანი თამაშების სხვადასხვანაირი მოდიფიკაციები, მაგრამ ნებისმიერ მათგანს გააჩნია ყველასთვის საერთო ეტაპები: ჩასატარებლად მომზადება, თამაშის ჩატარება, მისი განხილვა. თამაში საშუალებას იძლევა განახორციელო ინდივიდუალური მიდგომა სწავლების მიმართ, გასწავლის აზროვნებას, ზოგ სტუდენტს საშუალებას აძლევს აითვისოს საგნობრივი მასალა ფუნქციონალური ქმედებების დონეზე, მეორეს - ცოდნის დონეზე, მესამეს - ლოგიკური დასკვნების დონეზე.

კვლევითი სამუშაო. სტუდენტების ანალიტიკური საქმიანობა და მათი შემდგომი მონაწილეობა სამეცნიერო-პრაქტიკულ კონფერენციებში ეკონომიკური აზროვნების სპეციალური კვლევითი მახასიათებლების ფორმირების საშუალებას იძლევა:

- აყალიბებს ეკონომიკური კვლევის მიზნის სწორად განსაზღვრის, გეგმის შედგენის და კვლევის ჩატარების უნარს;
- წამოაყენო, ჩამოაყალიბო და თეორიულად დაასაბუთო კვლევის ჰიპოთეზები და აირჩიო კვლევის მეთოდები, გამოიყენო საკუთარი თეორიული ცოდნა, მიღებული ეკონომიკური დისციპლინების შესწავლის პროცესში, ეკონომიკური სიტუაციების და სოციალურ-ეკონომიკური პროცესების ანალიზის გასაკეთებლად;
- შეიძინო მუშაობის უნარ-ჩვევები სოციალურ-ეკონომიკური ინფორმაციის წყაროების, სამეცნიერო ლიტერატურის და პერიოდული ბეჭდვითი მასალების დახმარებით, გამოიყენო ისინი ამა თუ იმ ჰიპოთეზის დასამტკიცებლად ან უარსაყოფად;
- გააკეთო დასკვნები, განზოგადების ან დასკვნების გამოტანისას აჩვენო სიახლე;
- მიიღო სამეცნიერო ანგარიშების წერის, კვლევის შედეგების წარდგენის და პრეზენტაციის გამოცდილება სამეცნიერო სემინარებზე და კონფერენციებზე;
- მიიღო მიღებული შედეგების პუბლიკაციის გამოცდილება სამეცნიერო სტატიის სახით სტუდენტური სამეცნიერო შრომების თემატურ კრებულებში.

საპროექტო საქმიანობა. პროექტი - ეს არის საქმიანობა, რომელიც გაყოფილია შესაბამის დროებრივ და საწარმოო-ტექნოლოგიურ ეტაპებად, რომელთაც გააჩნიათ დასაწყისი და დასასრული დროში, მიმართულია გარკვეული შედეგის/მიზნის მისაღწევად, გარკვეული პროდუქტის ან მომსახურების შესაქმნელად შეზღუდული რესურსების და ვადების პირობებში, აგრეთვე ხარისხის მოთხოვნების და რისკის დასაშვები დონის პირობებში. თავისი უნიკალურობის გამო საპროექტო საქმიანობა დაკავშირებულია ბევრ რისკებთან, რომლებთანაც მუშაობა გამოყოფილია ცალკე მიმართულებად - რისკების მართვა. მენეჯმენტში არსებობს ცალკე დისციპლინა - პროექტების მართვა (project management). საქმიანობა არ არის პროექტი, თუ:

- მიზანი თავიდან არ არის განსაზღვრული ან ძლიერ იცვლება მუშაობის შესრულების დროს;
- საქმიანობა არ არის მართვადი, ანუ გარე დამოკიდებულება აჭარბებს საქმიანობაზე გავლენის შესაძლებლობას;

- საქმიანობის შეზღუდვები თავიდან არ არის განსაზღვრული (ვადები; რესურსები, მათ შორის ფინანსური; დრო; ხარისხი; რისკების დაშვების დონე);
- შედეგი არ არის უნიკალური (მაგალითად, ხელფასის ყოველთვიური გაცემა).

პროექტებთან მუშაობას განსაკუთრებული ადგილი უკავია ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების სისტემაში; ის ეხმარება სტუდენტს მიიღოს ცოდნა, რომლის შემენა შეუძლებელია სწავლების ტრადიციული მეთოდებით.

ეკონომიკური კომპეტენციების ჩამოყალიბების თვალსაზრისით კარგ პროექტს უნდა:

- ჰქონდეს პრაქტიკული ღირებულება;
- გულისხმობდეს სტუდენტების მიერ დამოუკიდებელი კვლევების ჩატარებას;
- იყოს ერთნაირად არაპროგნოზირებადი როგორც მუშაობის პროცესში, ისე მისი დამთავრებისას;
- იყოს მოქნილი სამუშაოს და მისი შესრულების სისწრაფის მიმართ;
- გულისხმობდეს აქტუალური პრობლემების გადაჭრის შესაძლებლობას;
- მისცეს სტუდენტს საშუალება - ისწავლოს მისი ნიჭის შესაბამისად;
- დაეხმაროს სტუდენტს გამოიჩინოს უნარი უფრო ფართო სპექტრის ამოცანების გადაწყვეტისას;
- დაეხმაროს სტუდენტებს, რომლებიც პროექტში მონაწილეობენ, ურთიერთობების დალაგებაში.

საპროექტო ტექნოლოგიებმა დაიმსახურეს საკადრისი ყურადღება ახალი საგანმანათლებლო ტექნოლოგიების სხვადასხვა მიმართულებებს შორის, რამეთუ ისინი შეიცავენ:

- მიზნობრივ მიმართულებას;
- სამეცნიერო იდეებს, რასაც ეფუძნება პროექტანტი;
- ურთიერთდამოკიდებული მოქმედებების და ოპერაციების ეტაპების თანამიმდევრულ სისტემას;
- შეფასების კრიტერიუმებს და ხარისხობრივად ახალ შედეგს;
- აუცილებელი რესურსების ჩამონათვალს, მათ შორის ეკონომიკურის, რაც აუცილებელია პროექტის რეალიზაციისთვის;
- რესურსების ხარჯვის დამტკიცებულ ნორმატივებს საქმიანობის ერთეულზე;
- შესაბამის პროგრამულ უზრუნველყოფას გადაწყვეტილების მისაღებად;
- დარეგულირებულ კრიტერიუმებს შემუშავებული პროექტის შეფასებისთვის.

ეკონომიკური აზროვნების ფორმირებისას საპროექტო მეთოდის საგანმანათლებლო ტექნოლოგიების გამოყენებით აუცილებელია გავითვალისწინოთ, რომ:

- საგანმანათლებლო პროცესი იგება მომავალი საქმიანობის ლოგიკაზე, რაც ზრდის მის მოტივაციას ეკონომიკური აზროვნების ფორმირებისას;
- კომპლექსური მიდგომა სასწავლო პროექტის შემუშავებაში ხელს უწყობს მოსწავლეთა პროფესიული, ფიზიოლოგიური და ფსიქოლოგიური ფუნქციების განვითარებას;
- სტუდენტების საბაზო ცოდნის განმტკიცება უზრუნველყოფილია მათი გამოყენებით მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების სისტემაში პროექტის რეალიზაციისას.

საპროექტო მეთოდი აზროვნების ეკონომიკური შემადგენელი ნაწილის გარდა აწვითარებს პროდუქტიულ აზროვნებას, აყალიბებს დამოუკიდებელ და კრიტიკულ აზროვნებას, ააქტიურებს ანალიტიკურ აზროვნებას.

რეფერატული საქმიანობა. რეფერატული აზროვნების არსი არის მასალების მოგროვება პირველწყაროდან, რომლებიც ყველაზე სრულყოფილად აშუქებენ არჩეულ სოციალურ-ეკონომიკურ პრობლემებს და მათი წარმოშობის მექანიზმებს. რეფერატული სამუშაოს ტექნოლოგია დაკავშირებულია ეკონომიკური აზროვნების კლასიფიკაციური და სამძებრო კომპონენტების განვითარებასთან, რამეთუ პირველწყაროები (ეკონომიკური საქმიანობის სუბიექტები და პრობლემები, ეკონომიკის სექტორები და მათი განვითარების დინამიკა, ინოვაციური ფაქტორები, ინვესტირების პირობები, კორუფციის პრობლემები და ჩრდილოვანი კაპიტალი და ა.შ.) ირჩევა თემატური მიმართულებებით.

ტესტირება - ეკონომიკური აზროვნების ყველაზე გავრცელებული ტექნოლოგიაა. ტესტი - ეს არის კითხვა პასუხის რამდენიმე ვარიანტით, რომელთა შორის მხოლოდ ერთია სწორი. ტესტირების მთავარ უარყოფით მხარედ ითვლება მათი, ვისაც ტესტი უტარდება, შემეცნებითი საქმიანობის რეპროდუქტიული დონის შემოწმებაზე მიმართულება. ტესტირების დადებითი მხარეები ვლინდება იმაში, რომ ტესტები გაიძულებენ ეჭვი შეგეპაროს, იფიქრო, იაზროვნო, შეარჩიო საჭირო პასუხი (ან პასუხები) შემოთავაზებული ვარიანტებიდან. ტესტები ეკონომიკური საკითხების შესახებ განსხვავდებიან ფსიქოლოგიური ტესტებისგან, თუმცა ზოგი ფსიქოლოგიური ტიპები პირდაპირ არიან დაკავშირებული ეკონომიკურ საქმიანობასთან: „მფლანგველი“, „მუნწი“, „ხელმოჭერილი“, „მწყალობელი“, „მევახშე“, „ინვესტორი“, „ინოვატორი“.

ესსე ფრანგულად ნიშნავს „ნარკვევს“. ეს არის პატარა ზომის თხზულება-მსჯელობა თავისუფალი კომპოზიციით, რომელიც გამოხატავს ინდივიდუალურ შთაბეჭდილებას, მოსაზრებას კონკრეტული პრობლემის შესახებ და აშკარად არ გააჩნია პრეტენზია მთლიანად და სრულად განმარტოს საგანი.

ესსე გულისხმობს, რომ ავტორს გააჩნია საკმარისად განვითარებული საგნობრივი თეზაურუსი და კატეგორიალური აპარატი; უნარი გააკეთოს განსახილველი საგნის მახასიათებლების სისტემური ანალიზი; აქვს პროდუქტიული შემოქმედებითი შემადგენელი ნაწილი, რომელიც საშუალებას აძლევს ჩაატაროს ინფორმაციის ანალიზი, მისი ინტერპრეტაცია, ააგოს მსჯელობა, შეადაროს ფაქტები, მიდგომები და ალტერნატივები, ჩამოაყალიბოს დასკვნები, გამოიყენოს არასტანდარტული სიუჟეტური ხაზი. ესსეს გამოყენება ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგიაში ხელს უწყობს ეკონომიკური ემოციის განვითარებას, ეკონომიკური სტერეოტიპების და შაბლონების თავისუფალ ფლობას. ეკონომიკური ესსე განკუთვნილია მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების კონსტრუირებისთვის ცხოვრებისეულ სიტუაციებს და მათ ფინანსურ-ეკონომიკურ საფუძველს შორის.

საკონტროლო კითხვები

1. როგორია ეკონომიკური აზროვნების დამახასიათებელი ნიშნები?
2. რაში გამოიხატება ახალგაზრდების ინტერესის ფორმირების აუცილებლობა რუსული ცივილიზაციის კვლავწარმოების ეკონომიკური საფუძველებისადმი?
3. როგორია ეკონომიკური აზროვნების ტიპები და მათი საბაზო კომპეტენციები?
4. ჩაატარეთ ეკონომიკური აზროვნების სისტემური ანალიზი.
5. ახსენით ეკონომიკური აზროვნების ფუნქციონირების კონცეპტუალური მოდელი (სურ. 17).

6. როგორ ეხმარება ეკონომიკური აზროვნება პიროვნების სოციალიზაციას?
7. ეკონომიკური აზროვნების ამოცანები სწავლების სფეროში, თვითშემეცნების სფეროში, მოტივაციის სფეროში.
8. ადამიანის ეკონომიკური ქცევის საფუძვლები (სურ. 18).
9. როგორია ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ტექნოლოგიის ეტაპები?
10. ეკონომიკური აზროვნების და საქმიანი თამაშების კომპონენტების ურთიერთკავშირი.
11. ეკონომიკური აზროვნების კომპონენტების და საპროექტო საქმიანობის და საპროექტო ტექნოლოგიების ურთიერთკავშირი.
12. რეფერატული საქმიანობის და ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების ურთიერთკავშირი.
13. ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების და ტესტირების ურთიერთკავშირი.
14. ეკონომიკური აზროვნების ფორმირების და ესსეს დაწერის ურთიერთკავშირი.

თავი 4. საქმიანი თამაშების შემუშავების და ჩატარების თეორია და მეთოდოლოგია

4.1 საქმიანი თამაშების განვითარების ისტორია

თამაშების როგორც დიდების და ბავშვების აქტიური სწავლების საშუალების გამოიყენება დაიწყო უკვე დიდი ხანია და საკმაოდ სტიქიურად. სამხედრო თამაშების პროტოტიპი იყო ჭადრაკი. 1780 წელს „სამხედრო ჭადრაკი“-ის გამოყენება დაიწყო დასავლეთში ოფიცრების მოსამზადებლად. ასეთი ჭადრაკის დაფა იყო რელიეფური, მასზე უფრო მეტი უჯრა იყო, წესები განმარტებული იყო მათემატიკური ფორმულებით. 1798 წლიდან გადაიტანეს რუქაზე, სადაც აფიქსირებდნენ სამხედრო ნაწილების გადაადგილებას. თამაშები ხდებოდა უფრო რეალური და თავისუფალი. მეორე მსოფლიო ომის წინ გერმანიაში, აშშ-ში, იაპონიაში ატარებდნენ სამხედრო-პოლიტიკურ თამაშებს. მოგვიანებით შეიმუშავეს თამაშები, რომლებიც მოდელირებას უკეთებდნენ რესურსების გადანაწილებას საერთაშორისო ურთიერთობებში. ისინი თითქოს დაუბრუნდნენ სალონურ თამაშებს და შეიცავდნენ ისეთ კომპონენტებს, როგორცაა სივრცე (უჯრედი, ფოსო, მაღაზია, დაფა), სათამაშო საგნები, მანიპულირების და ინფორმაციის გავრცელების წესები, საწყისი პოზიცია, მიზანი. თავისი ხასიათით ისინი იყვნენ სუფთა ინსტრუმენტალურები, მაგრამ მოგვიანებით დაიწყო მათი კორექტირება ადამიანური ფაქტორის გათვალისწინებით. შემოიტანეს ცნებები „გადაწყვეტილებების სიფართოვე“, რომელიც დამოკიდებულია „ძალაუფლების სიძლიერეზე“, „ქვეშევრდომთა კმაყოფილებაზე“. ასეთ თამაშებში ალტერნატიული გადაწყვეტილებების შედეგების შესაფასებლად გამოიყენებდნენ თამაშების თეორიის მათემატიკურ აპარატს.

უცხოეთში პირველი საქმიანი თამაშები (სთ) შეიმუშავეს და გამოიყენეს XX საუკუნის 50-იან წლებში აშშ-ში - უპირატესად სტუდენტ-ეკონომისტების და მომავალი ფირმის ხელმძღვანელების სწავლებისთვის. პირველი თამაში, რომელიც განკუთვნილი იყო ამერიკული სამხედრო-საჰაერო ფლოტის მატერიალურ-ტექნიკური უზრუნველყოფის სამსახურის ოფიცრებისთვის, შემუშავებული იქნა 1955 წელს, და თუმცა იყო სამხედრო, მაგრამ მის პრობლემატიკას გააჩნდა ეკონომიკური ხასიათი, რადგან თამაშში იმიტირებული იყო აშშ-ს სამხედრო-საჰაერო ბაზების, რომლებიც განლაგებულია მთელ მსოფლიოში, სათადარიგო ნაწილებით მომარაგების მართვა.

სწავლების ახალი ფორმების ძებნამ ამერიკელ მეცნიერებს უბიძგა შეემუშავებინათ მმართველობითი თამაშები ელექტრონული გამოთვლითი მანქანების (ეგმ) გამოყენებით. პირველი ექსპერიმენტი ამ თამაშის გამოყენებით ჩატარეს 1957 წელს (მასში მონაწილეობდა მსხვილი ფირმების 20 პრეზიდენტი), შემდგომ ის გახდა უამრავი საქმიანი თამაშების პროტოტიპი. ამჟამად სთ გავრცელდა მთელ მსოფლიოში. განსაკუთრებით აქტიურად გამოიყენება სთ უმაღლესი განათლების პრაქტიკაში, ბევრი უმაღლესი სასწავლებელი გამოდის ნოვატორად საქმიანი თამაშების სწავლების მეთოდიკაში. დღესდღეობით არსებობს რამდენიმე ათასი სხვადასხვა სახის სასწავლო თამაშები, გამოდის სთ დამხმარე სახელმძღვანელოები, კატალოგები და ცნობარები, ტარდება რეგულარული სკოლები და სემინარები, შექმნილია იმიტაციური მოდელირების და თამაშების საერთაშორისო ასოციაცია.

ექსპერტების აზრით, სთ მეთოდის გამოყენება საწარმოო-სამეურნეო საქმიანობისთვის პირველად მოხდა რუსეთში. პირველ თამაშებს არ ჰქონდათ სასწავლო ხასიათი, ისინი შექმნეს როგორც რეალური მმართველობითი გადაწყვეტილებების მომზადების საშუალება.

მსოფლიოში პირველი სთ-ის საყოველთაოდ აღიარებულ ავტორად ითვლება მარია მირონის ასული ბირშტეინი. 1930 წელს ლენინგრადის საინჟინრო-ეკონომიკურ ინსტიტუტში შეიქმნა „ახალმშენებლობების ამუშავების ჯგუფი“, რომელმაც, სახელდობრ, დაადგინა, რომ ამუშავების შეფერხების ერთერთი უმნიშვნელოვანესი მიზეზი იყო - ხელმძღვანელ კადრებს არ გააჩნდათ პრაქტიკული უნარ-ჩვევები ქარხანა-გიგანტის შესაქმნელად. კვლევების მასალების ანალიზის შემდეგ მ.მ.ბირშტეინმა წინადადება წამოაყენა, ხელმძღვანელობისთვის ესწავლებინათ ისე, როგორც ამზადებდნენ სამხედრო ხელმძღვანელებს სამხედრო თამაშების პროცესში. 1932 წლის ივნისში ჩაატარეს პირველი სთ „წარმოების გარდაქმნა საწარმოო პროგრამის მკვეთრ ცვლილებებთან დაკავშირებით“ სტუდენტების და წარმოებათა ხელმძღვანელების მონაწილეობით. შედეგებმა აჩვენეს, რომ გამოცდილება, რომელიც მიიღეს თამაშის მონაწილეებმა პირობით სიტუაციებში, შეიძლება წარმატებით იქნეს გამოყენებული რეალურ ობიექტზე. XX საუკუნის 30-იან წლებში ჩატარებული სთ განკუთვნილი იყო ლაბორატორიულ პირობებში წარმოების ორგანიზების ახალი ფორმების, დისპეჩერული მართვის სისტემების, საავარიო სიტუაციაში ელექტროსადგურის პერსონალის მოქმედებების დამუშავებისთვის.

ექსპერტთა აზრით, სთ აღორძინება დაკავშირებულია XX საუკუნის 50-იან წლებში ლიდერი იყო გ.პ.შჩედროვიცკი. მისი დამუშავებული იდეები და მეთოდები გახდა მისი მომხრეების და მოწაფეების დიდი პრაქტიკული მუშაობის საფუძველი. მათ შექმნეს თამაშების ახალი ეპოქა სახელწოდებით საორგანიზაციო-საქმიანობითი თამაშები (სსთ). მკაცრად სტრუქტურირებული საქმიანობის შეთავსებამ თითოეული მონაწილის პიროვნებაზე განხორციელებულ უძლიერეს წნეხთან გამოიღო არნახული შედეგები: შემუშავდა სიტუაციის განვითარების ვარიანტები გაურკვევლობის მაღალი ხარისხით. მეთოდი გამოიყენებოდა როგორც რთული ინტერპროფესიული კომპლექსური პრობლემების გადაწყვეტის საშუალება.

კიდევ ერთი მნიშვნელოვანის მოვლება, რამაც ხელი შეუწყო სთ აღორძინებას და აქტიურ პროპაგანდას, იყო 1975 წელს სკოლის შექმნა „საქმიანი თამაშები და მათი პროგრამული უზრუნველყოფა“ ამ სკოლამ დიდი როლი შეასრულა საბჭოთა „თამაშებმშენებლობაში“. გაჩნდნენ არა მარტო ახალი სთ, არამედ თეორიული ნაშრომები, გაჩნდნენ იმიტაციური თამაშები არა მარტო ეკონომიკურ თემებზე, არამედ ბიოლოგიურ, სამედიცინო, არქიტექტურულ თემებზე.

ამგვარად, XX საუკუნის 70-იანი წლები - ეს არის სთ პოპულარიზაციის დრო, როგორც სწავლების აქტიური მეთოდის, როცა თამაშების შემუშავებას და დანერგვას ახორციელებდნენ ენთუზიასტები, რომელთა გამოცდილებას ფართო პროპაგანდა ეწეოდა.

1970 - 1980 წლები - ეს არის სთ გაფურჩქვნის პერიოდი, როცა გაჩნდა სხვადასხვა მეთოდოლოგიის და ჩატარების მეთოდის სთ. ეს იყო დაკავშირებული ცნების „ადამიანური ფაქტორის“ გაჩენასთან, როგორც წამყვანი ცნების წარმოების ეფექტურ ორგანიზებაში, რომელიც თითქმის 10 წლით ჩამორჩა ფუნდამენტალურ დასავლურ ცნებას „ადამიანური რესურსები“. ამ დროისთვის დამახასიათებელია მიზნობრივი მენეჯმენტის, მუშათა ჯგუფური სწავლების, თათბირის სახით თამაშების ჩატარების შემოღება, ხოლო შემდეგ ორგანიზაციის მართვაში თანამშრომლების ჩართვის სხვა ფორმების შემოღებაც. ამ პერიოდში ჩნდება სასწავლო თამაშების მთელი სკოლები: ვ.კ. ტარასოვის ტალინური სკოლა, როლური თამაშები ტრენინგში, სთ პედაგოგიკაში და ა.შ. 80-იან წლებში ხდებოდა, ერთის მხრივ, სთ ესკალაცია, როცა თამაშებმა

ფართო გამოყენება ჰპოვა სახალხო მეურნეობის სხვადასხვა დარგებში და გამოიყენებოდა სპეციალური მეთოდური ლიტერატურით, ხოლო, მეორეს მხრივ, მათი პროფესიონალიზაცია, როცა განვითარდნენ ხელმძღვანელთათვის სწავლების სხვადასხვაგვარი სათამაშო კულტურები. **სთ** სწავლების მეთოდის ნოვატორები იყვნენ უმაღლესი სასწავლებლები. მოიპოვება ათასზე მეტი სხვადასხვა სახის სასწავლო თამაშები.

1980 - 1990 წლებში დადგა ეკონომიკური რეფორმების ეტაპი, რომელიც დაკავშირებული იყო მეურნეობის წარმოების ახალი ფორმების შემოღებასთან, ხოლო შემდეგ საკუთრების სხვადასხვა ფორმების გაჩენასთან. **სთ** დახმარებით დაისახა სამრეწველო საწარმოთა განვითარების გზები, მსხვილი რეგიონალური პრობლემების გადაჭრის ვარიანტები. ხელმძღვანელების არჩევის ეპოქამაც გვერდი ვერ აუარა თამაშებრივ მიდგომას; ჩატარდა თამაშები, რომლებიც მიეძღვნა კონკრეტული პრობლემების ძებნას და გადაწყვეტას საწარმოში.

კომპიუტერიზაციის ეპოქის დადგომისთანავე ფართო გამოყენება ჰპოვა კომპიუტერულმა თამაშებმა, რომლებიც განსხვავებული სპეციალობებისთვის აუცილებელი უნარ-ჩვევების შეძენის საშუალებას იძლევიან, ანვითარებენ აზროვნების და რეაქციის სისწრაფეს.

სთ გამოყენებით საგანმანათლებლო პროცესის უპირატესობები:

- თამაშის მიზნები ეთანხმება მსწავლელთა პრაქტიკულ მოთხოვნილებებს. სასწავლო პროცესის ორგანიზების მოცემული ფორმა წინააღმდეგობას ხსნის სასწავლო საგნის აბსტრაქტულ ხასიათსა და პროფესიული საქმიანობის რეალურ ხასიათს შორის, გამოყენებული ცოდნის სისტემურ ხასიათსა და სხვადასხვა დისციპლინებისადმი მათ კუთვნილებას შორის;
- მეთოდი ეხმარება გააერთიანოს პრობლემის ფართო მასშტაბი და მათი გააზრების სიღრმე;
- თამაშის ფორმა შეესაბამება საქმიანობის ლოგიკას, შეიცავს სოციალური თანამოქმედების მომენტს, ამზადებს პროფესიული ურთიერთობისთვის;
- თამაშის კომპონენტი ხელს უწყობს მსწავლელთა უფრო მეტ ჩართულობას;
- საქმიანს თამაშს გააჩნია უკუკავშირი და ბევრად უფრო შინაარსობრივია იმასთან შედარებით, რაც გამოიყენება ტრადიციულ მეთოდებში;
- თამაშის დროს ყალიბდება პროფესიული საქმიანობის მიზანდასახულობა, იოლად გადაილახება სტერეოტიპები, კორექტირება უკეთდება თვითშეფასებას;
- ტრადიციული მეთოდების დროს დომინირებს ინტელექტუალური სფერო, თამაშში მთლიანად პიროვნება ვლინდება;
- მეთოდი პროვოცირებას უკეთებს რეფლექსური პროცესების ჩართულობას, ინტერპრეტაციის და მიღებული შედეგების გააზრების საშუალებას იძლევა.

თამაშის დროს მიღებული გამოცდილება შეიძლება აღმოჩნდეს უფრო პროდუქტიული ვიდრე პროფესიულ საქმიანობაში შეძენილი, ვინაიდან **სთ** საშუალებას იძლევა გავზარდოთ სინამდვილის აღქმის მასშტაბები, თვალნათლივ დაგვანახებს მიღებული გადაწყვეტილებების შედეგებს, საშუალებას გვაძლევს შევამოწმოთ ალტერნატიული ვარიანტები; თამაშში წარმოდგენილია არასრული, მაგრამ ზუსტი ინფორმაცია, რაც აძლიერებს მიღებული შედეგებისადმი ნდობას და ასტიმულირებს პასუხისმგებლობის მიღების პროცესს.

განხილულმა უპირატესობებმა განაპირობეს მოცემული მეთოდის წარმატება სასწავლო პროცესში.

4.2. აქტიური სწავლების ძირითადი მეთოდების დახასიათება

სათამაშო იმიტაციურ მოდელირებაში ფართოდ არის წარმოდგენილი:

საქმიანი თამაშები: სამხედრო, პოლიტიკური, საწარმოო, კვლევითი, სასწავლო;

- საატესტაციო თამაშები - კადრების შერჩევითვის და დანიშვნისთვის, მათი კვალიფიკაციის დონის შეფასებისთვის;
- საორგანიზაციო-საქმიანობითი თამაშები - რეგიონალური პრობლემების გადასაჭრელად; ინოვაციური თამაშები ამოცანების გადასაჭრელად, რომელთაც არ გააჩნიათ ანალოგი სახალხო მეურნეობაში;
- რეფლექსური თამაშები - სტრესის მოსახსნელად და ინოვაციური აზროვნების ჩამოსაყალიბებლად;
- სამმებრო-აპრობაციული თამაშები - კოლექტივის საქმიანობის კონკრეტული პროგრამის შესამუშავებლად.

განვიხილოთ აქტიური სწავლების იმიტაციური მეთოდის ძირითადი დამახასიათებელი თვისებები.

I. კონკრეტული სიტუაციების ანალიზის მეთოდი. მსწავლელებს სთავაზობენ სიტუაციას, რომელიც ანალოგიურია სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის კონკრეტული სიტუაციის. მსწავლელების ამოცანაა კოლექტიურად მიიღონ მმართველობითი გადაწყვეტილება კონკრეტულ სიტუაციაში. მეცადინეობის აქტივიზაციისთვის შეიძლება შეიქმნას ჯგუფები, სადაც თითოეული მათგანი გვთავაზობს გადაწყვეტილების თავის ვარიანტს (რეცენზიის ან სახალხო დაცვის სახით). შედეგებს აჯამებენ მასწავლებლები, რომლებიც ატარებენ მეცადინეობას. კონკრეტული სიტუაციის ანალიზის ხასიათობრივ თვისებებს წარმოადგენს:

- სოციალურ-ეკონომიკური მოდელის არსებობა, რომლის მდგომარეობა განიხილება დროის რაღაც დისკრეტულ მომენტში;
- გადაწყვეტილების კოლექტიურად მიღება;
- გადაწყვეტილების მრავალალტერნატიულობა;
- ჯგუფის ერთიანი მიზანი გადაწყვეტილების მისაღებად;
- მსწავლელთა საქმიანობის ჯგუფური შეფასების სისტემის არსებობა;
- მსწავლელთა სამართავი ემოციური დამაბულობის არსებობა.

კონკრეტული სიტუაციის ანალიზის მეთოდის გამოყენება მიზანშეწონილია იმ შემთხვევებში, როცა განიხილება ცალკეული, შედარებით რთული საორგანიზაციო, ეკონომიკური ან მმართველობითი ამოცანა, რომლის სწორი პასუხი წინასწარ ცნობილია პედაგოგისთვის; მას რჩება საბოლოო სიტყვა შედეგების შეჯამებისას.

II. როლური თამაშები. ასეთ თამაშებში საერთოდ სწავლობენ ხალხის მართვას. ყველა საკითხის თითქმის 40%, რომელსაც წყვეტს ხელმძღვანელი, კოლექტივის მართვას ეხება, ანუ ხელმძღვანელობის წარმატება დამოკიდებულია სხვა ადამიანებზე ზემოქმედების უნარზე. თამაშის ჩატარებისთვის აუცილებელია მმართველი სისტემების მოდელირება, რომლებიც შედიან კონკრეტულ სოციალურ-ეკონომიკურ სისტემებში. თამაშის მონაწილეებს შორის მოცემული სიტუაციის განხილვისას როლები ნაწილდება, რომელთაც შეიძლება ჰქონდეს ჯგუფური ხასიათი. თამაშის ამოცანაა: თითოეული როლის შემსრულებლისთვის ქცევის ოპტიმალური სტრატეგიის შემუშავება. როლური თამაშებისთვის ხასიათობრივი თვისებებია:

- მმართველი სისტემის მოდელის არსებობა, რომელიც ჩართულია კონკრეტულ სოციალურ-ეკონომიკურ სისტემაში;
- როლების არსებობა;
- თამაშის მონაწილეთა, რომლებიც სხვადასხვა როლებს ასრულებენ (კომპეტენტურობა), როლური ფასეულობების განსხვავება;
- როლების ურთიერთქმედება;
- მთელი მოთამაშე კოლექტივის ერთიანი მიზნის არსებობა;
- გადაწყვეტილებების მრავალალტერნატიულობა;
- თამაშის მონაწილეთა საქმიანობის ჯგუფური ან ინდივიდუალური შეფასების სისტემის არსებობა;
- მმართველი ემოციური დამაბულობის არსებობა.

III. იმიტაციური თამაშები - ეს არის სხვადასხვა მიზნობრივი მიმართულების თამაშები, რომელთაც არ ახასიათებთ როლური თამაშებისთვის დამახასიათებელი ზოგიერთი ზემოთ ჩამოთვლილი ხასიათობრივი თვისებები:

- ასეთ თამაშში შეიძლება იყოს მხოლოდ ერთი მოთამაშის როლი, რომელიც ტირაჟირებულია თითოეული მონაწილით, რომელიც, თავის მხრივ, თავის გადაწყვეტილებას ამზადებს;
- მმართველობითი სისტემა არ არსებობს, რადგან თავად მოთამაშე არის მმართველობითი სისტემა;
- არის მართველობის ობიექტის მოდელი და გარემოს მოდელი, აგრეთვე თამაშის დასაწყისში უცნობი მიზეზ-შედეგობრივი კავშირი მართვის ობიექტს და გარემოს შორის, რომელშიც უნდა მიიღო გადაწყვეტილება;
- მოთამაშის ეკონომიკური აზროვნების კომპეტენციის დონის შესაბამისად მოდელირდება მოვლენათა განვითარება მიღებული გადაწყვეტილებების მიხედვით;
- არის კონფლიქტური სიტუაცია, რომელიც დაკავშირებულია სიცოცხლის უზრუნველსაყოფად საჭირო რესურსების არსებობასთან, რაც მოთამაშეების განკარგულებაში იმყოფება.

IV. საორგანიზაციო-საქმიანობითი თამაშები (სსთ). ამ კლასის თამაშებს შეიძლება მივაკუთნოთ პრობლემური როლური თამაშები, პრობლემაზე ორიენტირებული საქმიანი თამაშები, სააპრობაციო-სამძებრო, ინოვაციური თამაშები. **სსთ** გამოიყენება რთული სოციალურ-საწარმოო ამოცანების გადასაჭრელად, როცა საჭიროა განსხვავებული მიმართულებების სპეციალისტების ძალისხმევის გაერთიანება. თამაში ეფუძნება საწყის ინფორმაციას რეალური სოციალურ-ეკონომიკური სიტუაციის შესახებ, რაც ეცნობებათ მოთამაშეებს. შემდეგ წარმოებს შემუშავება, განხილვა და გადაწყვეტილების მიღება მითითებული სისტემის მართვის შესახებ. ასეთ თამაშებში უფრო ხშირად წყდება არა ოპერატიული მართვის საკითხები, არამედ მართვის სისტემის შემუშავება. თამაშში ვლინდება პრობლემების კომპლექსი სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის მართვის შესახებ და ამ პრობლემების გადაჭრის გზები. **სსთ**-ში ჩვეულებრივ განიხილება სისტემის კრიზისული მდგომარეობა, და მოთამაშეებს ეზრდებათ მოტივაცია, რომ ისეთი გადაწყვეტილება შეიმუშაონ, რომელიც გამოიყვანს სისტემას კრიზისიდან. თამაშის ჩასატარებლად მიზანშეწონილია განსხვავებული მიმართულებების სპეციალისტების მოზიდვა, რომლებიც თამაშში სხვადასხვა ფუნქციას შეასრულებენ (უზრუნველყოფის ჯგუფი, კონსულტანტები, ჯგუფის ხელმძღვანელები და სხვ.). ხელმძღვანელის საორგანიზაციო ამოცანაა თამაშის მონაწილეების კოლექტიური საქმიანობის კოორდინაცია, მათი პიროვნული და ჯგუფთაშორისი ურთიერთობის

უზრუნველყოფა პრობლემის გადაწყვეტის ყველა ეტაპზე. **სსთ**-ში პრინციპულად არ იდება პრობლემის უპირობო გადაწყვეტილება, ზოგჯერ თამაში შეიძლება დამთავრდეს უარყოფითი შედეგით.

სსთ-ის მომზადება და ჩატარება ხორციელდება რამოდენიმე ეტაპად:

- 1) *წინასათამაშო ეტაპი* (შეიძლება გაგრძელდეს 2-3 თვე). ტარდება სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის დიაგნოსტიკა, ხდება პრიზისული პრობლემების გამოვლენა, დგინდება თამაშის საერთო სტრატეგია, ფორმირდება მისი სტრუქტურა, ხდება მოთამაშე კოლექტივის შერჩევა, მოთამაშეთა ჯგუფების შემადგენლობის გაანალიზება. თითოეულ ჯგუფში იმყოფება თამაშის ხელმძღვანელობის წარმომადგენელი, რომლის მიზანია - შექმნას კეთილმოსურნე მორალურ-ფსიქოლოგიური კლიმატი ჯგუფში, ჩაატაროს მისი საქმიანობის კონტროლი, საჭიროების შემთხვევაში შეიტანოს კორექცია, ასევე ინფორმაცია მიაწოდოს კოლეგებს ჯგუფის მდგომარეობის და თამაშის ჩატარების კოორდინაციისთვის პრობლემის გადაწყვეტის შესახებ;
 - 2) *თამაშში მოთამაშეების შეყვანა*. ხდება მოთამაშე კოლექტივის ორიენტირება თამაშის მიზანზე და ამოცანებზე, მონაწილეების ფსიქოლოგიური მომზადება (მათი შემოქმედებითი და ინტელექტუალური პოტენციალის მობილიზება). მონაწილეების მობილიზაციის ხერხებს შორის შეიძლება გამოვყოთ „საკუთარ თავზე რისხვის დატეხვა“ - მოთამაშეების პროვოცირება, შევიდნენ ხელმძღვანელთან დისკუსიაში, დადებითი ემოციების გამომწვევ ხერხებს შორის შეიძლება გამოვყოთ - სახუმარო კონკურსები და სხვ. ამ ეტაპის ამოცანაა შრომისუნარიანი კოლექტივის ცალკეული სპეციალისტების შექმნა, რომელთაც ძალუბთ დასახული ამოცანის გადაჭრა;
 - 3) *ჯგუფებში მუშაობა*. ეს ეტაპი თამაშის განმავლობაში შეიძლება არაერთხელ განმეორდეს პრობლემის ცალკეული ასპექტების გადაწყვეტისას. თამაშის მიმდინარეობის ანალიზისთვის შეიძლება ექსპერტ-სპეციალისტების მოწვევა, რომლებიც არ მონაწილეობდნენ თამაშის მიმდინარეობისას (ჟიური). თამაშის ანალიზი ხორციელდება თამაშის ხელმძღვანელობის მიერ მოთამაშე გუნდის მონაწილეობის გარეშე, ვინც მოთამაშეების მიერ გადაწყვეტილების მიღებას თვალყურს ადევნებდა და გუნდის საქმიანობის შესახებ ინფორმაციას აწვდიდა. შედეგად შემუშავდება თამაშის ჩატარების შემდგომი სტრატეგია შემდეგ ციკლში. ამგვარად, თამაშის მიმდინარეობისას შეიძლება მისი შინაარსის კორექტირება მოხდეს, ხოლო თამაშის საერთო სტრუქტურა შენარჩუნებული იქნას.
 - 4) *მიღებული შედეგების განზოგადება*. თამაშის დამთავრებისას ხელმძღვანელობა ადგენს ძირითად შემაჯამებელ დოკუმენტებს, რომლებიც შეიცავენ პრობლემის დასმას, მის სტრუქტურულ განხილვას და წინადადებებს მისი გადაწყვეტის შესახებ. თამაშის დამთავრების შემდეგ სასურველია მონაწილეებთან ერთად შედგეს მისი განხილვა, მოვისმინოთ მათი აზრი, წინადადებები და სურვილები თამაშის ჩატარების მეთოდის შესახებ, აგრეთვე თამაშის ხელმძღვანელობის და მისი მონაწილეების ურთიერთდამოკიდებულების შესახებ.
- სსთ**-ს ხასიათობრივი თვისებები შეიძლება ჩამოვყალიბოთ შემდეგნაირად:
- მოდელირდება სპეციალისტების საქმიანობა სოციალურ-ეკონომიკური სისტემების მართვის რთული კომპლექსური პრობლემების

გადაწყვეტის კუთხით მათი მდგომარეობის რეალური ინფორმაციის საფუძველზე;

- როლები **სსთ**-ში პირობითია; გადაწყვეტილება მიიღება საშტატო სტრუქტურების ფარგლებს გარეთ;
- ხდება როლური მიზნების და როლების ურთიერთმოქმედების განსხვავების უზრუნველყოფა, რაც გამოწვეულია თამაშის მონაწილეთა პირადი ინტერესებით;
- კოლექტიური საქმიანობის გამოყენება;
- მოთამაშე კოლექტივის საერთო მიზნების არსებობა;
- თამაშის მონაწილეთა მიერ გადაწყვეტილების კოლექტიურად მიღება;
- პროცესში რეალიზდება „გადაწყვეტილების მიღების მწკრივები“;
- არჩევანი კეთდება ალტერნატივობის საფუძველზე;
- სპეციალური საშუალებებით ხდება მოთამაშეთა ემოციური დამაბულობის მართვის უზრუნველყოფა;
- თამაშში მიღებული გადაწყვეტილებები არ იმოქმედებენ მართვის ობიექტზე, თამაშში გადაწყვეტილების მიღების შედეგებზე დაკვირვება არ წარმოებს;
- თამაშის მონაწილეთა საქმიანობის შეფასების სისტემა ხშირად არ არსებობს მოთამაშეთა მოტივაციის მაღალი ხარისხის გამო დასახული ამოცანის გადაწყვეტისას.

V. პროექტების მართვის სიმულაციური საქმიანი თამაშები (Project Management Simulations). ეს არის პრაქტიკულ-საორიენტაციო გუნდური ტრენინგ-კეისები, რომლებიც აღადგენენ პროექტის ტიპიურ გარემოს (მიზნები, პროექტის ამოცანები და პირობები, ბრძანება, ბიუჯეტი, პროექტის რისკები, პროექტის დოკუმენტაცია და ა.შ.) და საპროექტო მენეჯმენტის კონკრეტული უნარ-ჩვევების გამომუშავების საშუალებას იძლევიან იმპროვიზირებულ საპროექტო პირობებში.

პროექტების მართვის სიმულაციური **სთ**-ის სცენარი რუსული ბაზრისთვის არის პროექტების მართვის სწავლების ახალი ფორმატი მკვეთრად გამოხატული პრაქტიკული აქცენტებით, რომლებიც ეფექტურად უყალიბებენ მონაწილეებს საპროექტო მენეჯმენტის გამოყენებით უნარ-ჩვევებს დასახული პროექტების რეალიზაციის ამოცანებში „ჩაფლობის“ საშუალებით.

სიმულაციური **სთ**-ის სცენარი ითვალისწინებს სარეალიზაციო პროექტების მიმდინარეობის მოქნილ ცვლილებას მონაწილეების მოქმედებებიდან და გადაწყვეტილებებიდან გამომდინარე, და ამით თითქმის დეტალებში, საკუთარი გამოცდილების დახმარებით შეუძლია უკეთ განსაზღვროს ნამდვილი პროექტების წარმატებები ან ჩავარდნები. თამაშის მიმდინარეობისას მონაწილეებს შორის ნაწილდება საპროექტო როლები, დგება კონკრეტული ამოცანები, ყალიბდება მოთხოვნები, შეზღუდვები, ვადები და სხვა პროექტები. თამაშის პირობების შესაბამისად თითოეული ეტაპის დამთავრების შემდეგ ან მთლიანად თამაშის ბოლოს ფასდება ამოცანების შესრულების შედეგები, პროექტის თითოეული მონაწილის ან მთელი გუნდის ქმედებების ეფექტურობა.

პროექტების მართვის სიმულაციური **სთ** გვეხმარება:

- პრაქტიკის დროს პროექტების მართვის განსხვავებული დარგების სპეციფიკის (პროექტის ინტეგრაციის მართვის, პროექტის შინაარსის მართვის, პროექტის ვადების მართვის და ა.შ.) ათვისებში;
- პროექტების მართვის ტრენინგების დროს მიღებული თეორიული ცოდნის გამოყენების პრაქტიკული უნარ-ჩვევების განმტკიცებაში;
- პროექტების მართვის დარგში პროფესიონალიზმის დონის შემოწმებაში;
- ტრენერთან და გუნდთან ერთად საკვანძო გადაწყვეტილებების გაანალიზებაში, რომლებიც განსაზღვრავენ პროექტის შემდეგ ნაბიჯებს და შედეგებს, პროექტის განვითარების შექმნილი სცენარის სუსტი და ძლიერი მხარეები შეჯამებაში, პროექტის რეალიზაციის ყველაზე ეფექტური გზის მოძებნაში;
- მრავალთვიანი და მრავალწლიანი პროექტების „ათვისებული გაკვეთილების“ 1-2 დღეში მიღებაში.

კორპორატიული და ჯგუფური ტრენინგების ფორმატში პროექტების მართვის სიმულაციური სთ იძლევიან დამატებით შესაძლებლობებს:

- მოვამზადოთ სპეციალისტების გუნდი პროექტის დასაწყებად, დავზოგოთ დრო და ბიუჯეტი ეფექტური გუნდის შესაქმნელად;
- ავამაღლოთ საპროექტო გუნდის მუშაობის ეფექტურობა პროექტის ერთობლივი მართვის პრაქტიკის გამომუშავების ხარჯზე, საერთო მიზნის მისაღწევად გუნდის შეკვრის ხარჯზე;
- გავაუმჯობესოთ თანამოქმედება, შევიმუშაოთ კომუნიკაციის უნარ-ჩვევები გუნდში;
- თამაშის შედეგების მიხედვით გამოვავლინოთ შეცდომები და დაუმთავრებელი საქმეები, რომელთაც შემდგომში თავიდან ავიცილებთ „ნამდვილ პროექტებში“;
- მივიღოთ პროექტების მართვის კომპლექსური გამოცდილება არა სამუშაო პროექტებში დაშვებული ძვირადღირებული შეცდომების ხარჯზე, არამედ კომპანიისთვის უსაფრთხო სიმულაციური მეთოდის გამოყენებით;
- შევაფასოთ სპეციალისტების გუნდის მზადყოფნის დონე მნიშვნელოვანი პროექტის დაწყების წინ ან მივიღოთ ამა თუ იმ სპეციალისტის (assessment) მომზადების დონის ობიექტური კრიტერიუმი.

სთ ეფექტურობის შეფასებისას, როგორც სწავლების აქტიური ფორმის, შეიძლება გამოვიყენოთ შემდეგი:

- სთ ეფექტურობის ერთერთ ეფექტურ წყაროდ გვევლინება დროის ეკონომია, რომელიც მიიღება სთ შედეგების შედარებით სწავლების ტრადიციულ მეთოდებთან; დროის შედარებით მოკლე მონაკვეთში სთ მონაწილეებს გამოუმუშავდებათ უნარ-ჩვევები და თვისებები, რომელებიც არ შეიძლება გამოუმუშავდეთ სწავლების სხვა მეთოდების დროს;
- სწავლების ეფექტურობა ვლინდება მონაწილეების დაინტერესებით სასწავლო სთ მიმართ. ეს ფსიქოლოგიური ფაქტორი აქტიურებს მსწავლელებს, რაც ხელს უწყობს უფრო ინტენსიურად აითვისონ და დაიმახსოვრონ აუცილებელი

სასწავლო ინფორმაცია, რომელიც დაკავშირებულია ეკონომიკური პროფილის სპეციალისტების პროფესიულ მომზადებასთან;

- **სთ** საშუალებას იძლევა შევამოწმოთ მოთამაშეთა ჯგუფების მონაწილეების ცოდნა უშუალოდ თამაშის დროს, რაც საშუალებას იძლევა დავზოგოთ დრო ცოდნის სპეციალური მიმდინარე კონტროლის ჩატარებაზე. მოსწავლეთა (სტუდენტთა) მოსწრების ანალიზით ვასკვნით, რომ სასწავლო პროცესში **სთ** შეტანამ მნიშვნელოვნად გაზარდა მოსწრების და პროფესიული მომზადების დონე;
- საქმიანი თამაშების დროს მონაწილეთა საქმიანობის შეფასების შედეგების მიხედვით შეიძლება მივიღოთ მონაწილეთა პროფესიული და პირადი თვისებების სრული სურათი, განვსაზღვროთ მათი მზადყოფნა ხელმძღვანელობითი საქმიანობისთვის, პრაქტიკული ამოცანების გადაწყვეტისთვის, რომელთა გადაჭრასაც ამჟამად საჭიროებს საწარმო;
- თამაშის შედეგზე ორიენტირება, ასევე მოდელირების სიტუაცია უზრუნველყოფენ მოთამაშეების მაქსიმალურ ჩართულობას თამაშში, სათამაშო, მაგრამ რეალურს მიახლოებული პირობების გათვალისწინებით. თამაშის დროს მოთამაშეები თვალნათლივ ხედავენ, როგორი ხერხებია ეფექტური, როგორი არაეფექტური, ამით იძენენ გამოცდილებას.

თამაშში გამოცდილება მიიღება საქმიანობა-მოქმედების საშუალებით, რომელიც შედეგის მიღწევაში გვხმარება. ეს არის პროფესიული ოსტატობის სრულყოფის ფორმა, რომლის ეფექტურობა დასტურდება შემდეგი მონაცემებით: წაკითხულიდან თქვენ იმახსოვრებთ 10%; მოსმენილიდან - 20%; დანახულიდან - 30%; დანახულიდან და მოსმენილიდან - 50%; რაც თავად გააკეთეთ - 90%.

თამაშში ვითარდება ისეთი უნარები, როგორცაა დაგეგმვა, სისტემური აზროვნება, რეფლექსია, პროგნოზირება, საორგანიზაციო, შემოქმედებითი უნარი. თამაშს შეიძლება ჰქონდეს ასევე შემდეგი ამოცანები: გუნდის შეკვრის, კომუნიკაციის გაუმჯობესების, მმართველობითი გადაწყვეტილების მიღების.

4.3. საქმიანი თამაშების სტრუქტურული ანალიზი

სთ გააზრებული მოხმარებისთვის აუცილებელია გავარკვიოთ მათი არსი, პარამეტრები და კონსტრუქტული თავისებურებები. წესები **სთ**-ში წარმოადგენს მხოლოდ საფუძველს შემდგომი თავისუფალი სათამაშო ქცევის აგებისთვის. საქმიანი თამაში ვითარდება შემდეგ დიდაქტიკურ კატეგორიებში: „პირობითობა - უპირობობა“, „აუცილებლობა - შესაძლებლობა“, „უტილიტარობა - უტილიტარობის უქონლობა“, „მეზღუდულობა - შეუზღუდაობა“, „სინამდვილე - მოჩვენებითობა“, „იმპროვიზაცია - დირექტიულობა“, „განვითარება - სტაგნაცია“, „წარმატება - დამარცხება“.

თამაში არის პროფესიული სინამდვილის (ექსტრემალურის ჩათვლით) ახალი პირობების მოდელირების (ცნების დონეზე და მოქმედების დონეზე) საშუალება, საქმიანობის შესრულების ახალი ხერხების ძებნის მეთოდი. თამაში ცდის და შეცდომის მეთოდის გამოყენებით ადამიანის აქტივობის და სოციალური ურთიერთქმედებების განსხვავებული ასპექტების იმიტაციას აკეთებს.

რადგან **სთ** ეს არის გარკვეული სახით სასწავლი და საკვლევი სინამდვილის თვისებების ანარეკლი, ის შეიძლება განიხილებოდეს, როგორც საქმიანობის და სამეცნიერო-ტექნიკური ცოდნის დარგი, აგრეთვე როგორც საიმიტაციო ექსპერიმენტი, და როგორც პრაქტიკული ამოცანების სწავლების, კვლევის, გადაწყვეტის მეთოდი. **სთ** მრავალმხრივმა შესაძლებლობებმა, ერთის მხრივ, და მისმა კონკრეტულმა გამოყენებამ, მეორეს მხრივ, გამოიწვია საქმიანი თამაშების სხვადასხვაგვარი ფორმულირება:

- საქმიანი თამაში - ეს არის სიტუაციის ანალიზი, რომელშიც ჩართულია უკუ კავშირი და დროის ფაქტორი;
- საქმიანი თამაში - ეს არის ოპერაციული ალგორითმი სამეურნეო ინტერესების შეთანხმების პროცესის აღდგენისთვის;
- საქმიანი თამაშები - ეს არის ჯგუფური სავარჯიშო გადაწყვეტილებების თანმიმდევრობის შემუშავებისთვის ხელოვნურად შექმნილ პირობებში, რომლებიც იმიტაციას უკეთებენ რეალურ საწარმოო ვითარებას;
- მმართველობითი იმიტაციური თამაში - ეს არის ორგანიზაციის ფუნქციონირების იმიტაციური მოდელი;
- იმიტაციური თამაში - ეს არის თამაში, რომელიც წარმოადგენს იმიტაციურ მოდელს და განკუთვნილია საორგანიზაციო-ეკონომიკური სისტემების ფუნქციონირების პროცესების შესასწავლად;
- საქმიანი თამაშები - ეს არის მმართველობითი პროცესების აღდგენის თავისებური სისტემა, რომელსაც ადგილი ჰქონდა წარსულში ან შესაძლოა მოხდეს მომავალში, და რომლის შედეგად მყარდება კავშირი და გადაწყვეტილების შემუშავების მეთოდების და წარმოების შედეგებზე მათი გავლენის კანონზომიერებანი ახლანდელ დროში და პერსპექტივაში;
- საქმიანი თამაში - ეს არის საქმიანი სახის შექმნა ნებაყოფლობით მიღებული წესების იმანენტური გადაღების მიმდინარეობისას;
- საქმიანი თამაში - ეს არის პროფესიული საქმიანობის მრავალფეროვანი პირობების მოდელირების საშუალება (ექსტრემალურის ჩათვლით) მისი შესრულების ახალი ხერხების ძებნის მეთოდით.
- თამაში აგრეთვე არის ეფექტური სწავლების მეთოდი, რამეთუ ხსნის წინააღმდეგობას სასწავლო საგნის აბსტრაქტულ ხასიათსა და პროფესიული საქმიანობის რეალურ ხასიათს შორის.

სთ ცნების არსის გამოსავლენად აუცილებელია განვიხილოთ მათი თეორიული საფუძველი, დანიშნულება, ძირითადი დახასიათებები, სტრუქტურა და ძირითადი ატრიბუტები:

- თამაში იმიტაციას უკეთებს ადამიანის მიზანმიმართული საქმიანობის ამა თუ იმ ასპექტს - პიროვნულს, საზოგადოს, პროფესიონალურს;
- თამაშის მონაწილეები ასრულებენ წამყვანის ან მიმყოლის როლებს, რომლებიც განსაზღვრავენ თამაშში მათი ინტერესების და წამაქეზებელი სტიმულების განსხვავებას;
- თამაშის მოქმედებები რეგლამენტირებულია წესების, პირობების და კრიტერიუმების სისტემით;
- **სთ**-ში მოდელირებადი საქმიანობის სივრცობრივ-დროებრივი მახასიათებლები გარდაიქმნება;

- თამაში ატარებს კონცეპტუალურ-პირობით ხასიათს;
- საქმიანი თამაშის შემუშავების და ჩატარების რეგულირება შედგება შემდეგი ბლოკებისგან: კონცეპტუალური, სასცენარო, დადგმის, კრიტიკის და რეფლექსიის სცენური ბლოკი, საარბიტრაჟო, გამომხატურების და საჯარიმო ფუნქციების ბლოკი, საინფორმაციო უზრუნველყოფის ბლოკი, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების ბლოკი (გადამწყვეტი წესების), ინტერფეისური ინფორმაციის ბლოკი.

საქმიანი თამაშები კლასიფიცირდება შემდეგი თვისებების მიხედვით:

1. ჩატარების დროის მიხედვით:
 - დროის შეუზღუდავად;
 - დროის შეზღუდვით;
 - თამაშები, რომლებიც ტარდება რეალურ დროში;
 - თამაშები, სადაც მოცემულია დროის პერიოდები (სადაც დრო „შეკვეცილია“);
2. მოთამაშეთა საქმიანობის შეფასების მიხედვით:
 - საქმიანობის ქულობრივი ან სხვაგვარი შეფასება;
 - საქმიანობის შედეგიანობის შეფასება;
3. საბოლოო შედეგის მიხედვით:
 - მკაცრი თამაშები - პასუხი წინასწარ ცნობილია (მაგალითად, ქსელური გრაფიკი), არის მკაცრი წესები;
 - თავისუფალი, ღია თამაშები - პასუხი წინასწარ არ არის ცნობილი, დგინდება საკუთარი წესები თითოეული თამაშისთვის, მონაწილეები მუშაობენ არასტრუქტურირებული ამოცანის გადასაჭრელად;
4. საბოლოო მიზნის მიხედვით:
 - სასწავლო - მიმართულია ახალი ცოდნის მისაღებად და მონაწილეთა უნარ-ჩვევების გასამტკიცებლად;
 - კონსტატირებული - პროფესიული ოსტატობის კონკურსები;
 - სამძებრო - მიმართულია პრობლემების გამოსავლენად და მათი გადაწყვეტის გზების საძიებლად;
 - კვლევითი - შესასწავლ მოვლენაში წინააღმდეგობების მექანიზმების კვლევა;
5. ჩატარების მეთოდოლოგიის მიხედვით:
 - პირადი - ნებისმიერი სალონური თამაში (ჭადრაკი, „მონოპოლია“ და სხვა). თამაში მიმდინარეობს სპეციალურ მინდორზე, არის მკაცრი წესები, შედეგები იწერება ბლანკებზე;
 - როლური - თითოეულ მონაწილეს გააჩნია გარკვეული ამოცანა ან გარკვეული როლი, რომელიც მან უნდა შეასრულოს დავალების შესაბამისად;
 - ჯგუფური დისკუსიები - თათბირების ჩატარების დამუშავება ან ჯგუფური მუშაობის უნარ-ჩვევების შეძენა. მონაწილეებს გააჩნიათ ინდივიდუალური დავალება, არსებობს დისკუსიების წარმართვის წესები (მაგალითად, თამაში „საკოორდინაციო საბჭო“, „გემის დაღუპვა“);

- იმიტაციური - მონაწილეებს უნდა შეექმნათ წარმოდგენა, როგორ უნდა იმოქმედონ გარკვეულ პირობებში („სამაქროთშორისი მმართველობა“ - საწარმო-სადიპერო განყოფილების (სსგ) სპეციალისტების სწავლებისთვის, „გასადება“ - გაყიდვების მენეჯერის სწავლებისთვის და ა.შ.);
- საორგანიზაციო-საქმიანობითი - მკაცრი წესები არ არსებობს, მონაწილეებს არ გააჩნიათ როლები, თამაში მიმართულია ინტერდისციპლინური პრობლემების გადასაჭრელად. მონაწილეების მუშაობის აქტივირება მიმდინარეობს პიროვნებაზე უხეში ზეწოლის ხარჯზე;
- ემოციურ-საქმიანობითი - მკაცრი წესები არ არსებობს, ხდება კონკურენტული ან დამოკიდებული ურთიერთობების იმიტაცია, პიროვნული პოტენციალის გახსნა, ორიენტირებულია სწავლაზე და პიროვნულ ზრდაზე. არსობრივად, ეს არის ტრენინგების ფორმა;
- ინოვაციური - აყალიბებს მონაწილეების ინოვაციურ აზროვნებას, წინ წამოწევს ინოვაციურ იდეებს მოქმედების ტრადიციულ სისტემაში, რეალური, სასურველი, იდეალური სიტუაციის მოდელს ამუშავებს, შეიცავს თვითორგანიზაციის ტრენინგებს ;
- ჯგუფური - მონაწილეების მმართველობით აზროვნებას აყალიბებს, მიმართულია საწარმოს კონკრეტული პრობლემის გადაწყვეტაზე გუნდების პარტნიორული საქმიანი თანამშრომლობის ორგანიზების მეთოდის გამოყენებით; გუნდების, რომლებიც შედგებიან სამსახურების ხელმძღვანელებისგან;
- კომბინირებული ინტერაქტიულ-საქმიანობითი სტრატეგიული - შეითავსებენ ჯგუფურ ინტერესებს და კონკურენციას, პროლონგირებულად სიტუაციის რეალური განვითარების იმიტაციას აკეთებენ, მიმართულია მომავლის კოლექტიურ კონსტრუირებაზე.

ერთგანზომილებიანი კლასიფიკაცია ტარდება შემდეგი კრიტერიუმებით:

- მოდელირების ობიექტის მიხედვით - ზოგადი მმართველობითი და ფუნქციონალური (საწარმოო, ფინანსური საქმიანობის იმიტაცია);
- თანამოქმედების არსებობის მიხედვით - ინტერაქტიული და არაინტერაქტიული;
- კონსტრუქტიული თავისებურებების მიხედვით - მარტივი და რთული;
- მოგების ერთმნიშვნელოვანების, ცალსახობის მიხედვით - მკაცრი და არამკაცრი;
- შემთხვევითი მოვლენების არსებობის მიხედვით - დეტერმინირებული და სტოქასტური.

სამგანზომილებიანი კლასიფიკაციაში გათვალისწინებულია საქმიანი თამაშების ძირითადი პარამეტრები. პირველ ღერძს წარმოადგენს კონტინუუმი რეალური საწარმოო საქმიანობიდან დაწყებული სასწავლო მეცადინეობებით დამთავრებული (არ არის როლების გადაწილება, გუნდები დამოუკიდებელი არიან). მეორე ღერძი ასახავს თანამოქმედების არსებობის ხარისხს; მისი უკიდურესი გამოვლენაა - თამაში მთვარეული და თათბირი კულუარებში. მესამე ღერძი ასახავს გამოხმაურების ხასიათს (უკუ კავშირი) - ქულობრივი შეფასებიდან მაჩვენებლების სისტემით შეფასებამდე, რაც ახასიათებს მოდელირებად სისტემას.

ნებისმიერი სთ მუშავდება, კონსტრუირდება და რეალიზდება შემდეგი ძირითადი ფსიქოლოგიურ-პედაგოგიური პრინციპების გათვალისწინებით:

- წარმოების დინამიკის და კონკრეტული პირობების იმიტაციური მოდელირება. სპეციალისტის პროფესიული საქმიანობის რეალური პირობების მოდელირება სამსახურებრივი, სოციალური და პიროვნული კავშირების ყველა მრავალფეროვნების გათვალისწინებით წარმოადგენს აქტიური სწავლების მეთოდების საფუძველს;
- პროფესიული საქმიანობის ფორმის და შინაარსის თამაშებრივი მოდელირება. ამ პრინციპის რეალიზება წარმოადგენს სასწავლო თამაშების აუცილებელ პირობას, რადგან შეიცავს სასწავლო ფუნქციებს;
- ერთობლივი საქმიანობა. საქმიან თამაშში ეს პრინციპი რეალიზდება შემეცნებით საქმიანობაში რამდენიმე მონაწილის ჩაბმის საშუალებით. დამმუშავებლისგან ის მოითხოვს როლების არჩევას და დახასიათებას, მათი უღებამოსილებების, ინტერესების და საქმიანობის საშუალებების განმარტებას. ამასთან ერთად გამოვლინდება და მოდელირდება „თანამდებობრივი“ პირების პროფესიული თანამოქმედების ყველაზე დამახასიათებელი სახეები;
- დიალოგიური ურთიერთობა. ეს აუცილებელი პირობაა სასწავლო მიზნების მისაღწევად. მხოლოდ დიალოგი, ყველა მოთამაშის აქტიური მონაწილეობით წარმოებული დისკუსია უწყობს ხელს შემოქმედებით საქმიანობას. მსწავლელების მიერ სასწავლო მასალის ყოველმხრივი კოლექტიური განხილვა აძლევს მათ კომპლექსურ წარმოდგენას პროფესიულად მნიშვნელოვანი პროცესების და საქმიანობის შესახებ;
- ორგეგმიანობა, რომელიც ასახავს სპეციალისტის რეალური პიროვნული მახასიათებლების განვითარების პროცესს სათამაშო პირობებში. დამმუშავებელი მსწავლელების წინაშე აყენებს ორმაგი სახის მიზანს, რომლებიც ასახავენ რეალურ და სათამაშო კონტექსტებს სასწავლო საქმიანობაში;
- იმიტაციური მოდელის შინაარსის და მისი განვითარების პროცესის პრობლემურობის პრინციპი სათამაშო საქმიანობაში.

ტაბულა 10-ში მოცემულია სთ ტექნოლოგიური სქემა.

თამაშის კონსტრუირებისას მოთამაშეებს სთავაზობენ ერთობლივი საქმიანობის ორგანიზებას, რომელსაც გააჩნია როლური თანამოქმედების ხასიათი წესების და ნორმების შესაბამისად. მიზანი მიიღწევა ჯგუფური და ინდივიდუალური გადაწყვეტილებების მიღების გზით.

აუცილებელია ყურადღება მივაქციოთ ყველაზე ტიპურ შეცდომას თამაშის შემუშავებისას: მოდელირდება „გარემო“ და არა საქმიანობა. საქმიანი თამაში უნდა აიგოს საქმიანობის ლოგიკის, უფრო სწორედ, თანამოქმედების შესაბამისად. შემუშავების საფუძველს უნდა შეადგენდეს საქმიანობა, რომელიც ასახავს განსხვავებული ინტერესების შეთანხმებას, და არა მოდელის „გარემოს“ საწარმოს სტრუქტურა.

საქმიანი თამაშების ტექნოლოგია

მომზადების ეტაპი	თამაშის შემუშავება	სცენარის შემუშავება საქმიანი თამაშების გეგმა თამაშის საერთო აღწერა ინსტრუქტაჟის შინაარსი მატერიალური უზრუნველყოფის მომზადება
	თამაშში ჩართვა	პრობლემის, მიზნის დასახვა პირობები, ინსტრუქტაჟი რეგლამენტი, წესები როლების განაწილება ჯგუფების ფორმირება კონსულტაციები
ჩატარების ეტაპი	დავალებაზე ჯგუფური მუშაობა	წყაროებთან მუშაობა ტრენინგი გონებრივი შტურმი
	ინტერჯგუფური დისკუსია	ჯგუფების გამოსვლა შედეგების დაცვა დისკუსიის წესები
ანალიზის და განზოგადების ეტაპი		თამაშიდან დასკვნის გამოტანა ანალიზი მუშაობის შეფასება და თვითშეფასება დასკვნები და განზოგადება რეკომენდაციები

შინაარსი შეიძლება იყოს მოვლენა, რომელსაც გააჩნია უამრავი მიდგომა (თეორიული და პრაქტიკული), რაც გამოწვეულია მონაწილეების განსხვავებული აზრობრივი პოზიციებით. მოვლენები უნდა წარმოადგენდნენ თამაშის მონაწილეების ინტერესების მუდმივ შეჯახებას. თამაში იგება როგორც ფარული დიალოგი.

სიტუაცია უნდა გულისხმობდეს გადაწყვეტილებების არაერთმნიშვნელოვანებას, შეიცავდეს გაურკვევლობის ელემენტს, რაც უზრუნველყოფს თამაშის პრობლემურ ხასიათს და მოთამაშეების პიროვნულ გამოვლენას. პრობლემის პირდაპირი ფორმულირება ან მისი მითითება დაუშვებელია. ამავე დროს წესები, ნორმები ფორმულირდება ერთმნიშვნელოვნად და გარკვევით.

თამაშის კონსტრუქციაში აუცილებელია ჩაიდოს შესაძლებლობა - თითოეულმა მოთამაშემ მიიღოს გადაწყვეტილება და ეს შეიგნონ მონაწილეებმა. ეს მიიღწევა დოკუმენტების პაკეტის საშუალებით. თამაშის შემუშავების და ჩატარების გასაიოლებლად, აგრეთვე მონაწილეებისთვის

შესათვისებლად მიზანშეწონილია, რომ თითოეული დოკუმენტი იყოს ორიენტირებული გარკვეულ მოთამაშეზე.

თამაშში არაა აუცილებელი ყველა ფაქტორის ასახვა, რაც რეალურ სიტუაციაში მოქმედებს, არამედ მხოლოდ ყველაზე მნიშვნელოვანის. ამ შემთხვევაში ის ხდება უფრო თვალსაჩინო, და მონაწილეები მას იოლად აანალიზებენ. მიმდინარე მოვლენების სუბიექტური აღბათობა არ უნდა იყოს არც ძალიან დაბალი, არც ძალიან მაღალი. პირველ შემთხვევაში აისახება ქცევის კერძო სქემები, მეორე შემთხვევაში არის ჩვეულებრივი ტრივიალური გადაწყვეტილებების მიღების საშიშროება. რაც უფრო მეტია გადაწყვეტილების არჩევის თავისუფლება, მით უფრო მონდომებით ერთვებიან მოთამაშეები თამაშში.

მნიშვნელოვანია სტიმულების მოგონება, რომლებიც უზრუნველყოფენ მონაწილეების მაღალ ჩართულობას. მათ კონცენტრირება უნდა გააკეთონ არა მოგებაზე, არამედ შედეგზე. ამას ხელს უწყობს სათამაშო საქმიანობის პირობებს და მის შედეგიანობას შორის დაცული ოპტიმალური ბალანსი. სასურველია, არაერთჯერად უკუ კავშირის მიცემის საშუალება, რომელმაც უნდა ასახოს სისტემის განვითარება მიღებული გადაწყვეტილების მიხედვით და მოთამაშეების დიფერენცირება მოახდინოს.

თამაშში არ იქნება სიცოცხლისუნარიანი, თუ არ არის მოგონილი მოქმედებების თანმიმდევრობა და მონაწილეების ურთიერთკავშირი, არ არის დრამატიზირებული მიმდინარე მოვლენები; თუ ისინი არ ვითარდებიან დროში, თუ გადაწყვეტილებების სია მოცემულია, გაურკვეველია, როგორ ხორციელდება გამოხმაურება მიღებულ გადაწყვეტილებაზე, არ არის ავტომატიზირებული რუტინული ოპერაციები; თამაშის მიმდინარეობა მოითხოვს წამყვანის მუდმივ ჩარევას.

შეიძლება გამოიყოს თამაშის შემუშავების შემდეგი ეტაპები:

- 1) პრობლემატურობა და თემატიზირება;
- 2) დანიშნულების ტიპის გარკვევა (სწავლებისთვის, კვლევითი მიზნით, გადაწყვეტილების მისაღებად, დაპროექტებისთვის, საკადრო საკითხებისთვის);
- 3) კონსტრუირების მიზნების გამოყოფა;
- 4) ძირითადი კანონზომიერებების ანალიზი - კავშირების, ურთიერთობების მოდელირებად საქმიანობაში პრობლემებიდან გამომდინარე, რაც წარმოადგენს თამაშის საფუძველს. ამ ეტაპზე ირკვევა ობიექტის წარდგენის დეტალიზაციის აუცილებელი ხარისხი. მასში ყველა კავშირი უნდა იყოს ხილული და ამავდროულად არ იყოს ძალიან გამარტივებული;
- 5) თამაშის ერთეულების და ფუნქციების განსაზღვრა, რისთვისაც დგება გეგმა და იგონებენ სათამაშო მოვლენებს;
- 6) გადაწყვეტილებების სიის შედგენა, რომლებიც შეიძლება მიიღონ მოთამაშეებმა. ამ ეტაპზე განსაზღვრულია ძირითადი ფაქტორები, რასაც ეყრდნობა უბრალო თამაშში. პუნქტები 7 და 8 მიეკუთვნება მხოლოდ რთულ თამაშებს;
- 7) ფაქტორებს შორის კავშირის პარამეტრების განსაზღვრა, რომლებიც უნდა აისახოს. მათ უნდა გამოიწვიონ შედეგი, დამახასიათებელი მოდელირებადი საქმიანობისთვის. აუცილებელია პარამეტრების ურთიერთმოქმედების განსაზღვრა საქმიანობის თითოეულ რგოლში. ყველა პარამეტრი არ შეიძლება განისაზღვროს რაოდენობრივად - ამ შემთხვევაში კონსტრუირებისას გამოიყენება საექსპერტო შეფასება;

- 8) რიცხოვრივი მასივის ჩამოყალიბება. განისაზღვრება ძირითადი პარამეტრების განზომილება, კანონზომიერებანი და ურთიერთმოქმედება, იგება ტაბულები, გრაფიკები, პროგრამები ეგმ-თვის;
- 9) სცენური გეგმის დატალიზაცია, გარე გარემოს გავლენის ფორმირება;
- 10) წესების ფორმულირება, მოთამაშეებს შორის გადაწყვეტილებების განაწილება. ოპერაციებს შორის მიზეზ-შედეგობრივი ურთიერთობების დადგენა. თამაშის ბლოკ-სქემების, ქცევის შინაგანი გრაფიკის აგება, ძირითადი ნაბიჯების, ეტაპების, ციკლების დაზუსტება. ნაბიჯად ითვლება გადაწყვეტილების მიღების დასრულებული ფაზა, ეტაპი ყოფს სცენურ ფაზებს, ციკლს მივყევართ აშკარა შედეგებამდე, და ითვლება თამაშის ყველაზე დამთავრებულ ფაზად. განსაკუთრებული ყურადღება ექცევა თამაშის ალტერნატიულ ვარიანტებს;
- 11) ჯარიმების და წახალისებების სისტემის ფორმირება, მოგების კრიტერიუმების დაგენა. თამაშის შედეგები შეიძლება იყოს თვალნათლივი, გამოხატული რაოდენობრივად და შეიძლება შეფასდეს ექსპერტების მიერ;
- 12) შემქმნელების მიერ თამაშის გათამაშება, კავშირების, პარამეტრების დაზუსტება, ბლოკ-სქემების, მათემატიკური აპარატის სიცოცხლისუნარიანობის შემოწმება, რეალური სიტუაციის ანალიზი - სტიმულების ნამდვილობა, დროებითი ხარჯების გათვლის სისწორე, თამაშის საბოლოო კორექცია.

თამაშის წარსადგენად აუცილებელია მეთოდური ინსტრუქციის მომზადება თამაშის ჩატარების შესახებ, მოთამაშეებისთვის როლური ინსტრუქციების და აუცილებელი საცნობო მასალის (ცნობარის) მომზადება.

მეთოდური ინსტრუქცია თამაშის ჩატარების შესახებ შეიცავს თამაშის მიზნების და დანიშნულების აღწერას, მოთამაშე კოლექტივის სტრუქტურის და მონაწილეების ფუნქციების, სტიმულირების სისტემების, საწყისი მონაცემების, თამაშის პროცესის (ეტაპების, ეპიზოდების), შესაძლო გაუმჯობესების და თამაშის გართულების მიმართულებების აღწერას.

როლურ ინსტრუქციებში მნიშვნელოვანია იმ საშუალებების გათვალისწინება, რომლებიც გვეხმარებიან მოთამაშის როლთან იდენტიფიკაციის პროცესის ოპტიმიზირებაში. დოკუმენტების მომზადებისას აუცილებელია ტექსტთან მუშაობის ფსიქოლოგიური კანონზომიერებების გათვალისწინება. თამაშებში ვლინდება ინფორმაციის თვალსაჩინოდ წარდგენის სხვადასხვა შესაძლებლობები. თამაშის მოტივაცია და მოთამაშეების აქტიურობა, ესე იგი, თამაშის ეფექტურობა განისაზღვრება ინფორმაციის გადაცემის ფორმით.

საცნობო მასალამ (ცნობარმა) მოთამაშეებში უნდა გამოიწვიოს ინფორმაციის მოძიების სურვილი თამაშში ჩადებული პრობლემის საფუძვლების შესახებ. ყურადღება ეთმობა მასალების მომზადებას, რომლებიც უზრუნველყოფენ თამაშის რეფლექსურ ანალიზს (მაგალითად, საკონტროლო საკითხების სია).

4.4 როლური საქმიანი თამაში - მეთოდის აღწერა

როლური საქმიანი თამაში - ეს არის სამუშაო პროცესის იმიტაცია, მოდელირება, რეალური წარმოებრივი სიტუაციის გამარტივებული ასახვა (ტაბულა 11). თამაშის მონაწილეების წინ ისმება ამოცანები, იმათი ანალოგიური, რასაც ისინი წყვეტენ ყოველდღიურ პროფესიულ საქმიანობაში: გაყიდვების ინდივიდუალური გეგმის შესრულება, ბაზარზე ახალი პროდუქტის

გატანა, რეგიონებში მალაზიების გახსნა და ა.შ. ამასთან თამაშის მონაწილეებმა 1-3 დღეში შეიძლება „იცხოვრონ“ მთელი კვირა, თვე ან წელიწადი.

სთ-ს გამოყენება მოთამაშეებს ეხმარება პროფესიული უნარ-ჩვევების გამომუშავებაში, და ეს საშუალებას იძლევა შევაფასოთ:

- ამ უნარ-ჩვევების ფლობის დონე;
- სააზროვნო პროცესის თავისებურებები (სტრატეგიული, ტაქტიკური, ანალიტიკური აზროვნება, სიტუაციის პროგნოზირების უნარი, გადაწყვეტილების მიღების უნარი და სხვა);
- საკომუნიკაციო უნარ-ჩვევების დონე;
- მონაწილეთა პიროვნული თვისებები.

სთ-ს პროცედურა მუშავდება კონკრეტული შემკვეთის და კონკრეტული კომპანიისთვის. უპირველეს ყოვლისა კომპანიის ხელმძღვანელობასთან ერთად განსაზღვრავენ საქმიანი თამაშის მიზანს: ტრენინგებზე შექმნილი უნარ-ჩვევების დამუშავება, ბაზარზე კომპანიის ახალი პროდუქტის გატანის სიტუაციის მოდელირება, კომპანიაში ახალ სტრუქტურულ ცვლილებებთან ადაპტაცია, გუნდის შეკვრა და სხვა. შემდეგ ტარდება წინასწარი სამუშაო - ინფორმაციის შეგროვება მოცემულ კომპანიაში მუშაობის თავისებურებების შესახებ, რათა მაქსიმალურად მიუახლოვონ სათამაშო სიტუაცია რეალურს. მხოლოდ ამის მერე იქმნება სიუჟეტი, განისაზღვრება პროცედურები, ნაწილდება როლები, მუშავდება მოთამაშეების მოქმედებების შეფასების, დაგროვილი ქულების დათვლის სისტემები, დგება თამაშის თაიმინგი. მთელი პროცედურა ეტაპობრივად თანხმდება კომპანიის ხელმძღვანელობასთან.

საქმიანი თამაში საინტერესოა იმიტაც, რომ მასში შეუძლია მონაწილეობა მიიღოს სხვადასხვა დონის იერარქიის თანამშრომლებმა, რაც ხშირად ძნელდება ტრენინგის პირობებში. ამის წყალობით ხელმძღვანელობას შეუძლია შეაფასოს თავისი თანამშრომლების შესაძლებლობები.

ტრენინგებისგან განსხვავებით საქმიან თამაშებში მონაწილეთა რაოდენობა არ არის შეზღუდული. სთ-ს ხანგძლივობა შეიძლება ვარიირებდეს ერთი დღიდან ერთ თვემდე. სთ-ს დამთავრებისას შედეგები ანალიზდება, რის შემდეგაც ხდება თამაშის შედეგების შეჯამება. ბოლო ეტაპია თამაშის განხილვა კომპანიის ხელმძღვანელობასთან ერთად (შედეგები, ჩატარების თავისებურებები, მონაწილეების ჩართულობა და ქცევები, ტენდენციების გამოვლენა და პრობლემური ზონები და ა.შ.).

საქმიან თამაშებს ხშირად იყენებენ კადრების შერჩევის პროცესში, რადგან მათი საშუალებით შეიძლება განვსაზღვროთ:

- ამა თუ იმ თანამდებობაზე კანდიდატის საქმიანი აქტივობის დონე;
- ტაქტიკური და (ან) სტრატეგიული აზროვნების არსებობა;
- ახალ პირობებში ადაპტაციის სიჩქარე (ექსტრემალურის ჩათვლით);
- საკუთარი შესაძლებლობების ანალიზის უნარი და შესაბამისი ქცევის ხაზის გამომუშავება;
- პროცესის განვითარების პროგნოზირების უნარი;
- სხვა ადამიანების მოტივების და შესაძლებლობების ანალიზის და მათ ქცევებზე გავლენის უნარი;
- ხელმძღვანელობის სტილი, თამაშების „საკუთარ თავზე“ ან „გუნდის ინტერესებში“ გადაწყვეტილების მიღების დროს ორიენტაცია და ბევრი სხვა რამ.

საქმიანი თამაში რთული პრობლემების გადაწყვეტის საშუალებას იძლევა მსჯელობის სპეციალური წესების გამოყენების გზით, მონაწილეების შემოქმედებითი აქტიურობის სტიმულირებით, როგორც მუშაობის სპეციალური მეთოდების დახმარებით (მაგალითად, გონების შტურმის მეთოდის), ასევე ფსიქოლოგ-თამაშისტექნიკის მოდერატული მუშაობის დახმარებით, რომლებიც უზრუნველყოფენ პროდუქტიულ ურთიერთობას. პრობლემურ-ორიენტირებული საქმიანი თამაში ტარდება არა უმეტეს სამი დღისა. ის საშუალებას იძლევა უამრავი პრობლემის გადაწყვეტა დავაჩქაროთ და ორგანიზაციის განვითარების, სტრატეგიული მიზნების რეალიზაციის გზები დავსახოთ.

სთ-ის ჩატარების სცენარი მოიცავს შემდეგ ეტაპებს:

- 1) შესავალ სიტყვაში თამაშის მონაწილეების წინაშე დასახვეწი ამოცანებს, წარუდგენენ თამაშის ხელმძღვანელებს და ორგანიზატორებს, გაცხადდება მისი პროგრამა;
- 2) პრობლემურ ლექციაზე მონაწილეებს აძლევენ მითითებას: გადალახონ აზროვნების ფსიქოლოგიური ინერცია, დაანგრინ შეხედულებების და წარმოდგენების ტრადიციული სქემა და თუნდაც ცოტა ხნით უარყონ ტრადიციული პირობები;
- 3) ლექციის მერე ტარდება მარტივი შესავალი როლური თამაში. მისი მიზანია - თამაშის მონაწილეების გააქტიურება, მათში შემოქმედებითი ძალების გაღვივება, მათი დაახლოება, თუ მათ ადრე არ მოუწიათ ამ შემადგენლობაში თამაში, კეთილგანწყობის და ნდობის ატმოსფეროს შექმნა, ერთის მხრივ, მეტოქეობის და შემოქმედებითი დისკუსიის - მეორეს მხრივ;
- 4) ყველა მონაწილე იყოფა რამდენიმე თანაბარ ჯგუფად, რომლებიც იმუშავენ გაცხადებულ პრობლემაზე. თითოეული ჯგუფი წამოაყენებს კანდიდატს, რომელიც მოამზადებს საპროგრამო სიტყვას და წაიკითხავს მას. მსჯელობის შედეგების მიხედვით მიდის ხმის მიცემა. როლური თამაში ტარდება ჩქარ ტემპში, რაც აწვითარებს მოთამაშეების იმპროვიზაციულ აზროვნებას;
- 5) თანაბარი რაოდენობის და წარმომადგენლობის (ფუნქციონალობის და დონის მიხედვით) ჯგუფები გადიან (თითოეული - თავ-თავიანთ ოთახებში) იმისთვის, რომ განახორციელონ გონებრივი შტურმი თითოეულ პრობლემაზე. ყველა ჯგუფში არის თამაშის ტექნიკი-მეთოდისტი, რომლის მიზანია პროცესის კარგად ორგანიზება;
- 6) სამძებრო ჯგუფის მუშაობა თითოეული ახალი გონებრივი შეტევისას იწყება ლიდერის არჩევით მოცემული პრობლემის გადასაჭრელად, რომელმაც ჯგუფის მუშაობას ორგანიზება უნდა გაუწიოს, მოამზადოს მოხსენება კონფერენციისთვის და კონკურენტულ ბრძოლაში დაიცვას მოქმედების არჩეული პროგრამა. ლიდერთან ერთად ირჩევენ ოპონენტს, რომლის ამოცანაა მეორე ჯგუფის პროგრამის შეფასება. მეტოდისტი ეხმარება სამძებრო ჯგუფის ხელმძღვანელს კოლექტიური მუშაობის ორგანიზებაში, წინადადებების შემუშავებაში;
- 7) თამაშის ტექნიკ-მეთოდისტმა უნდა მიაღწიოს, რომ თითოეული პრობლემისთვის არჩეული იყოს სამძებრო ჯგუფის ახალი ლიდერი და ახალი ოპონენტი - ამგვარად მიიღწევა თამაშის ყველა მონაწილის მაქსიმალური

აქტივობა. ლიდერის არჩევისას ფრიად მნიშვნელოვანია დემოკრატიულობის დაცვა: ლიდერად უნდა წამოაყენონ როგორც ხელმძღვანელები, ასევე რიგითი სპეციალისტები;

8) დამოუკიდებელი მუშაობის დამთავრებისთანავე სამებრო ჯგუფი თავის პროექტს იცავს საერთო კონფერენციაზე. მოხსენება უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ მოთხოვნებს:

- დასახული პრობლემის მოკლე ანალიზის გაკეთება;
- შემუშავებული წინადადებების დასაბუთება;
- წინადადებების პრაქტიკული მნიშვნელობის დამტკიცება და მათი რეალიზაციის შესაძლებლობა.

პრობლემურ-ორიენტირებულ საქმიან თამაშში ყველა თანაბარია, არავინ არ სარგებლობს არანაერი უპირატესობით. ნებისმიერი იდეის წამოყენება შეიძლება, მაგრამ იკრძალება პიროვნების კრიტიკა.

ტაბულა 11

საქმიანი თამაშის კომპეტენციები, ელემენტები და ატრიბუტები

კომპეტენციები	ქცევის ინდიკატორები გუნდის თითოეული წევრისთვის	თამაშის სცენარის ელემენტები და ატრიბუტები
1. ორიენტაცია შედეგზე	წარმატების მისაღწევად მაღალი მოთხოვნების დემონსტრირებას ახდენს. განსაზღვრავს მთავარ მიზანს და ქვემიზნებს. პროექტს წინ წაწევს მის დამთავრებამდე, აღწევს პროექტის მიზნებს.	შესავალ ნაწილში წამყვანი თამაშისტექნიკ-მეთოდისტი მონაწილეებს სთავაზობს ხუთი მოცემული ვარიანტიდან გაარკვიონ პრიორიტეტული და მეორეხარისხოვანი მიზნები. ყველა შედეგი ფიქსირდება საინფორმაციო ფურცელზე.
2. ინფორმაციის შეგროვება და ანალიზი	მსჯელობს ლოგიკურად, პოულობს კავშირს მონაცემებს შორის, რომლებიც ერთი შეხედვით არ არიან დაკავშირებულები ერთმანეთთან. შეუძლია განაზოგადოს სხვადასხვა სახის ინფორმაცია და მის საფუძველზე შემოგვთავაზოს გადაწყვეტილება მომატებული სირთულის სიტუაციებში.	მონაწილეები ანალიზებენ და ავლენენ ლოგიკურ კავშირს დასახულ მიზანს და საწყისს პირობებს შორის. არკვევენ ინფორმაციას, რომელიც აუცილებელია შედეგის მისაღწევად.

3. პრობლემის გადაჭრა	განიხილავს სიტუაციას ერთიანი მიდგომის და მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის საფუძველზე. გამოყოფს საკვანძო პრობლემებს და განსაზღვრავს მათი გაჩენის შესაძლო მიზეზებს.	გუნდი გამოყოფს შესაძლო პრობლემების სიიდან ერთ საკვანძოს და შეაქვს ის საინფორმაციო ფურცელში.
4. ინოვაციურობა	არ გააჩნია წინასწარშექმნილი ცუდი აზრი სიახლეების მიმართ, არ უარყოფს ახალ იდეებს და სიახლეებს მსჯელობის დროს. მზად არის მოსინჯოს სხვა გადაწყვეტილებები, გამოიყენოს ახალი მიდგომა მუშაობისას.	მონაწილეები განიხილავენ საბოლოო შედეგების მიღების სიუჟეტური ვარიანტების რამდენიმე ვარიანტს
5. დაგეგმვა	ადგენს თავისთვის და სხვებისთვის მოქმედებების მიმართულებას და წესს, რაც აუცილებელია მიზნის მისაღწევად. იცავს დადგენილ ვადებს მიმდინარე მოვალეობების შესასრულებლად. როცა ხვდება, რომ ვერ ჩაეტევა მითითებულ ვადებში, წინასწარ შეათანხმებს დამატებით დროს მთელ გუნდთან ერთად.	გეგმავენ შუალედური მყიდველების მნიშვნელობას, შეაქვთ ისინი საინფორმაციო ფურცელში და ინფორმაციას აწვდიან წამყვანს
6. ინტერპიროვნული გაგება და გუნდში მუშაობა	აუცილებლობის შემთხვევაში მზად არის საკუთარი ინტერესები დაუმორჩილოს გუნდის ინტერესებს. ამისთვის ამყარებს ეფექტურ ურთიერთობას გუნდის თითოეულ წევრთან; აცნობს ინფორმაციებს; ერთვება გუნდის მუშაობაში და უჭირავს ერთიერთდახმარების პოზიცია. აღიარებს თავის შეცდომებს; არ არის კონფლიქტური.	მონაწილეები ინაწილებენ როლებს და აწვდიან ინფორმაციას ფასილიტატორს. ტესტის შედეგების საფუძველზე ხდება როლების განაწილება მონაწილეების გუნდში
7. სტრესთან გამკლავება და ენერგიულობა	იღებს მიზანმიმართულ ძალისხმევას და ხარისხიანად მუშაობს მთელი პერიოდის განმავლობაში. ავლენს ოპტიმიზმს და ინიციატივას, არის ენერგიული, პრობლემებს წყვეტს მათი გაჩენისთანავე	თამაშის მონაწილეები არ ეგებიან ფასილიტატორის მადესტაბილიზირებელ „პროვოკაციებს“, მოქმედებენ სწრაფად და მიჰყვებიან ქცევის საკუთარი გეგმას

ამის ბაზაზე თანდათან ფორმირდება ურთიერთობები, რომლებიც აახლოვებს განსხვავებული შეხედულებების, აზრის, გამოცდილების მქონე ადამიანებს და ეხმარება რაღაც

ერთობლივის შემუშავებაში. ასეთი ტექნოლოგია საშუალებას იძლევა ღრმად ჩაიხედო პრობლემაში, უზრუნველყო ადამიანებს შორის ურთიერთგაგება და მიაღწიო სოციალური მოქმედების ერთიანობას, რომელსაც ძალუმს სიტუაციის გარდატეხა, კრიზისის გადაწყვეტა ან პრინციპულად ახალი გადაწყვეტილების მიღება, რაც აქტუალურ პრობლემას ეხება, კომპეტენციის ამაღლება.

კონფერენციაზე გამომსვლელი ლიდერები და ოპონენტები თითოეული ჯგუფიდან ჩვეულებრივ აბარებენ თავიანთი გამოსვლების ჩანაწერებს საქმიანი თამაშის ხელმძღვანელებს. ამის გარდა, ხდება საქმიანი თამაშის ყველა კონფერენციის ვიდეოჩაწერა. ასე და ამგვარად, ფიქსირდება კითხვები, პასუხები და სადისკუსიო მომენტები. ჩანაწერებს აკეთებენ აგრეთვე თამაშის ხელმძღვანელები, საექსპერტო კომისიის წევრები და თამაშისტექნიკი-მეთოდისტები. ყველა შეგროვებული მასალის საფუძველზე მზადდება ერთობლივი ანგარიში.

4.5. კომპიუტერული საქმიანი თამაში - მეთოდის აღწერა

კომპიუტერული სთ-ის საფუძველს შეადგენს იმიტაციური ექსპერიმენტი. იმიტაციური ექსპერიმენტი რეალური ექსპერიმენტისგან იმით განსხვავდება, რომ იმიტაციის დროს გამოიყენება რეალური პროცესის მოდელი, და არა თავად პროცესი. სასწავლო პროცესში კომპიუტერული სთ-ის მეთოდოლოგიურ საფუძველს წარმოადგენს შემდეგი დებულებები:

- 1) კომპიუტერულ სთ-ში გამოიყენება რიცხვითი მეთოდი, რომელიც საშუალებას იძლევა გამოვიყენოთ გამოთვლითი პროცედურები. მათემატიკური მოდელები, რომლებიც აღწერენ ტექნოლოგიურ, საორგანიზაციო და სხვა პროცედურებს, სათამაშო იმიტაციაში გადაიან რიცხვით კვლევას და ამის საფუძველზე მიიღება რაოდენობრივი გადაწყვეტილებები;
- 2) კომპიუტერი - ეს არის სთ-ის მთავარი შემადგენელი ელემენტი. კომპიუტერის გამოყენება არ არის აუცილებელი პირობა, მაგრამ მისი გამოყენება ხელს უწყობს იმიტაციური პროცესის წარმატებულ რეალიზაციას, უზრუნველყოფს რიგ უპირატესობას:
 - ჯერ ერთი, კომპიუტერი ათავისუფლებს მოთამაშეებს დამძლეული რუტინული გამოთვლებისგან;
 - მეორე, ეხმარება საკმაოდ სწრაფად გააკეთონ ლოგიკური და არითმეტიკული მოქმედებების ოპერირება, რაც აუცილებელია მათემატიკური მოდელების გამოთვლისას;
 - მესამე, შეუძლია დაიმახსოვროს და შეინახოს დიდი რაოდენობის ინფორმაცია, რაც აუცილებელია საქმიანი თამაშის ჩატარებისთვის;
 - მეოთხე, გამოიყენება როგორც შემთხვევითი რიცხვების და შემთხვევითი პროცესების გენერატორი;
- 3) დროის ფაქტორი, რომელიც გასათვალისწინებელია სთ-ში, წარმოშობს გარკვეულ პირობებს თამაშის პროცესის და შედეგების მიღებისთვის. დროის მაშტაბის ცვლილება შესაძლებლობას იძლევა შევამციროთ წუთებამდე და საათებამდე პროცესის ხანგრძლივობა, რომელიც გრძელდება დღეები და წლები;
- 4) საქმიანი თამაში ეფუძნება ექსპერიმენტირების მეთოდს. ექსპერიმენტი, რომელიც ითვლება კვლევების უმნიშვნელოვანეს ინსტრუმენტად ფიზიკაში,

ბიოლოგიაში და სხვა საბუნებისმეტყველო მეცნიერებებში, შესაძლებელია გამოვიყენოთ სოციალურ-ეკონომიკური მოვლენების კვლევისას;

- 5) იმიტაციურ სისტემაში უკუ კავშირის არსებობა განსხვავებული სიტუაციების მრავალჯერადი გათამაშების წყალობით მოთამაშეებს საშუალებას აძლევს შედეგების გააანალიზების ხარჯზე ისწავლონ და ყოველ მომდევნო ჯერზე მიიღონ უფრო ეფექტური გადაწყვეტილებები;
- 6) კომპიუტერული სთ-ის გამოყენება სასწავლო პროცესში გულისხმობს თვალსაჩინოების, აქტიურობის, ხელმისაწვდომობის, თეორიის პრაქტიკასთან კავშირის, მეცნიერულობის, დაინტერესების და ა. შ. დიდაქტიკური პრინციპების გამოყენებას. ყველა სასწავლო კომპიუტერული სთ ამა თუ იმ სახით ამ პრინციპს განახორციელებს.

სწავლების ერთერთი უმნიშვნელოვანესი პრინციპია თეორიის პრაქტიკასთან კავშირი. კომპიუტერულ სთ-ში, რომლებიც გამოიყენება სასწავლო პროცესში, ეს კავშირი განპირობებულია სასწავლო მასალის ათვისებასთან პრობლემური მიდგომით, ექსპერიმენტირებით და განსახილველი სიტუაციის კონკრეტულობით.

მოცემული მეთოდოლოგიური წინაპირობები საშუალებას იძლევა დავასაბუთოთ ზოგიერთი თეორიული დებულება და კომპიუტერული სთ-ის კონსტრუირების აუცილებელი თანმიმდევრობა:

- სთ-ის დანიშნულების (სწავლება და კვლევა) გათვალისწინებით ტარდება კონკრეტული სიტუაციის, ძირითადი პრობლემების და გადაწყვეტილებების აღწერა, რამაც ეს სიტუაცია გამოიწვია;
- ხორციელდება თამაშის ფორმალიზაცია, რომლის საფუძველსაც შეადგენს ეკონომიკურ-მათემატიკური პრობლემები. რაოდენობრივი დამოკიდებულებები, რომლებიც აღწერენ მოცემული კონკრეტული სიტუაციის მაჩვენებლების ცვლილებების კანონზომიერებას და წარმოადგენენ იმიტაციური თამაშის მოდელის სტრუქტურას, საშუალებას იძლევიან დავაკვირდეთ სისტემის საქმიანობის შედეგების დამოკიდებულებას მართვად და არამართვად სიდიდეებზე. ზოგადად იმიტაციური მოდელი შედგება ცვალებადი პარამეტრებისგან და კრიტერიუმებისგან, რომლებიც, თავის მხრივ, შეიძლება იყვნენ მთელი ფუნქციები, მიღებული შეზღუდული პირობებით. ზოგიერთი პროცესები აღწერილია ლოგიკური ოპერაციებით ალგორითმების და ბლოკ-სქემების სახით. შემთხვევითი სიდიდეები ფორმალიზდებიან მათემატიკური დამოკიდებულებების სახით ან უშუალოდ გენერირდებიან როგორც შემთხვევითი რიცხვების გადამცემები;
- დგინდება რეალური სიტუაციის მოდელის ადეკვატურობა. ეს პროცესი იყენებს სისტემის ანალიზის და სინთეზის მეთოდს. მოდელის აგება დაკავშირებულია რეალური სისტემის გამარტივებასთან მისი ბლოკებად დაყოფის გზით, შემდეგ სისტემის ცალკეული გამარტივებული შემადგენელი ნაწილები ერთიანდება ერთ მთლიანობაში, რათა შეიქმნას რეალური კონკრეტული სიტუაციის ადეკვატური მოდელი;
- ფორმირებადი იმიტაციური მოდელის სიზუსტე და გადაწყვეტილების მიღება წინასწარ განისაზღვრება მონაცემთა უტყუარობით. თუ მონაცემები წარმოდგენილია წინა საქმიანობის ფაქტიური მაჩვენებლებით, მაშინ მათი

უტყუარობა შეიძლება შეფასდეს ცნობილი სტატისტიკური მოდელებით. როცა საჭიროა მომავალი მონაცემების გამოყენება, რომლებიც აღწერილია ხარისხობრივად და რაოდენობრივად, აუცილებელია დადგინდეს მათი უტყუარობა. ეკონომიკური და სოციალური გადაწყვეტილებები ძირითადად მიმართულია მომავალზე, მაშასადამე ორიენტირდებიან აპრიორული ინფორმაციის გამოყენებაზე. ეს გარემოება მოითხოვს პროგნოზული მონაცემების გამოყენების აუცილებლობას;

- სტიმულების სისტემის შემუშავება, რომლებიც ხელს უწყობენ თამაშის მონაწილეების აქტივაციას, უპირველეს ყოვლისა უნდა ეფუძნებოდეს მოტივებს, რომლებიც გამოწვეულია დადებითი ემოციებით, და მცირედად - გამოწვეული უარყოფითი ემოციებით, რამეთუ უკანასკნელი აფერხებენ მსწავლელთა აზრობრივ საქმიანობას. საქმიანი თამაშის ყველაზე რთული და მნიშვნელოვანი კონსტრუქტული ელემენტია სტიმულების სისტემა, რომელიც ეფუძნება რეალურ პირობებს სხვადასხვა საწარმოო ორგანიზაციებში. კომპიუტერი - ეს არის საქმიანი თამაშის მნიშვნელოვანი შემადგენელი ელემენტი, რომელიც უზრუნველყოფს სწავლების ამ მეთოდის რიგ უპირატესობებს: სწრაფი მოქმედება, დიდი მოცულობის მონაცემების დაგროვების და შენახვის უნარი, შეუცდომლობა, სიზუსტე, მიღებული ინფორმაციის თვალსაჩინოება, თამაშის ჩატარების შესაძლებლობა დიალოგის რეჟიმში „ადამიანი - კომპიუტერი“, გარე ზემოქმედებების იმიტაციის შესაძლებლობა და სხვა. კომპიუტერში იმიტაციური მოდელების რეალიზაციისთვის აუცილებელია შესაბამისი ალგორითმების, პროგრამების და განსხვავებული ინსტრუქციების შემუშავება. კომპიუტერის გამოყენება ხორციელდება პროგრამული უზრუნველყოფის საფუძველზე. ყველა გამოთვლითი პროცედურები, რაც დაკავშირებულია მიმდინარე ანგარიშებთან, პროგრამირდება კონკრეტული კომპიუტერისთვის, რომელიც ჩართულია სთ-ში.
- სთ-ის შექმნა მთავრდება საორგანიზაციო დებულებებით თამაშის ჩატარების შესახებ, სადაც შედის წესები, რომლებიც შეიძლება ერთნაერი იყოს ყველა მონაწილესთვის, ან იყოს დიფერენცირებული. წესები მოიცავს რიგ მოთხოვნებს და პირობებს, რომელთაც ემორჩილებიან მოთამაშეები: მოთამაშეებს შორის ურთიერთობის შესაძლებლობა, თითოეულ ეტაპზე გადაწყვეტილების მისაღებად რეგლამენტირებული დრო და სხვა. აუცილებლობის შემთხვევაში წესებში გათვალისწინებულია გამონაკლისები. თამაშის ორგანიზება ითვალისწინებს ლაბორატორიების, ტექნიკური საშუალებების, კომპიუტერის და მონაწილეების სამუშაო ადგილების მოწყობილობების აღწერას.

4.6. ინოვაციური საქმიანი თამაშები როგორც კვლევის და განვითარების მეთოდი

სწრაფად ცვალებად გარემოში გადაწყვეტილების მიღება ყოველწლიურად სულ უფრო რთულდება: იზრდება ინფორმაციის რაოდენობა, რაც აუცილებლად უნდა გაითვალისწინო, რთულდება შიდა- და ორგანიზაციებს შორის კავშირები, ინტენსიფიცირდება საწარმოო და სოციალური პროცესები, იზრდება გაუთვალისწინებელი შედეგების რისკი. ასეთ პირობებში

ცალკეული პრობლემების გადაწყვეტის მცდელობა ხშირად მთავრდება უშედეგოდ, რადგან უამრავი სიტუაციური ფაქტორის ყველაზე საგულდაგულო გათვალისწინებაც კი ვერ ცვლის ორგანიზაციაზე და მის განვითარებაზე ერთიან შეხედულებას, რომლის გარეშეც ცალკეული პრობლემის გადაწყვეტა ხშირ შემთხვევაში მხოლოდ ართულებს სიტუაციას. ამავე დროს ზოგიერთი ამოცანის გადაწყვეტას საერთოდ არა აქვს აზრი - ცალკეული ორგანიზაციების ფარგლებში მათი გადაწყვეტა ან საერთოდ შეუძლებელია, ან თუ ეს მოხერხდა, რაღაც პერიოდის შემდეგ ისინი ისევ ჩნდებიან.

ამ მდგომარეობას ართულებს ისიც, რომ ბევრი საწარმო იმყოფება განუწყვეტელი რეკონსტრუქციის და რეორგანიზაციის პროცესში, რადგან როგორც ტექნიკა და ტექნოლოგია, ისე საორგანიზაციო სტრუქტურები უკანასკნელ წლებში მოითხოვენ განუზომლად მეტ ინტენსიურ განახლებას, ვიდრე ეს იყო წინათ: ინოვაციური პროცესები იქცა თანამედროვე საწარმოს ცხოვრების წესად.

მთლიანობაში საზოგადოების და კერძოდ ცალკეული ორგანიზაციების განვითარების პროცესში ჩნდება ამ პროცესების მართვის აუცილებლობა, რისთვისაც საჭიროა ორგანიზაციაზე აზროვნების ახალი ტიპის, ახალი ტექნოლოგიების ზემოქმედების ფიქსაცია და ნორმირება. ამ მიზნით მართვის და ორგანიზების, ეკონომიკის და სოციოლოგიის, ფსიქოლოგიის და სამეცნიერო-პრაქტიკული საქმიანობის სხვა დარგების სპეციალისტები ამუშავებენ სპეციალურ ტექნოლოგიებს, მეთოდებს და ტექნიკას: სისტემური და სიტუაციური ანალიზი, იმიტაციური მოდელირება, სცენარების შემუშავება, კვლევა მოქმედების გამოყენებით (action research), მმართველი გუნდების განვითარება, ხელმძღვანელთა განვითარება (management development), სოციალურ-ფსიქოლოგიური მომზადების აქტიური მეთოდები, მათ შორის ტრენინგების სხვადასხვა სახეები, კონსულტირება, ინოვაცია, საორგანიზაციო განვითარება (organization development) და სხვა.

მაგრამ ახალი მეთოდების და ტექნიკის გამოყენებისას ცალკეულ საწარმოში აღმოჩნდა, რომ თითოეული ორგანიზაციის საქმიანობის სპეციფიკა მოითხოვს ამ საშუალებების სერიოზულ მოდიფიკაციას, ორგანიზაციაში ჩამოყალიბებულ ტრადიციებთან, მართველობის სტილთან მათ შეგუებას, ტექნოლოგიების და ორგანო-სტრუქტურების თავისებურებებთან, ორგანიზაციის სიდიდესთან, მის გარემოცვასთან და მის სტატუსთან დარგში, ქალაქში, რეგიონში მათ შეგუებას, აგრეთვე მისი კოოპერატიული კავშირების სტრუქტურასთან შეგუებას და ა.შ. ასეთი მოდიფიკაცია ითხოვს ისეთი მეთოდოლოგიური და თეორიული საშუალებების მოძებნას და შემუშავებას, რომლებიც შეიძლება გახდნენ ორგანიზაციის შესწავლის და მასზე ზემოქმედების საძიებელი საშუალებების აგების საფუძველი. მთელი ეს სამუშაო ხორციელდება ინოვაციური მიდგომის ფარგლებში, განიხილება როგორც კვლევითი და პრაქტიკული საქმიანობის პრინციპული მეთოდოლოგიური ორიენტირება ორგანიზაციების და მათი საქმიანობის პირობების განვითარებაზე, განახლებაზე, როგორც პრინციპი, რომელიც ხელმძღვანელობს ამ სამუშაოს საერთო სტრატეგიას.

ამასთან ერთად უარი უნდა ეთქვას სუფთა კვლევით მიდგომას (უნდა გადავწყვიტოთ, და არა შევისწავლოთ), სიტუაციის ერთსაგნობრივ ჭრილში განხილვას, „უცხოს“ პოზიციის დაკავებას, ზემოქმედების ვიწრო სპექტრის მქონე საშუალებების გამოყენებას (ტრენინგის ტიპის), აგრეთვე დღევანდელი ოპერატიული პრობლემების გადაწყვეტის „ჩაციკვლის“ მცდელობებს (მათ ან ასე წყვეტენ, ან იგნორირებენ). ორგანიზაციასთან მუშაობის ერთიან ტექნოლოგიაში მისი განვითარების მიზნით აუცილებელია საქმიანობის ისეთი სახეების გაერთიანება, როგორცაა სუსტად სტრუქტურირებული პრობლემების ანალიზი, კომპლექსური ინოვაციური

გადაწყვეტილებების შემუშავება, ორგანიზაციის სასურველი მდგომარეობის არარეგლამენტირებული დაპროექტება, ამ ინოვაციური პროექტების დანერგვის პროგრამის შემუშავება, სამუშაოს მონაწილეების ორიენტირება ინოვაციურ სტრატეგიებზე და ქცევებზე, მათთვის ჯგუფური მუშაობის ტექნიკის შესწავლა და სხვა. ასეთი რთული საქმიანობის შედეგად უნდა ამალდეს ხელმძღვანელთა მმართველობითი კულტურის დონე, ჩამოყალიბდეს ხელმძღვანელთა „გუნდები“, რომელთაც შეეძლება გადაჭრან რთული არარუტინული პრობლემები და შექმნან თავიანთი ორგანიზაციების განვითარების სტრატეგიები.

ინოვაციური საქმიანი თამაშის დანიშნულება და სტრუქტურა. მიზნები, რომლებიც ახასიათებს ყველას საქმიანობას, ვინც დაკავშირებულია ინოვაციურ თამაშთან, იყოფიან ჯგუფებად მათი მატარებლების მიხედვით.

ასე მაგალითად, შემკვეთებისთვის, განსაკუთრებით ასეთი სამუშაოს პირველ ეტაპზე, ყველაზე მნიშვნელოვანია გადაწყვეტილების შემუშავება, მათი დანერგვის დაპროექტება და პროგრამირება. მსგავსი მიზნები დგას საწარმოების ხელმძღვანელების წინაშე თამაშის გარეშეც.

მონაწილეებს ამოძრავებთ სასწავლო მიზნებიც - დაეუფლონ მუშაობის ზოგიერთ ახალ საშუალებას. ორივე ამ ჯგუფს - შემკვეთებს და მონაწილეებს - განმეორებითი თამაშის დროს ესახებათ უფრო რთული მიზნები, რომლებიც ეხება მუშაობის ახალი საშუალებების შემუშავების აუცილებლობას, თვითგანვითარების და ორგანიზაციის განვითარების აუცილებლობას. სწორად რომ ვთქვათ, ასეთი მიზნების ჩამოსაყალიბებლად მუშაობა არის ინოვაციური თამაშის ერთერთი უმთავრესი ამოცანა.

თამაშში ჩართული მკვლევარები (მესამე ჯგუფი) იკვლევენ ორგანიზაციას, იყენებენ თამაშს, როგორც განსაკუთრებულ მეთოდს, ასევე იყენებენ თვით თამაშს ორგანიზაციის განვითარების მიზნით.

მეოთხე ჯგუფს - თამაშის ორგანიზატორებს - ყველა ზემოთჩამოთვლილ მიზნებთან ერთად გააჩნიათ სპეციფიკური მიზნები: ყველა ჯგუფთან (და ყველას შორის) კონსტრუქტიული ურთიერთობების ორგანიზება შემდგომი ერთობლივი საქმიანობისთვის, აგრეთვე თამაშში მიზნების მთელი სისტემის მუდმივი გამდიდრება და განვითარება.

ყველა ზემოთჩამოთვლილი მიზნების მისაღწევად ინოვაციური თამაში უნდა აგებულიყო როგორც სოციალური ტექნოლოგიის სპეციალური სახეობა, რომელიც შეიცავს პრობლემის გადაწყვეტის, კვლევის და მონაწილეების, მთელი ორგანიზაციის განვითარების პროგრამებს.

ინოვაციური თამაშის პროგრამა შეიცავს შემდეგ ქვეპროგრამებს: ინოვაციური გადაწყვეტილებების შემუშავება; ახლადმიღებული გადაწყვეტილებების დაპროექტება; მათი დანერგვის პროგრამირება; მონაწილეთა სწავლება და ტრენინგი; მონაწილეების და ორგანიზატორების რეკრეაცია; თამაშის პროცესის კვლევა და ორგანიზება.

თამაში შეიძლება გაგრძელდეს 1-5 დღის განმავლობაში რეჟიმით არა ნაკლებ 12 საათი დღეში. მონაწილეების რაოდენობა არ უნდა აღემატებოდეს 25 ადამიანს 6-7 ორგანიზატორის თანხლებით. თამაში ტარდება წარმოებიდან და ქალაქიდან იზოლირებულ ვითარებაში და არანაკლებ ორჯერ წელიწადში ორი-სამი წლის განმავლობაში.

განვიხილოთ ძირითადი ქვეპროგრამები, რომელთა შესაბამისად იგება **სთ**.

ინოვაციური გადაწყვეტილებების შემუშავება. თამაშის ძირითად სამუშაო მიზანს წარმოადგენს მოცემული ორგანიზაციისთვის ინოვაციური გადაწყვეტილების შემუშავება, რომელიც უნდა იყოს ოპტიმალური და რეალიზებადი. საწარმოში ყველაზე ხშირად გამოყენებადი მეთოდები - თათბირები, ინდივიდუალური მუშაობა - ამას ყოველთვის ხელს არ უწყობს.

მაშასადამე, საჭიროა გამოვიყენოთ სხვა საშუალებები, კერძოდ ჯგუფური მუშაობის მეთოდები, რომლებიც მიმართულია არასტანდარტული გადაწყვეტილებების მიღებისკენ. ამ მეთოდების ხარისხობრივ განსხვავებას წარმოადგენს ღრმა დასაბუთება და გადაწყვეტილების სიახლე, ალტერნატივების უფრო დიდი რაოდენობა. ჯგუფური მუშაობა თათბირების და მისთანებისგან განსხვავებით ხორციელდება უფრო მაღალ შინაარსობრივ დონეზე, რომელიც პრობლემის უფრო ეფექტურად გადაწყვეტის საშუალებას იძლევა. ხელმძღვანელის მონაწილეობა გადაწყვეტილების შემუშავებაში ამავედროულად წარმოადგენს გადაწყვეტილების დანერგვის პირველ ეტაპს. შემუშავებული გადაწყვეტილების საფუძველზე დგება პროექტი და მისი დანერგვის პროგრამა.

ახლადმიღებული გადაწყვეტილებების დაპროექტება. წინა ეტაპზე მიღებული გადაწყვეტილებები უნდა იყოს ღრმად დამუშავებული და დასაბუთებული. ეს სამუშაო სრულდება დაპროექტების ფორმით. პროექტის შინაარსი - ეს არის ობიექტის სასურველი მდგომარეობის დეტალურად დამუშავებული სურათი, რომელიც მისი განვითარების პერსპექტივას იძლევა და წარმოადგენს ინოვაციური გადაწყვეტილების შესრულების შედეგს.

თამაშში მუშავდება მინიმუმ ორი ასეთი პროექტი მონაწილეების ცალკეული ჯგუფების მიერ. მათ შორის იმართება შეჯიბრი. პროექტში ასახული უნდა იყოს პრობლემა, მუშაობის მიზანი, ობიექტის ფუნქციონირების სპეციფიკა, პრობლემის პრაქტიკული გადაწყვეტის საშუალება, ობიექტის შედეგობრივი მდგომარეობა, რესურსები, საწარმოს პირობებთან კავშირი, ხარჯები, თვითგანვითარების მექანიზმი და პროექტის რეალიზაციის ეფექტურობის გაზომვის საშუალებები.

ახლადმიღებული გადაწყვეტილებების დანერგვის პროგრამირება. პროექტის შემუშავება არ იძლევა მისი რეალიზაციის საშუალებას. ამის საშუალებას, და აგრეთვე პროექტის დანერგვის შემდგომ მოქმედებებს ადგენს პროგრამა, რომელიც უნდა შეიცავდეს ორგანიზაციის ცვლილების ეტაპებს პრობლემის გადაჭრასთან დაკავშირებით, სამუშაოს სახეობებს დანერგვის მონაწილეებთან ერთად და ხელმძღვანელების საკუთარი საქმიანობის სახეებს ახლადმიღებულ გადაწყვეტილებებთან, სიახლეებთან დაკავშირებით.

თამაშის მონაწილეები დაპროგრამებას ახორციელებენ მოცემული პრინციპების საფუძველზე. იმისთვის, რომ აღწერონ მომავალი ქმედებები პროგრამის სახით, აუცილებელია გამოყონ შესაბამისი პრობლემა და დასახონ დაპროგრამების მიზანი, შეიმუშაონ საორგანიზაციო ღონისძიებები სიახლეების დასანერგად, განსაზღვრონ პროექტის დანერგვის შესაძლო შედეგები, ფაქტორები, რომლებიც ხელს უწყობენ ან უშლიან პროექტის რეალიზებას, პირები, რომლებიც მონაწილეობას მიიღებენ პროექტის დანერგვაში, და თითოეულ მათგანთან მუშაობის ფორმები.

პროგრამირება ითხოვს სწრაფ და ზუსტ ორიენტირებას სიახლეების დანერგვის სისტემაში, გადარიენტირებას სიახლეების დანერგვის ტექნიკური ასპექტებიდან დანერგვის ყველა მონაწილის ერთობლივ ორგანიზებაზე.

მონაწილეების სწავლება. თამაშში ერთერთი მთავარი მიზანია - მონაწილეებს შევასწავლოთ პრობლემის გადაწყვეტის და არასტანდარტულ სიტუაციებში ორიენტირების სპეციალური მეთოდები და საშუალებები. ეს მიზანი შეიძლება მიღწეული იქნეს რეფლექსიის და სიტუაციის სისტემური ანალიზის სწავლების გზით; მუშაობის ჯგუფური მეთოდის, უფრო ეფექტური ურთიერთობის და ურთიერთმოქმედების, კერძოდ საკუთარი საქმიანობის სოციოინჟინერული (სოციოტექნიკური) ორგანიზაციის სწავლების გზით. სწავლება მიმდინარეობს პრობლემის ჯგუფური გადაწყვეტის პროცესში: ორგანიზატორი მუშაობის დროს სთავაზობს ხერხებს, რომლებიც მონაწილეებს ჯერ არ გამოუყენებიათ, - ისინი სწავლობენ უფრო ეფექტურად გადაჭრან საკითხები ამ ხერხების პრაქტიკული ათვისების და გამოყენების პროცესში.

სწავლების შემდეგი ეტაპია - ახალი ხერხების და ახალი თვალთახედვის, პოზიციის დამოუკიდებლად შემუშავების აუცილებლობის სიტუაციის შექმნა.

თამაშის პროცესის კვლევა. აუცილებელია გავარჩიოთ კვლევის სამი ეტაპი, რომლებიც დაკავშირებულია ინოვაციურ თამაშთან:

- **სთ-ის კვლევა**, ან „ტექნიკური“ კვლევა, მიმართულია თამაშის მეთოდის და ორგანიზაციის სრულყოფისკენ. ასეთი კვლევა წარმოადგენს ინოვაციური თამაშის ორგანიზებისთვის წარმოებული საქმიანობის ერთერთ მომენტს და ხორციელდება ამ საქმიანობის განვითარების და აღწარმოების მიზნით. მას გააჩნია ტექნიკური ხასიათი და ხორციელდება თავად ორგანიზატორების მიერ დასახული მიზნების მისაღწევად. ასე მაგალითად, ამ მიზნების შესაბამისად ტარდება სამუშაო პროცესის, კომუნიკაციის, გაგების და ა.შ. ორგანიზების ტექნიკის ანალიზი;
- **საგნობრივი კვლევა**, რომელიც შეიძლება ჩატარდეს თამაშის მიმდინარეობისას სრულიად განსხვავებული დარგების სპეციალისტების მიერ - ფსიქოლოგების, სოციოლოგების, ეკონომისტების და ა.შ. ჩატარებულ თამაშებში, მაგალითად, გამოკვლეულა ისეთი პრობლემები, როგორცაა მონაწილეთა დალილობა ჯგუფური თამაშის მიმდინარეობისას, აქტივობის და ინტერესის დინამიკა მუშაობის ეტაპის შესაბამისად, მცირე ჯგუფების ფუნქციონირების პრობლემა რთული ამოცანების გადაწყვეტისას და სხვა.;
- **ორგანიზაციის სისტემური მოდელურ-იმიტაციური კვლევა**, რომლის თანამშრომლები მონაწილეობენ თამაშში. კვლევის ეს ტიპი საშუალებას იძლევა თამაშის მოვლენების, როგორც საორგანიზაციო ნორმების და ურთიერთობების მოდელების, შესახებ წარმოდგენის საფუძველზე შევისწავლოთ საწარმო-შემკვეთის საქმიანობის ორგანიზაციული წესი და სხვა სისტემური მექანიზმები.

თამაშის მონაწილეების ტრენინგი. ახალ გარემოებებში ქცევა მოითხოვს ახალ უნარ-ჩვევებს. ტრენინგმა უნდა გადაჭრას მონაწილეების ორიენტაციის პრობლემა ახალ აღქმაზე და ახალ ასოციაციებზე.

ტრენინგის საერთო მიზანი - ჯგუფების და ინდივიდების განვითარება - რეალიზდება ისეთი ამოცანების გადაჭრის გზით, როგორცაა ურთიერთობების და ურთიერთმოქმედებების, მთლიანად ინოვაციური ქცევის უნარ-ჩვევების ვარჯიში. მუშაობის ძირითადი ინსტრუმენტი არის სპეციალური სავარჯიშოები, რომლებიც სრულდება ინდივიდის ან ჯგუფის მიერ, რომლის რაოდენობა არ უნდა აღემატებოდეს 5-7 ადამიანს.

ტრენინგი მჭიდროდ არის დაკავშირებული ჯგუფთან მუშაობის სხვა ფორმებთან, ხელს უწყობს მუშაობაში კონსტრუქციული ურთიერთობების დამყარებას და თამაშის მონაწილეთა ჯგუფების დაახლოებას.

თამაშის ორგანიზატორების და მონაწილეების რეკრეაცია. თამაშში მიზანი მიღწეული რომ იყოს, ყველა მონაწილე უნდა გამოირჩეოდეს მაღალი შრომისუნარიანობით. ამიტომ თამაშის პროცესში აუცილებლად უნდა ტარდებოდეს სპეციალური ღონისძიებები მაღალი აქტივობის შესანარჩუნებლად და ასევე დასვენებისთვის გარკვეული პირობების შექმნის, საქმიანობის სახეების შეცვლის, სპეციალური სენსების ჩატარების გზით. ასეთი სამუშაო უტარდებათ როგორც ცალკეულ მონაწილეებს, აგრეთვე მთლიანად ჯგუფს.

ინოვაციური თამაშების ჩატარების პრაქტიკა აღწერილი ალგორითმის მიხედვით გვიჩვენებს, რომ მოცემული თამაში როგორც ორგანიზაციის კვლევის და განვითარების მეთოდი შეიძლება ეფექტურად იქნეს გამოყენებული სტრატეგიული ხასიათის პრობლემების ფართო კლასის

გადასაჭრელად. ინოვაციური თამაშების მოდელების შემდგომი სრულყოფის და გამოყენების შესაძლებლობების გარკვევის მიზნით განვიხილოთ ზოგიერთი თეორიულ-მეთოდოლოგიური და ორგანიზაციულ-მეთოდური საკითხები, რომლებსაც აწყდებიან მათი შემქმნელები და ორგანიზატორები.

ინოვაციური საქმიანი თამაში როგორც სოციალური ტექნოლოგია. შემდგომი ანალიზის მიზნით აუცილებელია გავარკვეოთ ინოვაციური თამაშის, როგორც ორგანიზაციის კვლევის და განვითარების მეთოდის, სტატუსი.

ორგანიზაციის განვითარების მეთოდში იგულისხმება მისი საქმიანობის შემადგენელ ნაწილებზე ზემოქმედების ნორმირებული საშუალება, რომელიც გამოიყენება ორგანიზაციის საერთო ეფექტურობის გაზრდის მიზნით. კვლევითი საქმიანობა აქ გვევლინება ორგანიზაციის როგორც უფრო ფართო ერთიანობის განვითარებისთვის საქმიანობის კომპონენტად. ორგანიზაციის განვითარება უნდა განხორციელდეს პრაქტიკული ზემოქმედების გზით კვლევის მასალების გათვალისწინებით, როგორც თავად საქმიანობაზე, ისე მის დაარსებაზე. ამასთან მორფოლოგიურად ზემოქმედება და კვლევა მათი განხორციელების ცალკეულ ეტაპებზე უნდა ემთხვეოდეს ერთმანეთს.

ინოვაციური თამაშის როგორც მეთოდის გაგებაში ჩვენ ვგულისხმობთ დანიშნულებას, რაც ნებისმიერ მეთოდს გააჩნია, - იყოს ახალი შედეგების მიღწევის კონკრეტული საშუალება სულიერ ან მატერიალურ წარმოებაში, და ამოვდივართ იმ წარმოდგენიდან სამეცნიერო მეთოდის შესახებ, როგორც რაღაც რაციონალური სისტემის გამოყენების პროცესზე სხვადასხვაგვარი საგნების მიმართ სუბიექტის თეორიული და პრაქტიკული საქმიანობის დროს. განსაკუთრებით მნიშვნელოვან მომენტად აქ ითვლება შემდეგი. მეცნიერულად აგებული მეთოდების სპეციფიკის განხილვის დროს ჩვეულებრივ ხაზი ესმება იმას, რომ ნებისმიერი მეთოდი არის წესების ან ხერხების სისტემა, რომელიც შემუშავებულია შეცნობისთვის და პრაქტიკისთვის. ინოვაციური თამაში იგება მისი ამ ორმაგი ფუნქციის გათვალისწინებით, როგორც საქმიანობის მეცნიერულად ორგანიზებული საშუალება.

აღსანიშნავია ინოვაციური თამაშის როგორც მეთოდის კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი ასპექტი. არც ერთი მეთოდი არ შეიძლება აიგოს იმ ობიექტის ბუნების გაუთვალისწინებლად, რომელიც მისი საშუალებით უნდა გამოიკვლიონ და რომელზეც შემდგომში ხორციელდება მარეგულირებელი ზემოქმედება. ამ თვალსაზრისით სამეცნიერო მეთოდებს გააჩნიათ უაღრესად ობიექტური ხასიათი. თუ ინოვაციურ თამაშებს განვიხილავთ მითითებული პოზიციებიდან, შეიძლება ითქვას, რომ მისი ობიექტური საფუძველი არის სოციალური ორგანიზაციის ბუნების და მასში ადამიანის ქცევის შესახებ ცოდნა, ცოდნა - განვითარებული, დანაწევრებული, მრავალმხრივი და რთულად ორგანიზებული. ეს საფუძველი აისახა თამაშის სტრუქტურაში, რომლის სირთულის დონე განისაზღვრება საგნის სირთულის დონით, რომელსაც ის განსაზღვრავს.

ინოვაციური თამაში, როგორც ორგანიზაციის განვითარების მეთოდი, შეიძლება განხილული იქნეს, როგორც სოციალური ტექნოლოგიის სპეციფიკური სახეობა, ანუ საქმიანობის, რომლის შედეგად მიიღწევა დასახული მიზანი და იცვლება ობიექტის საქმიანობის პარამეტრები, ან წინასწარ გარკვეული რიგი ოპერაციების, რაც მიმართულია ზოგიერთი მიზნის მისაღწევად ან ამოცანის გადასაჭრელად. სოციალური ტექნოლოგიის სპეციფიკა მეცნიერებისგან განსხვავებით მდგომარეობს იმაში, რომ ის კითხვას „რატომ?“ ცვლის კითხვით „როგორ?“, ანუ სოციალური ტექნოლოგია მიმართულია პრობლემის გადაჭრაზე და არა მარტო მის კვლევაზე.

ამ თვალსაზრისით ყველაზე მნიშვნელოვანია ინოვაციური თამაშის ზემოქმედების მექანიზმის ფუნქციონირების ცოდნა ორგანიზაციაზე. ყველაზე ადეკვატურად ეს ზემოქმედება შეიძლება აღიწეროს სიტუაციური პროცესების თეორიის თვალსაზრისიდან გამომდინარე, რომელიც ამჟამად დამუშავების პროცესშია, და რომლის ერთერთ მნიშვნელოვან ცნებას წარმოადგენს სიტუაციური სტრუქტურის ცნება როგორც ორგანიზაციის წევრების ერთობლივი პოზიციის, მოლოდინის და ქმედებების, რომელიც დეტერმინირებულია მხოლოდ მოცემული სიტუაციით. თამაშით ფორმირებულ სიტუაციურ სტრუქტურებს და ჯგუფებს, რომლებიც თამაშის მერე „შეერწყმიან“ ორგანიზაციას, შეაქვთ ურთიერთობის და საქმიანობის ახალი ტექნოლოგიების ელემენტები, რასაც მოსდევს მთელი ორგანიზაციის გარდაქმნის და განვითარების მომდევნო ფაზები, სახელდობრ ახალი სიტუაციური სტრუქტურების შექმნის და მათი სტაციონარულ სტრუქტურებად გარდაქმნის საშუალებით. რის ხარჯზე ხდება ეს?

თამაში ორიენტირებულია ადამიანების გაერთიანებაზე ინოვაციური (ახალი მოცემული ორგანიზაციისთვის, დარგისთვის, მრეწველობისთვის) გადაწყვეტილებების შესამუშავებლად. მონაწილეები სწავლობენ საქმიანობის და აზროვნების ახალ ხერხებს: ჯგუფურ მუშაობას, პრობლემის წამოჭრას, ანალიტიკურ პროცედურებს, კრიტიკას, ორიენტირების უნარს არასტანდარტულ (ინოვაციურ) სიტუაციებში, ეუფლებიან მათი გამოყენების შესაბამის ხერხებს და უნარებს. საქმიანი თამაშების მონაწილეები ორიენტირდებიან თავისი საშუალებების, საქმიანობის ხერხების, აზროვნების, სიტუაციის ხედვის და ანალიზის განვითარებაზე. განვითარებაზე ორიენტირება - ეს არის ორიენტირება ექსპერტიზაზე და საკუთარი პრაქტიკული ქმედებების და უნარ-ჩვევების განუწყვეტელ განახლებაზე, ყველა საშუალებების გამოყენებაზე.

ინოვაციური თამაშის მონაწილეები ორიენტირდებიან აგრეთვე ორგანიზაციის განვითარებაზე, სადაც ისინი მუშაობენ. თამაშის შედეგად ისინი რწმუნდებიან მისი საქმიანობის პირობების გარდაქმნის აუცილებლობაში, რომელიც შემდგომში საშუალებას მისცემს მათ თავი აარიდონ მრავალ პრობლემას. ინოვაციური თამაში ორგანიზაციაში არის სიახლე, რის ხარჯზეც ამ ორგანიზაციას შეუძლია წინ წაიწიოს მრავალი პრობლემის გადაწყვეტის საქმეში. ეს დანერგილი სიახლე ყალიბდება როგორც თვითგანვითარებადი და განუწყვეტლივ თვითგანახლებადი სისტემა, ანუ ღია ტიპის სისტემა, რომელსაც შეუძლია დაბრკოლებების ასიმილირება და განვითარების გაგრძელება, მათ შორის ამ დაბრკოლებების ხარჯზეც. ინოვაციური თამაშის სტატუსი, როგორც დანერგილი სიახლის, საშუალებას იძლევა მის განსახორციელებლად გამოვიყენოთ ინოვაციების დარგში შექმნილი პრობლემის გადაწყვეტის საშუალებების მთელი არსენალი.

მაშასადამე, ინოვაციური თამაში საშუალებას იძლევა კვლევითი პროცედურების გამოყენებით განვსაზღვროთ საბაზო სოციალური და სხვა პირობები ორგანიზაციის განვითარებისთვის, ხოლო სამუშაო პროცესის (ჯგუფური მუშაობის) საშუალებით - შევიმუშაოთ ამ განვითარების ყველაზე პერსპექტიული სტრატეგიები და განვახორციელოთ ამ სტრატეგიის რეალიზაციის საწყისი ფაზები მონაწილეების, როგორც მმართველობითი საქმიანობის განმახორციელებლების, განვითარების და თვით ამ საქმიანობის განვითარების გზით.

ინოვაციური თამაში საქმიანი თამაშების რიგში. ლიტერატურაში ფართოდ არის გაშუქებული საქმიანი თამაშების ისტორია, მათი ძირითადი სახეები, გამოყენების სფეროები, ფუნქციები, სტრუქტურები, შეზღუდვები და ა.შ. ინოვაციური თამაშების სპეციფიკიდან გამომდინარე მოდით განვიხილოთ საქმიანი თამაშების ის თვისებები, რომლებიც, ჩვენი თვალსაზრისით, ვერ გადაჭრიან განვითარების პრობლემებს.

როგორც წესი, სთ-ში მოცემულია ინფორმაციის ფართო სისტემა, რომელიც ობიექტს ამოღებლობას, და წესების ფართო სისტემა, რომელსაც მოთამაშეები ემორჩილებიან, - ეს არის როლების დანიშნულება, ინფორმაციასთან მუშაობის წესები, ნებადართულ მოქმედებებზე მკაცრი შეზღუდვები, ვარაუდი იმიტირებულ სისტემებთან დაკავშირებით და ა.შ. ეს წესები მოუწოდებენ მონაწილეებს რაციონალური ქმედებებისკენ რთულ საწარმოო სიტუაციებში, რომლებიც მოდელირდებიან თამაშით. ამ ინფორმაციის და წესების ათვისებით თამაშის მონაწილეები განიცდიან მნიშვნელოვან სიძნელეებს.

საქმიანი თამაში მრავალჯერ შეიძლება იქნას გამოყენებული, მაგრამ ამოცანების საკმაოდ ვიწრო კლასის გადასაწყვეტად. გადაწყვეტილებები, როგორც წესი, ასეთ თამაშებში წინასწარ არის განსაზღვრული. მას შეიძლება დაემატოს მონაცემები, კორექტირება გაუკეთდეს, გამოყენებული იქნას მსგავსი ამოცანებისას, სხვა სფეროებში, მაგრამ განვითარებისთვის ასეთი თამაში დახურულია მისი კონსტრუქციის სიხისტიდან გამომდინარე.

თამაშის სასწავლო ფუნქცია რეალიზდება სტანდარტულ სიტუაციებში მოქმედებების უნარ-ჩვევების შემუშავების გზით, რომლებიც, თამაშის ავტორების აზრით, შეიძლება გაჩნდეს საწარმოო ცხოვრებაში, მაგრამ პრაქტიკული სიტუაციების სტანდარტულობაზე გათვლა ყოველთვის არ არის გამართლებული.

საქმიანი, კერძოდ მმართველობითი იმიტაციური, თამაშები განიხილება როგორც ორგანიზაციების კვლევის ექსპერიმენტალური მეთოდის ნაირსახეობა, რომელიც ხორციელდება სწავლების, გადაწყვეტილების მიღების, დაპროექტების და თვით კვლევის მიზნით. მაგრამ ორგანიზაცია აქ მოდელირდება, როგორც ხელოვნური წარმონაქმნი, რომელიც მოცემულია რიცხობრივი პარამეტრების მნიშვნელობების ხელოვნური ნაკრებით. სხვაგვარად რომ ვთქვათ, მოდელირება ჯერ ხორციელდება პროექტის თვალსაზრისით თეორიული იდეების და წარმოდგენების საფუძველზე, მერე „თამაშდება“ მონაწილეების მიერ. შემდგომი ანალიზისთვის ეს მომენტი ფრიად მნიშვნელოვანია, რადგან მსგავსი იმიტირებული მოდელები იგება, ჩვენი აზრით, ზედმეტად ბევრი ვარაუდის საფუძველზე, რაც ამორებს ასეთ ხელოვნურ მოდელს რეალობისგან.

საქმიანი თამაშების აღწერილი ტიპის გარდა რთული კომპლექსური პრობლემების გადაწყვეტისას გამოიყენება აგრეთვე თამაშის სხვა ტიპი, მაგალითად, ჯგუფური ურთიერთობების რეგულირების ტავისტოკური მოდელი, ორგანიზაციულ-საქმიანობითი თამაშები და სხვა.

ჯგუფური ურთიერთობების რეგულირების ტავისტოკური მოდელი პირველად რეალიზებული იქნა 1957 წელს. ის გაუმჯობესდა, განვითარდა, მოიპოვა ფართო აღიარება და ახლა აქტიურად გამოიყენება საერთაშორისო და ნაციონალურ ინოვაციურ პროგრამებში, ეხმარება ავტორიტეტის, პასუხისმგებლობის, ხელმძღვანელობის, ლიდერობის, მართვის და ორგანიზების პრობლემების გადაწყვეტაში, ანუ ინდივიდის კავშირის ჯგუფებთან, ინსტიტუტებთან და მთლიანად საზოგადოებასთან. ტავისტოკური მოდელი გვეხმარება იმის გაგებაში, თუ რა შეგნებული და უნებლიე კავშირები მყარდება ადამიანების ჯგუფებს და თავად ადამიანებს შორის.

ტავისტოკურ კონფერენციებზე ხორციელდება ზემოქმედებითი კვლევების მთელი სერია. ეს კონფერენციები წარმოადგენენ დროებით საგანმანათლებლო ინსტიტუტებს და განიხილებიან როგორც ღია სისტემები. მონაწილეებს შესაძლებლობა აქვთ გამოსცადონ თავი სხვადასხვა როლებში, ააგონ სასურველი ურთიერთობები, გააანალიზონ ჯგუფური, ინტერჯგუფური და ინსტიტუციონალური მექანიზმები. ამას ხელს უწყობს მხოლოდ იმ მოვლენების ანალიზის პრინციპი, რომლებიც ხდება „აქ და ახლა“.

ტავისტოკური მოდელი იგება, როგორც თავისუფალი, არამკაცრი (წესების მხრივ მკაცრი) სისტემა, რომელიც ძირითადად იყენებს მონაწილეებზე ზემოქმედების ემოციურ მექანიზმებს. მოდელი განუწყვეტლივ ვითარდება, რადგან დაბრკოლებებიც კი, რომლებიც წარმოიშობა სამუშაოს მონაწილეების ან პირობების მიერ, აქ გამოიყენება როგორც განმავითარებელი ფაქტორები. საკვლევ კითხვებზე პასუხების ძებნა აქ მიმდინარეობს მონაწილეებთან ერთად, რომელთა წინაშე იხსნება კონფერენციაზე დასმული თემატიკის მიმართულეებით განვითარების შესაძლებლობა. თუ აქ რაიმე უნარ-ჩვევებს სწავლობენ, ეს არის საკუთარი ქცევის ორგანიზაციის უნარ-ჩვევები და არასტანდარტულ სიტუაციებში რეაქციების გაგება.

რუსეთში პირველად იქნა რეალიზებული თამაშის კიდევ ერთი ორიგინალური მოდელი - ორგანიზაციულ-საქმიანობითი გ.პ.შჩედროვიცკის ხელმძღვანელობით, როგორც ორგანიზაციულ-მმართველობითი საქმიანობის შესახებ თათბირების ნაწილი, რომელიც ორგანიზებული იქნა საბჭოთა კავშირის პედაგოგიურ მეცნიერებათა აკადემიის (პმა) ზოგადი და პედაგოგიური ფსიქოლოგიის სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტის (სკი) მიერ. პარამეტრების მიხედვით თამაშების ეს ტიპი არსებითად განსხვავდება ჩვეულებრივი საქმიანი თამაშებისგან. სამუშაო პროცესი აქ იგება არა როლური დანიშნულებით, არამედ მონაწილეების პოზიციური თვითგამორკვევით. ამ ტიპის თამაშების მთავარი დანიშნულება მდგომარეობს კოლექტიური აზროვნული საქმიანობის ორგანიზების და განხორციელების ხერხების შემუშავებაში და აპრობირებაში, მათ შორის მეთოდოლოგიური საშუალებების (აზროვნული, გაგების, კომუნიკაციის საშუალებების და ა.შ.). ერთერთი პირველი თამაში მიემდგვნა ორგანიზების, ხელმძღვანელობის და მმართველობის დარგში კომპლექსური გამოყენებითი კვლევების და შემუშავებების ორგანიზების პრობლემებს. მის მიზანს წარმოადგენდა კოლექტიური სათამაშო საქმიანობის პირობებში ტრადიციული სამეცნიერო დისციპლინების წარმომადგენლების უნარის კვლევა თვითორგანიზების და კოოპერაციის მიმართ კომპლექსური ამოცანების გადაჭრის პროცესში. უკვე ეს პირველი თამაში განიხილებოდა ორგანიზების, ხელმძღვანელობის და მმართველობის თეორიის მიმართ, როგორც ექსპერიმენტალური პრაქტიკის ერთერთი ფორმა.

ორგანიზაციულ-საქმიანობითი თამაში იგება როგორც ღია სისტემა, მოქნილი და მობილური, რომელიც ნებისმიერი ცვლილებების და კორექტირების საშუალებას იძლევა ორგანიზატორების და მკვლევარების მიზნებიდან და ამოცანებიდან გამომდინარე.

ინოვაციურ საქმიანობითი თამაშები წარმოადგენენ თამაშების განსაკუთრებულ ტიპს, რომლებიც არსებითად განსხვავდებიან ტრადიციული საქმიანი, იმიტაციური („რუტინული“) თამაშებისგან და რიგი პარამეტრებით უახლოვდებიან ტავისტოკურ მოდელს და ორგანიზაციულ საქმიან თამაშს (ტაბულა 12).

ტაბულა 12

რუტინული და ინოვაციური თამაშების შედარებითი დახასიათებები

რუტინული თამაშები	ინოვაციური თამაშები
მკაცრი (წესების, როლების რეალიზაციის და ა.შ. მოთხოვნების შესაბამისად)	არამკაცრი, თავისუფალი
ითხოვენ ფართო ციფრულ ინფორმაციებს	არ ითხოვენ მონაწილეებისთვის უცნობ ინფორმაციებს (თითოეულისთვის

	ცნობილია გადასაწყვეტი პრობლემა)
ორიენტირებულია მონაწილეების რაციონალურ მოქმედებებზე	ორიენტირებულია მონაწილეების პიროვნულ, ემოციურ ჩართულობაზე
დახურული (განვითარებისთვის)	ღია, თვითგანვითარებადი
გადაწყვეტილებები წინასწარ არის ცნობილი	გადაწყვეტილებები უცნობია
სასწავლო	განმავითარებელი
ორიენტირებულია სტანდარტულ სიტუაციებში მოქმედებების უნარ-ჩვევების გამომუშავებაზე	ორიენტირებულია არასტანდარტულ სიტუაციებში უნარ-ჩვევების გამომუშავებაზე

ინოვაციური თამაშების განვითარება ხდება ორი მექანიზმის მოქმედებით: მიზანმიმართული მეთოდოლოგიური კონსტრუირებით, ინოვაციების მუდმივი შეტანით საქმიანობის სხვადასხვა სფეროებში უახლესი მიღწევების გათვალისწინებით (სისტემურ ანალიზში, სწავლების აქტიურ მეთოდებში, საქმიანობის თეორიაში და ა.შ.) და ფიქსაციით ახალი ელემენტების შემდგომი ნორმირების გათვალისწინებით, რომლებიც სპონტანურად ჩნდებიან თვით თამაშის მიმდინარეობისას. ამგვარად, ინოვაციური თამაში არის სისტემა ღია, როგორც გარე, ასევე შიდა ზემოქმედებისთვის.

ინოვაციური თამაშის აგების ზოგიერთი პრობლემები

მოდელირების სპეციფიკა. ინოვაციურ თამაშში იქმნება სიტუაციები, როცა აუცილებლობიდან გამომდინარე საჭირო ხდება აისახოს ორგანიზაციაში არსებული ნორმები და საქმიანი ურთიერთობები - მაგალითად, მთავარი ტექნოლოგის ან ცეხის უფროსის. იმის საშიშროება, რომ თამაშის პროცესში არ იქნება ასახული სტერეოტიპები, რომლებიც მყარდება ჩვეულებრივ სამუშაო პირობებში, უსაფუძვლოა, რადგან ზუსტად ეს ასახვა წარმოადგენს სამუშაოს პირველ პირობას მითითებული სტერეოტიპების შესაცვლელად.

სათამაშო სიტუაციები გამოდიან როგორც ორგანიზაციული რეალობის ფრაგმენტები, რომლებიც ატარებენ მოცემული ორგანიზაციის ორგანიზაციული წესრიგის „გენებს“. ეს წესრიგი ხდება შესაწავლის და განვითარების ობიექტი. ასეთი სიტუაციები იქმნება თამაშის დროს რამდენიმე ხერხით. მაგალითად, თამაშის ორგანიზატორები თამაშის მონაწილეებს შესაძლებლობას აძლევენ რეალიზება გაუკეთონ ორგანიზაციაში მიღებულ ურთიერთობების, ქცევების და პრობლემების გადაწყვეტის ხერხებს ან გამოიყენონ სტერეოტიპები კონფლიქტური სიტუაციების შესაქმნელად. ორგანიზაციული რეალობის ეს ფრაგმენტები ხდება რეფლექციის, პრობლემატიზაციის და კრიტიკის საგანი. ისინი განიცდიან დეკომპოზიციას საქმიანობის ტექნოლოგიის ელემენტებიდან გამომდინარე: რა მიზნებს ემსახურებოდნენ მონაწილეები, რა იყო პრობლემა ან ამოცანა, რომელიც მათ უნდა გადაეჭრათ, ვინ და რა საშუალებები იქნა ამ დროს გამოყენებული და ა.შ.

ამრიგად, ასეთი სიტუაციების „ბუნებრივ-მოდელური“ ხასიათი საშუალებას იძლევა გამოვიყენოთ ისინი, როგორც მის შესასწავლად ორგანიზაციული წესრიგის ანალოგი და როგორც განვითარებადი საქმიანობის საგანი.

გადაწყვეტილებების შემუშავების შეუცნობელი ტექნოლოგიების ობიექტივაცია. ხელმძღვანელები გადაწყვეტილების შემუშავების და მიღების დროს ჩვეულებრივ ემორჩილებიან ორგანიზაციაში ჩამოყალიბებულ ან ინდივიდუალურად შემუშავებულ სხვადასხვა სტერეოტიპებს. ასეთი სტერეოტიპების ეფექტურობა განსხვავებულია, მაგრამ ყველა მათგანს აერთიანებს საერთო თვისება: ისინი ან შეუცნობელია ადამიანის მიერ, ან მათი შეცნობა ატარებს ვარაუდის ხასიათს და სამუშაოს ცალკეული შეგნებულად გამოყენებული ხერხების ხასიათს.

გადაწყვეტილების მიღების ტექნოლოგიების ობიექტივაციისთვის მუშაობა ორგანიზდება იმიტომ, რომ გაჩნდა ამ ტექნოლოგიების შეფასების შესაძლებლობა მათი პრობლემისადმი, სიტუაციისადმი, ერთიანობისადმი და ასახვისადმი ადეკვატურობის თვალსაზრისით, ხოლო მთლიანობაში - მათი ეფექტურობის თვალსაზრისით. გადაწყვეტილების მიღების ტექნოლოგიების ობიექტივაცია ხორციელდება საკითხების განხილვის გზით, რომლებიც განსაზღვრავენ ამ მიღების სტრატეგიებს და ხერხებს: რისი გაკეთება უნდოდა მონაწილეს? რისი თქმა უნდოდა? რა თქვა? რა გააკეთა ამ დროს? ამ დროს რა გააკეთეს სხვებმა? და ა.შ. თამაშის მონაწილეები ობიექტივაციას აღიქვამენ ჩვეულებრივ როგორც ხელოვნურ პროცედურას, პირადულ საქმეებში ჩარევას, არაპროდუქტიულ საქმიანობას, დროის დაკარგვას და ა.შ. მაგრამ მუშაობის შეუცნობელი ტექნოლოგიების ობიექტივაცია - პრობლემის ინოვაციური გადაწყვეტილების მიღების ორგანიზების პირველი ეტაპი - იძლევა შემდგომი მუშაობის ორგანიზების შესაძლებლობას შეუსაბამობის მასალაზე, ხოლო მერე უფრო ეფექტური ტექნოლოგიების მიღებაზე ან შემუშავებაზე გადასვლის შესაძლებლობას.

მცირე სამუშაო ჯგუფების კონტროლი დიდი ჯგუფების მხრიდან. ინოვაციური თამაშში, როგორც ერთიანი სისტემა, იგება მცირე ჯგუფებზე დიდი სამუშაო ჯგუფების პრიმატის პრინციპზე, რომლებშიც შედიან ყველა მონაწილეები და ორგანიზატორები.

პოსტულირდება, რომ მხოლოდ დიდ ჯგუფში შეიძლება მოდელირებული იქნეს ერთიანი რეალური სისტემა, იმის ანალოგიური, რომელშიც იმყოფებიან თამაშის მონაწილეები ორგანიზაციაში. წესები და პირობითობა, რომლებიც ჩამოყალიბდება საერთო შესავალ სხდომებზე, თამაშის დროს მუშაობის და ცხოვრების პირობები, მისი დროებრივი ჩარჩოები და რეჟიმი, საერთო, ყველასთვის მნიშვნელოვანი პრობლემა, ერთი ორგანიზაციისადმი კუთვნილება და ზოგიერთი სხვა მომენტები საშუალებას იძლევიან განვიხილოთ დიდი ჯგუფი როგორც ერთიანი, რომელსაც გააჩნია განსაკუთრებული თვისებები და ფუნქციონირების მექანიზმები, რომლებიც არ გააჩნიათ მცირე სამუშაო ჯგუფებს. საქმიანობის სტრატეგიის დასახვა და კონტროლი დიდი ჯგუფის მიერ რეალიზდება საერთო დისკუსიებზე. ამ დისკუსიებზე დადგენილი წესები, ანუ ჯგუფების თანასწორობა, დისკუსიაში მათი მუშაობის თანაბარი პირობები, ურთიერთკრიტიკის სიმკაცრე, დისკუსიის სტრუქტურა, შტაბის მსაჯობა, დროის დეფიციტი, უკვე მეორე დისკუსიის დროს იქცევა თითოეული ჯგუფისთვის საქმიანობის ნორმად და შეიცავს დიდი ჯგუფის თვითორგანიზაციის მექანიზმს: სამუშაო ჯგუფები იწყებენ ერთმანეთის კონტროლს და სანქციების მიღებას ან მოთხოვნას მათ მისაღებად დადგენილი წესების დარღვევისთვის. დიდი სამუშაო ჯგუფის თვითორგანიზაცია მცირე ჯგუფების თვითორგანიზაციის მექანიზმების მოქმედების ინდუცირებას ახდენს. მუშა ჯგუფების მიერ წესების განმარტებისას განსხვავებები, აგრეთვე მათ მიერ ახალი წესების შემოთავაზება დიდი ჯგუფის ორგანიზაციის განვითარების შესაძლებლობას ქმნის.

დისკუსიაზე ერთმანეთის კრიტიკით და შემოთავაზებული წინადადებების უარყოფით მუშა ჯგუფები კვლავ ინტეგრირდებიან დასკვნით სხდომაზე, სადაც აჯამებენ შედეგებს, აფასებენ სამუშაოს და ა. შ.

მონაწილეების პოტენციალის რეალიზაციისთვის პირობების შექმნა. თამაშის მიმდინარეობისას წარმოიშობა პირობები, რომელიც ძირფესვიანად განსხვავდება სამუშაო ვითარებისგან საწარმოში. ეს არის სწორედ „სათამაშო სიტუაცია“.

მონაწილეებისთვის ნათელი ხდება, რომ მუშაობა ძალის ეკონომიის პრინციპით, ანუ მუშაობა უფიქრელი, დაფუძნებული მხოლოდ გამოცდილებაზე და სტერეოტიპებზე, სასურველ შედეგებს აქ ვერ მოგვცემს. საშუალებების შექმნილ „ვაკუუმში“ ჩნდება შესაძლებლობები, სწრაფვარისკის მიმართ, ცნობისმოყვარეობა სიტუაციის და ამოცანის მიმართ, ანუ იქმნება სივრცე, რომელიც უნდა შეივსოს რაღაც სამუშაოთი, მაგრამ არა ისეთით, რომელსაც ადამიანი აკეთებს ყოველ დღე. ამ სიტუაციაში თამაშის ორგანიზატორები ყოველნაირად წახალისებენ ინიციატივას და თამაში წინადადებების წამოყენებას, მუშაობის სტერეოტიპების დარღვევას და შემოქმედებითი ნიჭის წარმოჩინებას.

სთ-ის მონაწილეები მოსინჯავენ თავიანთ ძალებს, როგორც წესი, ჯერ კრიტიკაში, რასაც ასევე მხარს უჭერენ ორგანიზატორები. მერე, დარწმუნდებიან რა, რომ მათი აქტიურობა წახალისდება და არ გამოიწვევს შესაძლო ორგანიზაციულ სანქციებს, ისინი იწყებენ კონსტრუქციულად მუშაობას. იდეის, წინადადების წამოყენების შემდეგ მონაწილე იწყებს ბრძოლას მისი განხორციელებისთვის, რაშიც მას ყოველნაირად ეხმარება თამაშის ორგანიზატორი. მონაწილე რამოდენიმეჯერ გაიმეორებს ასეთ ციკლს, დაადგენს მისთვის ყველაზე შესაფერის მუშაობის რეჟიმს და მთლიანად ერთვება ჯგუფურ მუშაობაში. მუშაობს მაქსიმალური ძალისხმევით და ზოგჯერ უფრო მეტადაც.

მამასადამე, თამაში საშუალებას აძლევს თითოეულ მონაწილეს გამოავლინოს ორგანიზაციის პირობებში დამალული შესაძლებლობები და გამოიყენოს ისინი მუშაობის დროს.

ინოვაციური საქმიანი თამაშების ორგანიზება. ინოვაციური თამაშების ჩასატარებლად უნდა შეიქმნას ორგანიზატორების მაღალინტეგრირებული ჯგუფი, რომელთაც გავლილი აქვთ მომზადების და სწავლების სრული კურსი.

ინოვაციური თამაში არ უნდა ჩატარდეს ჩვეულებრივ საწარმოო და საცხოვრებელ პირობებში - დასასვენებელ ბაზებზე, სპორტულ ბაზებზე და ა.შ., წინააღმდეგ შემთხვევაში აუცილებელი სათამაშო სივრცის შექმნა პრაქტიკულად შეუძლებელი იქნება.

მონაწილეების ჯგუფები უნდა შედგებოდნენ მუშაკებისგან, რომელთათვის გადასაწყვეტი პრობლემა არის აქტუალური და რომლებიც იმყოფებიან კონფლიქტში ან არ შეუძლიათ დამოუკიდებლად დაამყარონ სამუშაოსთვის საჭირო ეფექტური ურთიერთობა. ასეთი ჯგუფები დიდ მასალას იძლევიან ჯგუფური თვითანალიზისთვის და სწავლებისთვის. სასურველია შემკვეთების ჩართვა სამუშაო ჯგუფებში რიგითი წევრების უფლებებით. ინოვაციური თამაშის მომზადების და ჩატარების მთელ სამუშაოს უნდა უხელმძღვანელოს სპეციალისტმა, რომელიც თავში უდგას ორგანიზატორების ჯგუფს, მანვე უნდა უხელმძღვანელოს სამუშაო შტაბს და ინტერჯგუფურ დისკუსიებს.

ჩავატაროთ მოკლე აღწერა ერთერთი ინოვაციური თამაშის „ხელმძღვანელების მომზადების და დაწინაურების სისტემის შემუშავება და დანერგვა“.

თამაში გრძელდებოდა სამი დღე 12 საათი დღეში, მასში მონაწილეობდა 23 ადამიანი, მათ შორის 6 ორგანიზატორი და 17 ქარხნის ხელმძღვანელი.

ყველა მონაწილე დაყოფილი იყო სამ ჯგუფად: ორი ჯგუფი მომუშავეების და სამტაბო ჯგუფი. თამაშის სამუშაო მიზნები იყო:

- დასახონ ქარხნის ხელმძღვანელი კადრების მომზადების სისტემის გაუმჯობესების ძირითადი მიმართულებები, შეადგინონ ასეთი სისტემის პროექტი და მისი შემდგომი დამუშავების და დანერგვის პროგრამა;
- გამოიყენონ ამ პრობლემის გადასაწყვეტად ხელმძღვანელების მუშაობა მათთვის გადაწყვეტილების კოლექტიური შემუშავების მეთოდების შესასწავლად, მათი მმართველობითი (საორგანიზაციო, სოციალურ-ფსიქოლოგიური და ა.შ.) მომზადების დონის ასამაღლებლად;
- გამოყონ საინიციატივო ჯგუფის შემადგენლობა, რომელიც გააგრძელებს პროექტზე მუშაობას თამაშის დამთავრების შემდეგ.

თითოეულმა ორგანიზატორმა საქმიან თამაშში განახორციელა თავისი, მოსამზადებელ ეტაპზე შედგენილი პროგრამა, რომელშიც დროებრივი თანმიმდევრობით იყო დალაგებული და შეპირაპირებული ყველა სახის სამუშაო, შესრულებული შინაარსობრივი მიზნების მისაღწევად. თითოეული სამუშაო პროგრამა (ოთხი ძირითადი და ორი დამხმარე) შეიცავდა მონაწილეების ქმედებების კონკრეტულ ეტაპებს, ჩატარებულს ორგანიზატორების მიერ დასახული ამოცანების და პრობლემების გადასაჭრელად, სამუშაოს ინსტრუმენტარიების და ორგანიზაციული ფორმების აღწერას.

თამაშის ხელმძღვანელის შესავალი საუბრის შემდეგ (თამაშში შესავალი) ჯგუფები შედიან ცალ-ცალკე შენობებში, სადაც იწყება ჯგუფური მუშაობა.

პირველ ეტაპზე ჯგუფებმა დასახეს ღონისძიებების დეტალური გეგმა ხელმძღვანელებთან მუშაობის სისტემის შექმნის შესახებ. სისტემაში იქნა მოყვანილი რეზერვის შექმნის და მომზადების პრაქტიკულად ყველა არსებული ფორმა. უნდა აღინიშნოს, რომ ეს ფორმები ყველასთვის ცნობილია, მაგრამ მომზადების და დაწინაურების (წინ წაწევის) სისტემა მუშაობს არა ისე, როგორც მათ დააწესეს. რეალური სისტემა მუშაობს თითქოს დაწესებულის პარალელურად, რომელიც არსად არ ინერგება, გარდა ანგარიშგებისა. ამგვარად ჯგუფები მიადგნენ უფრო ფართო პრობლემის განხილვის აუცილებლობას, რომელიც დაკავშირებულია ქარხნის მართვის მთელ სისტემასთან, მისი შეცვლის აუცილებლობასთან - და მოხვდნენ ჩაკეტილ წრეში: ხელმძღვანელების მომზადების არსებული ფორმები არ მუშაობს მართვის სისტემების ნაკლოვანებების გამო, ხოლო ეს ნაკლოვანებები არ აღმოიფხვრება ახალი ტიპის ხელმძღვანელების მომზადების გარეშე, - რომლებიც ორიენტირებულები იქნებიან თვითგანვითარებაზე, მთლიანად ორგანიზაციის და მართვის სისტემების განვითარებაზე. ერთერთი ჯგუფის მიერ წამოყენებული იქნა მართვის სისტემის და ხელმძღვანელების მომზადების სისტემის ურთიერთგანვითარების სქემა, რომელშიც ამ მანკიერი წრეს არღვევს ხელმძღვანელებთან მუშაობა; ასეთი სისტემების დანერგვა დაიწყო ამ თამაშში.

სთ-ის მონაწილეები მივიდნენ შემდეგ დასკვნამდე: ასეთი კომპლექსური სისტემების ძირითადი მახასიათებლები უნდა იყოს მისი თვითორგანიზაციის და თვითგანვითარების დონეები; ხელმძღვანელების მომზადების შეფასების საფუძველი უნდა იყოს გადაწყვეტილებების მისაღებად ჯგუფურ სამუშაოში მისი მონაწილეობის შედეგები; მართვის სისტემა უნდა ეფუძნებოდეს გუნდური მმართველობის პრინციპებს, რომელშიც შედიან როგორც მუდმივი შემადგენლობის ხელმძღვანელების გუნდები, ასევე სპეციალიზირებული მიზნობრივი (პრობლემური) ჯგუფები; ხელმძღვანელების მომზადების სისტემა უნდა მოქმედებდეს საწარმოს მართვის ყველა დონეზე; მომზადების ერთერთ ძირითად პრინციპს უნდა წარმოადგენდეს

ანსამბლური სწავლების პრინციპი (ხელმძღვანელების და მათი ხელქვეითების ერთობლივი სწავლება).

როგორი უნდა იყოს ხელმძღვანელი ამ სისტემაში? ამ კითხვაზე რომ პასუხი გაეცათ, ერთერთ ჯგუფში ჩამოყალიბდა მოთხოვნები ხელმძღვანელების საქმიანობის მიმართ შემდეგი ბლოკებით: „რისი შესწავლა სურს ხელმძღვანელს?“, „რისი შესწავლა სურს ხელქვეითს?“, „მისი აზრით, რა უნდა შეისწავლონ მაღლა მდგომმა ხელმძღვანელებმა?“. შემდგომში შეიქმნა აუცილებლობა მოენახათ ხელმძღვანელის მუშაობის შეფასების უფრო ტევადი კრიტერიუმი, რომელიც განსაზღვრული იქნა კონსულტანტის დახმარებით: საუკეთესო ხელმძღვანელია ის, ვისაც შეუძლია დაამყაროს ორგანიზაციული წესრიგი, რომელიც მოქმედებს მისი მუდმივი ჩარევის გარეშე, ხოლო თავად ის მუშაობს ამ წესრიგის გაუმჯობესების და განვითარების პერსპექტივაზე. ამის გარდა, ორგანიზაციები არ უნდა კულტივირებდნენ ერთი ტიპის ხელმძღვანელებს - აქ აუცილებლად უნდა იყოს კარგი სტრატეგები და კარგი ტაქტიკა.

განსაკუთრებული ყურადღება ჯგუფებმა და შტაბმა უნდა მიაქციონ ორგანიზაციულ ფორმებს, რომლებშიც უნდა რეალიზებული იქნეს ახალი სისტემა. ამასთან ერთად განიხილავენ კოოპერატიული ურთიერთქმედებების ორგანიზების მეთოდებს და საშუალებებს დანერგვის, კონტროლის და სტიმულირების დროს. დაწვრილებით ამუშავებენ სისტემის მუშაობის ეფექტურობის შეფასების კრიტერიუმებს არსებული საწარმოს პირობებში.

განსაკუთრებული პროცედურები გამოიყენება საქმიან თამაშში სამუშაო პროცესის და ჯგუფების შექმნის გაუმჯობესებისთვის. თითოეული მონაწილის მუშაობის ხერხები ფასდებოდა მთელი ჯგუფის მუშაობის ეფექტურობის თვალსაზრისიდან. გაირკვა, თუ ვის, რა უშლიდა მუშაობაში ხელს, რა უნდა გაკეთდეს ამ მხრივ და ა.შ. აქცენტირდებოდა შეჯიბრების მომენტი. ყოველდღე ტარდებოდა ერთი საერთო დისკუსია, სადაც ჯგუფებს საშუალება ეძლეოდათ წარმოედგინათ თავიანთი სამუშაოს შედეგები, გაეცათ კითხვებზე პასუხები, მოესმინათ კრიტიკული შენიშვნები, დაეცვათ თავიანთი წინადადებები. სწორედ დისკუსიაზე, როგორც უკვე ითქვა, დიდი ჯგუფი ფუნქციონირებს მთელი ძალისხმევით.

ყოველდღე ჯგუფებში ტარდებოდა სხვადასხვა სახის ტრენინგები და რეკრეაციული პროცედურები.

საქმიანი თამაშების შემდეგ ჩატარებული გამოკითხვები გვიჩვენებენ, რომ მონაწილეებმა, როგორც თვითონ ამტკიცებენ, შესაძლებლობა მიიღეს შეაფასონ თავიანთი მუშაობა უფრო ფართოდ, არა ტექნიკური თვალსაზრისით, აითვისეს სიტუაციის ღრმა ანალიზის ჩატარების ხერხები გადაწყვეტილების მიღების წინ, თავიანთი გადაწყვეტილებების შედეგების შეფასების საშუალებები, დარწმუნდნენ თავიანთ ძალებში, იმაში, რომ მათზე ბევრია დამოკიდებული, გაიგეს, რომ საორგანიზაციო საკითხები ეს არის მთავარი ხელმძღვანელის მუშაობაში, დარწმუნდნენ იმის აუცილებლობაში, რომ საჭიროა თავი დააღწიონ ყოველდღიურობის ფსიქოლოგიურ ზემოქმედებას; მიღებულ გადაწყვეტილებებზე მათი პასუხისმგებლობის გრძნობა გაიზარდა, ისინი უკეთ უგებენ ერთმანეთს, აითვისეს ჯგუფური მუშაობის ტექნოლოგია და სხვა. ეს იმაზე მიუთითებს, რომ თამაშის მთავარი ეფექტი მდგომარეობს არა მარტო და არა იმდენად შემუშავებულ გადაწყვეტილებებში, რამდენად სიტუაციის ხედვის გარდაქმნაში და თვითგანვითარების საშუალებების შექმნაში.

ინოვაციური თამაშში დღეს არის სოციალური ტექნოლოგიის ყველაზე განვითარებული ფორმა. სოციალური ტექნოლოგიის ისეთ ფორმებთან ერთად, როგორცაა სოციალური პროცესების მართვის სისტემები, სისტემური ანალიზის და კონკრეტული სიტუაციების გადაჭრის პროგრამები, ინოვაციური თამაშში თანდათან შედის სოციოლოგ-პრაქტიკოსების და სამრეწველო

საწარმოების ხელმძღვანელების არსენალში, ეხმარება მათ მმართველობითი კულტურის საერთო დონის ამაღლებაში და ქმნის პირობებს, რომლებიც აუცილებელია როგორც ხელმძღვანელების, ისე მთლიანად საწარმოების განვითარებისთვის.

საკონტროლო კითხვები

1. საქმიანი თამაშების განვითარების ძირითადი ეტაპები.
2. საქმიანი თამაშების განვითარების ისტორია საბჭოთა კავშირში და რუსეთში.
3. როგორია აქტიური სწავლების იმიტაციური მეთოდები და მათი ძირითადი მახასიათებელი თვისებები?
4. რა ნიშნავს კონკრეტული სიტუაციის ანალიზის მეთოდი?
5. რას ნიშნავს როლური თამაშის მეთოდი?
6. რას ნიშნავს იმიტაციური თამაშების მეთოდი?
7. როგორია ორგანიზაციულ-საქმიანობითი თამაშების შინაარსი?
8. როგორია პროექტების მართვის სიმულაციური საქმიანი თამაშების შინაარსი?
9. რა პარამეტრებით შეიძლება შეფასდეს საქმიანი თამაშების, როგორც სწავლების აქტიური ფორმის, ეფექტურობის დონე?
10. ჩაატარეთ საქმიანი თამაშების სტრუქტურული ანალიზი.
11. საქმიანი თამაშების თეორიული საფუძვლები, მათი დანიშნულება, ძირითადი დახასიათებები, სტრუქტურა და ძირითადი ატრიბუტები.
12. რა თვისებებით კლასიფიცირდებიან საქმიანი თამაშები?
13. რა ეტაპებს მოიცავს საქმიანი თამაშების ტექნოლოგია?
14. როგორია საქმიანი თამაშების შემუშავების ეტაპები?
15. რას ნიშნავს როლური საქმიანი თამაშის მეთოდი?
16. როგორია საქმიანი თამაშის ჩატარების ეტაპები?
17. რას ნიშნავს კომპიუტერული საქმიანი თამაშის მეთოდი?
18. ინოვაციური საქმიანი თამაში როგორც კვლევის და განვითარების მეთოდი.
19. ინოვაციური საქმიანი თამაში როგორც სოციალური ტექნოლოგია.
20. რაში მდგომარეობს ინოვაციური თამაშების აგების პრობლემები?
21. ინოვაციური საქმიანი თამაშების ორგანიზების თავისებურებები.

თავი 5. ეკონომიკური საქმიანი თამაშების ჩატარების პრაქტიკა

5.1 საქმიანი თამაში „ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალის ეკონომიკური საფუძვლები“

ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალის კონცეპციის ძირითადი დახასიათება. ცნება „ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალა“ არის საბაზო ცნება მეცნიერების მთელი კომპლექსისთვის, რაც დაკავშირებულია ახალგაზრდობის და მათი ურთიერთობების შესწავლასთან საწარმოო, საზოგადო და სოციალურ-ეკონომიკურ სფეროებში. ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალები არის ინტეგრალური ცნება და დიფერენცირდება ძირითადად სულიერ, ინტელექტუალურ, სოციალურ და ფიზიკურ ცნებებად. როგორც წესი, სასიცოცხლო ძალების არარსებობას მიყვავართ აპათიის, სტრესის და დეპრესიის მდგომარეობამდე, აქტიური ცხოვრების პოზიციიდან შორს.

ცნება „სასიცოცხლო ძალები“ ჯერ კიდევ არასაკმარისად არის სისტემაში მოყვანილი და ჩამოყალიბებული, ამჟამად ამ პრობლემაზე მუშაობს ახალი სამეცნიერო მიმართულება - ვიტალისტური სოციოლოგია, რომელიც ეყრდნობა ადამიანის სასიცოცხლო ძალების ფორმირებად სოციოლოგიურ კონცეპციას.

ადამიანის სამომხმარებლო რესურსებს მიეკუთვნება მისი ისეთი მახასიათებლები, რომლებიც მოთხოვნადია ინტერპირირებულ და საზოგადოებრივ-საწარმოო ურთიერთობებში - წარმოების სფეროში და მოხმარების სფეროში. ძირითად სამომხმარებლო რესურსებს შეიძლება მოვაკუთნოთ მოქალაქეობრივი პოზიცია, ადამიანის მორალურ-ზნეობრივი და კულტურული ფასეულობები, მისი მსოფმხედველობა, ჯანმრთელობა, ინოვაციურობა, პროფესიონალიზმი, ოჯახური ფასეულობები, რეპროდუქციული მახასიათებლები და ა.შ.

ადამიანური რესურსების შესწავლისადმი ვიტალისტური მიდგომა პერსპექტიულია იმიტომ, რომ იძლევა სპეციფიკურად აქცენტირებული თეორიების გამოყენების საფუძველს, როგორცაა: სოციალური სამუშაოს თეორია, პოპულაციური თეორიები, მენეჯმენტის თეორია და სხვ., აგრეთვე იმიტომ, რომ გენეტიკურად უდგება ადამიანის, როგორც ბიოფსიქოსოციოლოგიური არსების, სიცოცხლისუნარიანობის პრობლემის გადაწყვეტას, რომლისთვისაც ევოლუცია, სასიცოცხლო ძალების შენარჩუნება წარმოადგენს თავად ადამიანის, მისი ოჯახის, მისი სოციალური, ეკოლოგიური, საკანონმდებლო და სხვა სფეროების საქმიანობის საგანს.

ადამიანური პრობლემების გააზრების ერთიანობა მისი განვითარების და გამოყენების ვიტალისტურად ორიენტირებულ მოდელებში უზრუნველყოფილია უპირველეს ყოვლისა იმით, რომ ისინი ითვალისწინებენ ადამიანური ყოფიერების ცხოვრებისეული სივრცის და სასიცოცხლო ძალების, მისი საქმიანობის, როგორც ფსიქოლოგიურად და ბიოლოგიურად სოციალური არსების, სრულყოფის და კვლავწარმოების ურთიერთმოქმედების ხასიათს. ამასთან ადამიანის ცხოვრებისეული ძალები ხასიათდებიან, როგორც ყველა სფეროში პიროვნების ინდივიდუალური და სოციალური სუბიექტობის მთლიანობა, როგორც მისი ბიოლოგიური, ფიზიოლოგიური, ფსიქოლოგიური და სოციალური შესაძლებლობების ერთობლიობა, რომელიც რეალიზდება კონკრეტულ-ისტორიული ურთიერთდამოკიდებულების პირობებში (სოციალურ-საწარმოო და

საზოგადოებრივ ურთიერთობებში). ადამიანის ასეთი გაგება განსაზღვრავს მისი, როგორც სოციალური სუბიექტის, განვითარების და ქცევების, საქმიანობის შინაარსის ლოგიკას, რომელიც ეხმარება საკუთარ თავს, ხალხს და სოციუმს პრობლემების გადაწყვეტაში. ეს საქმიანობა გულისხმობს ადამიანის სასიცოცხლო ძალების არა მარტო უშუალოდ მხარდაჭერას და რეაბილიტაციას, არამედ მისი ყოფიერების ცხოვრებისეული სივრცის „კეთილმოწყობას“.

ვიტალისტურ-ორიენტირებული თეორიის საფუძველს შეადგენს ცნებები „სასიცოცხლო ძალები“ და „ცხოვრებისეული სივრცე“, რა თქმა უნდა, ადამიანისა, როგორც ბიოლოგიური და სოციალური არსების, რომელიც ფორმირდება, ვითარდება და თვითრეალიზდება სოციალური, საზოგადოებრივი, საწარმოო და ოჯახური ურთიერთობების ფარგლებში.

ადამიანის ცხოვრებისეულ ძალებში იგულისხმება მისი, როგორც ბიოლოგიური და სოციალური არსების, სიცოცხლის განხორციელების და კვლავწარმოების უნარი, სიცოცხლის უზრუნველსაყოფად მოთხოვნილებების ეფექტურად დაკმაყოფილების და საზოგადოებრივი ცხოვრების ყველა სფეროში საქმიანი არსებობის უნარი.

ადამიანის ცხოვრებისეულ სივრცეში იგულისხმება სახცოვრებელი გარემოს ეკოლოგიური, ტერიტორიულ-გეოგრაფიული, სოციოკულტურული, ეკონომიკური, პოლიტიკური და სოციალურ-ყოფიერებითი სივრცეების ერთობლიობა.

ვიტალისტური სოციალური მსოფმხედველობა შეისწავლის და განიხილავს სასიცოცხლო ძალების და ცხოვრებისეული სივრცის ურთიერთქმედების სამ ძირითად სტრატეგიას: 1) სტიქიურს, ბუნებრივს; 2) ინფრასტრუქტურის და საზოგადოებრივი ინსტიტუტების საშუალებით; 3) სულიერი და ფსიქიკური მდგომარეობის, მატერიალური საქმიანობის საშუალებით.

ვიტალისტური სოციალური თეორია იმყოფება თავისი ჩამოყალიბების საწყის და სადისკუსიო პერიოდში, მისი შემდგომი კონცეპტუალური განვითარება განხორციელდება მასში ახალი კატეგორიების ჩართვით: „ადამიანის ცხოვრებისეული ციკლი“, „ადამიანური რესურსები“, „ცხოველმოქმედების რესურსები“ და ა.შ. ვიტალისტური მსოფმხედველობის განვითარებაში კონსტრუქციული და პერსპექტიული მიდგომა ცნების „ადამიანური რესურსები“ მიმართ ამატებს ცნებას „ძალა“, რომელიც გამოიყენება კონტექსტში „სასიცოცხლო ძალა“.

სასიცოცხლო ძალის და ადამიანურ რესურსებს შორის ურთიერთკავშირის გასაგებად საჭიროა იმის შეცნობა, რომ ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალები იხარჯება ცხოვრების უზრუნველყოფის შინაგანი რესურსების განვითარებაზე, ძირითად მოთხოვნილებებზე, ოჯახის და ცხოვრების შესაფერისი დონის და პირობების შექმნაზე, ახალი სიცოცხლის გაჩენაზე და ადამიანის რეპროდუქციული თვისებების შენარჩუნებაზე, თვით ცხოვრების შესწავლაზე, თვითდამკვიდრებაზე, ძალის ენერჯის წყაროების ძებნაზე, ნეგატიურ გამოვლენებთან და საშიშროებებთან ბრძოლაზე, თვითგანადგურებაზე და თვითშთანთქმაზე (სურათი 19).

უნდა აღინიშნოს, რომ სასიცოცხლო ძალებს გააჩნიათ ეფექტის ორი ძირითადი სახეობა:

- გარკვეული მულტიპლიკატიური ეფექტი: ისინი, რაც უფრო მეტი იხარჯება ცხოვრების უზრუნველყოფის შინაგანი რესურსების განვითარებაზე და მათი მახასიათებლების გარე გარემოსთან შესაბამისობაში მოსაყვანად, მით მეტი ხდება;
- სინერგეტიკული ეფექტი: ადამიანში ექსტრემალური სიტუაციების ან თვითგენერაციის კანონების ცოდნის შესაბამისად გენერირებს შინაგანი ენერჯიას, რომელიც მას აძლევს ზეენერჯიას, ზედძალს და ზებუნებრივ უნარს.

ცხოვრების დონე,
კონკურენცია

კანონწარმოება, საკუთარი
უფლებების დაცვა

სამოქალაქო ვალი,
მოვალეობები

რეპროდუქცია და
ოჯახის შექმნა

ცხოვრებისთვის და
დასვენებისთვის პირობების
შექმნა

შინაგანი რესურსების
თვითგანადგურება

ადამიანური რესურსების მომხმარებლური
თვისებების ჩამოყალიბება

ადამიანური რესურსების გადაქცევა
მომხმარებლის პროდუქტად

ახალგაზრდობის
სასიცოცხლო ძალები

საზოგადოებრივი
ურთიერთობების
განვითარება

სამუშაო

სიყვარული

კვება

შემოსავალი

ჯანმრთელობა

განათლება

ინტელექტი

სოციალური
ჩვევები

კულტურა

სურათი 19. სასიცოცხლო ძალების და ადამიანური რესურსების ურთიერთკავშირი

სასიცოცხლო ძალების წარმოიშობა მხოლოდ ენერჯის წყაროს არსებობის დროს, და ენერჯის ასეთ წყაროდ ახალგაზრდობისთვის იქცევა ჯანსაღი კვება, მეორეს მხრივ, სასიცოცხლო ძალები ახალგაზრდობას სჭირდება საქმიანობის სახეობის გასარკვევად, რომელზეც უნდა დახარჯოს თავისი ენერჯია.

მოდელირებული სიტუაციის აღწერა. განიხილება სათამაშო სიტუაცია, რომელიც გრძელდება ერთი წელი. ამ ერთი წლის განმავლობაში ახალგაზრდა ადამიანი ასრულებს გარკვეული სახის საქმიანობას სხვადასხვა კლიმატურ პირობებში, ჩავარდება განსხვავებულ სტრესულ სიტუაციებში, რაზეც ის გარკვეული ენერჯიას ხარჯავს; მეორეს მხრივ, ახალგაზრდა ადამიანი ღებულობს საკვებს, რომლის რაოდენობა დამოკიდებულია მის ფინანსურ შესაძლებლობაზე. ფინანსური სახსრების ნაწილს „ჭამს“ ინფლაცია და კვების პროდუქტებზე ფასების ზრდა. ჩნდება ბალანსის (შესაბამისობის) დილემა დახარჯულ ენერჯიას და კვებით მიღებულ ენერჯიას შორის. კვებისგან გამომდინარე ენერჯიის ნაკლებობის შემთხვევაში ახალგაზრდა ადამიანი სუსტდება (კარგავს წონას), დისტროფიამდეც კი შეიძლება მივიდეს, ჭარბი ენერჯიის შემთხვევაში - სუქდება.

სტუდენტებს შეაქვთ ინფორმაცია თავიანთი ფიზიკური პარამეტრების და პირობების შესახებ, რომელიც ექნებათ ერთი წლის განმავლობაში, მაკორექტირებელი კოეფიციენტების დახმარებით ისინი წარმართავენ ენერჯიის ცვლილების პროცესს, რათა მიაღწიონ თავიანთი სასიცოცხლო ძალების დადებით მაჩვენებლებს.

თამაშის დანიშნულება და მიზანი. იმის გათვალისწინებით, რომ საქმიანი თამაში ტარდება დისციპლინის „ახალგაზრდული გარემოს ეკონომიკა“ ფარგლებში, თამაშის დანიშნულება და მიზანი უპირველეს ყოვლისა არის ეკონომიკური კომპეტენციების ყველა კომპონენტის განვითარება, შემდეგ კვლევითი სისტემური აზროვნების განვითარება, დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღების პრაქტიკის განვითარება. სტუდენტებმა - თამაშის მონაწილეებმა უნდა გაიგონ და გამოიკვლიონ ახალგაზრდობის ენერჯეტიკულ მახასიათებლებს და გარემოს ეკონომიკურ პარამეტრებს შორის ურთიერთკავშირი, რეალურად დარწმუნდნენ, რომ კატეგორია „ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალები“ არის გაზომვადი სიდიდე, რომელიც აუცილებლად უნდა გაითვალისწინონ ახალგაზრდულ პოლიტიკასთან დაკავშირებული პროექტების რეალიზაციის დროს. სოციო-კულტურულ ასპექტში ეს პრობლემა ჟღერს როგორც ანდაზა: „რასაც დასთეს, იმას მოიმიკი“.

თამაშის დროს სტუდენტები ეცნობიან ენერჯიის გაცვლის ფორმულებს, შედეგებს, რომლებიც მიღებულია დისციპლინის „შრომის მეცნიერული ორგანიზაცია (შმო)“ ფარგლებში, რომელმაც პირველმა დააკავშირა პროფესიული საქმიანობის სახეობის შედეგად დახარჯული ენერჯია სასურსათო კალათასთან და მის ენერჯეტიკულ ფასეულობასთან; ცნებასთან „სახცოვრებელი გარემოს და ადამიანის მახასიათებლების მონიტორინგი“, რომელიც წარმოდგენილია მრავალრიცხოვანი გრაფიკებით, რომელიც თავის მხრივ ასახავს მოდელის ძირითად პარამეტრებს განსახილველი წლის განმავლობაში.

ამ თამაშის ფარგლებში სტუდენტებს უნვითარდებათ კვლევითი კომპეტენციები, კომპიუტერულ მოდელზე ატარებენ იმიტაციურ ექსპერიმენტებს: აფიქსირებენ შესასწავლი პარამეტრის ცვლილებებს არჩეული ფაქტორის მიხედვით, მაგალითად ინფლაციის, აგროვებენ სტატისტიკურ ინფორმაციას, ამუშავებენ მას, აგებენ გრაფიკებს, ღებულობენ დამოკიდებულებებს, აკეთებენ დასკვნებს.

თამაშის პროცესი და თამაშის მონაწილეების ფუნქციები. თამაშის პროცესი იყოფა სამ საფეხურად: თამაშის მომზადება, თამაშის ეტაპი, საბოლოო (თამაშის შედეგების შეჯამების) ეტაპი.

თამაშის მომზადების ეტაპზე სტუდენტები ეცნობიან მისი ჩატარების კონცეპციებს და პირობებს; საწყის ცოდნას, რომელიც შეადგენს შემუშავებული მოდელის საფუძველს; საწყის ინფორმაციას, რომელიც მათ უნდა შეიტანონ თამაშის დაწყების წინ; ინტერფეისურ ინფორმაციას, რომელიც ასახავს შესასწავლი პარამეტრების ცვლილებებს თამაშში.

თამაშის ეტაპზე სტუდენტები ამოდელირებენ პროცესის განვითარების სხვადასხვა ვარიანტებს და აფიქსირებენ შესაბამისი პარამეტრების მნიშვნელობებს.

საბოლოო ეტაპზე სტუდენტები ამუშავებენ მიღებულ ექსპერიმენტულ მონაცემებს, აგებენ გრაფიკებს და დამოკიდებულებებს, აკეთებენ დასკვნებს, წერენ მოკლე ანგარიშს ჩატარებული კვლევის შესახებ.

თამაშის მიმდინარეობისას სტუდენტებს უყალიბდებათ მმართველობითი ფუნქციები - ანგარიში, ანალიზი, დაგეგმვა, კონტროლი, გადაწყვეტილების მიღება, მონიტორინგი; ეკონომიკური ფუნქციები - შემოსავლების გადანაწილება, ეკონომიკური მაჩვენებლების სტაბილიზაცია, გადაწყვეტილებების კორექტირება ინფლაციის გათვალისწინებით; საკომუნიკაციო ფუნქციები - სათამაშო რეჟიმის კონტროლი, ჯგუფთან და ხელმძღვანელთან აზრის გაზიარება; კვლევითი ფუნქციები - სტატისტიკური მონაცემების შეგროვება, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის გამოვლენა შემავალ და გამავალ პარამეტრებს შორის.

თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმები - ეს არის ახალგაზრდა ადამიანის სასიცოცხლო ძალების მაჩვენებლები მოდელირებადი (მოდელირებული) პერიოდის ბოლოს, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების რაოდენობა მოდელის პარამეტრებს შორის, რის გაკეთებასაც მოასწრებენ სტუდენტები დამატებითი გრაფიკების სახით.

კრიტერიუმებს აგრეთვე შეიძლება მივაკუთნოთ მოდელირების შედეგად მიღებული მონაცემები: ახალგაზრდა ადამიანის სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგრძლივობა და არაჯანსაღი ცხოვრების წესის ხვედრითი წონა.

მოდელის ასაგებად საჭირო საწყისი მონაცემები. ახალგაზრდა ადამიანის სასიცოცხლო ძალები ემორჩილება ენერგეტიკული ბალანსის კანონს, რომელიც გამოიხატება შემდეგი მათემატიკური ფორმულით:

$$E_{\text{კვ}} = E_{\text{ბირ.გვ}} + E_{\text{თერმო}} + E_{\text{ფიზ.დატვ}} + E_{\text{სტრ}} + E_{\text{კსდზ}}, \text{ სადაც}$$

$E_{\text{კვ}}$ - ეს არის ენერგია, რომელსაც ორგანიზმი იღებს საკვებიდან (სხვა სიტყვებით, კვების დღიური კალორიულობა);

$E_{\text{ბირ.გვ}}$ - ეს არის ენერგია, რომელსაც ორგანიზმი ხარჯავს ძირითად ცვლაზე;

$E_{\text{თერმო}}$ - ეს არის თერმოგენეზი, ანუ სითბოს მიღება თერმოსტაბილურობის შესანარჩუნებლად გარე გარემოს ტემპერატურის ცვლილების პირობებში;

$E_{\text{ფიზ.დატვ}}$ - ეს არის ფიზიკური აქტივობის ენერგია (ფიზიკური დატვირთვის);

$E_{\text{სტრ}}$ - ეს არის ენერგია, რომელსაც ორგანიზმი ხარჯავს სტრესული სიტუაციის კომპენსაციაზე;

$E_{\text{კსდზ}}$ - ეს არის კვების სპეციფიკური დინამიკური ზემოქმედება, ანუ საჭმლის მონელებაზე დახარჯული ენერგია, შეწოვა, ნუტრიენტების ტრანსპორტირება და ასიმილაცია უჯრედის დონეზე (ყველაზე მეტად ენერგია იხარჯება ცილოვანი საკვების მიღების შემდეგ (40%-მდე), შედარებით ცოტა - ცხიმების მიღების შემდეგ, და უმნიშვნელო მათი მომატება იგრძნობა ნახშირწყლების მოღების შემდეგ).

დაწვრილებით განვიხილოთ ამ ფორმულის შემადგენელი ნაწილები.

ენერგია, რომელიც იხარჯება ძირითად ცვლაზე. ძირითადი, ან საბაზო ცვლა (მც) - ეს არის ენერგიის რაოდენობა, რომელსაც ადამიანი ხარჯავს სრული სიმშვიდის დროს (წოლით

მდგომარეობაში და ემოციური სიმშვიდის დროს), უზმოზე (საჭმლის მიღებიდან 12-16 საათის შემდეგ) და კომფორტული ტემპერატურის დროს (დაახლოებით 20° C). ძვ ადნიშნავენ კვალ-ით 1 დღე-ღამის (ან 1 საათის) განმავლობაში 1 კგ. სხეულის მასაზე (სმ). თვლიან, რომ ძვ ხარჯავს დაახლოებით 60-75% ენერგიას ყოველდღიურად.

გამოვიანგარიშოთ გარის-ბენედიქტის ფორმულის მიხედვით ძირითად ცვლაზე დახარჯული დღიური ენერგია:

- კაცებისთვის:

$$E_{\text{ბირ.გვ}} = 66 + [13,7 * \text{სმ (კგ)}] + [5 * \text{სიმაღლე (სმ)}] - [6,8 * \text{ასაკი (წლები)}];$$

- ქალებისთვის:

$$E_{\text{ბირ.გვ}} = 655 + [9,6 * \text{სმ (კგ)}] + [1,8 * \text{სიმაღლე (სმ)}] - [4,7 * \text{ასაკი (წლები)}]$$

მაგალითად. 180 სმ. სიმაღლის 76 კგ. წონის 40 წლის მამაკაცისთვის ძირითადი ნივთიერებათა ცვლა შეადგენს: $E = 66 + (13,7 * 76) + (6,8 * 40) = 1735,2$ კვალ.

166 სმ. სიმაღლის 60კგ. წონის 40 წლის ქალისთვის ძირითადი ნივთიერებათა ცვლა შეადგენს: $E = 655 + (9,6 * 60) + (1,8 * 166) - (4,7 * 40) = 1341,8$ კვალ.

ენერგია, რომელსაც ორგანიზმი ხარჯავს სტრესული სიტუაციის კომპენსაციაზე. გადატანილმა ემოციურმა მდღეღვარებამ (დადებითმა ან უარყოფითმა ემოციამ) შეიძლება გამოიწვიოს ძირითადი ცვლის გაზრდა რამდენიმე მომდევნო დღის განმავლობაში. აღინიშნება, რომ ადამიანის წონა გადატანილი ხანგრძლივი ძლიერი ემოციის დროს ხშირად იკლებს. ამგვარად, დადებითმა ემოციებმაც შეიძლება გამოიწვიოს ორგანიზმის ენერგიის დაკარგვა.

ითვლება, რომ სტრესი აძლიერებს ძირითად ცვლას 11-19%-ით.

თერმოგენეზი. ადამიანის სხეულის ტემპერატურა მეტია გარე გარემოს ტემპერატურაზე, და ამაზე ადამიანი ხარჯავს ენერგიას. ორგანიზმის ენერგეტიკული დანაკარგი იზრდება გარე გარემოს ტემპერატურის დაწევის დროს. ასეთ პირობებში ორგანიზმი რამდენიმეჯერ ზრდის დაშლის პროცესების ინტენსივობას ენერგიის გამოსაყოფად, რომელსაც სხეულის მუდმივი ტემპერატურის შესანარჩუნებლად იყენებს. ითვლება, რომ ენერგიის დაახლოებით 10%, რომელსაც ორგანიზმი საკვებიდან იღებს, იხარჯება თერმოგენეზზე.

საკვების სპეციფიკური დინამიკური ზემოქმედება ნივთიერებათა ცვლაზე და ენერგეტიკულ დანახარჯებზე აღინიშნება საკვების მიღებიდან დაახლოებით ერთი საათის შემდეგ და აღწევს მაქსიმუმს დაახლოებით 3 საათის მერე, ინარჩუნებს რა თავის მოქმედებას რამდენიმე საათის განმავლობაში. ეს დაკავშირებულია იმასთან, რომ საკვების ასათვისებლად ორგანიზმს ასევე სჭირდება ენერგია და მისი დანახარჯები დამოკიდებულია საკვების შემადგენლობაზე. რთული ნახშირწყლები ზრდიან ძირითად ცვლას 4-7%-ით, ცხიმები - 4-14%-ით, ხოლო ცილები - 30-40%-ით.

ენერგეტიკული დანახარჯები დატვირთვის სხვადასხვა სახეობისას. არსებობს ორგანიზმის ენერგეტიკული დანახარჯების გამოთვლის რამდენიმე ფორმულა. რეალურად რომ გავიგოთ, რამდენი ენერგია იხარჯება ფიზიკური დატვირთვის დროს, შეიძლება გამოვიყენოთ საკმაოდ ზუსტი ფორმულა (ამის გარდა არსებობს სპეციალური ცხრილიც):

$$E = 0,014 * G * t * (0,12 * f - 7),$$

სადაც E - არის ენერგეტიკული დანახარჯები, კვალ;

G - მასა, კგ.;

t - დრო, წუთები;

f - გულის შეკუმშვის რიცხვი (გზრ) წუთში.

მაგალითად. ახალგაზრდა ადამიანი სრიალებდა თხილამურებით 1,5 საათი, ისინჯავდა პულსს ყოველ 30 წუთში. თუ პულსის საშუალო სიხშირე სამი გაზომვის შედეგად არის 130 დარტყმა წუთში და მოთხილამურის წონაა 70 კგ., მაშინ ენერგო-დანახარჯები შეიძლება გავზომოთ შემდეგი ფორმულით:

$$E = 0,014 * 70 * 90 * (0,12 * 130 - 7) = 779 \text{ კკალ}$$

გონებრივი საქმიანობის დროს ენერგიის ხარჯვა იზრდება უმნიშვნელოდ - სულ 2-3 %-ით, ამიტომ ის არ იწვევს ორგანიზმის ენერგო-დანახარჯების მნიშვნელოვან ზრდას. შიმშილის გრძნობა, რომელიც ადამიანს ამ დროს უჩნდება, დაკავშირებულია დიდი რაოდენობის გლუკოზის მოთხოვნასთან, რომელიც დაძაბული გონებრივი საქმიანობის დროს თავის ტვინს ესაჭიროება. ერთი ჭიქა ტკბილი ჩაის მიღება სავსებით დააკმაყოფილებს ტვინს გლუკოზით ასეთ დროს.

ზოგჯერ ენერგეტიკულ დანახარჯებს სხვადასხვა სახის დატვირთვის დროს გამოხატავენ ცხრილის სახით (ცხრილი 13).

ცხრილი 13

ორგანიზმის ენერგეტიკული დანახარჯები სხვადასხვა ინტენსივობის ფიზიკური მუშაობის დროს

ჯგუფი	საქმიანობის სახე	სქესი	ენერგეტიკული დანახარჯის დონე (კკალ/დღე-ღამეში)	ფიზიკური აქტიურობის კოეფიციენტი
I	ძირითადი ცვლის განსაზღვრის პირობებში სამუშაო, რომელიც არ ითხოვს ფიზიკურ დატვირთვას (ექიმი-თერაპევტები, მასწავლებლები, დისპეჩერები, მდივნები და ა.შ.)	მრ მდ მრ მდ	1700 1500 2300 2000	1,4
II	მსუბუქი ფიზიკური დატვირთვა (მომსახურების სფეროს და კონვეიერული საწარმოების მუშაკები, აგრონომები, ექთნები)	მრ მდ	2800 2500	1,6
III	ზომიერად მძიმე ფიზიკური დატვირთვა (სამრეწველო მაღაზიების გამყიდველები, ჩარხთან მომუშავე მუშები, მლესავ-ამწყობები, ექიმი-ქირურგები, ტრანსპორტის მძღოლები)	მრ მდ	3300 3000	1,9

IV	მძიმე ფიზიკური სამუშაო (სამშენებლო და სასოფლო-სამეურნეო მუშაკები, მექანიზატორები, ნავთობის და გაზის მრეწველობის მუშები)	მრ მდ	3800 3700	2,2
V	ძალიან მძიმე ფიზიკური დატვირთვა (მეშახტეები, მეფოლადეები, კალატოზები, მტვირთავები)	მრ	4800	2,5

ცხრილში 14 მოცემულია საკვების ნივთიერებების დღიური (დღე-ღამის) მოთხოვნის ნორმები

ცხრილი 14

ზრდასრული ადამიანის საკვები ნივთიერებების მოთხოვნილების დღიური ნორმა

ჯგუფი	ფიზიკური აქტიურობის კოეფიციენტი	ასაკი წლები	ენერგია კკალ	ცილები, გრ.		ცხიმები, გრ.	ნახშირწყლები გრ.
				საერთო რაოდენობა	მათ შორის ცხოველური		
მამაკაცები							
I	1,4	18-29	2450	72	40	81	358
		30-39	2300	68	37	77	335
		40-59	2100	65	36	70	303
II	1,6	18-29	2800	80	44	93	411
		30-39	2650	77	42	88	387
		40-59	2500	72	40	83	366
III	1,9	18-29	3300	94	52	110	484
		30-39	3150	89	49	105	462
		40-59	2950	84	46	98	432
IV	2,2	18-29	3850	108	59	128	565
		30-39	3600	102	56	120	528
		40-59	3400	96	53	113	499
V	2,5	18-29	4200	117	64	154	586
		30-39	3950	111	61	144	550
		40-59	3750	104	57	137	524

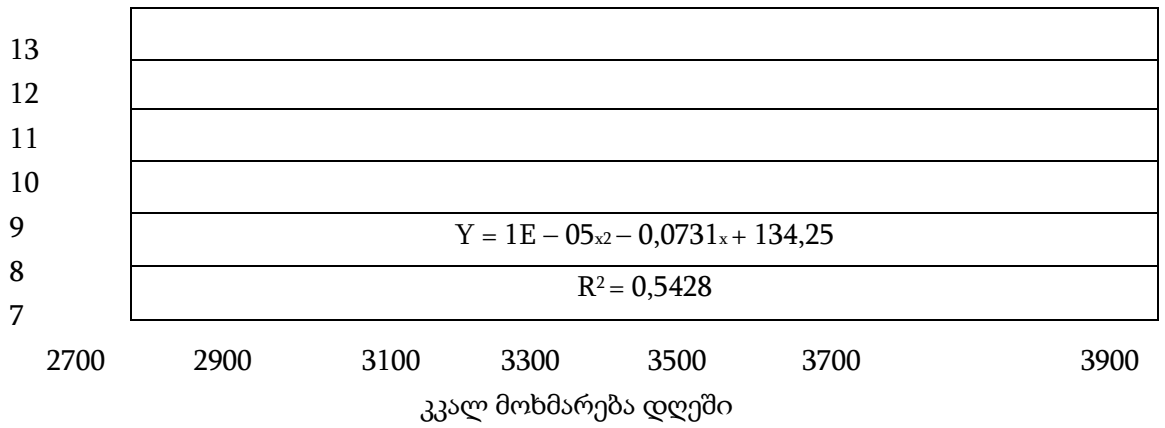
ჯგუფი	ფიზიკური აქტიურობის კოეფიციენტი	ასაკი, წლები	ენერგია, კკალ	ცილები, გრ.		ცხიმები, გრ.	ნახშირწყლები, გრ.
				საერთო რაოდენობა	მათ შორის ცხოველური		
ქალები							
I	1,4	18-29	2000	61	34	67	289
		30-39	1900	59	33	63	274
		40-59	1800	58	32	60	257
II	1,6	18-29	2200	66	36	73	318
		30-39	2150	65	36	72	311
		40-59	2100	63	35	70	305
III	1,9	18-29	2600	76	42	87	378
		30-39	2500	74	41	85	372
		40-59	2500	72	40	83	366
IV	2,2	18-29	3050	87	48	102	462
		30-39	2950	84	46	98	432
		40-59	2850				417

ენერგიის ცვლის დაბალანსების მიხედვით ადამიანებს ყოფენ სამ ტიპად:

- ინტენსიური ენერგოცვლით - რამდენიც არ უნდა ჭამონ, მაინც გამხდრები არიან. მათი ენერგოცვლის კოეფიციენტი არის დაახლოებით 1,2 (ასაკთან ერთად ის, რა თქმა უნდა, ქვევით იწევს);
- ნორმალური ენერგოცვლით; ისინი გამოირჩევიან სხეულის უცვლელი მასით, ნორმალური კვების პირობებში ისინი არც იკლებენ, არც იმატებენ. მათი ენერგოცვლის კოეფიციენტი - 1;
- შენელებული ენერგოცვლით. ითვლება, რომ ასეთი ადამიანები ყველაზე მეტია პლანეტაზე - თითქმის 60%, და ისინი მუდმივად აკონტროლებენ წონას. მათი ენერგოცვლის კოეფიციენტი - 0,8.

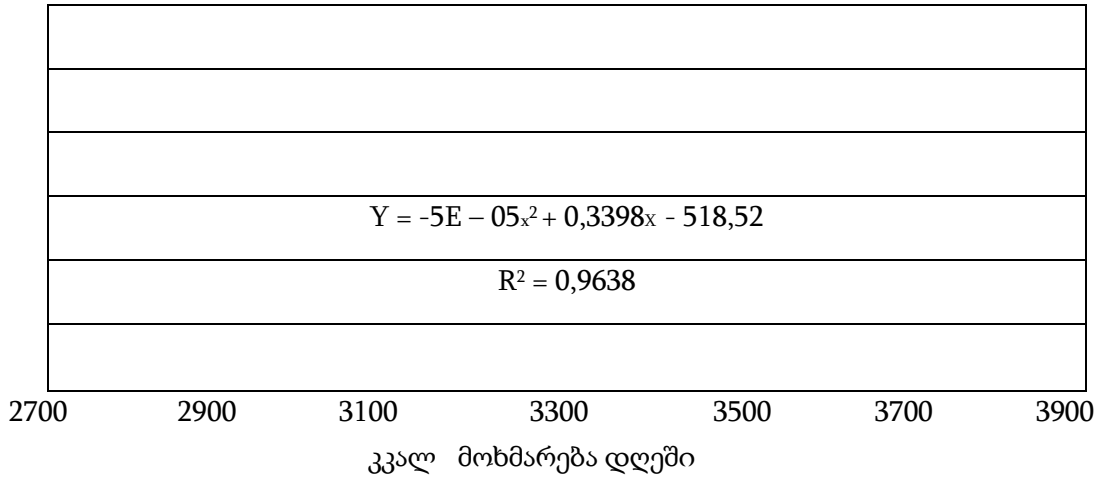
სურათზე 20-22 მოცემულია დამოკიდებულებები, რომლებიც შეტანილია მოდელში და რომლებიც შესაძლებლობას იძლევიან განვსაზღვროთ სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგრძლივობა და კალორიული კვებით გამოწვეული არაჯანსაღი ცხოვრების წესის მოსალოდნელი ხვედრითი წონა.

არაჯანსაღი ცხოვრების წესის ხვედრითი წონა, %



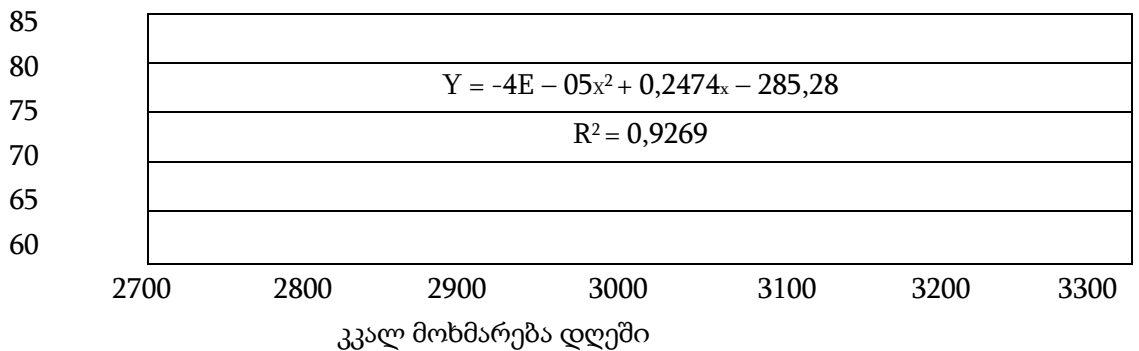
სურ. 20. არაჯანსაღი ცხოვრების წესის ხვედრითი წონის დამოკიდებულება კალორიული საკვებაზე

სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგრძლივობა, წლები



სურ. 21. მამაკაცების მოსალოდნელი სიცოცხლის ხანგრძლივობის დამოკიდებულება კალორიულ კვებაზე

სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგრძლივობა, წლები



სურ. 22. ქალების მოსალოდნელი სიცოცხლის ხანგრძლივობის დამოკიდებულება კალორიულ საკვებაზე

მოდელის საწყისი მონაცემები

სტუდენტებს დიალოგურ რეჟიმში შეჰყავთ შემდეგი საწყისი ინფორმაცია:

A. პარამეტრული მონაცემები:

სხეული მასა, კგ. 73

სიმაღლე, სმ. 178

ასაკი 20

სქესი მრ/მდ

B. ეკონომიკური ინფორმაცია:

ღირებულება 100 კვალ, რუბლი 10

ფული კვებისთვის, თვეში 2000

ინფლაციის დონე, % 8

C. ინფორმაცია გარე გარემოს შესახებ

თვე	იანვარი				თებერვალი				დეკემბერი			
	1	2	3	4	5	6	7	8		45	46	47	48
კვირა													
1.ჰაერის ტემპერატურა													
2.სტრესი, %:													
ნორმალური მდგომარეობა													
დასაშვები													
ზღვარზე													
მძიმე													
3.დატვირთვის სახეები, %:													
ძალიან მსუბუქი													
მსუბუქი													
ზომიერი													
საშუალო													
მძიმე													
4.კვების სტრუქტურა, %:													
ცხიმები													
ნახშირწყლები													
ცილები													

5.დანახარჯები კვებაზე, რუბლებში														
6.ინფლაციის დონე, %														
7.ფასების მომატება, %														

სანამ სტრესის დონის შესახებ ინფორმაციას შეავსებენ, სტუდენტები თამაშის ფარგლებში გადიან ტესტის ელექტრონულ ვარიანტს, რომელიც არკვევს მათ სტრესულ მდგომარეობას: ნორმალური მდგომარეობაა, დასაშვები, კრიტიკული თუ მძიმე.

გამავალი მონაცემები

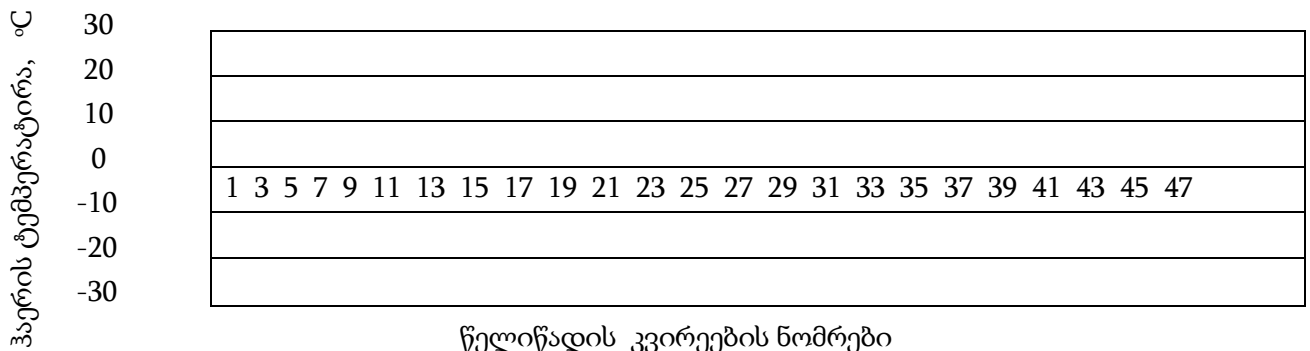
ადამიანის წონაში კლება, ერთის მხრივ, დაკავშირებულია არასრულფასოვან კვებაზე, ხოლო, მეორეს მხრივ, თუ საქმიანობაზე დახარჯული ენერგოხარჯები აღემატება კვებით მიღებულ ენერგიას, მაშინ ენერგოხარჯები კომპენსირდება ადამიანის კუნთების და ცხიმის „მოხმარების“ ხარჯზე, რომლის საწყის სიდიდეს ითვლიან მოდელში და გამოაქვთ დისპლეის ეკრანზე (მაგალითი მოყვანილია ცხრილში 15).

ცხრილი 15

ადამიანის წონა

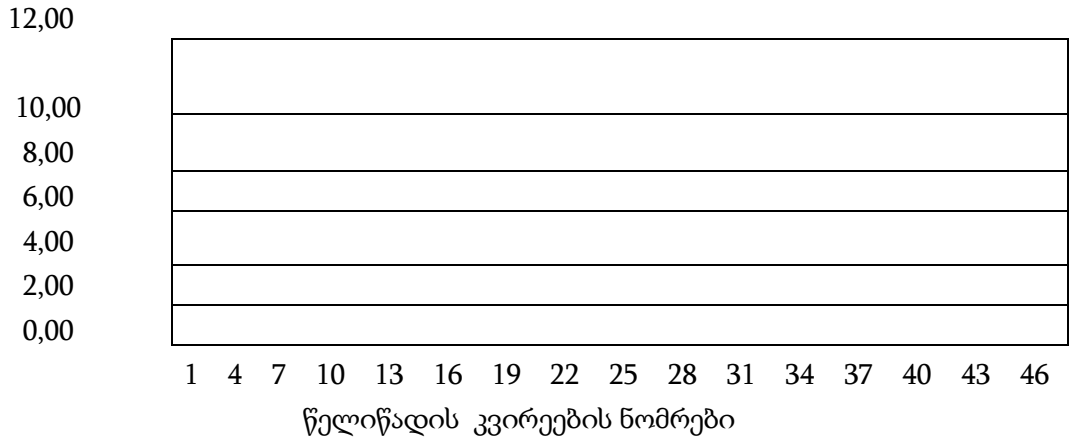
მაჩვენებლები	საზ. ერთ.	წონა
კუნთების წონა სხეულში	კგ	39,06
ცხიმის წონა	კგ	13,95
ჩონჩხის წონა	კგ	13,95
კანის, სისხლის, პლაზმის, შინაგანი ორგანოების წონა	კგ	23,25
ადამიანის საერთო წონა	კგ	90,0

მოდელის პარამეტრების ცვლილების ინფორმაციული მონიტორინგი (სურათი 23-27) საშუალებას იძლევა შესაბამისი სახით გადაწყვეტილების კორექტირება გავაკეთოთ.



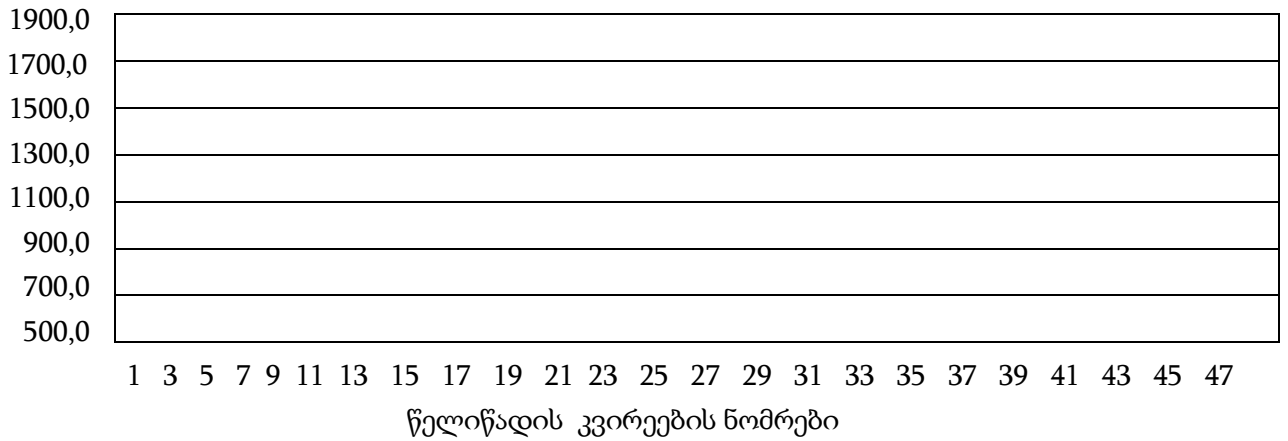
სურ. 23. ჰაერის საშუალო წლიური ტემპერატურა, °C

ენერჯის პროცენტი E_{პროც} -დან, რომელიც ხმარდება სტრესის კომპენსაციას, %



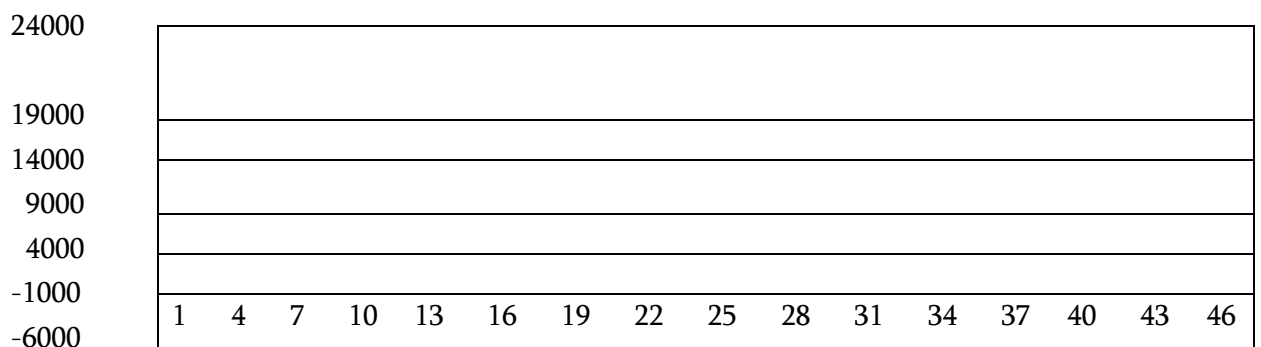
სურ. 24. სტრესის ინდექსის გადაწილება წელიწადის კვირების მიხედვით

ენერჯის დანახარჯი, კკალ / დღე



სურ. 25. სამუშაოს შესასრულებლად დახარჯული ენერჯია ერთ დღეში, წელიწადის კვირების მიხედვით, კკალ / მინ

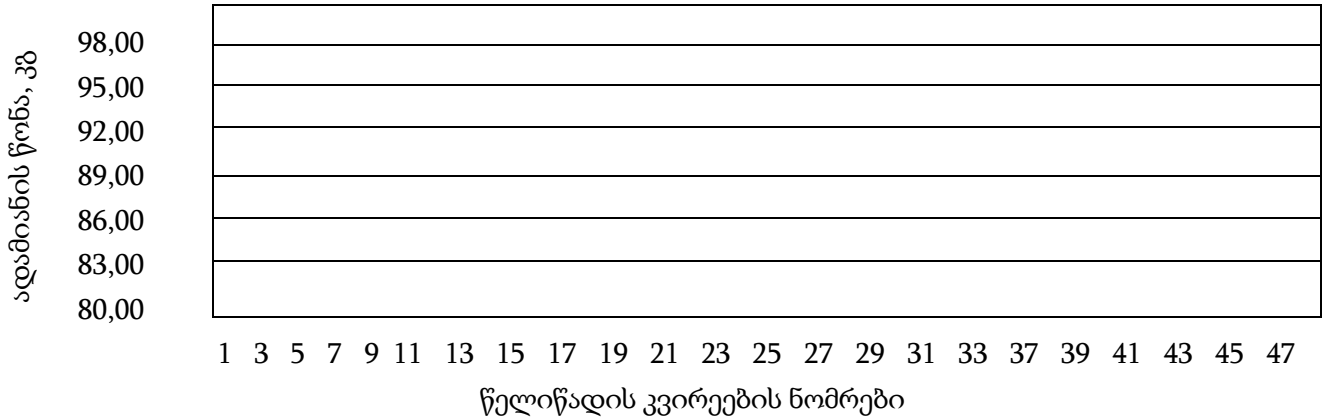
ენერჯის მაჩვენებლები, კკალ



წელიწადის კვირების ნომრები

-----	კვებით მიღებული ენერგია
-----	ორგანიზმის მიერ დახარჯული ენერგია
-----	ენერგიის დეფიციტი / პროფიციტი

სურ. 26. დახარჯული და მიღებული ენერგიის (კკალ) განაწილება კვირეების მიხედვით



სურ. 27. ადამიანის წონის ცვლილების დინამიკა

ინსტრუქცია თამაშის მონაწილეებს

საქმიანი თამაში ტარდება დისკლუერ კლასში. სტუდენტები შედიან ცენტრალური კომპიუტერის კომპიუტერული მახსოვრობის შესაბამის განყოფილებაში და გადააქვთ თამაში თავის პერსონალურ კომპიუტერში. თამაშის პროცესს დართული აქვს შესაბამისი კომენტარები მიმდინარე მოვლენების შესახებ. შემდეგ ხელმძღვანელის ინსტრუქციების და რეკომენდაციების შესაბამისად სტუდენტები დიალოგურ რეჟიმში ავსებენ საწყისი მონაცემების ცხრილებს, დებულობენ შუალედურ და საბოლოო შედეგებს როგორც ენერგიის ურთიერთბალანსის, ასევე კვლევასთან დაკავშირებული შედეგების შესახებ.

თამაშის საბოლოო ეტაპია მოკლე კვლევითი ანგარიშის შედგენა შესრულებული სამუშაოს და მიღებული შედეგების შესახებ.

5.2. საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს-გეგმის შემუშავება“

ბიზნეს-გეგმის ზოგადი დახასიათება. ბიზნეს-გეგმა, რომელსაც ადგენენ ბიზნესის ეფექტური მართვის და დაგეგმვის მიზნით, წარმოადგენს საწარმოს მართვის ერთერთ უმთავრეს ინსტრუმენტს, რომელიც განსაზღვრავს მისი საქმიანობის ეფექტურობას.

საბაზრო და მკაცრი კონკურენტული ბრძოლის პირობებში საწარმო სწრაფად და ადეკვატურად უნდა რეაგირებდეს გარე გარემოში და თავად საწარმოში მიმდინარე ცვლილებებზე. ეს შესაძლებელია იმ შემთხვევაში, თუ სრულდება რამდენიმე პირობა:

- ადმინისტრაცია და ინვესტორი სწორად აფასებენ საწარმოს რეალურ ფინანსურ მდგომარეობას და მის ადგილს ბაზარზე;
- არსებობს კონკრეტული მიზნები, რომელთა მისაღწევად უნდა მიისწრაფოდეს საწარმო;
- ყველა მოქმედება იგეგმება და სრულდება ამ მიზნის მისაღწევად;
- საწარმოს ადმინისტრაციას და ინვესტორს კარგად ესმით ბაზარზე, გარე გარემოში და თვით ორგანიზაციის შიგნით მიმდინარე პროცესების არსი.

ბიზნეს-გეგმა დგება შიდა და გარე მიზნებისთვის.

გარე მიზნები - ეს არის დამატებითი ინვესტიციების ან სესხების მოზიდვის აუცილებლობის დასაბუთება, ფირმის შესაძლებლობების დემონსტრირება და ინვესტორების და ბანკის ყურადღების მიქცევა, მათი დარწმუნება საინვესტიციო პროექტის საკმარისი დონის ეფექტურობაში და საწარმოს მაღალი დონის მენეჯმენტში.

ბიზნეს-გეგმა - ეს არის საინვესტიციო პროექტის სავიზიტო ბარათი. ის ინვესტორს აძლევს პასუხს კითხვაზე, ღირს თუ არა სახსრების დაბანდება მოცემულ საინვესტიციო პროექტში და რა პირობებში იქნება ის ყველაზე ეფექტური ინვესტორისთვის დასაშვები რისკის ხარისხის ან საინვესტიციო პროექტის შემქმნელების მიერ გათვლილი დასაშვები რისკის ხარისხის შემთხვევაში.

საბანკო კრედიტის მიღების აუცილებელ პირობას წარმოადგენს ბანკისთვის წარდგენილი კარგად შედგენილი საინვესტიციო პროექტის ბიზნეს-გეგმა. მისი არარსებობა მიუთითებს საწარმოს ადმინისტრაციის დაბალ პროფესიულ დონეზე და შეუძლებელს ხდის საბანკო კრედიტის მიღებას; ამის გარდა შემდგომში ბანკი ასეთი საწარმოსთვის კრედიტის გამოყოფას შეაფასებს მაღალრისკიან ოპერაციად და გაუზრდის კრედიტზე პროცენტებს.

შიდა მიზნები - ეს არის მმართველი პერსონალის ცოდნის, მათ მიერ საბაზრო გარემოს გაგების და ბაზარზე საწარმოს რეალური მდგომარეობის შემოწმება. ძალიან მნიშვნელოვანია საწარმოს ადმინისტრაციის და ინვესტორის მიერ სტრატეგიული მიზნების, დახასიათებების, კონკურენტული გარემოს, კონკრეტული საინვესტიციო პროექტის სუსტი და ძლიერი მხარეების, მოცემულ პირობებში მისი შესაძლო ეფექტურობის გაგება.

ახალი პროექტების შედგენა გულისხმობს მათი მიზანშეწონილობის წინასწარ ეკონომიკურ დასაბუთებას, მათ განსახორციელებლად აუცილებელი ხარჯების და მოსალოდნელი საბოლოო შედეგების დაგეგმვას. ბიზნეს-დაგეგმვა საშუალებას აძლევს ეკონომისტ-მენეჯერებს დაასაბუთონ არა მარტო ამა თუ იმ საინვესტიციო პროექტის აუცილებლობა, არამედ მათი რეალიზაციის შესაძლებლობა მოქმედ საბაზრო პირობებში.

ბიზნეს-გეგმები ძირითადად განკუთვნილია იმისთვის, რომ ხელი შეუწყონ მაღალკონკურენტული ახალი სახის საქონლის და მომსახურების ბაზარზე გასვლას. მათში დასაბუთებულია გარკვეული სოციალურ-ეკონომიკური მიზანი, რომელსაც როგორც წესი გააჩნია დასრულებული შემოქმედებითი შედეგი: მოგების ზრდა, საბაზრო წილის გაზრდა, მყიდველთა მოთხოვნების დაკმაყოფილება, პროდუქციის ბრუნვის დაჩქარება, ახალი სამუშაო ადგილების შექმნა და ა.შ. ბიზნეს-გეგმა აღწერს მომავალი კომერციული საწარმოს ასპექტებს, აანალიზებს პრობლემებს, რომლებთანაც მას მოუწევს შეხება, ადგენს მათი გადაწყვეტის ხერხებს და საბოლოო ჯამში უნდა უპასუხოს საბაზრო

ურთიერთობების ისეთ მნიშვნელოვან კითხვებს, როგორცაა პროექტის სავარაუდო ღირებულება და დაგეგმილი შემოსავალი.

ბიზნეს გეგმას გააჩნია გარკვეული ეტაპები: საქმიანობის სახეების არჩევა და დასაბუთება, მის განსახორციელებლად ყველაზე რეალური პროექტების გამოვლენა, დანახარჯების და შედეგების ეკონომიკური შეფასება, დეტალიზირებული ბიზნეს-გეგმის შემუშავება, დაგეგმილი ღონისძიებების შესრულების უზრუნველყოფა, გეგმიური მაჩვენებლების კორექტირება და ბიზნეს-გეგმის გამოყენების ფაქტიური ეფექტურობის დაზუსტება.

ბაზრის პირობებში თითოეული საწარმოს მთავარ გეგმურ ამოცანებს მივყავართ შემდეგი საკითხების გადაწყვეტამდე:

- რა სახის პროდუქცია ან რა ახალი საქმე ავირჩიოთ სამამულო ან უცხოეთის ბაზარზე გასასვლელად;
- შეთავაზებულ საქონელს და მომსახურებას ბაზარზე რა მოთხოვნა ექნება და ის როგორ შეიცვლება;
- რა რესურსები და რა რაოდენობის იქნება საჭირო ბიზნეს-პროექტის განსახორციელებლად;
- რა ელირება აუცილებელი რესურსები და სად ვიპოვოთ საიმედო მომწოდებლები;
- რა ხარჯებთან იქნება დაკავშირებული წარმოების ორგანიზაცია, პროდუქციის რეალიზაცია და მომსახურება შესაბამის ბაზრებზე;
- რა საბაზრო ფასი ექნება აღნიშნულ პროდუქციას და როგორ იმოქმედებენ მასზე კონკურენტები;
- როგორი შეიძლება იყოს საერთო შემოსავალი და როგორ უნდა გაიყოს ის ბიზნეს-პროექტის ყველა მონაწილეს შორის;
- როგორი იქნება წარმოების ეფექტურობის მაჩვენებლები და როგორ შეიძლება მათი გაზრდა.

ბიზნეს-პროექტის წინასწარი ტექნიკურ-ეკონომიკური დასაბუთებისთვის, როგორც გვიჩვენებს სამამულო პრაქტიკა, საჭიროა შემდეგი საბაზრო მაჩვენებლები:

- ზოგადი საწყისი მონაცემები და პროექტის შესრულების პირობები;
- საქონლის გასაღების ბაზარი და წარმოების სიმძლავრე;
- წარმოების მატერიალური ფაქტორები და საჭირო რესურსები;
- საწარმოს ადგილმდებარეობა და სატრანსპორტო კავშირები;
- საპროექტო-საკონსტრუქტურო დოკუმენტაცია;
- საწარმოს ორგანიზება და ზედნადები ხარჯები;
- სამუშაო რესურსების მოთხოვნილება და მათი წყაროები;
- პროექტის განხორციელების ვადების დაგეგმვა;
- ბიზნეს-პროექტის ფინანსურ-ეკონომიკური შეფასება.

ეს მაჩვენებლები განსაზღვრავენ არა მარტო შინაარსს, არამედ აუცილებელი გეგმიურ-ეკონომიკური ხარჯების შესრულების თანმიმდევრობას. ამიტომ ბიზნეს-გეგმის ხარისხიანი შემუშავებისთვის აუცილებელია უტყუარი საწყისი მარკეტინგული, საწარმოო, ფინანსური და სხვა გეგმიურ-ეკონომიკური ინფორმაცია.

განვიხილოთ საზღვარგარეთ მოქმედი ფირმების ბიზნეს-გეგმის სამაგალითო სტრუქტურა, რომელშიც დაწვრილებით განხილულია როგორც საწყისი ინფორმაცია, ისე მათ საფუძველზე შემუშავებული გეგმიური მაჩვენებლები.

თავფურცელი: ფირმის დასახელება და მისამართი; დამაარსებლების სახელები და მისამართები; შეთავაზებული პროექტის არსი; პროექტის ღირებულება.

შესავალი ნაწილი: შეთავაზებული პროექტის ძირითადი დებულებები.

დარგში არსებული საქმის ვითარების ანალიზი: მიმდინარე სიტუაცია და მისი განვითარების ტენდენციები; პოტენციური კონკურენტები; სავარაუდო მომხმარებლები.

შეთავაზებული პროექტის არსი (რაობა): გამოშვებული პროდუქცია; შესრულებული სამუშაო და მომსახურება; აუცილებელი შენობა და მოწყობილობები; საჭირო ადმინისტრაციული და საწარმოო პერსონალი; ცნობები თავად მეწარმის და მისი პარტნიორების შესახებ.

საწარმოო გეგმა: ტექნოლოგიური და საწარმოო პროცესები შინაარსი; სავარაუდო მენარდები და პარტნიორები; ძირითადი საწარმოო ფონდების ღირებულება; პროდუქციის გამოშვების მოცულობა და ნომენკლატურა; გამოყენებული მასალების სია; ნედლეულის მომწოდებლები.

მარკეტინგის გეგმა: პროდუქციის სავარაუდო ფასები; გასაღების შესაძლო არხები; პროდუქციის რეკლამა; ნაწარმის ახალი სახეობების პროგნოზი; მიზნობრივი მაჩვენებლები.

საორგანიზაციო გეგმა: საკუთრების ფორმა; ცნობები პარტნიორების (მეპაიეების) შესახებ; პარტნიორების პასუხისმგებლობების განსაზღვრა; ხელმძღვანელი ორგანოების შემადგენლობა; ფირმის საორგანიზაციო სტრუქტურა; მოვალეობების და ფუნქციების განაწილება.

ფინანსური გეგმა: შემოსავლების და გასავლების გეგმა; ფულადი შენატანები და გადასახადები; საბალანსო გეგმა; ხარჯდაფარვადობის წერტილი; ფულადი სახსრების ძირითადი წყაროები; შემოსავლების მოხმარების წესი.

რისკის შეფასება: საწარმოს სუსტი მხარეები; ახალი ტექნოლოგიების გაჩენის ალბათობა; ალტერნატიული სტრატეგიები; პარტნიორების და მომწოდებლების საიმედოობა.

დანართი: ძირითადი დოკუმენტების სია.

ბიზნეს-გეგმის ტიპური შინაარსის არსებობა აფართოებს მისი გამოყენების საზღვრებს არა მარტო დიდ, არამედ მცირე საწარმოებში. ქართული კანონმდებლობა არ ავალდებულებს ასეთი გეგმის შემუშავებას, მაგრამ ბიზნეს-გეგმამ უკვე მტკიცედ მოიკიდა ფეხი ქართულ მეწარმეობაში.

მოდელირებული სიტუაციის აღწერა. საშუალო ფენის აღორძინება საქართველოში პირდაპირ არის დაკავშირებული ახალგაზრდულ მეწარმეობასთან, რომელიც წარმოადგენს ახალგაზრდული პოლიტიკის ერთერთ უმნიშვნელოვანეს მიმართულებას. კრედიტების ან საინვესტიციო სახსრების გამოყოფა ბიზნესის გასანვითარებლად პირდაპირაა დამოკიდებული წარმოდგენილი პროექტების ხარისხზე და ახალგაზრდა ბიზნესმენების ეკონომიკურ კომპეტენტურობაზე. პროექტების შემადგენელ ნაწილს წარმოადგენს ბიზნეს-გეგმა, რომელშიც დადასტურებულია ახალგაზრდული მომსახურების გაწევის ან ახალგაზრდული წარმოების ბიზნეს-იდეის ეკონომიკური მიზანშეწონილობა, განსაზღვრულია მის რეალიზაციათან დაკავშირებული ხარჯის და მოგების ციფრები, განსაზღვრულია ბიზნესის განვითარების სტრატეგიები და ბაზრის საკუთარი სეგმენტისთვის კონკურენტული ბრძოლის მეთოდები, სესხის მოცულობა და მათი წყაროები.

მოცემულ თამაშში ბიზნეს-გეგმის შემუშავება შეიძლება განვიხილოთ ორი პოზიციიდან:

- 1) საკუთარი ბიზნეს-გეგმის შემუშავება;
- 2) ბიზნეს-გეგმის შემუშავება როგორც ეკონომიკური კონსულტირების ელემენტის, ეკონომიკური მომსახურების გაწევის ახალგაზრდული ეკონომიკური ცენტრის ფარგლებში.

პირველ ეტაპზე სტუდენტები ახმოვანებენ თავიანთი სამეწარმეო საქმიანობის კონცეპტუალურ იდეას კატეგორიის „მოთხოვნა და მიწოდების“ ფარგლებში. მეორე და მომდევნო ეტაპებზე ხდება პირველი კონცეპციის დეტალიზაცია: სტუდენტები თავიანთ ეკონომიკურ კომპეტენტურობაზე დაყრდნობით, დილოგის რეჟიმში, ბიზნეს-გეგმის საუკეთესო პარამეტრების გადარჩევის და არჩევის მეთოდის გამოყენებით შექმნიან პირობებს, რომლებიც აუცილებელია როგორც თავიანთი საწარმოს რენტაბელური საქმიანობისთვის, ასევე სესხის და პროცენტების დასაფარად.

ეკონომიკური გაანგარიშების გარდა სტუდენტები აუცილებლად აკეთებენ თავიანთი საწარმოს ბუკლეტებს, აგრეთვე სავიზიტო ბარათებს თავისთვის და პერსონალისთვის.

თამაშის განვითარებული ინტერფეისი საშუალებას იძლევა ვაკონტროლოთ გადაწყვეტილების მიღების მთელი პროცესი, მივიღოთ და შევაფასოთ შუალედური ვარიანტები.

თამაშის დანიშნულება და მიზნები. იმის გათვალისწინებით, რომ საქმიანი თამაში ტარდება დისციპლინის „ახალგაზრდული გარემოს ეკონომიკა“ ფარგლებში, მისი დანიშნულება და თამაშის მიზანი არის, პირველ რიგში, ეკონომიკური კომპეტენციის ყველა კომპონენტის განვითარება, შემდეგ კვლევითი სისტემური აზროვნების განვითარება, დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღების პრაქტიკის განვითარება. სტუდენტებმა ამ თამაშში უნდა გაიგონ და გამოიკვლიონ ურთიერთკავშირი შემდეგ კატეგორიებს შორის: „მოთხოვნა-მიწოდება“, „კონკურენტუნარიანობა“, „უზრუნველყოფის რესურსები“; უნდა დარწმუნდნენ, რომ კატეგორიები „მოგება“, „გადასახადები“, „ინფლაცია“, „კადრები“, „ხელფასი“ - გაზომვადი სიდიდეებია, რომლებიც აუცილებლად უნდა გაითვალისწინო ბიზნეს-პროექტის რეალიზაციის დროს, რაც დაკავშირებულია ახალგაზრდულ გარემოში მოთხოვნადი მომსახურების გაწევის ეკონომიკურ პოლიტიკასთან.

სტუდენტები თვითონ განსაზღვრავენ თავიანთი საწარმოს საკადრო შემადგენლობას, ამარაგებენ თავიანთ ბიზნესს ტექნიკით და აუცილებელი საწარმოო და სამსახურეობრივი ფართებით, განსაზღვრავენ მომსახურების პორტფელს, მათი რეალიზაციის ღირებულებას, მათი მოთხოვნადობის დონეს. სტუდენტები ამ თამაშის ფარგლებში ეცნობიან ანგარიშსწორების ფორმულებს „უზარალობის წერტილი“ და „ფინანსური ლევერიჯი“. ამ თამაშის ფარგლებში სტუდენტებს აგრეთვე უნვითარდებათ კვლევითი კონპეტენციები.

თამაშის პროცესი და თამაშის მონაწილეების ფუნქციები. თამაშის პროცესი იყოფა სამ ეტაპად: თამაშის მომზადება, თამაშის ეტაპი, საბოლოო ეტაპი (თამაშის შედეგების შეჯამება).

თამაშის მომზადების ეტაპზე სტუდენტები ეცნობიან თამაშის კონცეპციას და მისი ჩატარების პირობებს; საწყის ცოდნას, რომელიც შეადგენს შემუშავებული მოდელის საფუძველს; საწყის ინფორმაციას, რომელიც მათ უნდა შეიტანონ თამაშის დაწყების წინ; ინტერფეისურ ინფორმაციას, რომელიც ასახავს შესასწავლი პარამეტრების ცვლილებებს თამაშში.

თამაშის ეტაპზე სტუდენტები ამოდელირებენ თავიანთი ბიზნესის აგების და ორგანიზების ვარიანტებს, აფიქსირებენ შესაბამისი პარამეტრების მნიშვნელობებს.

საბოლოო ეტაპზე სტუდენტები ამუშავებენ მიღებულ ექსპერიმენტარულ მონაცემებს, აგებენ გრაფიკებს და დამოკიდებულებებს, გამოაქვთ დასკვნები, ადგენენ მოკლე ანგარიშს ჩატარებული კვლევის შესახებ, აკეთებენ ბუკლეტებს და სავიზიტო ბარათებს.

თამაშის მიმდინარეობისას სტუდენტებს უყალიბდებათ მმართველობითი ფუნქციები - ანგარიში, ანალიზი, დაგეგმვა, კონტროლი, გადაწყვეტილების მიღება, მონიტორინგი; ეკონომიკური ფუნქციები - შემოსავლების გადანაწილება, ეკონომიკური მაჩვენებლების სტაბილიზაცია, გადაწყვეტილებების კორექტირება ინფლაციის გათვალისწინებით;

საკომუნიკაციო ფუნქციები - სათამაშო რეჟიმის კონტროლი, ჯგუფთან და ხელმძღვანელთან აზრის გაზიარება; კვლევითი ფუნქციები - სტატისტიკური მონაცემების შეგროვება, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის გამოვლენა შემავალ და გამავალ პარამეტრებს შორის; კონკურენტული ბრძოლის ფუნქციები.

თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმები. თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმებს წარმოადგენს მოდელირებული პერიოდის ბოლოს ბიზნეს-გეგმის ხარჯვითი და მოგების მაჩვენებლები, მოდელის პარამეტრებს შორის გამოკვლეული მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების რაოდენობა, რომელთა გაკეთებასაც მოასწრებენ სტუდენტები დამატებითი გრაფიკების სახით.

კრიტერიუმებს შეიძლება მივაკუთვნოთ აგრეთვე მონაცემები, მიღებული მოდელირების შედეგად: წაუგებლობის წერტილის მნიშვნელობა, ფინანსური ლევერიჯი, წაუგებლობის წერტილის დინამიკა ბიზნეს-გეგმის ფაქტორის გათვალისწინებით.

მოდელის ასაგებად საჭირო საწყისი მონაცემები იყოფა ნორმატიულ და ანალიტიკურ მონაცენებად.

ნორმატიული მონაცემები - ეს არის შენობის იჯარის ღირებულება, მონაცემები (სამსახურეობრივი ფართის რაოდენობა კვ.მ. ერთ ადამიანზე), საბინაო-კომუნალური მეურნეობის (სკმ) გადასახადები, პარკინგის გადასახადის ღირებულება, მიმდინარე კურსი, ინფლაციის დონე, არასაბიუჯეტო ფონდებში გადარიცხვების ნორმატივები, ხელფასის საშუალო დონე.

ანალიტიკური მონაცემები:

1) უზარალობის წერტილის გაანგარიშება

- უზარალობის წერტილის გაანგარიშების ფორმულა ნატურალური სახით (პროდუქცია ან საქონელი ცალობაში):

$$წ_{წუზ} = \frac{ხ_{მუდ}}{ფ - ს_{ხგ}}$$

- უზარალობის წერტილის გაანგარიშების ფორმულა ფულადი სახით:

$$წ_{წუზ} = \frac{ა * ხ_{მუდ}}{ა - ხ_{გ}}, \text{ სადაც}$$

ა - არის გაყიდვებიდან ამონაგები;

ხ_გ - ცვალებადი ხარჯები;

ხ_{მუდ} - მუდმივი ხარჯები;

ფ - ერთი ცალის ფასი;

ს_{ხგ} - საშუალო ცვალებადი ხარჯები (პროდუქციის ერთეულზე);

წ_{წუზ} - უზარალობის წერტილი ფულადი სახით;

წ_{წუზ} - უზარალობის წერტილი ნატურალური სახით;

2) ფინანსური ლევერიჯის (ფინანსური ბერკეტის) გაანგარიშება.

ფინანსური ბერკეტი (ფინანსური ლევერინჯი) - ეს არის კომპანიის ნასესხები კაპიტალის ურთიერთობა საკუთარ სახსრებთან, ის ახასიათებს რისკის ხარისხს და კომპანიის მდგრადობას. რაც უფრო ნაკლებია ფინანსური ბერკეტი, მით უფრო მდგრადია მდგომარეობა. მეორეს მხრივ, ნასესხები კაპიტალი ზრდის საკუთარი კაპიტალის რენტაბელობის კოეფიციენტს, ანუ საშუალებას იძლევა მიიღო დამატებითი მოგება საკუთარ კაპიტალზე.

მაჩვენებელი, რომელიც ასახავს ნასესხები კაპიტალის გამოყენების დროს დამატებითი მოგების დონეს, ეწოდება *ფინანსური ბერკეტის ეფექტი* და იანგარიშება შემდეგი ფორმულით:

$$ფბე = (1 - გ_{აგ}) * (რკ - გ_{აგ}) * (ნკ / სკ), \text{ სადაც}$$

ფბე - არის ფინანსური ბერკეტის ეფექტი, %;

გ_{აგ} - მოგების გადასახადის განაკვეთი, ათწილადების სახით;

რკ - აქტივების რენტაბელობის კოეფიციენტი (მთლიანი მოგების ურთიერთობა აქტივების საშუალო ღირებულებასთან), %;

გაზ - კრედიტის პროცენტების საშუალო განაკვეთი, %. უფრო ზუსტი გაანგარიშებისთვის შეიძლება ავიღოთ კრედიტზე საშუალო შეწონილი განაკვეთი;

ნკ - გამოყენებული ნასესხები კაპიტალის საშუალო თანხა;

სკ - საკუთარი კაპიტალის საშუალო თანხა;

(რკ - გაა) - განსხვავება აქტივების რენტაბელობას და კრედიტის საპროცენტო განაკვეთს შორის; ჰქვია „დიფერენციალი“ (**დ**);

(ნკ / სკ) - ფინანსური ბერკეტი (**ფბ**).

ჩავწეროთ ფინანსური ბერკეტის ეფექტის ფორმულა მოკლედ:

$$\text{ფბე} = (1 - \text{გაა}) * \text{დ} * \text{ფბ}.$$

შეიძლება გავაკეთოთ შემდეგი დასკვნები:

- ნასესხები კაპიტალის გამოყენების ეფექტურობა დამოკიდებულია აქტივების რენტაბელობის და კრედიტის საპროცენტო განაკვეთის თანაფარდობაზე. თუ კრედიტის განაკვეთი მეტია აქტივობის რენტაბელობაზე, მაშინ ნასესხები კაპიტალის გამოყენება წამგებიანია;
- მყარ თანაბარ პირობებში მეტი ფინანსური ბერკეტი მეტ ეფექტს იძლევა.

მოდელის საწყისი მონაცემები

1) სამტატო განრიგი

თანამდებობა	თანამშრომლები ს რაოდენობა	განაკვეთი/ ნახ.განაკვეთი	1-თი თანამ. ხელფასი	ხელფ. თანამშრომელი	სახელფასო დანარიცხი
კომპანიის პრეზიდენტი	1	1	35	35	12,9
კომპანიის დირექტორი	0	1	30	0	0,0
ვიცე-პრეზიდენტი დირექტორის მოადგ.	0	1	25	0	0,0
ფინანსური დირექტორი	0	1	25	0	0,0
მთავარი ბუღალტერი	1	1	25	25	9,2
ბუღალტერიის თანამშრომლები	2	1	15	30	11,1
ოფის-მენეჯერები	2	1	15	30	11,1
გაყიდვების მენეჯერები	3	1	15	45	16,6

მედ.პერსონალი	2	0,5	10	10	3,7
დაცვა	2	1	15	30	11,1
მძღოლი	1	1	18	18	6,6
კონსულტანტები	2	1	25	50	18,5
მთლიანად	16		253	273	100,7
მთლიანი სახელფასო ფონდი (64.G + 64.H) = 373,7 ათასი ლარი ანუ 373 737ლ					

2) სახელფასო გადარიცხვები, დადგენილი პროცენტები და საერთო ჯამი,

N რ/მ	გადარიცხვები	%	რუბლი
1.	საპენსიო ფონდი	28	76,44
2.	სოციალური დაზღვევის ფონდი	5,4	14,742
3.	დასაქმების ფონდი	1,5	4,095
4.	საგანმანათლებლო დაწესებულებების ხარჯები	1	2,73
5.	სატრანსპორტო გადასახადი	1	2,73
	ჯამში	36,9	100,7

3) საოფისე მოწყობილობები, საოფისე ტექნიკა, საავტომობილო ტრანსპორტი, საოფისე ავეჯი

მოწყობილობა	მოწყობ. რაოდ.	მოწყობ. ერთ. ღირებ.	მოწყობ. ღირებ.	ამორტ. ნორმა გადარ. % წელ.	ამორტ. ნორმა გადარ. რუბ./წელში	ამორტ. ნორმა გადარ. რუბ./თვეში
კომპიუტერები + პრინტერები	2	25 000	50 000	25	12 500	1041,7
ქსეროქსები	1	3000	3000	25	750	62,5

სკანერები	1	3000	3000	25	750	62,5
მინი ATC	1	7000	7000	25	1750	145,8
ციფრული ტექნიკა	2	6000	12 000	25	3000	250,0
სათვალთვალო კამერა	2	3000	6000	25	1500	125,0
უსაფრთხოების სისტემა	1	7000	7000	25	1750	145,8
კონდიციონერი	1	10 000	10 000	25	2500	208,3
სატრანსპორტო საშუალება	1	230 000	230 000	10	23 000	1916,7
მაგიდები + სკამები	4	1000	4000	10	400	33,3
კარადები	2	1000	2000	10	200	16,7
სეიფები	1	15 000	15 000	10	1500	125,0
საკიდები + სარკე	2	800	1600	10	160	13,3
ცეცხლჩამქრობი	3	500	1500	10	150	12,5
ყავის მადლდარა + სერვიზი	1	1500	1500	10	150	12,5
ინტერიერი	5	1500	7500	10	750	62,5
სხვა	0	1500	0	10	0	0,0
ჯამში ქონების ერთეული	30	313 800		290	50 810	
ერთდროული დანახარჯები,			361 000			
						4234,167

4) მიმდინარე ხარჯები თვეში

გასავალის ორდერები	ერთ. რაოდენო- ბა თვეში	ერთ. საქონლის ღირებულება	გასავა ლი თვეში	ნორმატივი თვეში	ამორტ. ნორმა გადარიცხვ../ წელ.	ამორტ. ნორმა გადარიცხვ../თ ვეში
A4 ფორმატის ქაღალდი	3	200	600			
კარტრიჯები	1	2200	2200			
ულიმიტო ინტერნეტი	1	1000	1000			
ულიმიტო ტელეფონი	1	500	500			
ფიჭვური კავშირი	4	600	2400			
ბენზინის ხარჯები	4	1000	4000			
კონდეციონერის გამართვა	1	5000	5000			

ჰიგიენის საშუალებები	6	200	1200	5		
აეროზოლი	3	75	225	3		
საკანცელარიო ნივთები	4	100	400			
ჩაი + ყავა	4	150	600			
შაქარი + სხვა	3	30	90			
ნამცხვარი + სხვა	3	30	90			
მასობრივი ინფორმაციის საშუალებები	2	30	60			
დანახარჯები რეკლამაზე	2	5000	10 000			
სხვა	1	1	1			
მთლიანად ხარჯები თვეში	44		28 367 თვეში			

5) გაწეული მომსახურების და სამუშაოს სახეების მახასიათებლები და ჩამონათვალი

სამუშაო სახეები	სამუშაო დაწყებული ა კი - 1 არა - 0	ერთდროულად მომსახურე ადამიანების რაოდენობა	მომსახურების ხანგრძლივობა (სამუშ.დღეები)	ერთ ადამიანზე სამუშაოს ღირებულება./ადამ .	სამუშაო დღეების რაოდენობა, დღეები
1	1	1	0,15	550	24,0
2	2	1	0,15	300	24,0
3	1	10	30	15 000	30,0
4	1	25	10	7000	26,0
5	1	5	5	600	24,0
6	1	1	1,9	250	24,0
7	1	1	0,24	350	24,0
8	1	10	1	550	24,0
	ჯამში	54 თვეში		3075	სამუშაოს საშუალო ღირებულებ ა

6) სესხები (საბანკო კრედიტი, სესხი, მოზიდული თანხები)
საბანკო კრედიტის ოდენობა - 300 000

წლიური საპრცენტო განაკვეთი - 20%

ფულადი სახსრებების დაბრუნების საერთო თანხა - 360 000

პროცენტების ყოველთვიური გადახდა, - 5000.

მოზიდული თანხების ყოველთვიური გადახდა - 30 000

გამავალი მონაცემები

1) კონკურენტუნარიანობის ანგარიში

კონკურენტუნარიანობის პარამეტრები	პარამეტრების წონადობა	კომპანია		კონკურენტი1		კონკურენტი2		კონკურენტი3	
		0,9	0,18	0,9	0,18	0,5	0,1	0,3	0,06
ხარისხი	0,2	0,9	0,18	0,9	0,18	0,5	0,1	0,3	0,06
ინდივიდუალური მიდგომა	0,15	1	0,15	0,6	0,09	0,3	0,045	0,1	0,015
ფასის დონე	0,2	0,7	0,14	0,7	0,14	0,7	0,14	0,7	0,14
ადგილმდებარეობა	0,15	0,8	0,12	0,4	0,06	0,9	0,135	0,9	0,135
განსაკუთრებული მომსახურება	0,2	1	0,2	1	0,2	0,5	0,1	0,5	0,1
ფირმის რეპუტაცია	0,1	0	0	0,7	0,07	0,5	0,05	0,3	0,03
ჯამში	1		0,79		0,47		0,57		0,48

2) ბალანსური მოგების განსაზღვრა.

შემოსავალი ნაწილი 548 763,9

გასავალი ნაწილი 787 229,8

საბალანსო მოგება - 238 465,9

მოგების გადასახადი --42 923,9

სამუშაოს თვითღირებულების კალკულაცია

გასავლის მუხლები	თანხა,.
1. მუდმივი გასავალი	
იჯარის ქირა	236 033,3
საბანკო კრედიტის დაფარვა	30 000,0
თანამშრომლების ხელფასი	273 000,0
სახელფასო გადარიცხვები	100 737,0
კავშირის საინფორმაციო არხების გადასახადი	3960,0
ელექტროენერჯის ხარჯები	
საამორტიზაციო გადარიცხვები	4232,2
ჯამში	647 964,4
2. ცვალებადი გასავალი	
საკანცელარიო ნივთების ხარჯები	2600,0

ბენზინის ხარჯები	4000,0
რეკლამის ხარჯები	10 000,0
სხვა გაუთვალისწინებელი ხარჯები	2205,0
დღგ	135 735,2
ჯამში	154,540,2
3.პირველადი ერთდროული გადასახადები	
იჯარის ქირა	236 033,3
ტექნიკის ღირებულება	328 000
ავეჯის ღირებულება	33 100
ჯამში	597 133,3

3) წაუგებლობის წერტილის გამოთვლა

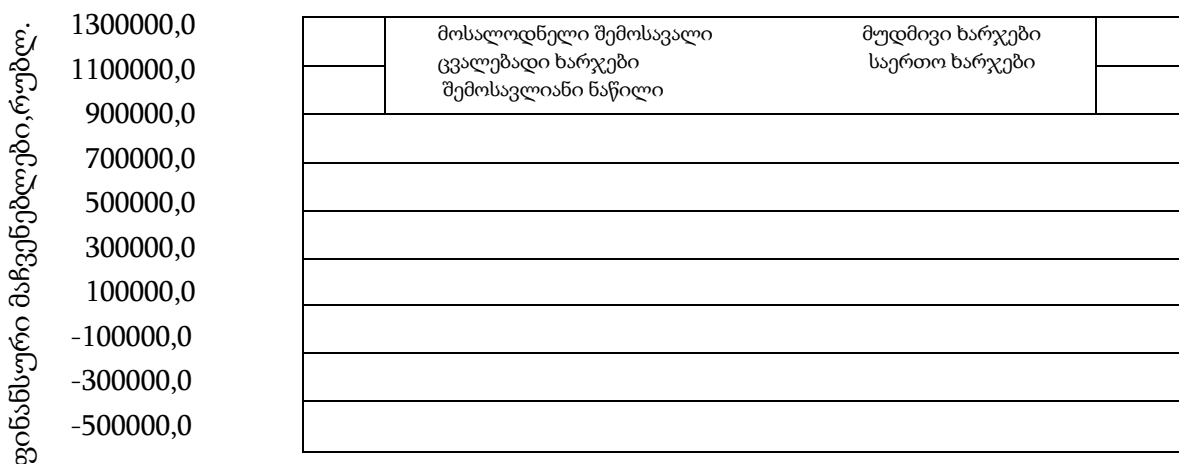
წაუგებლობის წერტილის გამოთვლა ნატურალური სახით - 759 კლიენტი თვეში.

წაუგებლობის წერტილის გამოთვლა ფულადი სახით - 868 329,1 რუბლი თვეში.

4) ინტერფეისური ინფორმაცია

ინტერფეისური ინფორმაცია შედგება რეზულტირებული ცხრილებისგან, გაანგარიშების კოეფიციენტებისგან და ოთხი გრაფიკისგან: წაუგებლობის წერტილი საწყის სტადიაში; წაუგებლობის წერტილი მუდმივი ხარჯების გაზრდისას; წაუგებლობის წერტილი ცვალებადი ხარჯების გაზრდისას; წაუგებლობის წერტილი ფასების შემცირებისას (სურ. 28-31).

გრაფიკები იგება ავტომატურ რეჟიმში და საშუალებას იძლევა კომპლექსურად გავიაზროთ ბიზნესის განვითარების კონკურენტული სტრატეგია.



კლიენტების რაოდენობა

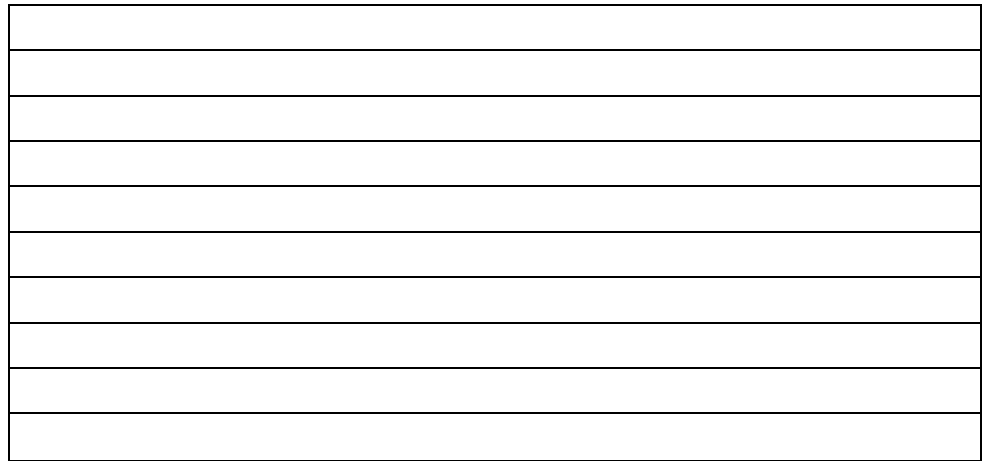
სურ.28. წაუგებლობის წერტილი საწყის სტადიაში

წაუგებლობის წერტილში მოგების ხაზი კვეთს საერთო ხარჯების ხაზს და მიდის ზევით, მოგების ხაზი კვეთს 0 - წაგების ზონიდან გადადის მოგების ზონაში.

როგორც ჩანს გრაფიკზე, წაუგებლობის წერტილი უდრის 521-753 კლიენტს თვეში. საერთო ხარჯების ხაზმა აიწია ზევით, მისი დახრილობა არ შეცვლილა, გაიზარდა სხვაობა მათ შორის.

ფინანსური მაჩვენებლები, რუბლ.

600000
500000
400000
300000
200000
100000
0
-100000
-200000
-300000
-400000



კლიენტების რაოდენობა, ადამიანი, თვეში

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 1,0

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,9

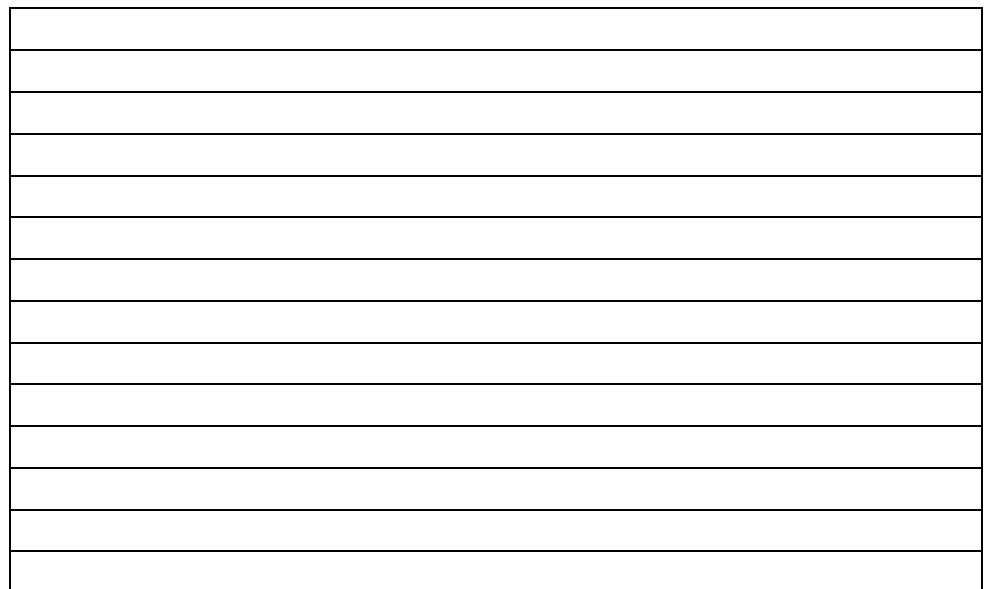
შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,8

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,7

სურ.29. წაუგებლობის წერტილი მუდმივი ხარჯების ვარიაციისას

ფინანსური მაჩვენებლები, რუბლ.

600000
530000
460000
390000
320000
250000
180000
110000
40000
-30000
-100000
-170000
-240000
-310000
-380000



კლიენტების რაოდენობა, ადამიანი, თვეში

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 1,0

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,9

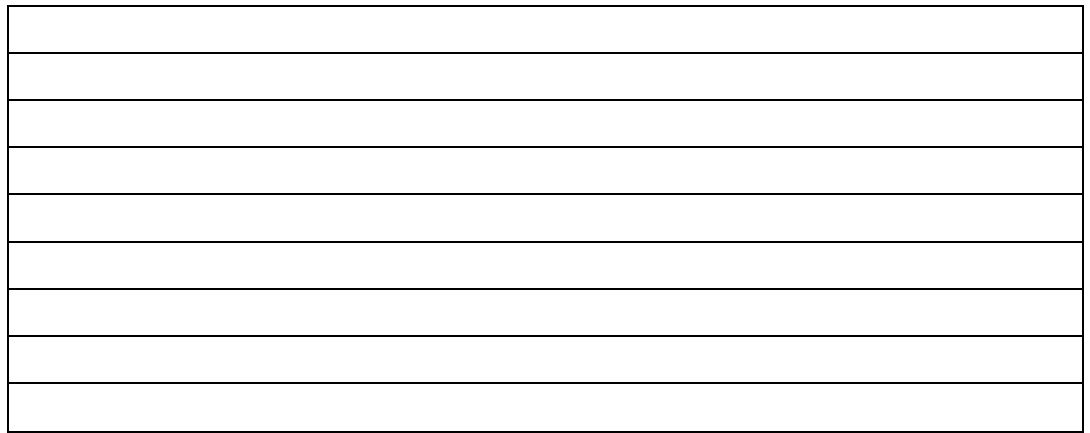
შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,8

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,7

სურ. 30. წაუგებლობის წერტილი ცვალებადი ხარჯების ვარიაციისას

ფინანსური მაჩვენებლები, რუბლ.

1300000
1100000
900000
700000
500000
300000
100000
-100000
-300000
-500000



კლიენტების რაოდენობა, ადამიანი, თვეში

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 1,2 შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 1,0

შემოსავლიანი ნაწილი კოეფ. = 0,8 საერთო ხარჯები

სურ. 31. წაუგებლობის წერტილი მუდმივი ხარჯების ვარიაციებისას

როგორც ჩანს გრაფიკზე, წაუგებლობის წერტილი უდრის 600-1020 კლიენტს თვეში. სურ.30-თან შედარებით შემცირდა შემოსავლის ხაზის და მოგების ხაზის დახრილობა, ფასის კლებასთან ერთად ისინი ნელა იზრდებიან.

ფინანსური მაჩვენებლები, რუბლ.

1700000
1550000
1400000
1250000
1100000
950000
800000
650000
500000
350000
200000
50000
-100000
-250000



კლიენტების რაოდენობა, ადამიანი, თვეში

მოსალოდნელი შემოსავალი. კოეფ. = 1,2 მუდმივი ხარჯები. კოეფ. = 1,0

ცვალებადი ხარჯები. კოეფ. = 0,8 საერთო ხარჯები

მოგება

სურ. 32. წაუგებლობის წერტილი პროდუქციაზე ფასების ვარიაციების ვარიანტების, მუდმივი და ცვალებადი ხარჯების სიდიდეების გათვალისწინებით

წაუგებლობის წერტილი დამოკიდებულია სამ პარამეტრზე - მუდმივ ხარჯებზე, ცვალებად ხარჯებზე და ფასებზე. ჩვენს მაგალითებში ჩვენ ყოველ ჯერზე ვცვლიდით მხოლოდ ერთ პარამეტრს საწყის ვარიანტთან შედარებით.

პრაქტიკაში საინტერესოა წაუგებლობის წერტილის „მოქცევა“ რამდენიმე პარამეტრების ცვლილებისას, მაგალითად, როგორ დავაკომპენსიროთ ცვალებადი ხარჯების გაზრდა ფასების ზრდის ან მუდმივი გასავლების შემცირების გზით. ფასების და ხარჯების სხვადასხვა თანაფარდობების გავლენის შეფასების და ვარიანტების სწრაფი გაანგარიშებისთვის მოსახერხებელია Excel-ის ელექტრონული ცხრილების გამოყენება.

სტუდენტები დიალოგის რეჟიმში ცვლიან შესაბამის მაკორექტირებელ კოეფიციენტებს და დებულობენ წაუგებლობის წერტილის კონკრეტულ მნიშვნელობას.

უკუ კავშირის პრინციპის გამოყენებით სტუდენტები ცვლიან თავიანთი ბიზნეს-გეგმის საწყის შემადგენელ ნაწილებს, მოყავთ მათი ჯამური მნიშვნელობა: მოსალოდნელი შემოსავალი, ცვალებადი და მუდმივი ხარჯები სიდიდეების მიმართ, რომელთა მნიშვნელობა შეესაბამება სურ.32-ზე მიღებულ მნიშვნელობებს. პროცესი შეიძლება შედგებოდეს რამდენიმე იტერაციისგან.

ინსტრუქციები თამაშის მონაწილეებს

საქმიანი თამაში ტარდება დისპლის კლასში. სტუდენტები შედიან ცენტრალური კომპიუტერის კომპიუტერული მახსოვრობის შესაბამისს განყოფილებაში და გადმოქაჩავენ თამაშს თავიანთ პერსონალურ კომპიუტერზე. თამაშის პროცესს დართული აქვს შესაბამისი კომენტარები, რომლებიც ეხმარებიან მიმდინარე მოვლენების გარკვევაში. პედაგოგის რეკომენდაციების და ინსტრუქციების შესაბამისად სტუდენტები დიალოგის რეჟიმში ავსებენ საწყისი მონაცემების ცხრილებს, დებულობენ შუალედურ და საბოლოო შედეგებს როგორც გასავალისა და შემოსავლის მუხლების, წაუგებლობის წერტილის ანალიტიკური გამოთვლების შესახებ (ეკონომიკური შედეგების გრაფიკული ინტერპრეტაციის გამოყენებით), ასევე კვლევასთან დაკავშირებული შედეგების შესახებ.

საქმიან თამაშში წარმოდგენილი ციფრული და გრაფიკული ინფორმაცია სტუდენტებს ეკონომიკური აზროვნების ყველა კომპონენტების განვითარების და ეკონომიკური კომპეტენტურობის ჩამოყალიბების შესაძლებლობას აძლევს.

თამაშის საბოლოო ეტაპი არის მოკლე კვლევითი ანგარიშის დაწერა შესრულებული სამუშაოს და მიღებული შედეგების შესახებ, აგრეთვე ბუკლეტების და სავიზიტო ბარათების დამზადება.

ანგარიშში სტუდენტებმა ეკონომიკური აზროვნების ყველა კომპონენტი უნდა შეაფარდონ, საქმიანი თამაშის შესაბამისი ეტაპი და შესაბამისი ინტერფეისური შედეგები.

თამაშის საბოლოო ეტაპი არის საკურსო სამუშაოს მომზადება და გაფორმება ყველა შედეგების ასახვით, რომლებიც მიღებული იქნა საქმიანი თამაშის პროცესში.

5.3. საქმიანი თამაში „ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვა“

ახალგაზრდა ოჯახის ფინანსური პრობლემების ზოგადი დახასიათება. შემოსავლების და გასავლების თანაფარდობის საკითხი აქტუალურია თითოეული ოჯახისთვის, და თითოეული ოჯახი მას წყვეტს თავისებურად. ცნება „ბიუჯეტი“ ნაცნობია ყველასთვის, მაგრამ ეს არ არის მარტო შემოსავლების და ხარჯის კონტროლი, ეს ხშირად საოჯახო ურთიერთობების თავისებური ინდიკატორი ხდება. საოჯახო ბიუჯეტი - ეს არის ოჯახის ფულადი შემოსავლის და გასავლის რეგულირების გეგმა, რომელიც გათვლილია გარკვეული პერიოდზე (თვეზე, ნახევარწელზე, წელიწადზე, რამოდენიმე წელზე). ტრადიციულად გამოყოფენ სამი ტიპის ბიუჯეტს: 1) ერთობლივი; 2) წილობრივი (ერთობლივ-განცალკავებული); 3) განცალკავებული. თითოეულ მათგანს გააჩნია თავისი უპირატესობები და ნაკლოვანებები.

ერთობლივი ბიუჯეტი - ეს არის ოჯახური ბიუჯეტის ყველაზე გავრცელებული ფორმა. ფულის ასეთი განაწილების დროს ოჯახის წევრების მიერ გამომუშავებული მთელი თანხა იდება ერთად, და მერე მეუღლეები ერთად წყვეტენ, როგორ გაანაწილონ მიღებული თანხა დროის გარკვეულ მონაკვეთზე (ძირითადად თვეზე). ასეთი მიდგომის უპირატესობა მდგომარეობს ერთიანობის შეგრძნებაში. ბიუჯეტის ერთობლივი ტიპს იყენებენ დაახლოებით ერთნაირი შემოსავალი მქონე მეუღლეები ან ოჯახები, სადაც მეუღლე ნაწილობრივ ან მთლიანად დამოკიდებულია მეუღლეზე. ეს ვარიანტი პრაქტიკულად გარდაუვალია, როცა ქალი უვლის ბავშვს, ხოლო ერთადერთ მარჩენალად ითვლება მეუღლე. ფაქტიურად ბიუჯეტი ხდება ერთპიროვნული, მაგრამ ფსიქოლოგიურად ის მაინც რჩება საერთო, რადგან მეუღლეები ერთად წყვეტენ, ის როგორ გაანაწილონ. ასეთი მიდგომის საფუძველია ერთმანეთის ნდობა, ურთიერთპასუხიანობა და კომპრომისზე წასვლა.

ფინანსური საკითხების ერთობლივი გადაწყვეტა (როცა ისინი არ ქმნიან პრობლემებს) მიუთითებს, რომ ოჯახში სუფევს ჰარმონია.

წილობრივი ბიუჯეტი (ერთობლივ-განცალკავებული) ჩვენს დროში ხდება სულ უფრო აქტუალური, განსაკუთრებით, თუ მეუღლეების ხელფასებს შორის უმნიშვნელო განსხვავებაა. თავიდან უნდა გამოიანგარიშო, რამდენს ხარჯავს ოჯახი ყოველთვიურად კვებაზე, კომუნალურ მომსახურებაზე, სამეურნეო ხარჯებზე და სხვ. შემდეგ ეს თანხა ოჯახის წევრებს შორის იყოფა ან შუაზე, ან ისე, როგორც ოჯახი თვლის საჭიროდ, ხელფასის შესაბამისად. ამგვარად, თითოეულს რჩება გარკვეული თანხა, რომელსაც ხარჯავს სურვილის შესაბამისად. ასეთი დაგეგმვის დადებითი მხარეა უნიკალური შეთავსება ოჯახში ერთიანობის გრძნობის და ერთმანეთისგან ფინანსური დამოუკიდებლობის.

წილობრივი ბიუჯეტი საკმაოდ უნივერსალურია და მიესადაგება პრაქტიკულად ყველას, მაგრამ მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ორივე მეუღლე მუშაობს ან ერთერთი მეუღლე მეტისმეტად ხელმომჭირნეა.

განცალკავებული ბიუჯეტი რუსეთში იშვიათად გვხვდება სუფთა სახით. ოჯახური დაგეგმვის ასეთი ტიპი გავრცელებულია დასავლეთის ქვეყნებში, სადაც ქალები ცდილობენ მამაკაცებისგან დამოუკიდებლობა იყენენ. ფულის გაყოფის ასეთი ტიპი ძირითადად გამოიყენება ოჯახებში, სადაც ორივე მეუღლეს გააჩნია საკმაოდ მაღალი შემოსავალი. ორივე თვითონ უზრუნველყოფს საკუთარ თავს. ფული ამ დროს, როგორც წესი, ინახება სხვადასხვა საბანკო ანგარიშებზე. საჭმელს ყიდულობენ ერთად. ზოგიერთი წყვილი, რომელიც განცალკავებულ ბიუჯეტს იყენებს, ითვლის, რამდენს ხარჯავენ ისინი ყოველთვიურად საჭმელზე, და იყოფენ ამ თანხას თანაბრად. ასეთ ოჯახებში გავრცელებულია ერთმანეთისთვის ფულის სესხება ვალის

უქველად დაბრუნების ვალდებულებით. განცალკავებული ბიუჯეტის ერთერთი უპირატესობაა ისეთი მნიშვნელოვანი საკითხის მარტივი გადაწყვეტა, როგორცაა ნათესავების დახმარება: თითოეული თავად გადაწყვეტს, ვის და რა თანხით დაეხმარება და არ შეეშინდება მეუღლის უკმაყოფილების.

იმისთვის, რომ ეფექტურად გამოიყენო საკუთარი შემოსავალი, ოჯახმა სწორად უნდა დაგეგმოს თავისი ბიუჯეტი, კარგად აწონ-დაწონოს რა იყიდოს და გადაინახოს თანხა საკუთარი მიზნების მისაღწევად. ოჯახური ბიუჯეტის შესადგენად აუცილებელია ოჯახის წევრების ყველა შემოსავლების ჩამოწერა: ხელფასი, სოციალური დახმარება და დანაზოგის პროცენტები. გასავლების მუხლში უნდა ჩამოითვალოს ყველაფერი, რაც გადასახდელია თვის განმავლობაში: ბინის ქირა და მომსახურება, კვება, მგზავრობა, გადასახადების გადახდა და შენატანები. დაგეგმილ გასავალში შედის დანაზოგის შენახვაც.

თუ გასავალი უდრის შემოსავალს, მაშინ ბიუჯეტი დაბალასებულია; თუ სავარაუდო ხარჯები მეტია შემოსავალზე, მაშინ ბიუჯეტს გააჩნია დეფიციტი; ბიუჯეტს, სადაც შემოსავალი მეტია გასავალზე, ექნება ნამატი. თუ შემოსავალი მეტია გასავალზე, აუცილებელია გეგმიდან ამოვიღოთ ზედმეტი საყიდლები, რათა დაბალანსდეს ბიუჯეტი.

მოდელირებული სიტუაციის აღწერა. სტუდენტები ამოდელირებენ ახალგაზრდა ოჯახის ცხოვრების ვარიანტებს, რომელთაც გააჩნიათ ერთობლივი ბიუჯეტი, და გეგმავენ თავიანთ ცხოვრებას რამდენიმე წლით წინასწარ.

ამ გეგმების განხორციელებაში შეიძლება მონაწილეობა მიიღონ მშობლებმა (მშობლების დანაზოგი) და სახელმწიფომ (კრედიტები და სესხები). მოდელში ცხოვრება ხასიათდება ფასების ზრდით და ინფლაციით.

არის კრიტერიუმები, რომლებიც ზღუდავენ ოჯახის ფინანსურ საქმიანობას: კვების დონე არ უნდა იყოს ნორმაზე დაბალი თითოეული ასაკობრივი ჯგუფისთვის.

დროის ინტერვალში, რომელიც ოჯახის ცხოვრების იმიტაციას აკეთებს, იგეგმება შემდეგი მოვლენების სხვადასხვა ვარიანტები: ბავშვების დაბადება, ხელფასის მომატება, დამატებითი სამუშაო, საოჯახო ბიუჯეტის განაწილება გასავალის მუხლის მიხედვით, დაგროვებითი საბანკო ანგარიშის გახსნა, ქონების შეძენა, ინფლაცია.

სტუდენტებს შეაქვთ ინფორმაცია კომპიუტერში და იწყებენ ოჯახის ცხოვრების ვარიანტების საპროექტო დაგეგმვას. გრაფიკული და რიცხობრივი ინფორმაციის სისტემა ეხმარება მათ დროულად გაუკეთონ კორექტირება თავიანთ მმართველობით გადაწყვეტილებებს.

თამაშის დანიშნულება და მიზანი. იმის გათვალისწინებით, რომ საქმიანი თამაში ტარდება დისციპლინის „ახალგაზრდული გარემოს ეკონომიკა“ ფარგლებში, თამაშის დანიშნულება და მიზანი არის, პირველ რიგში, ეკონომიკური კომპეტენციის ყველა კომპონენტის განვითარება, სისტემური აზროვნების და ოჯახური ბიუჯეტის ფორმირების და დაგეგმვის ვარიანტების მიმართ, აგრეთვე ოჯახურ-ქონებრივი ურთიერთობების განვითარების ვარიანტების მიმართ გადაწყვეტილების მიღების პრაქტიკის განვითარება. სტუდენტებმა უნდა გაიგონ და გამოიკვლონ ოჯახური ბიუჯეტის დონის და ოჯახის შესაძლებლობებს შორის ურთიერთკავშირი: ოჯახის რიცხობრივი ზრდა, საცხოვრებელი პირობების გაუმჯობესება, აუცილებელი ქონების შეძენა.

ამ თამაშის ფარგლებში სტუდენტები ეცნობიან ფორმულებს, რომლებიც დამახასიათებელია ოჯახურ-საქორწინო ურთიერთობების მდგომარეობისთვის: ოჯახური ურთიერთობების ხანგძლივობა, გაყრის ალბათობა, მოხმარება ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით; აწყდებიან ასეთ ცნებას „ოჯახური ბიუჯეტის მონიტორინგი“ და ოჯახის მახასიათებლებს,

რომლებიც წარმოდგენილია მრავალრიცხოვანი გრაფიკებით, რომლებიც თავის მხრივ ასახავენ მოდელის ძირითადი პარამეტრების ცვლილებებს განსახილველი პერიოდის განმავლობაში; ანვითარებენ კვლევით კომპეტენციებს, რადგან კომპიუტერულ მოდელზე ატარებენ იმიტაციურ ექსპერიმენტებს: აფიქსირებენ შესასწავლი პარამეტრების ცვლილებებს არჩეული ფაქტორის გათვალისწინებით, მაგალითად ინფლაციის, აგროვებენ სტატისტიკურ მონაცემებს, ამუშავენ მას, აგებენ გრაფიკებს, გამოაქვთ დასკვნები.

თამაშის პროცესი და თამაშის მონაწილეების ფუნქციები. თამაშის პროცესი იყოფა სამ ეტაპად: თამაშის მომზადება, თამაშის ეტაპი, საბოლოო (შედეგების დაჯამების) ეტაპი.

თამაშის მომზადების ეტაპზე სტუდენტები ეცნობიან თამაშის კონცეპციას და მისი ჩატარების პირობებს; საწყის ცოდნას, რომელიც შეადგენს შემუშავებული მოდელის საფუძველს; საწყის ინფორმაციას, რომელიც უნდა შეიტანონ თამაშის დაწყების წინ; ინტერფეისურ ინფორმაციას, რომელიც ასახავს თამაშში ოჯახის შესასწავლი პარამეტრების ცვლილებებს.

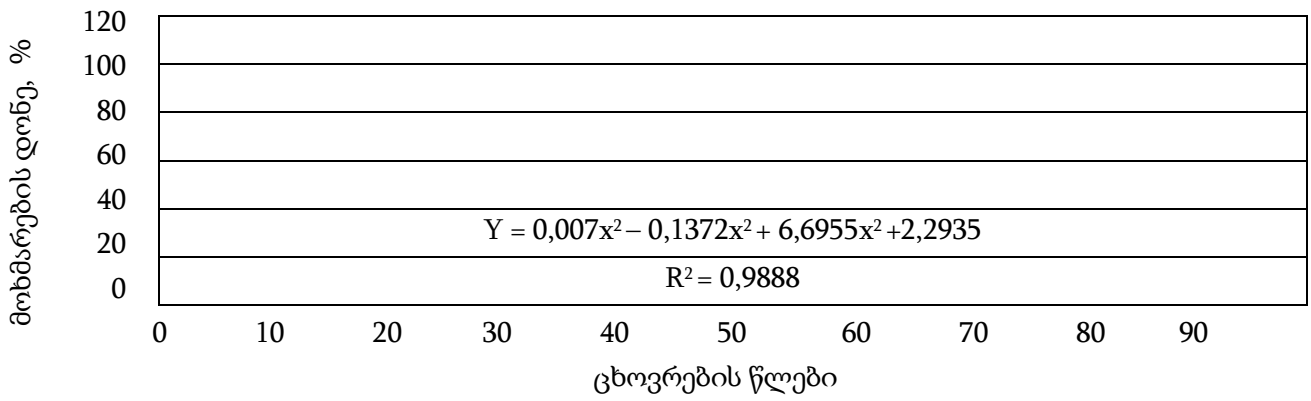
თამაშის ეტაპზე სტუდენტები ამოდელირებენ ოჯახური ბიუჯეტის ფორმირების ვარიანტებს და იღებენ გადაწყვეტილებას ბიუჯეტის გასავალი ნაწილის შესახებ, აფიქსირებენ შესაბამისი პარამეტრების მნიშვნელობებს.

საბოლოო ეტაპზე სტუდენტები ამუშავენ მიღებულ ექსპერიმენტულ მონაცემებს, აგებენ გრაფიკებს და დამოკიდებულებებს, გამოაქვთ დასკვნები, ადგენენ მოკლე ანგარიშს ჩატარებული კვლევების შესახებ.

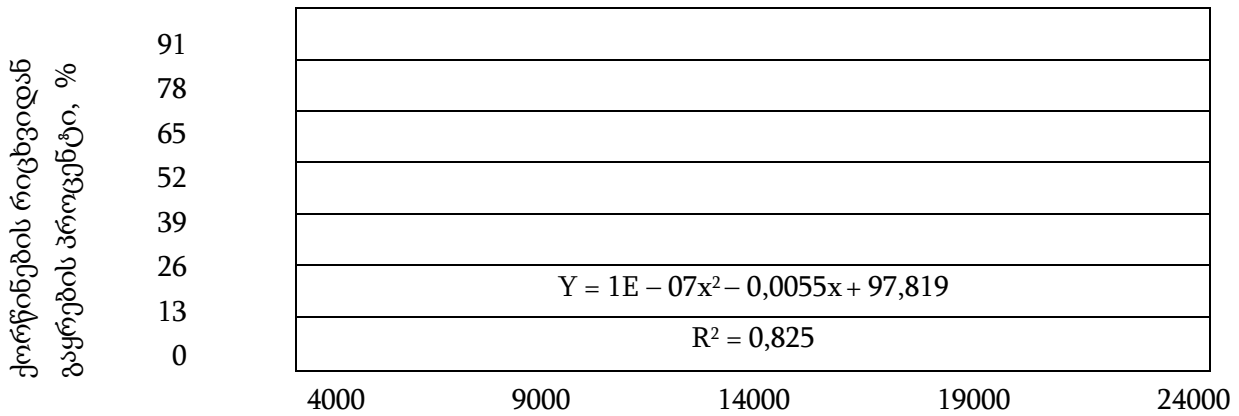
თამაშის მიმდინარეობისას სტუდენტები ახორციელებენ მმართველობით ფუნქციებს - აღრიცხვას, ანალიზს, დაგეგმვას, კონტროლს, გადაწყვეტილების მიღებას, მონიტორინგს; ეკონომიკურ ფუნქციებს - შემოსავლების გადანაწილებას, ეკონომიკური მაჩვენებლების სტაბილიზაციას, გადაწყვეტილებების კორექტირებას ინფლაციის გათვალისწინებით; საკომუნიკაციო ფუნქციებს - სათამაშო რეჟიმის კონტროლს, ჯგუფთან და პედაგოგთან აზრთა გაზიარებას; კვლევით ფუნქციებს - სტატისტიკური ინფორმაციის შეგროვებას, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირების დადგენას შემავალ და გამავალ პარამეტრებს შორის.

თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმები. თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმებს წარმოადგენს ოჯახში ბავშვების რაოდენობის მაჩვენებლები, მათ განვითარებაში ჩადებული ოჯახის ინვესტიციები, ოჯახის ქონებრივი აქტივები, ოჯახის წევრების სავარაუდო მახასიათებლები: სიცოცხლის სავარაუდო ხანგრძლივობა, სიცოცხლის საერთო ხანგრძლივობიდან არაჯანსაღი ცხოვრების წესის მოსალოდნელი პროცენტი, არაჯანსაღი ცხოვრების წესის ხვედრითი წონა.

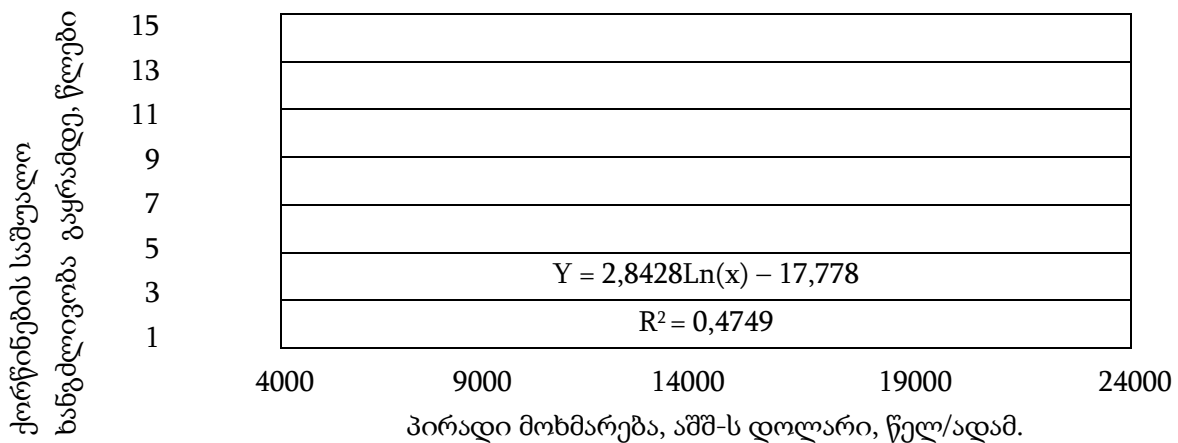
საწყისი მონაცემები მოდელის ასაგებად. საწყისი მონაცემები წარმოდგენილია კვალ-დღიური მოხმარების ნორმატიული მონაცემების სახით ქალებისთვის და მამაკაცებისთვის, 100 კვალ. ღირებულება, ერთოთახიანი და ოროთახიანი ბინების იჯარის ღირებულება საბინაო ბაზარზე და სხვა დამოკიდებულებები, რომელთა ნაწილი წარმოდგენილია სურათზე 33-39.



სურ. 33. მოხმარების დონის დამოკიდებულება ასაკზე

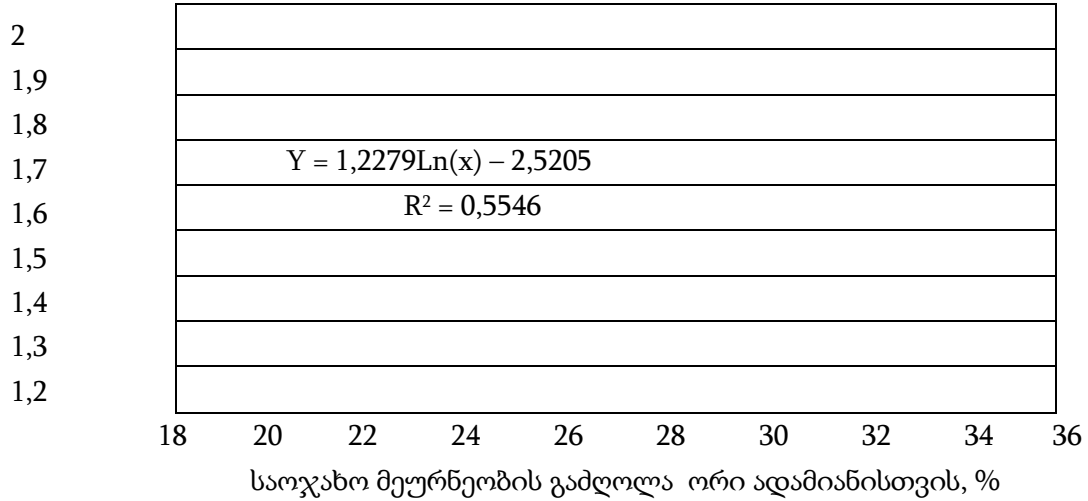


სურ. 34. გაყრების პროცენტის დამოკიდებულება პირადი მოხმარების ხარჯების სიდიდეზე



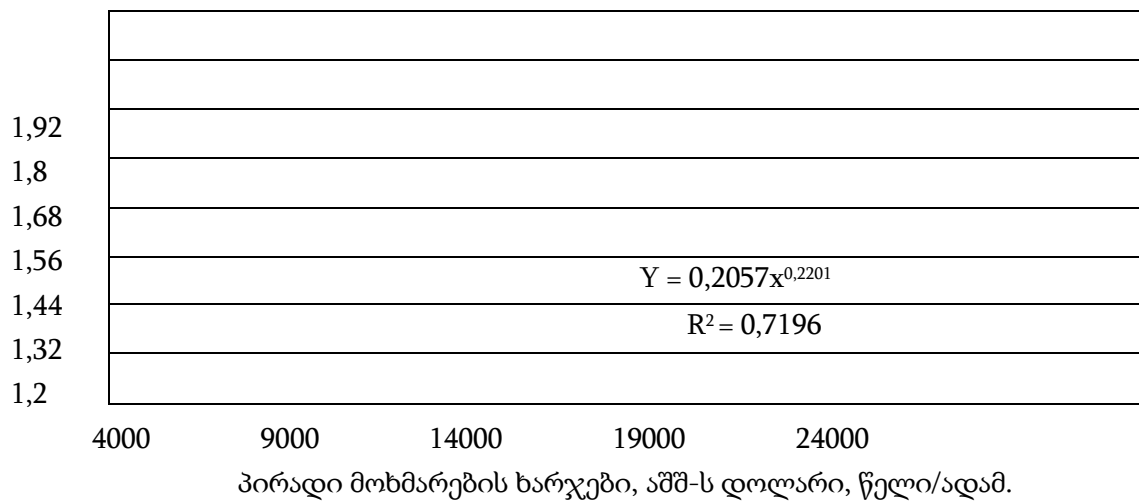
სურ. 35. ქორწინების საშუალო ხანგძლივობის დამოკიდებულება პირადი მოხმარების ხარჯებზე

შობადობის ზოგადი კოეფიციენტი



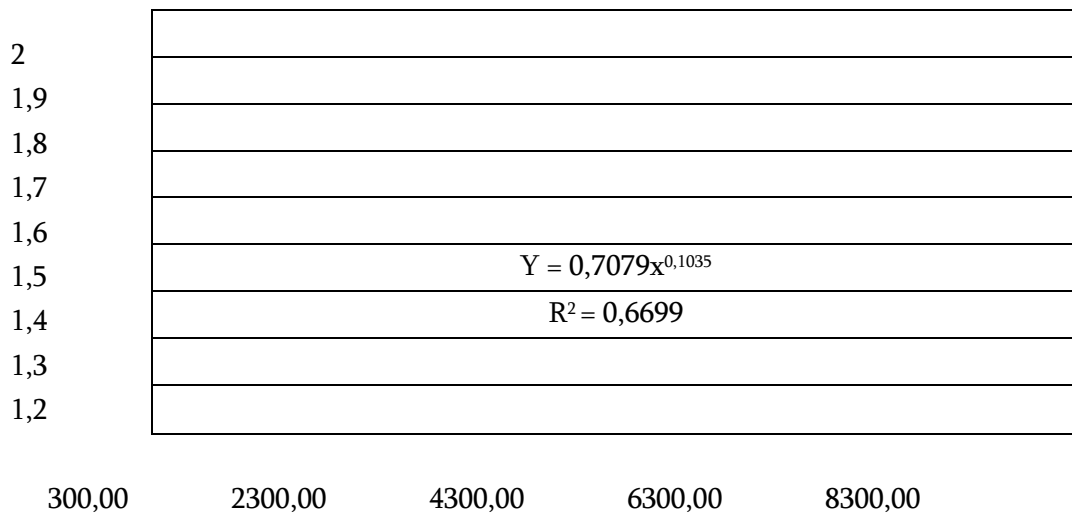
სურ. 36. დამოკიდებულება შობადობის ზოგად კოეფიციენტსა და საოჯახო მეურნეობის გაძლოის სტრუქტურას შორის

შობადობის ზოგადი კოეფიციენტი



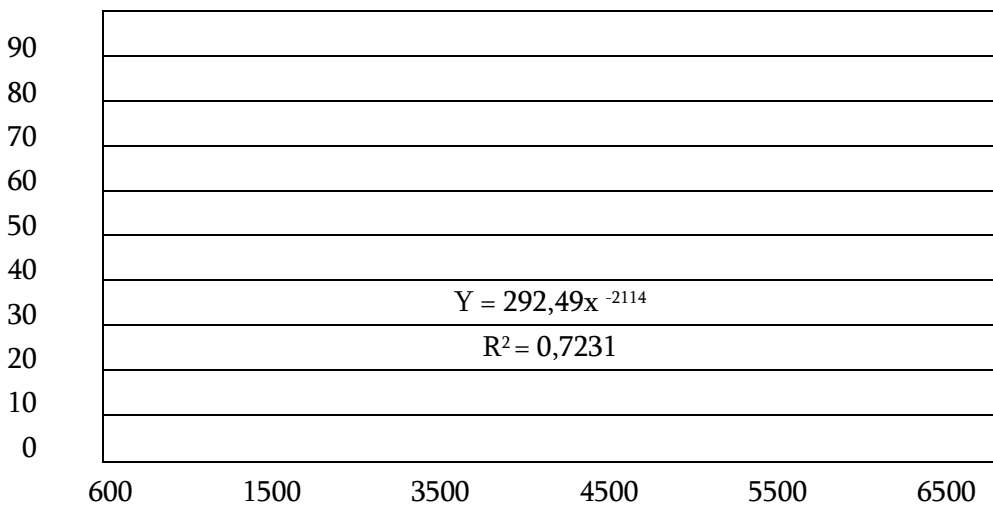
სურ. 37. დამოკიდებულება შობადობის ზოგად კოეფიციენტსა და პირადი მოხმარების ხარჯებს შორის

შობადობის ზოგადი კოეფიციენტი



ბიუჯეტის სოციალური მუხლები, აშშ-ს დოლარი, წელი/ადამ.
სურ. 38. დამოკიდებულება შობადობის ზოგად კოეფიციენტსა და ბიუჯეტის სოციალურ მუხლებს შორის

ქორწინების რიცხვიდან გაყრის პროცენტი, %



ბიუჯეტის გასავალი ნაწილი - სოციალური დაცვა, აშშ-ს დოლარი, წელი/ადამ.
სურ. 39. გაყრის პროცენტის დამოკიდებულება ბიუჯეტის გასავალ ნაწილზე

საწყისი მონაცემები მოდელისთვის. სტუდენტებს დიალოგის რეჟიმში შეაქვთ შემდეგი საწყისი ინფორმაცია:

A. ოჯახის წევრთა რაოდენობის დაგეგმვა, ადამ.

				წლები
--	--	--	--	-------

ოჯახის წევრები	ასაკი	ბავშვების დაბადების წლები	2010	2011...	2057
ქმარი	24		24	25	
ცოლი	20		21	22	
პირველი ბავშვი		2015	0	0	
მეორე ბავშვი		2020	0	0	
მესამე ბავშვი		2030	0	0	
მეოთხე ბავშვი		3000	0	0	
ოჯახის წევრების რაოდენობა			2	2	5

ბ) ოჯახის წევრების შრომითი მოწყობა

ოჯახის წევრები	სამუშაო	ასაკი / შრომითი მოწყობა						
		24	25	26	27	28	...	67
ქმარი								
	ძირითადი	მ	მ	მ	მ	მ		
	დამატებითი	არ	არ	არ	არ	არ		
ცოლი		21	22	23	24	25		
	ძირითადი	მ	მ	მ	მ	მ		
	დამატებითი	არ	არ	არ	არ	არ		
1-ლი ბავშვი		0	0	0	0	0		
	ძირითადი	არ	არ	არ	არ	არ		
	დამატებითი	არ	არ	არ	არ	არ		
2-რე ბავშვი		0	0	0	0	0		
	ძირითადი	არ	არ	არ	არ	არ		
	დამატებითი	არ	არ	არ	არ	არ		

მ - მუშაობს

არ - არ მუშაობს

პ - პენსია

B) ოჯახის სახელფასო ფონდი

ოჯახის წევრების ხელფასი წელიწადში, ათას. რუბლი		წლები			
		2010	2011	2012	2013 და ა.შ.
ქმარი	ხელფასის ზრდის პროცენტი				
	ხელფასი ძირითად სამუშაოზე	303	303	306	309
	ხელფასი დამ. სამუშაოზე	0	0	0	0
ცოლი	ხელფასის ზრდის პროცენტი				
	ხელფასი ძირითად სამუშაოზე	242	242	245	247
	ხელფასი დამ. სამუშაოზე	0	0	0	0
1-ლი ბავშვი	ხელფასის ზრდის პროცენტი				
	ხელფასი ძირითად სამუშაოზე	0	0	0	0
	ხელფასი დამ. სამუშაოზე	0	0	0	0
2-რე ბავშვი	ხელფასის ზრდის პროცენტი				
	ხელფასი ძირითად სამუშაოზე	0	0	0	0
	ხელფასი დამ. სამუშაოზე	0	0	0	0
ოჯახის სახელფასო ფონდი		545	545	551	556

F) დამატებითი სახელმწიფო ფინანსური წყაროები

დამატებითი ფინანსური წყაროები		წლები		
		2010	2011	2012
დედის კაპიტალის კაპიტალიზაცია, ინფლაციის გათვალისწინებით, ათას. რუბლ.		300	306	312
დედის კაპიტალი მიღების წელს				
1) 1-ლ ბავშვზე			0	0
2) 2-ე ბავშვზე			0	0
3) 3-ე ბავშვზე			0	0
დედის კაპიტალი გაუქმების წელს				
1) 1-ლ ბავშვზე		0	0	0
2) 2-ე ბავშვზე		0	0	0
3) 3-ე ბავშვზე		0	0	0
მიღების წელი ინფლაციის გათვალისწინებით		თანხა, ათასი .		
1) 1-ლ ბავშვზე	2015	338		
2) 2-ე ბავშვზე	2020	273		
3) 3-ე ბავშვზე	2030	455		

ჟ) ოჯახის სესხები

საბანკო კრედიტები, ათას რუბლ.					
1	დაკრედიტების წლები	2015	2020	2030	2040
2	დაკრედიტების მოცულობა	200	300	300	500
3	პროცენტები	10	8	6	9
4	დაკრედიტების ვადა	5	3	5	10
5	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, მთლიანად	320	396	408	995
6	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, წელიწადში	64	132	81,6	99,5
სესხები, ათასი..		1	2	3	4
1	სესხის აღების წლები	2015	2020	2030	2040
2	სესხის მოცულობა	100	300	200	300
3	პროცენტები	10	8	6	9
4	დაკრედიტების ვადა	5	3	5	10
5	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, მთლიანად	160	396	272	597
6	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, წელიწადში	32	132	54,4	59,7
დახმარება გარედან, ათას.რუბლ.		1	2	3	4
1	დახმარების წლები	2015	2020	2030	2040
2	დახმარების მოცულობა	200	200	300	500
3	პროცენტები	10	8	6	9
4	დაკრედიტების ვადა	5	3	5	10
5	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, მთლიანად	320	264	408	995
6	დასაბრუნებელი თანხის მოცულობა, წელიწადში	64	88	81,6	99,5

ე) ოჯახის ფინანსური პორტფელი

შემოსავალი ნაწილი	წლები		
	2010	2011	2012
ოჯახის ფინანსური პორტფელი			
სახელფასო ფონდი, ათას..	545	551	556
დედის კაპიტალი, ათას..	0	0	0
ანაზრის პროცენტი, ათას..	20	20	20
დახმარება გარედან, ათას..	0	0	0
კრედიტები	0	0	0
ანგარიშიდან თანხის გატანა	0	0	0
წინა პერიოდის KЭIII-ი			
ფინანსური პორტფელი	565	571	576

ჰ) ოჯახის ბიუჯეტი

ოჯახის ბიუჯეტი	წლები		
	2010	2011	2012
1. შემოსავალი ნაწილი	565400	570854	576362,5
2. გასავალი ნაწილი			
კრედიტები	0	0	0
სესხები	0	0	0
ვალები	0	0	0
ოჯახის განკარგულებაში მყოფი თანხები	565400	570854	576362,5
განაწილება დასაგროვებლად, დასახარჯად და მიმდინარე რეზერვად			
1. დაგროვება, %	18	18	18
2. მოხმარება, დახარჯვა, %	81	81	81
3. რეზერვი	1	1	1
	100	100	100
1., დაგროვება,	101772	102754	103745
2. დახარჯვა,	457974	462392	466854
3. რეზერვი,	5654	5709	5764

ცხრილში წარმოდგენილი ინფორმაციის ნაწილი მუდმივად კორექტირდება ცვლილებების და კრიტერიუმების მნიშვნელობიდან გამომდინარე, რომლებიც დაკავშირებულია ოჯახის მიმდინარე მახასიათებლებთან.

გამავალი მონაცემები. ოჯახის მოდელის პარამეტრების ცვლილებების ინფორმაციული მონიტორინგი წარმოდგენილია სურათებზე 40-51. წარმოდგენილი მონაცემები საშუალებას იძლევა თვალნათლივ დავინახოთ როგორც ოჯახის მახასიათებლების განვითარების დინამიკა, ასევე ოჯახში არსებული უთანხმოება და გადახრები, და მივიღოთ შესაბამისი მაკორექტირებელი გადაწყვეტილება, რომლებიც დაკავშირებულია ოჯახური ბიუჯეტის ახალ გადანაწილებასთან.

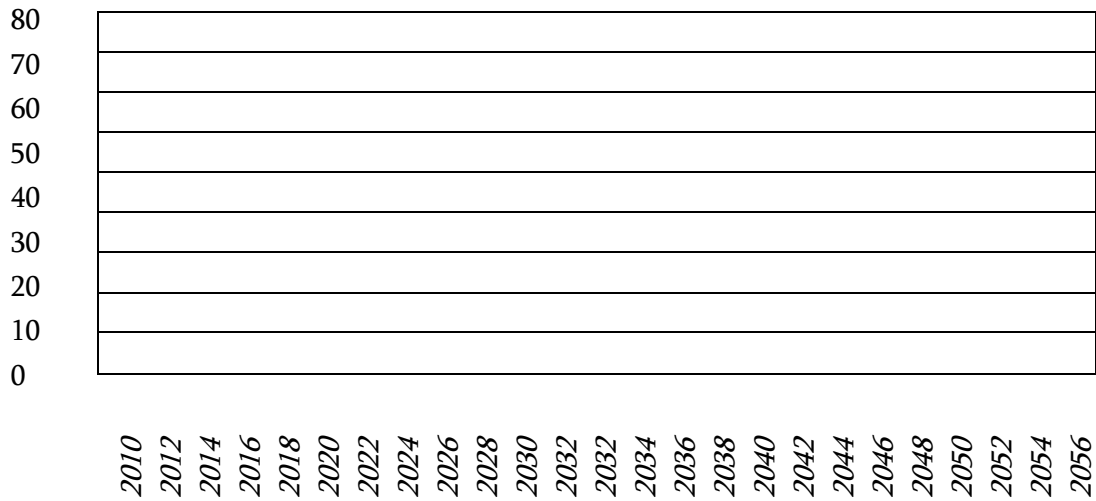
ოჯახის წევრების რაოდენობა



ოჯახის ცხოვრების პერიოდი

სურ. 40. ოჯახის წევრების რაოდენობის დაგეგმვის გრაფიკი

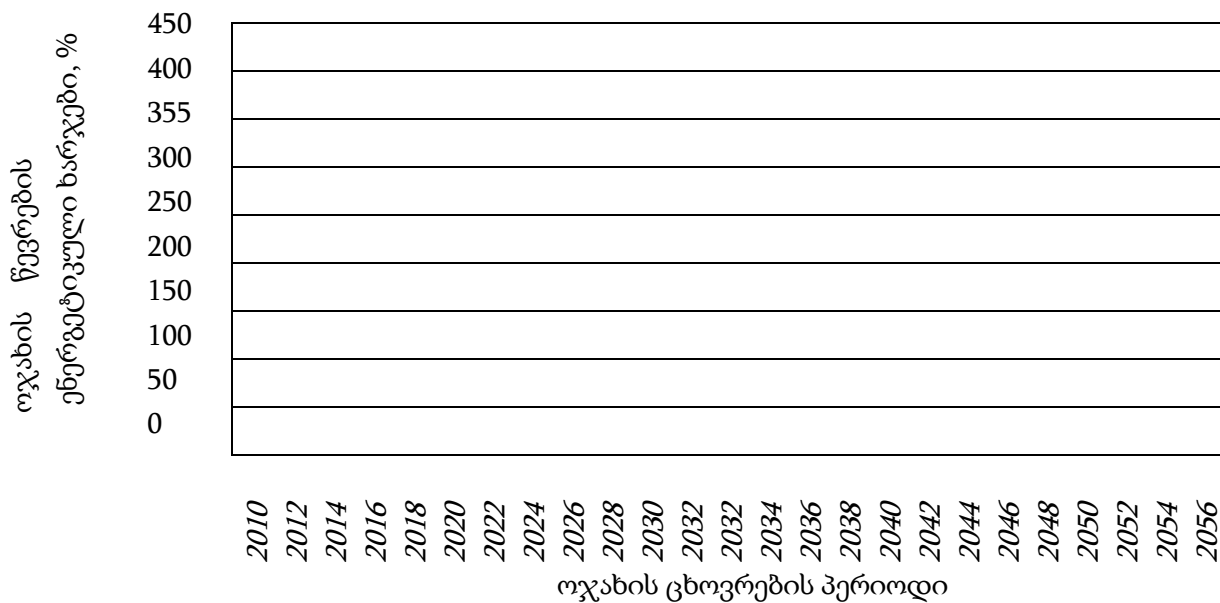
ოჯახის წევრების ასაკი, წლები



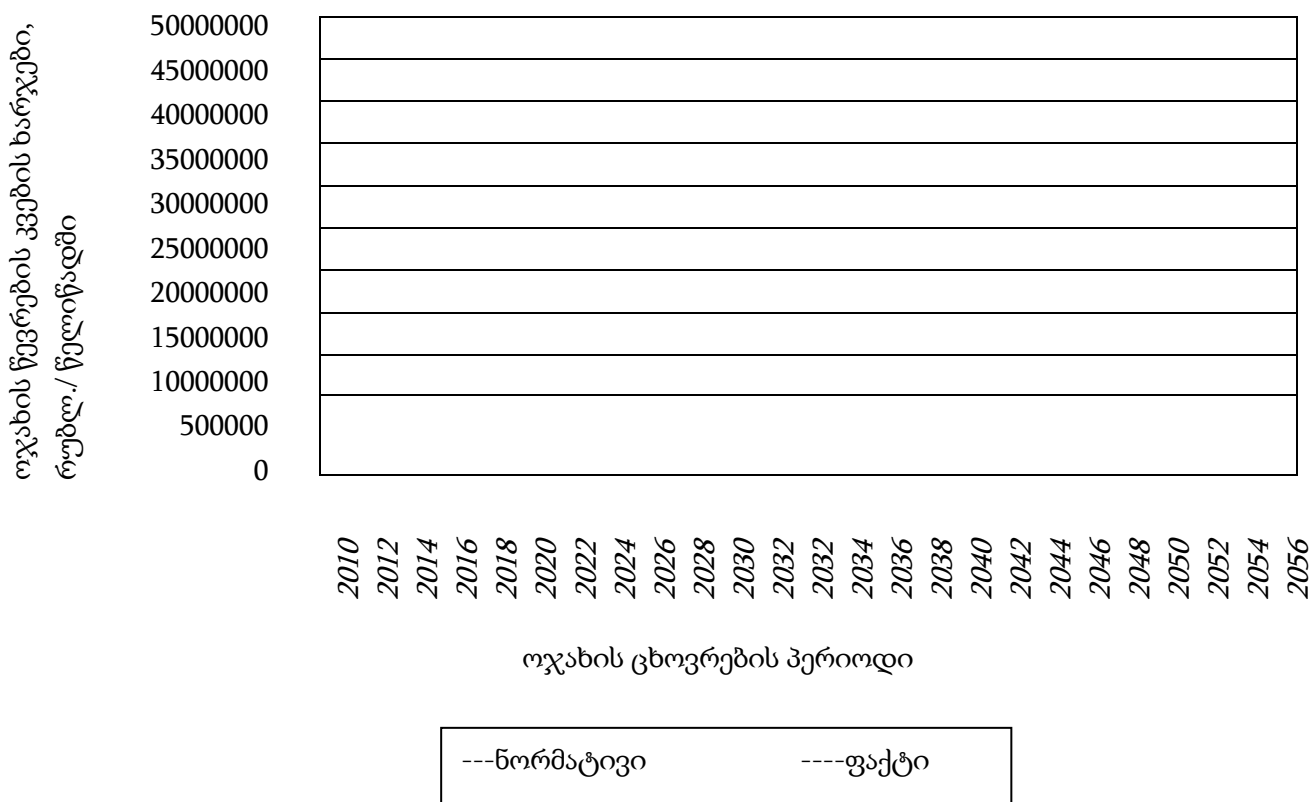
ოჯახის ცხოვრების პერიოდი

---ქმარი ---ცოლი ---1 შვილი ---2 შვილი ---3 შვილი ---4 შვილი

სურ. 41. ოჯახის წევრების ასაკის ცვლილების გრაფიკი

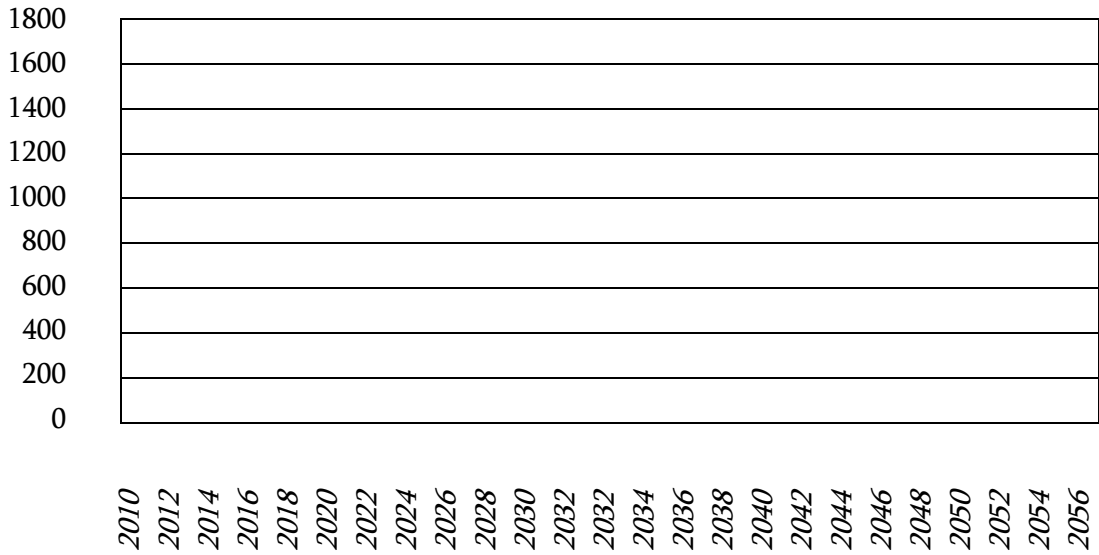


სურ. 42. ოჯახის ენერგეტიკული ხარჯების დინამიკის გრაფიკი, %



სურ. 43. ოჯახის ჯამური ენერგეტიკული ხარჯების გრაფიკი, კვალ / წელი

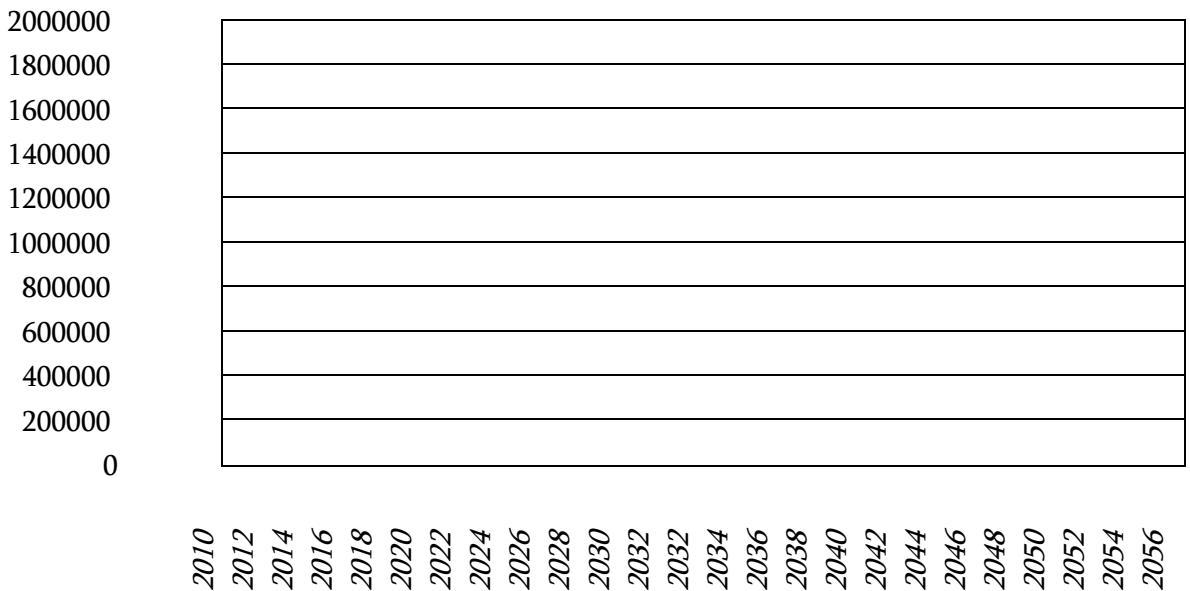
ოჯახის წევრების კვების ხარჯები,
რუბლ. / დღეში



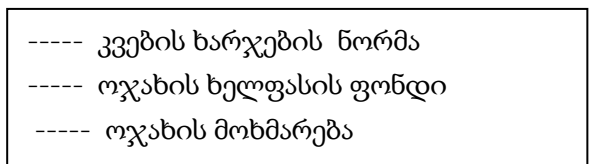
ოჯახის ცხოვრების პერიოდი

სურ. 44. ოჯახის კვების ნორმატიული დღიური ხარჯების გრაფიკი ინფლაციის გათვალისწინებით, რუბლ. / დღეში

ოჯახის წევრების კვების ხარჯები,
რუბლ. / დღეში

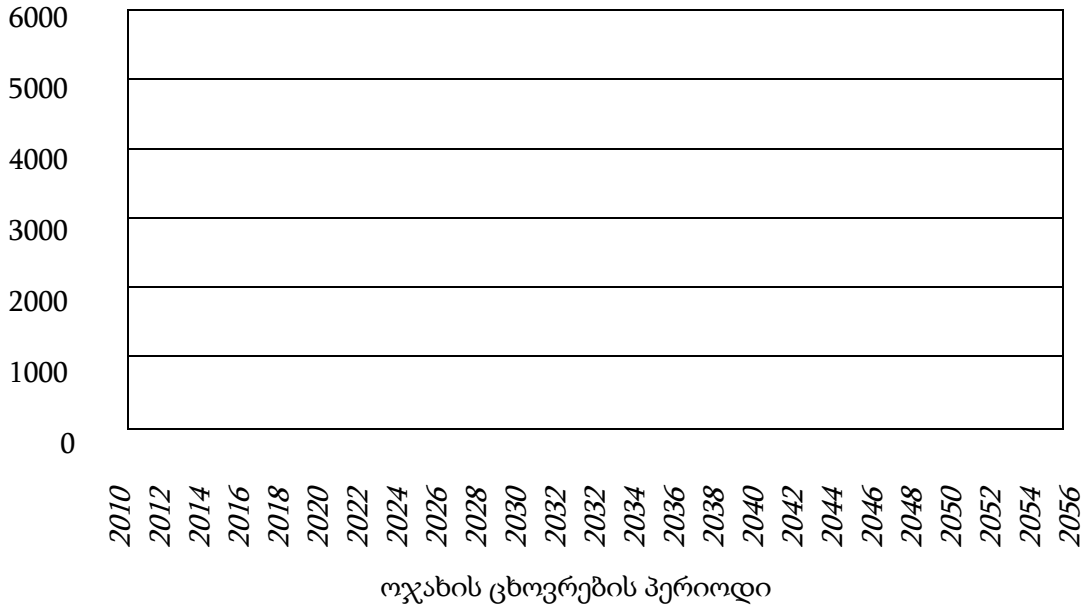


ოჯახის ცხოვრების პერიოდი



სურ. 45. ოჯახის კვების ნორმატიული წლიური ხარჯების გრაფიკი ინფლაციის გათვალისწინებით, რუბლ. / წელიწადში

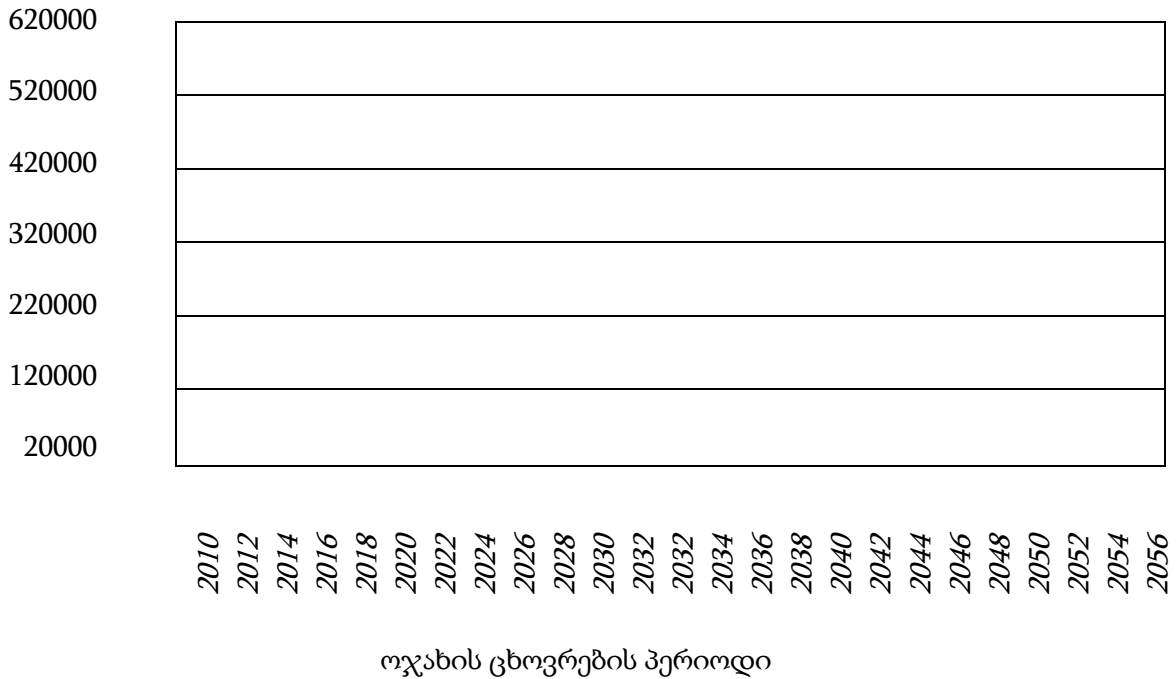
ოჯახის ფინანსური პორტფელი და ხარჯების მოცულობა, ათას. რუბლ.



--- ჯამური ფულადი შემოსავალი
 --- მოხმარების მოცულობა

სურ. 46. ოჯახის ჯამური ფინანსური პორტფელი და მისი მოხმარება, ათას. / რუბლ.

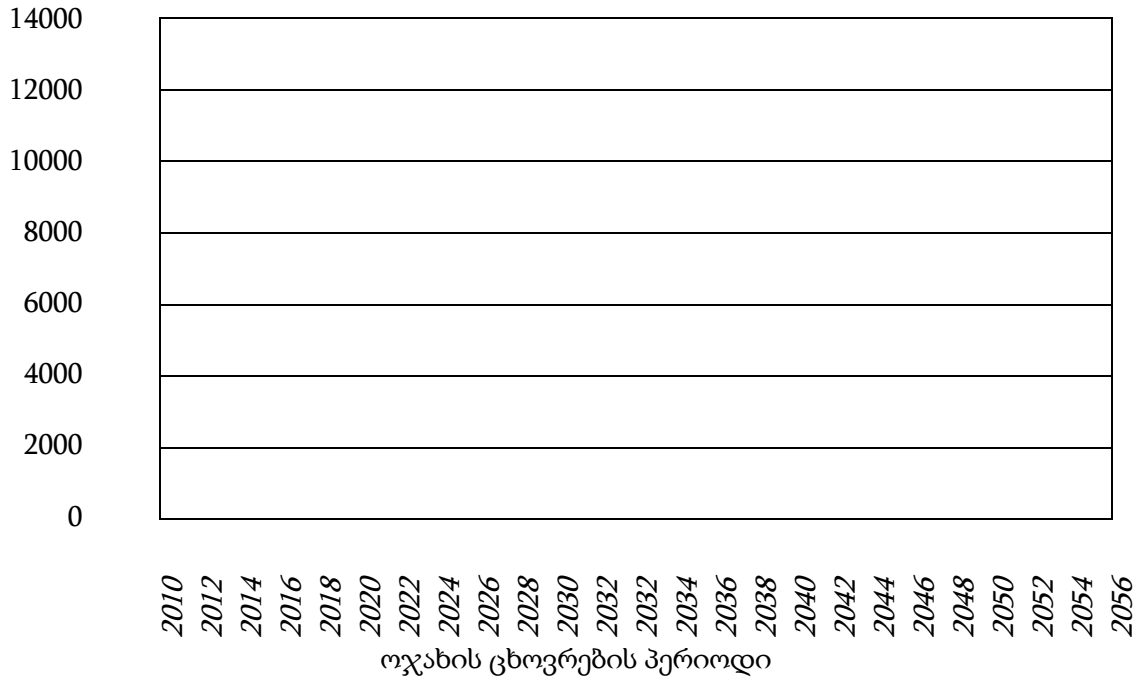
ოჯახის ხარჯები მოხმარების ძირითადი მუხლების მიხედვით, რუბლ.



--- კვება
 --- სახცოვრებელი
 --- განათლება
 --- ტანსაცმელი
 --- ჯანმრთელობა

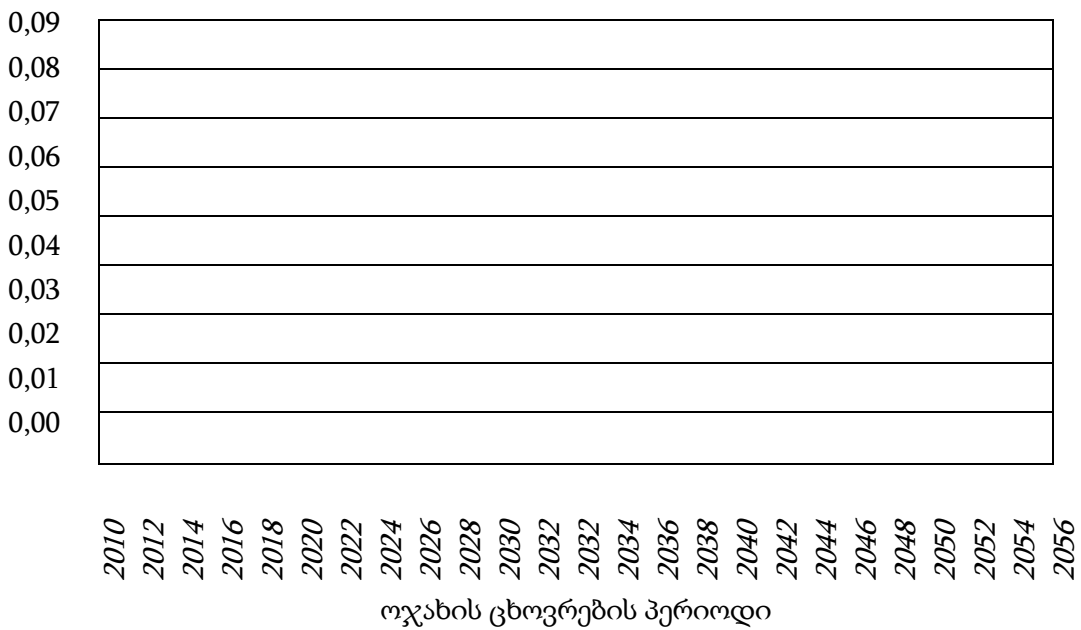
სურ. 47. ოჯახის ხარჯები მოხმარების ძირითადი მუხლების მიხედვით, რუბლ.

ოჯახის საბანკო ანგარიშის მიმდინარე მნიშვნელობა, ათას. რუბლ.

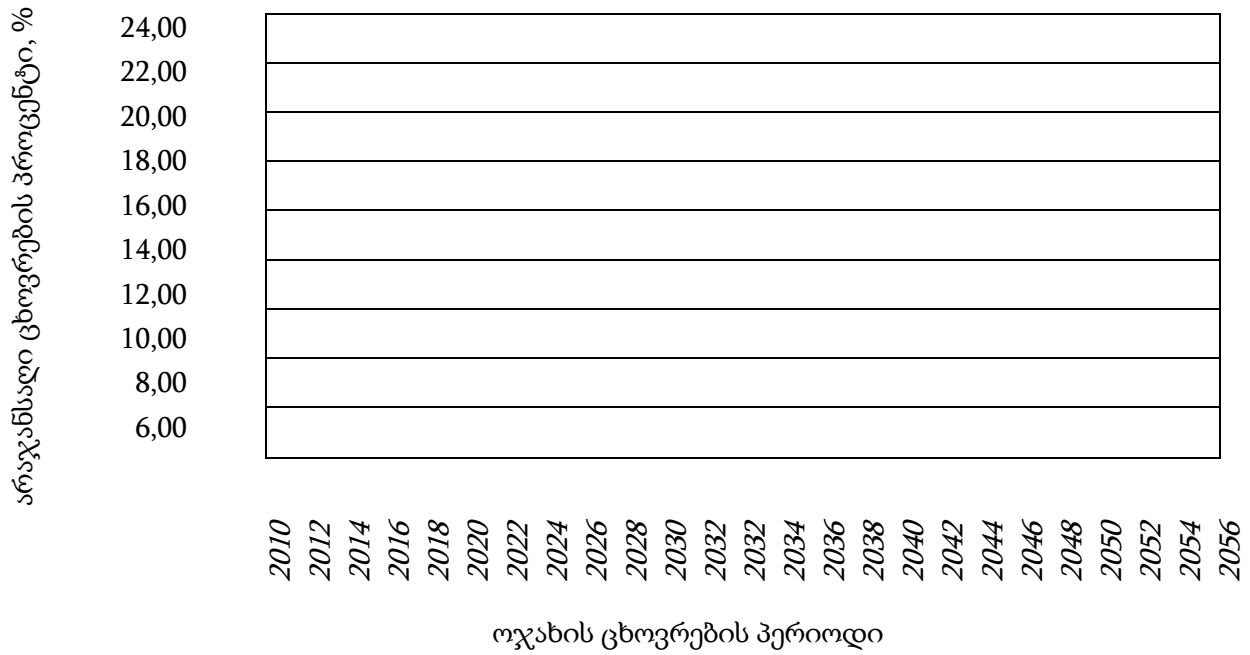


სურ. 48. ოჯახის საბანკო დანაზოგის გრაფიკი, ათას. რუბლ.

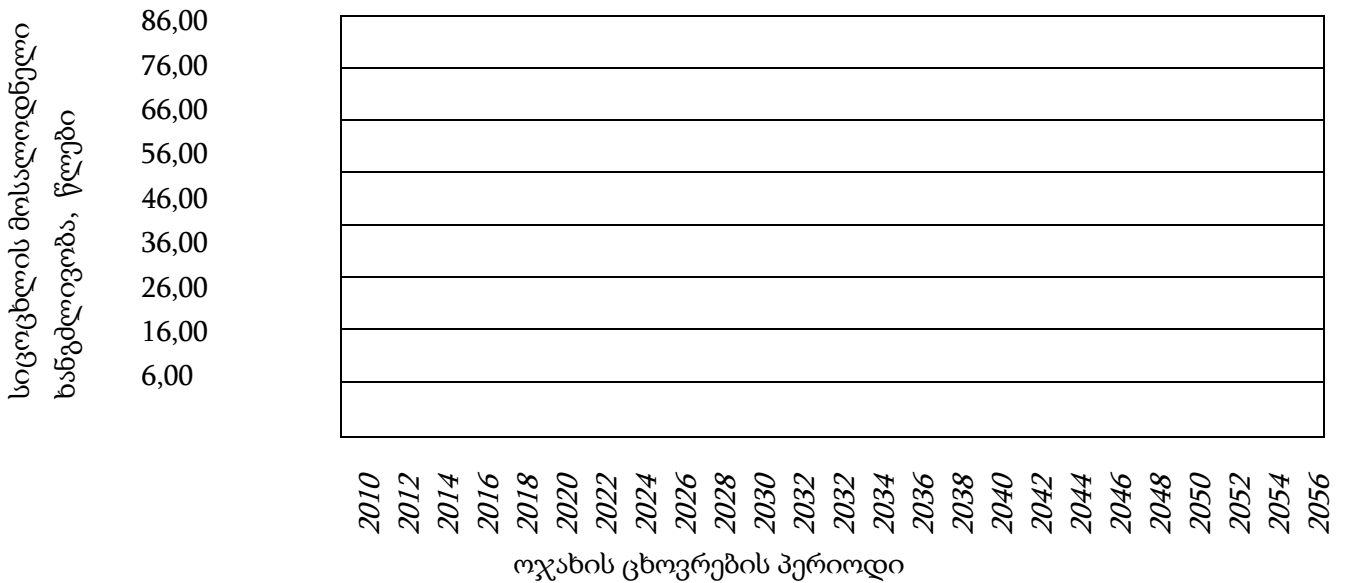
გაყრის ალბათობა



სურ. 49. გაყრების ალბათობის გრაფიკი



სურ. 50. ოჯახის წევრების არაჯანსაღი ცხოვრების წესის ხვედრითი წონა, %



სურ. 51. ოჯახის წევრების სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგრძლივობა, წლები

ინსტრუქცია თამაშის მონაწილეებს. საქმიანი თამაშის ტარდება დისპლეის კლასში. საქმიანი თამაში ტარდება დისპლეურ კლასში. სტუდენტები შედიან ცენტრალური კომპიუტერის კომპიუტერული მახოვრობის შესაბამის განყოფილებაში და გადააქვთ თამაში თავის პერსონალურ კომპიუტერში. თამაშის პროცესს დართული აქვს შესაბამისი კომენტარები მიმდინარე მოვლენების შესახებ. შემდეგ ხელმძღვანელის ინსტრუქციების და რეკომენდაციების შესაბამისად სტუდენტები დიალოგურ რეჟიმში ავსებენ საწყისი მონაცემების ცხრილებს,

დებულობენ შუალედურ და საბოლოო შედეგებს, როგორც ენერჯის ურთიერთბალანსის, ასევე კვლევასთან დაკავშირებული შედეგების შესახებ. მოცემული თამაში საჭიროებს განსაკუთრებულ ყურადღებას, რადგან საჭიროა საბოლოო და შუალედური შედეგების სკანირება, აგრეთვე გადახრების სკანირება მოდელირებული პერიოდის წლების მიხედვით.

თამაშის საბოლოო ეტაპია მოკლე კვლევითი ანგარიშის შედგენა შესრულებული სამუშაოს და მიღებული შედეგების შესახებ.

5.4. საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმები“

ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების კონცეპციის ზოგადი დახასიათება. მსოფლიო თანამეგობრობის (sustainable development) მდგრადი განვითარების პრობლემა დღითი დღე იძენს სულ უფრო მეტ მნიშვნელობას. მისი ანალიზის ერთერთი მეთოდი არის იმიტაციური მათემატიკური მოდელის შემუშავება და კვლევა, რომლებიც ასახავენ დემოგრაფიულ, ეკონომიკურ, სოციალურ, ინფორმაციულ, ეკოლოგიურ პროცესებს მსოფლიო თანამეგობრობის ქვეყნებში დროებრივი პერიოდის განმავლობაში, რომლებიც თანაზომადია თაობების სიცოცხლის დროსთან (რამდენიმე ათეული წელიწადი). ასეთი ხასიათის პირველი მოდელების, რომლებმაც დიდი გავლენა იქონიეს როგორც მდგრადი განვითარების თავად ცნების ფორმირებაზე, ისე იმიტაციური მათემატიკური მოდელის განვითარებაზე, იყვნენ ჯ. ფორესტერი და დ. მედოუზი.

დიდ ინტერესს იწვევს საერთაშორისო ფინანსური კრიზისის პრობლემა და მისი შედეგების შემცირება რუსეთში. უმსხვილეს კერძო კომპანიებს, რომლებიც განვითარების თავიანთი არამორსმჭვრეტელური სტრატეგიის გამო მოხვდნენ კრიზისულ სიტუაციაში, სახელმწიფომ გამოუყო ათობით მილიარდი რუბლი. ამავე დროს სოციალური და განსაკუთრებით დემოგრაფიული სფერო (მათ შორის ახალგაზრდული პოლიტიკა) დიდი ხანია იმყოფება კრიზისულ პირობებში, მაგრამ ცნება კრიზისი ამ სფეროების მიმართ არ გამოიყენება და, შესაბამისად, ანტიკრიზისულ ღონისძიებებზე ამ სფეროებში არ საუბრობენ. რუსეთის ფედერაციის სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის სტრატეგიაში, რომელიც დამტკიცებულია რუსეთის ფედერაციის მთავრობის მიერ (2006 წლის 18 დეკემბერს N 1760-p), ნათქვამია, რომ სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის მიზანს წარმოადგენს ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარება და რეალიზაცია რუსეთის ინტერესებში.

სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკა შემუშავებულია და რეალიზდება რუსეთის ფედერაციაში ქვეყნის სოციალურ-ეკონომიკური განვითარების გათვალისწინებით შემდეგი პრინციპების საფუძველზე:

- პრიორიტეტული მიმართულებების გამოყოფა;
- ახალგაზრდობის სხვადასხვა ჯგუფების მოთხოვნილებების და ინტერესების გათვალისწინება;
- სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის პრიორიტეტული მიმართულებების შემუშავებაში და რეალიზაციაში ახალგაზრდა მოქალაქეების მონაწილეობა;
- სახელმწიფოს, სამოქალაქო საზოგადოების ინსტიტუტების და ბიზნესის წარმომადგენლების ურთიერთმოქმედება;

- ინფორმაციული გახსნილობა;
- სტრატეგიის შედეგების შეფასების დამოუკიდებლობა.

სტრატეგია განიხილავს პრიორიტეტულ მიმართულებებს, როგორც სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის სისტემის ჩამომყალიბელს, რუსეთში.

ცნება „ახალგაზრდული პოტენციალი“ არის საბაზო ცნება, როგორც ქვეყნის განვითარებისთვის, ასევე მისი ახალი თაობის კვლავწარმოებისთვის. ცნება „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარება და რეალიზაცია“ ეკონომიკურ კონტექსტში მტკიცედ არის დაკავშირებული კატეგორიასთან „ეროვნული სიმდიდრე“ (სურ.52).

ახალგაზრდული პოტენციალის
რეალიზაციის ძირითადი
მიმართულებები

ქვეყნის ეროვნული სიმდიდრის
კვლავწარმოება და გაზრდა

ადამიანური კაპიტალი

კვლავწარმოებითი
კაპიტალი

ბუნებრივი კაპიტალი

სურ. 52. ახალგაზრდული კაპიტალის რეალიზაციის ძირითადი მიმართულებები

ცხრილში 16 ნაჩვენებია გაეროს მიერ 1997 წელს ჩატარებული კვლევების შედეგები, რომლებიც ასახავენ მსოფლიო წამყვანი ქვეყნების ეროვნული სიმდიდრის სტრუქტურის კომპონენტების რაოდენობრივ მახასიათებლებს.

ეროვნული სიმდიდრის სტრუქტურის კომპონენტების
რაოდენობრივი მახასიათებლები

ქვეყანა	ეროვნული სიმდიდრის საერთო მოცულობა, ტრილნ. აშშ-ს დოლარი	ერთ სულ მოსახლეზე, ათას. აშშ-ს დოლარი	ეროვნული სიმდიდრის წილი, %		
			ადამიანური კაპიტალის	ბუნებრივი კაპიტალის	კვლავწარმოებითი კაპიტალის
რუსეთი	59	400	50	40	10
ფინეთი	1,6	320	56	7	37
აშშ	124	460	77	4	19
ჩინეთი	35	28	77	7	16
იაპონია	54	420	68	1	31
ინდოეთი	12	20	58	20	22
გერმანია	31	375	75	2	23
საფრანგეთი	21	360	56	7	37
დიდი ბრიტანეთი	20	353	79	2	19
იტალია	17	295	73	1	26
კანადა	9,5	300	69	11	20

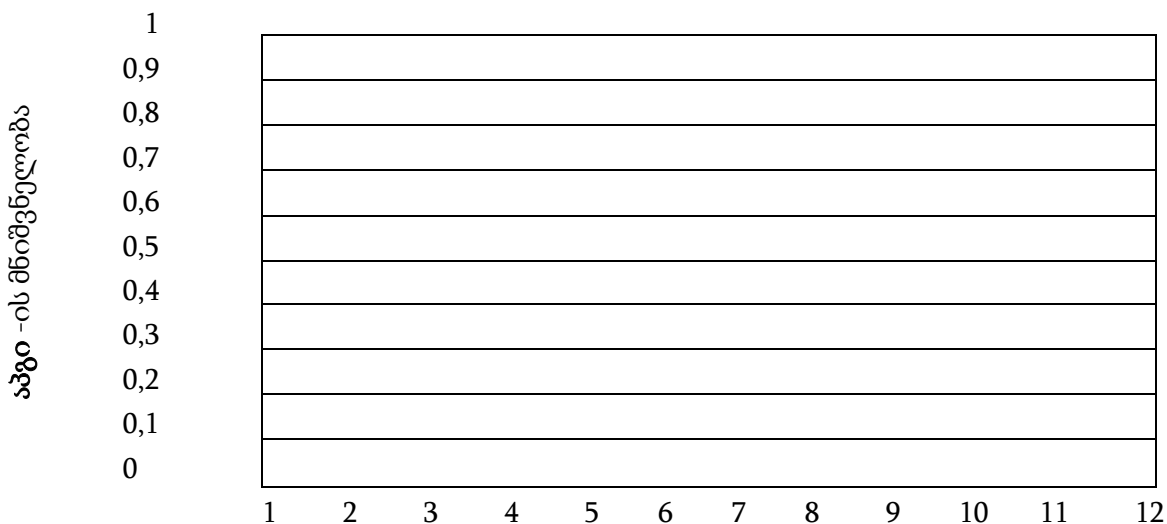
ამ საქმიან თამაშში „ახალგაზრდული პოტენციალი“ ჩვენ ასოცირებას გავაკეთებთ ადამიანური პოტენციალის განვითარების ინდექსთან (აპგი), რადგან ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების საბოლოო მიზანია მისი პრაქტიკული რეალიზაცია ეროვნული სიმდიდრის გაზრდის პროცესში, რომელიც შესაძლებელია კატეგორიების „მოთხოვნა და მიწოდება“ და „კონკურენტული ბრძოლა“ ფარგლებში წარმოების და მომსახურების შექმნილი პროდუქტების რეალიზაციის მიმდინარეობისას.

ყველაზე განვითარებულ ქვეყნებში ჩატარებულმა ეროვნული სიმდიდრის ზრდის წყაროების კვლევამ გვიჩვენა, რომ მოსახლეობის სიცოცხლის უზრუნველყოფის მოთხოვნადი რესურსები - ჯანმრთელობა, განათლება, კვალიფიკაცია, შრომისუნარიანობა - წარმოადგენს ეროვნული სიმდიდრის ზრდის პრინციპულად მნიშვნელოვან წყაროებს. შესაბამისად, განათლება, მეცნიერება, ჯანდაცვა უნდა განიხილებოდეს არა როგორც მოხმარებადი და არასაწარმოო სფეროები, არამედ როგორც ეკონომიკის დარგების ერთობლიობა, რომელთა მდგომარეობა წარმოადგენს სოციალურ-ეკონომიკური განვითარების უმნიშვნელოვანეს ფაქტორს, ხოლო ამ დარგების საბოლოო პროდუქტს წარმოადგენს ადამიანი და მისი სიცოცხლის უზრუნველყოფის რესურსები.

ადამიანური ფაქტორის როლი და თვით ადამიანის კეთილდღეობა როგორც ეკონომიკური განვითარების მიზანი, რომელიც მოიცავს არა მხოლოდ მომსახურების და მატერიალური

კეთილდღეობის მოხმარების დონეს, არამედ სულიერი მოთხოვნილებების დაკმაყოფილების დონესაც, ჯანმრთელობას, სიცოცხლის ხანგძლივობას, გარემო პირობებს, სულიერ და მორალურ-ფსიქოლოგიურ მდგომარეობას, დაფიქსირებული იქნა გაეროს დოკუმენტებში. ყოველწლიურად, დაწყებული 1990 წლიდან, გაერო (გაეროს განვითარების პროგრამა) აქვეყნებს მოხსენებებს ადამიანის განვითარებაზე, რომლის განვითარების ტენდენციების საზომად გამოიყენება ანგარიშგების სტატისტიკური მაჩვენებელი - აპგი (ადამიანური პოტენციალის განვითარების ინდექსი), რომელშიც გათვალისწინებულია: 1) დაბადებისას მომავალი სიცოცხლის საშუალო მოსალოდნელი ხანგძლივობა (დღეგრძელობის საბაზო მაჩვენებელი); 2) წიგნიერების დონე 15 წლის ასაკში და ზევით, ასევე სწავლაში ჩართულობა დაწყებით, საშუალო და უმაღლეს სასწავლო დაწესებულებებში (განათლებულობის საბაზო მონაცემები); 3) კორექტირებული რეალური მთლიანი შიდა პროდუქტი (მშპ) ერთ სულ მოსახლეზე (მატერიალური კეთილდღეობის სპეციალური ინდიკატორი).

აპგი-ის სიდიდე გამოიყენება ქვეყნების, რეგიონების დაყოფის კრიტერიუმად ჯგუფებად ადამიანის განვითარების დონის მიხედვით (სურ. 53). ეკონომიკური განვითარების ხარისხის მიუხედავად ადამიანის განვითარების მაღალი დონის მქონე ქვეყნებს მიეკუთვნებიან ისინი, სადაც აპგი > 0,8; ადამიანის განვითარების საშუალო დონის მქონე ქვეყნებს მიეკუთვნებიან ისინი, სადაც 0,5 < აპგი < 0,8; ადამიანის განვითარების დაბალი დონის ქვეყნებს - ისინი, სადაც აპგი < 0,5.



სურ. 53. აპგი -ის საშუალო მნიშვნელობა ფედერალური ოლქების და ევროპული ქვეყნების მიხედვით: 1 - რუსეთის ფედერაცია, 2 - ცენტრალური ფედერალური ოლქი (ფო), 3 - ჩრდილო-დასავლეთის ფო, 4 - სამხრეთის ფო, 5 - ვოლგისპირეთის ფო, 6 - ურალის ფო, 7- ციმბირის ფო, 8 - შორეული აღმოსავლეთის ფო, 9 - დიდი ბრიტნეთი, 10 - გერმანია, 11 - ფინეთი, 12 - ესტონეთი

აპგი-ის და ცალკეული საზომების ინდექსების გამოთვლა არა მარტო რანჟირების და ქვეყნების ჯგუფებად დაყოფის საშუალებას იძლევა, არამედ შექმნილი სიტუაციის შესაბამისობის შეფასების შესაძლებლობას რაღაც ორიენტირებთან, რომლებიც გამოხატავენ ადამიანის განვითარების მაჩვენებლების ოპტიმალურ მნიშვნელობას და მის ცვლილებებს დროის განმავლობაში. დღეგრძელობის, განათლებულობის და ცხოვრების დონის ინდექსების

შედარება შესაძლებლობას გვაძლევს სხვა თანაბარი პირობების შემთხვევაში დავაზუსტოთ ადამიანის განვითარების შესაბამისი პროგრამების პრიორიტეტობა. ადამიანის განვითარების საზომი ინდექსები შეიძლება გამოყენებული იქნეს ადამიანის განვითარების პროგრამების დაფინანსების სასაურველი მაშტაბების განსაზღვრისთვის ეროვნულ და რეგიონალურ დონეებზე.

ადამიანური პოტენციალის განვითარების ინდექსი მკაფიოდ განასხვავებს შემოსავალს და ადამიანურ კეთილდღეობას. აპგი-ის შემოსავლებში, ჯანდაცვაში, განათლებაში ჩატარებული საშუალო მიღწევების გაზომვის გზით შეიძლება მივიღოთ ქვეყნის განვითარების მდგომარეობის სრული სურათი, ვიდრე მარტო შემოსავლების დონის გაზომვის გზით.

აპგი-ის გამოთვლის მეთოდიკა შედგება სამი ტოლმნიშვნელოვანი კომპონენტების გამოთვლისგან:

- შემოსავალი - რომელიც განისაზღვრება მთლიანი შიდა პროდუქტის (მშპ) (მთლიანი რეგიონალური პროდუქტის - მრპ) მაჩვენებლის მიხედვით მსყიდველობითი უნარის პარიტეტის (მუპ) საფუძველზე აშშ-ს დოლარებში;
- განათლება - განისაზღვრება წიგნიერების მაჩვენებლებით (ხვედრითი წონა 2/30) და მოსწავლეთა წილით 6-დან 23 წლამდე ასაკის ბავშვებში და ახალგაზრდებში (ხვედრითი წილი 1/3);
- დღეგრძელობა - განისაზღვრება დაბადებისას მომავალი სიცოცხლის ხანგძლივობით (სიცოცხლის სავარაუდო ხანგძლივობა).

თითოეული ინდექსისთვის დადგენილია ფიქსირებული მინიმალური და მაქსიმალური მნიშვნელობები:

- დაბადებისას მომავალის სიცოცხლის ხანგძლივობა - 25 და 85 წლები;
- ზრდასრული მოსახლეობის წიგნიერება - 0% და 100%;
- მოსწავლეთა ერთობლივი წილი ბავშვებში და ახალგაზრდებში - 0% და 100%;
- რეალური მშპ (მრპ) ერთ სულ მოსახლეზე (მუპ) - 100 და 40 000 დოლარი.

კერძო ინდექსების გამოთვლა ხდება შემდეგი ფორმულით:

$$I_i = \frac{X_i - X_{i\min}}{X_{i\max} - X_{i\min}}, \quad \text{სადაც}$$

- X_i - არის მაჩვენებლის ფაქტიური მნიშვნელობა;
- $X_{i\min}$ - მაჩვენებლის მინიმალური მნიშვნელობა;
- $X_{i\max}$ - მაჩვენებლის მაქსიმალური მნიშვნელობა.

სიცოცხლის ხანგძლივობის ინდექსი გამოისახება შემდეგი ფორმულით:

$$I_e = \frac{e^o - 25}{85 - 25}, \quad \text{სადაც}$$

E_{α} - დაბადებისას მომავალი სიცოცხლის ფაქტიური საშუალო ხანგძლივობა.

მრპ-ს ინდექსის გამოთვლისას გამოთვლის ფორმულაში წარმოდგენილია არა თვით მნიშვნელობები, არამედ მათი ლოგარითმები:

(ფორმულა)

სადაც $X_{\text{მრპ}}$ - რეალური **მრპ**-ს სიდიდეა ერთ სულ მოსახლეზე აშშ-ს დოლარებში **მუპ**-ს მიხედვით.

განათლების (განათლებულობის) მიღწეული დონის ინდექსი გამოიხატება ფორმულით:

(ფორმულა)

სადაც $I_{\text{წიგ}}$ - ზრდასრული მოსახლეობის წიგნიერების ინდექსია;

$I_{\text{მოს}}$ - მოსწავლეთა ერთობლივი წილის ინდექსია;

2/3, 1/3 - წონითი კოეფიციენტებია.

ზრდასრული მოსახლეობის წიგნიერების და მოსწავლეთა ერთობლივი წილის ინდექსი გამოიხატება ფორმულით :

(ფორმულა)

სადაც $X_{\text{წიგ}}$ - ზრდასრული მოსახლეობის ფაქტიური წიგნიერებაა;

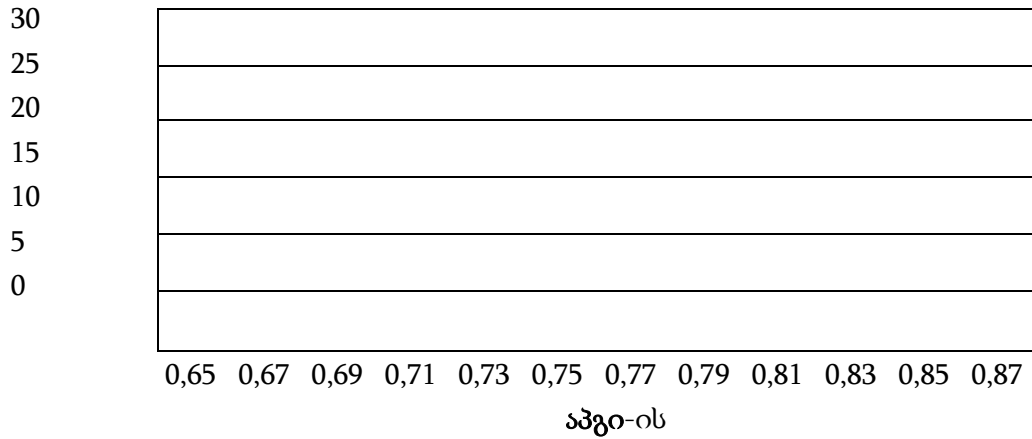
$X_{\text{მოს}}$ - მოსწავლეთა ფაქტიური ერთობლივი წილია.

აპგი წარმოადგენს სიცოცხლის ხანგძლივობის ინდექსის I_e , განათლების მიღწეული დონის ინდექსის $I_{\text{გან}}$ და **მრპ** ინდექსის $I_{\text{მრპ}}$ საშუალო არითმეტიკულს:

(ფორმულა)

აპგი-ს შეიძლება ჰქონდეს მნიშვნელობა 0-დან 1-მდე. მიიჩნევენ, რომ რეგიონებს (ქვეყნებს) ინდექსით 0,5 აქვთ ადამიანის განვითარების დაბალი დონე, ინდექსით 0,5-0,8 - საშუალო დონე, ინდექსით 0,8 და მეტი - განვითარების მაღალი დონე.

საბჭოთა კავშირში განათლების მაღალი დონე, სიცოცხლის ხანგძლივობის მდგრადი ზრდა, **მშპ**-ს შედარებით მაღალი მნიშვნელობა საკმაოდ წინადადი ფაქტორები იყო იმისთვის, რომ **აპგი** ჩაეთვალიათ შეპირისპირებულად განვითარებული ქვეყნების **აპგი**-ის მნიშვნელობებთან. სურ. 53 და 54 მოყვანილია **აპგი**-ის სტატისტიკური მონაცემები, რომლებიც მიღებულია რუსეთის ფედერაციის და ფედერალური ოლქების სუბიექტებისთვის დღევანდელი მდგომარეობით.



სურ. 54. რვ სუბიექტების აპგი-ის ჰისტოგრამა

მოდელირებული სიტუაციის აღწერა. სოციალურ სფეროში კრიზისის ბუნების და ახალგაზრდულ პროცესებზე კრიზისის გავლენის შესასწავლად აგებული იქნა იმიტაციური მოდელი, რომელიც ეხმარება სტუდენტებს დიალოგის რეჟიმში, შეცვალონ რა შემაჯავლი მონაცემები, მაშინვე შეექმნათ წარმოდგენა სოციალური გარემოს შესახებ. მოდელი შეიძლება გამოყენებული იქნას ისეთ დისციპლინებში, როგორცაა „ახალგაზრდობასთან მუშაობის ეკონომიკური საფუძვლები“, „საზოგადოებაში ახალგაზრდობის მდგომარეობის შეფასების და კომპლექსური კვლევის მეთოდები“, „ახალგაზრდობის თვითორგანიზაციის ხელის შეწყობის ტექნოლოგიები“.

მოდელის განვითარებული ინტერფეისი საშუალებას იძლევა ჩავატაროთ მეცადინეობები, როგორც სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის სტაბილიზაციის და ბალანსირების მიზნით, ასევე საპირისპირო მიზნით, - სოციალური კრიზისის წინაპირობის შექმნის მიზნით.

სტუდენტები ანაწილებენ ფინანსურ ნაკადებს სოციალური ინფრასტრუქტურის, ან ძირითადი საწარმოო ფონდების, ან ტექნოლოგიების განვითარებაში, აგრეთვე დასაგროვებლად და მოხმარებისთვის, და მაშინვე ხედავენ თავიანთი მმართველობითი ზემოქმედების შედეგებს და ცვლილებებს, რომლებიც ხდება სოციალურ-ეკონომიკურ გარემოში.

მოდელი აგებულია დროებრივ ინტერვალზე 2010-2050წწ. და საშუალებას იძლევა დავინახოთ, როგორ იცვლება სამუშაო ადგილების რაოდენობა და უმუშევართა რაოდენობა, ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ინდექსი და მოსახლეობის ნამატი, მოხმარება ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით.

მოდელი მოიცავს 20-ზე მეტ განტოლებას, რომლებიც აკავშირებს სოციალურ-ეკონომიკური გარემოს და დემოგრაფიული მახასიათებლების მიხედვით საწარმოო გარემოს პარამეტრებს.

შემუშავებული მოდელი საშუალებას იძლევა ჩავატაროთ მასზე მოდელური ექსპერიმენტები და კვლევები. მაგალითად, სტუდენტები ატარებენ ექსპერიმენტების სერიას კორუფციის დონის სისტემურ შემცირებაზე და აფიქსირებენ სხვა პარამეტრების შესაბამის პოზიტიურ ცვლილებებს. შემდეგ Microsoft XL სტანდარტული შესაძლებლობის გამოყენებით სტუდენტები განსაზღვრავენ კორელაციის კოეფიციენტებს, აგებენ შესაბამის გრაფიკებს, პოულობენ დამოკიდებულებების ფორმულებს.

როგორც უკვე ავლნიშნეთ, სათამაშო სიტუაცია 40 წლიანი ხანგძლივობით ხასიათდება. ამ პერიოდის განმავლობაში ვითარდება ურთიერთდაკავშირებული პროცესები - დემოგრაფიული, საწარმოო-ტექნოლოგიური, საფინანსო-ეკონომიკური. სტუდენტები იწერენ ჩამოთვლილი პროცესების განვითარების პარამეტრებს, რომლის შედეგად იცვლება ახალგაზრდული გარემოს მახასიათებლები და ახალგაზრდული პოტენციალის მნიშვნელობა. ეკონომიკური ფაქტორები ამ თამაშში განიხილება პირადი მოხმარების დონეზე და ახალგაზრდული ინფრასტრუქტურის განვითარების დონეზე. სტუდენტები მუდმივად აწყდებიან სოციალურ-ეკონომიკურ წინააღმდეგობებს, რომლებიც გამოწვეულია მათ მიერ მიღებული გადაწყვეტილებებით. მაგალითად, ფინანსური სახსრების გაუზარებელმა გადანაწილებამ სოციალურ სფეროში შეიძლება გამოიწვიოს დემოგრაფიული ზრდა, მაგრამ რაღაც პერიოდის შემდეგ ეს გამოიწვევს უმუშევრობის ზრდას, რადგან არ იქნა ჩადებული საკმარისი მოცულობის ფინანსური სახსრები წარმოების განვითარებაში და სამუშაო ადგილების შექმნაში. ამ სიტუაციას შეიძლება საპირისპირო ხასიათი მიეცეს: შეიქმნება სამუშაო ადგილები, მაგრამ არ იქნება საკმარისი მუშახელი. სტუდენტები დროს რეალურ მამტაბში ხედავენ და აფასებენ მათ მიერ მიღებული გადაწყვეტილებების შედეგებს და ცდილობენ შექმნან დაბალანსებული სიტუაცია. განვითარებული ინტერფეისი მათ საშუალებას აძლევს ჩაატარონ ეს საქმიანი თამაში დინამიურ რეჟიმში.

მოდელი აგრეთვე აწვითარებს ფაქტორების გამოვლენის და შეფასების კვლევით უნარ-ჩვევებს, რომლებიც მოქმედებენ ახალგაზრდობის მახასიათებლების ცვლილებებზე. მაგალითად, თუ ინფლაციის დონეს სისტემატიურად ავწევთ ან დავწევთ 1%-ით, დავაფიქსირებთ, როგორ იცვლება მოდელის სხვა პარამეტრების მნიშვნელობები, და შემდგომში შევძლებთ ავაგოთ რეგრესიული და კორელაციური დამოკიდებულებები.

თამაშის დანიშნულება და მიზანი. იმის გათვალისწინებით, რომ საქმიანი თამაში ტარდება დისციპლინის „ახალგაზრდული გარემოს ეკონომიკა“ ფარგლებში, თამაშის დანიშნულება და მიზანი არის, პირველ რიგში, ინფრასტრუქტურული ეკონომიკური კომპეტენციების ყველა კომპონენტების განვითარება, შემდეგ კვლევითი სისტემური აზროვნების განვითარება, სტრატეგიული დასაბუთებული გადაწყვეტილებების მიღების პრაქტიკის განვითარება. სტუდენტებმა ამ თამაშში უნდა გაიგონ და გამოიკვლიონ ახალგაზრდობის პოპულაციის მახასიათებლების და გარემოს ინფრასტრუქტურული ეკონომიკური პარამეტრების ურთიერთკავშირი, დარწმუნდნენ, რომ კატეგორია „ახალგაზრდობის პოტენციალი“, რომელიც გამოიხატება ინდექსით აპგი, - გაზომვადი სიდიდეა, რომელიც დამოკიდებულია შრომის ნაყოფიერებაზე და მშპ-ს გადანაწილებაზეც მოხმარებისთვის და დასაგროვებლად.

ამ თამაშის ფარგლებში სტუდენტები „ცდის და შეცდომის“ მეთოდის გამოყენებით, ზრდადი ეკონომიკური კომპეტენტურობის გათვალისწინებით მიისწრაფიან აპგი-ის მაჩვენებლის მაქსიმალური მნიშვნელობის მისაღწევად, რაც შესაძლებელია მხოლოდ დემოგრაფიული, სოციალურ-ეკონომიკური და საწარმოო პროცესების დაბალანსებული მნიშვნელობის დროს; სტუდენტები აწყდებიან ცნებას „ახალგაზრდული გარემოს მონიტორინგი“, რომელიც წარმოდგენილია მრავალრიცხოვანი გრაფიკებით, რომლებიც ასახავენ მოდელის ძირითადი პარამეტრების ცვლილებებს განსახილველი პერიოდის განმავლობაში.

საქმიანი თამაშის ფარგლებში სტუდენტებს უნდა შეექმნათ წარმოდგენა სოციალურ და საწარმოო სფეროებში კრიზისული სიტუაციების ამოქმედების მექანიზმზე. კრიზისული

სიტუაციები წარმოიშობა გარე გარემოს პარამეტრების „შეუმჩნეველი“ ცვლილებების ხარჯზე, მაგალითად, 1%-ით გაიზარდა ინფლაცია, 1%-ით გაიზარდა კორუფცია, უმნიშვნელოდ გადანაწილდა ფინანსური სახსრების ნაკადები „მოხმარებას და დაგროვებას“ შორის, უმნიშვნელოდ შემცირდა ბაზრის მოცულობა და ა.შ.

ამის გარდა, სტუდენტებს უნვითარდებათ კვლევითი კომპეტენციები, რადგან კომპიუტერულ მოდელებზე ატარებენ იმიტაციურ ექსპერიმენტებს, აფიქსირებენ შესასწავლი პარამეტრის ცვლილებებს არჩეული ფაქტორის ცვლილებების მიხედვით, მაგალითად, ინფლაციის. სტუდენტები აგროვებენ ინფორმაციას, ამუშავებენ მას, აგებენ გრაფიკებს, იღებენ დამოკიდებულებებს, გამოაქვთ დასკვნები.

თამაშის პროცესი და თამაშის მონაწილეების ფუნქციები. თამაშის პროცესი იყოფა სამ ეტაპად: თამაშის მომზადება, თამაშის ეტაპი, საბოლოო ეტაპი (თამაშის შედეგების შეჯამება).

თამაშის მომზადების ეტაპზე სტუდენტები ეცნობიან მისი ჩატარების კონცეპციებს და პირობებს; საწყის ცოდნას, რომელიც შეადგენს შემუშავებული მოდელის საფუძველს; საწყის ინფორმაციას, რომელიც მათ უნდა შეიტანონ თამაშის დაწყების წინ; ინტერფეისურ ინფორმაციას, რომელიც ასახავს შესასწავლი პარამეტრების ცვლილებებს თამაშში.

თამაშის ეტაპზე სტუდენტები ამოდელოებენ პროცესის განვითარების სხვადასხვა ვარიანტებს და აფიქსირებენ შესაბამისი პარამეტრების მნიშვნელობებს.

საბოლოო ეტაპზე სტუდენტები ამუშავებენ მიღებულ ექსპერიმენტულ მონაცემებს, აგებენ გრაფიკებს და დამოკიდებულებებს, აკეთებენ დასკვნებს, წერენ მოკლე ანგარიშს ჩატარებული კვლევის შესახებ.

თამაშის მიმდინარეობისას სტუდენტებს უყალიბდებათ მმართველობითი ფუნქციები - ანგარიში, ანალიზი, დაგეგმვა, კონტროლი, გადაწყვეტილების მიღება, მონიტორინგი; ეკონომიკური ფუნქციები - შემოსავლების გადანაწილება, ეკონომიკური მაჩვენებლების სტაბილიზაცია, გადაწყვეტილებების კორექტირება ინფლაციის გათვალისწინებით; საკომუნიკაციო ფუნქციები - სათამაშო რეჟიმის კონტროლი, ჯგუფთან და ხელმძღვანელთან აზრის გაზიარება; კვლევითი ფუნქციები - სტატისტიკური მონაცემების შეგროვება, მიზეზ-შედეგობრივი კავშირის გამოვლენა შემაჯალ და გამაჯალ პარამეტრებს შორის.

თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმები. თამაშის მონაწილეების შეფასების კრიტერიუმებად ითვლება აპგი-ის განვითარების მიღებული ტენდენცია, მინიმალური განსხვავება მუშათა რაოდენობის და სამუშაო ადგილების რაოდენობის მაჩვენებლებს შორის, ასევე იტერაციის რაოდენობა, რომელიც დასჭირდა სტუდენტს ყველა პროცესის დასაბალანსირებლად.

შეფასების კრიტერიუმს მიეკუთვნება შექმნილი გარე პირობები, რომელთაც მიჰყავთ სოციალური და საწარმოო სფეროები კრიზისულ მდგომარეობამდე, აგრეთვე მოდელის საშუალებით მიღებული კვლევითი შედეგები.

მოდელის შესაქმნელად საჭირო საწყისი მონაცემები. მოდელი შედგება რამდენიმე ბლოკისგან: მოსახლეობა ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით, სიკვდილიანობის კოეფიციენტი ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით, საწარმოო ინფრასტრუქტურის მაჩვენებლები, მოსახლეობის გადანაწილება საქმიანობის მიხედვით, შრომის ბაზარი, მშპ წარმოება და გადანაწილება და ა.შ.

ძირითადი მონაცემები დაკავშირებულია ერთმანეთთან განტოლებების სისტემით, მათ შორის უკუ კავშირის განტოლებებითაც.

მოსახლეობა, ასაკი (წლები)

- 1-13
- 14-17
- 18-23
- 24-30
- 31-33
- 34-37
- 38-40
- მოსახლეობის ნამატი წინა წელთან შედარებით, ათ. ადამ.
- სოციალური დატვირთვის პროცენტი

სიკვდილიანობის კოეფიციენტი გზუფების მიხედვით (წლები)

- 1-13
- 14-17
- 18-23
- 24-30
- 31-33
- 34-37

საწარმოო ინფრასტრუქტურა

- ძირითადი საწარმოო ფონდები (**მსფ**)
- ტექნოლოგიური კაპიტალი
- სამუშაო ადგილების რაოდენობა
- **მსფ**-დან ტექნოლოგიური კაპიტალის წილი
- ძირითადი კაპიტალის მთლიანი დაგროვება:
 - მოდერნიზაცია
 - ახალი სამუშაო ადგილების შექმნა
- ერთი სამუშაო ადგილის საფონდო აღჭურვილობა **მსფ**-ს მოდერნიზაციის გათვალისწინებით
- ერთ სულ მოსახლეზე ტექნოლოგიური კაპიტალის მოცულობა

მოსახლეობის განაწილება, ადამ.

მოსახლეობა	ასაკი (წლები)
შრომისუნარო ინვალიდები	18-30
ჯარში სამსახური	18-30
პატიმართა რაოდენობა	18-30
უმუშევართა რაოდენობა	18-23
შრომითი რეზერვი	24-30
შრომითი რესურსების რაოდენობა	30-33

შრომის ბაზარი

- სამუშაო ადგილების რაოდენობა

- მშრომელთა რაოდენობა
- სამუშაოს მაძიებელთა რაოდენობა 30-33 წლის ასაკში
- უმუშევრები შრომის ბაზარზე, ადამ.
- უმუშევრები შრომის ბაზარზე, %
- შრომის ბაზრის მდგომარეობა

წარმოება და მშპ-ს განაწილება

მშპ წარმოებული ერთი მშრომელის მიერ

მშპ წარმოებული ყველა მშრომელის მიერ:

- ტექნოლოგიური გადაწყვეტილებების გათვალისწინებით
- კორუფციის პროცენტის გათვალისწინებით
- დანაშაულით მიყენებული ზარალის გათვალისწინებით
- ბაზრის მოცულობის გათვალისწინებით

მთლიანად წარმოებულია **მშპ** მიმდინარე წელს

დაგროვება ინფრასტრუქტურის გასანვითარებლად, % **მშპ**-დან

სულ დაგროვება ინფრასტრუქტურის გასანვითარებლად

მათ შორის:

- კაპიტალდაბანდებები სოციალური ინფრასტრუქტურის განვითარებისთვის, %
- კაპიტალდაბანდებები **მსფ**-ს განვითარებისთვის
- კაპიტალდაბანდებები ტექნოლოგიების განვითარებისთვის
- კაპიტალდაბანდებები არმიის განვითარებისთვის
- კაპიტალდაბანდებები შსს განვითარებისთვის
- ფინანსური რეზერვი

საწყისი მონაცემები მოდელირებისთვის. სტუდენტებს დიალოგის რეჟიმში შეყავთ საწყისი ინფორმაცია, რომელიც წარმოდგენილია ცხრილში 17 და, ვარირებენ რა ცხრილში წარმოდგენილი მოდელის შემავალი პარამეტრებით, თამაშის პროცესში იღებენ სოციალურ-ეკონომიკური სისტემის განვითარებაში მიმდინარე ცვლილებების პოზიტიურ ან ნეგატიურ ვარიანტებს, მათ შორის ახალგაზრდობის განვითარების მახასიათებლების ცვლილებების, მისი რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მახასიათებლების ცვლილებების.

სოციალური გარემოს მდგომარეობის ცვლილებების პარამეტრები

მაჩვენებლები	%
კორუფციის დონე	25
ერთი დანაშაულიდან მიყენებული ეკონომიკური ზარალი ინფლაციის გათვალისწინებით	20
ინფლაციის დონე	10
პროდუქციის გასაღების მოცულობა (შეკვეთების პორტფელი)	90
მოსახლეობის მოხმარება, % <i>მშპ</i> -დან	36
დაგროვება საწარმოო და საციალური ინფრასტრუქტურის განვითარებისთვის, % <i>მშპ</i> -დან, მათ შორის:	64
კაპიტალდაბანდებები სოციალური ინფრასტრუქტურისთვის	45
კაპიტალდაბანდებები <i>მსფ</i> (ძირითადი საწარმოო ფონდების) განვითარებისთვის	10
კაპიტალდაბანდებები ტექნოლოგიების განვითარებისთვის	4
კაპიტალდაბანდებები არმიისთვის	1
კაპიტალდაბანდებები შსს-თვის	1
საფინანსო რეზერვი	3

გამამავალი მონაცემები. გამავალი მონაცემები წარმოდგენილია ცხრილის და გრაფიკული ფორმით, რომლებიც საშუალებას იძლევა თვალნათლივ და სწრაფად შევაფასოთ მიმდინარე ცვლილებები კონტროლირებად პროცესებში და საბოლოო სახით წარმოადგენს სოციალურ-ეკონომიკური გარემოს მდგომარეობის და ახალგაზრდობის მახასიათებლების მონიტორინგის სისტემას. გრაფიკული ინფორმაცია მოიცავს მოსახლეობის რიცხოვნობის მონიტორინგს; მოხმარებას ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით; ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ინდექსს; საწარმოო სფეროს მონიტორინგს; შრომის ბაზრის მონიტორინგს; შობადობის მონიტორინგს. გამავალი ინფორმაციის გრაფიკული ნაწილი წარმოდგენილია სურათზე 55-60.

მოსახლეობის რიცხოვნობის
დინამიკა



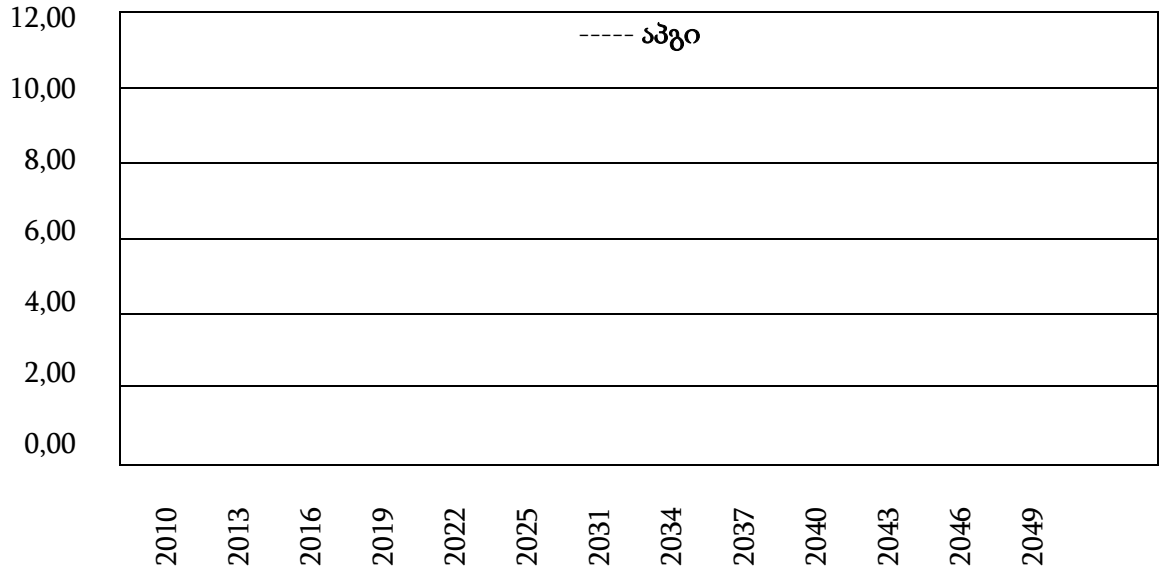
სურ.55. მოსახლეობის რიცხოვნობის მონიტორინგი

მონარება



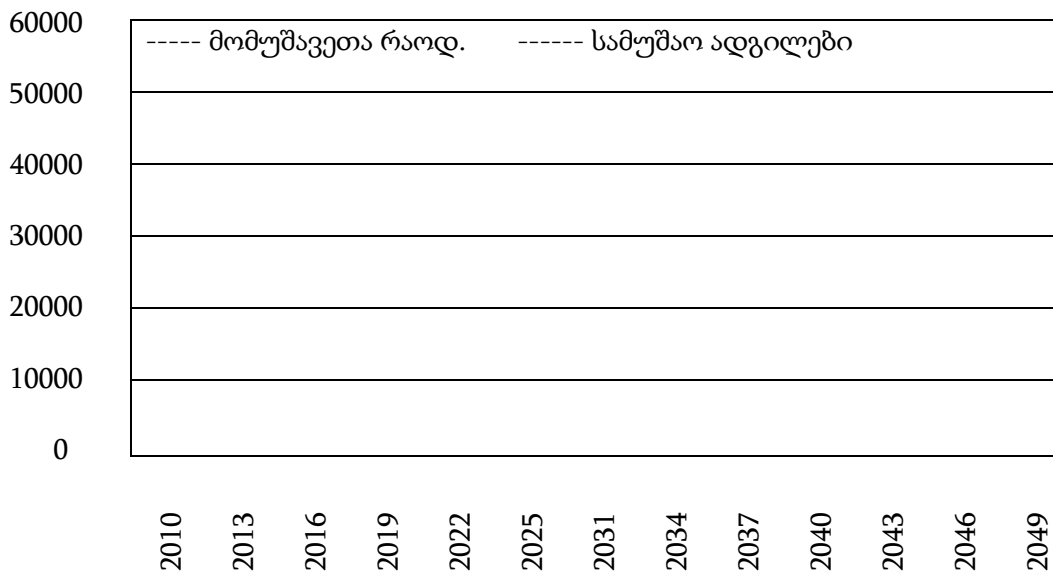
სურ.56. მონარება ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით

ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების დონე



სურ. 57. ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ინდექსი

მომუშავეები და სამუშაო ადგილები



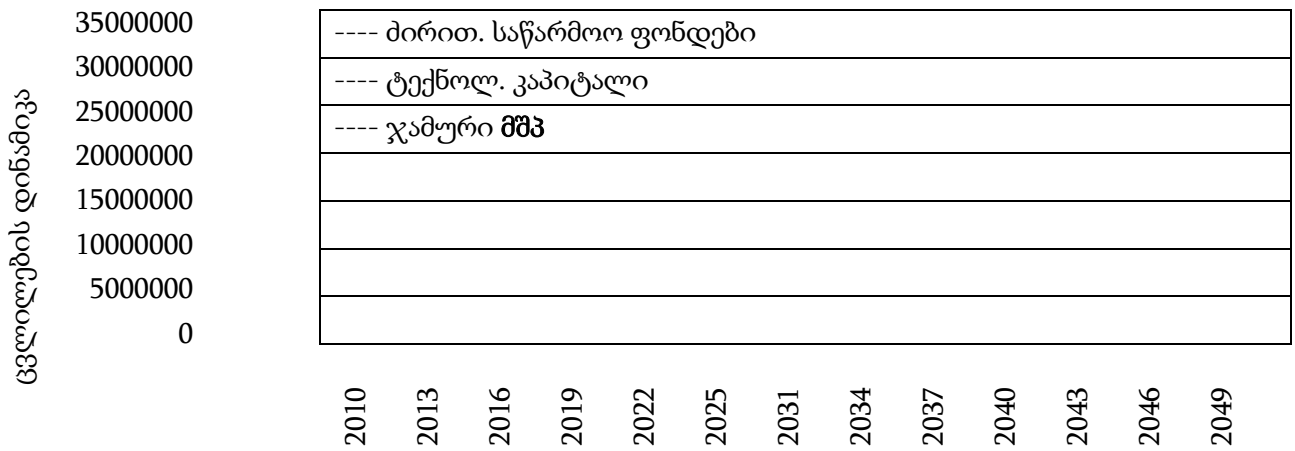
სურ. 58. შრომის ბაზრის მონიტორინგი

სურ. 58-დან ჩანს, რომ შრომის ბაზრის მონიტორინგმა დააფიქსირა, რომ მომუშავეთა რაოდენობა მეტია სამუშაო ადგილების რაოდენობაზე, ანუ არის დიდი რაოდენობით უმუშევრები, რომლებიც მძიმე ტვირთად დააწვება სოციალურ-ეკონომიკურ სისტემას.

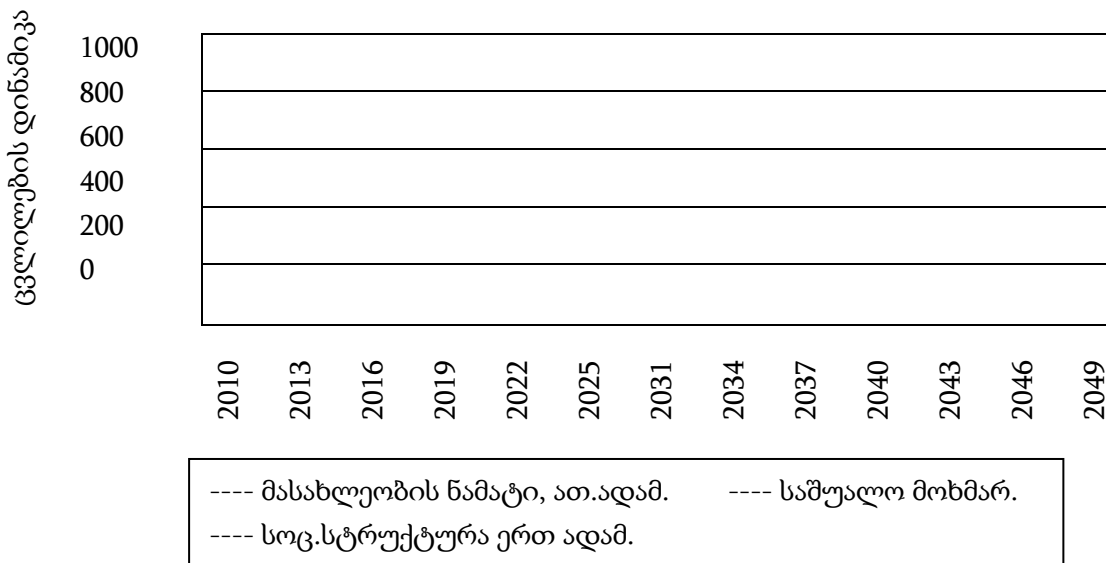
ეკონომიკის ასეთი მდგომარეობა გამოიწვევს ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ინდექსის მნიშვნელოვან შემცირებას (იხ. სურ.57), რადგან წარმოებული მშპ იყოფა მთელი მოსახლეობის რაოდენობაზე, მათ შორის უმუშევართა რაოდენობაზეც.

უმუშევრების დიდ რაოდენობა გამოწვეულია შობადობის დინამიკით (სურ.60). მიღებული დეფორმაციის სათავეებს წარმოადგენს ფინანსური ნაკადების თავდაპირველი დაუბალანსირებელი გადანაწილება: უპირატესობა მიენიჭა მოხმარების და სოციალური განვითარების ბლოკს. სურ. 56-ზე ჩანს ასაკობრივი ჯგუფების მიხედვით მოხმარების

შემცირების მკაფიო ტენდენცია. ეს ადასტურებს იმას, რომ წარმოებული მშპ არ ყოფნის სოციალური სასიცოცხლო ძალების შენარჩუნებას, ამიტომ მშპ-ს გაზრდის პროგრამა იქნება მუდამ აქტუალური.



სურ. 59. საწარმოო სფეროს მონიტორინგი



სურ. 60. შობადობის ფაქტორის მონიტორინგი

ინსტრუქციები თამაშის მონაწილეებს. საქმიანი თამაში ტარდება დისპლეის კლასში. სტუდენტები შედიან ცენტრალური კომპიუტერის კომპიუტერული მახსოვრობის შესაბამის განყოფილებაში და გადმოქაჩავენ თამაშს თავიანთ პერსონალურ კომპიუტერზე. თამაშის პროცესს დართული აქვს შესაბამისი კომენტარები, რომლებიც ეხმარებიან მიმდინარე მოვლენების გარკვევაში. პედაგოგის რეკომენდაციების და ინსტრუქციების შესაბამისად სტუდენტები დიალოგის რეჟიმში ავსებენ საწყისი მონაცემების ცხრილებს, მონიტორინგის

სისტემაში ღებულობენ შუალედურ და საბოლოო შედეგებს, როგორც აპგი-ის განვითარების, ასევე იმ შედეგების შესახებ, რაც დაკავშირებულია კვლევასთან.

თამაშის საბოლოო ეტაპი არის მოკლე კვლევითი ანგარიშის დაწერა შესრულებული სამუშაოს და მიღებული შედეგების შესახებ.

საკონტროლო კითხვები

1. როგორია ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალების კონცეპციის ზოგადი დახასიათება?
2. განმარტეთ სურ. 19-ზე წარმოდგენილი სქემის შინაარსი.
3. რაში მდგომარეობს მოდელირებული სიტუაციის არსი, რომელიც დაკავშირებულია ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალებთან, ასევე თამაშის მიზანი და დანიშნულება?
4. მოდელის მუშაობისთვის აუცილებელი საწყისი მონაცემები.
5. რა ფაქტორები განაპირობებენ სიცოცხლის მოსალოდნელი ხანგძლივობის და არაჯანსაღი ცხოვრების წესის მოსალოდნელი ხვედრითი წონის მნიშვნელობებს?
6. გააკეთეთ ჩატარებული საქმიანი თამაშის შედეგად მიღებული გამავალი მონაცემების ინტერპრეტაცია.
7. რომელი ეკონომიკური კომპეტენციების გასანვითარებლად არის განკუთვნილი საქმიანი თამაში „ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალების ეკონომიკური საფუძვლები“?
8. რაში მდგომარეობს მოდელირებული სიტუაციის არსი, რომელიც დაკავშირებულია ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს-გეგმების შემუშავებასთან?
9. რომელი ეკონომიკური კომპეტენციების გასანვითარებლად არის განკუთვნილი საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს-გეგმის შემუშავება“?
10. როგორია საწყისი და გამავალი მონაცემები, რომელიც აუცილებელია მოდელის მუშაობისთვის და მიღებული შედეგების ინტერპრეტაციისთვის?
11. რაში მდგომარეობს მოდელირებული სიტუაციის არსი, რომელიც დაკავშირებულია ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვასთან?
12. რომელი ეკონომიკური კომპეტენციების განვითარებისთვის არის განკუთვნილი საქმიანი თამაში „ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვა“?
13. რაში მდგომარეობს მოდელირებული სიტუაციის არსი, რომელიც დაკავშირებულია ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმების კვლევასთან?
14. რომელი ეკონომიკური კომპეტენციების განვითარებისთვის არის განკუთვნილი საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმები“?

დასკვნა

ეკონომიკური კომპეტენცია არ არის განმსაზღვრელი ფაქტორი გადაწყვეტილებების მიღების დროს. ეკონომიკურ კომპეტენტურობასთან ერთად არსებობს პოლიტიკური კომპეტენტურობა, ადმინისტრაციული, ბიუროკრატიული, კარიერული კომპეტენტურობა და ა.შ., და მხოლოდ საგულდაგულო ანალიზს შეუძლია გამოავლინოს უკვე მიღებული გადაწყვეტილების ესა თუ ის დომინირებული კომპეტენტურობა.

აუცილებელია აგრეთვე ვიცოდეთ, რომ კომპეტენტურობა პროფესიონალის მახასიათებლების სისტემის მხოლოდ შემადგენელი ნაწილია. პროფესიონალის მახასიათებლების ატესტაციის დროს, როგორც წესი, განიხილება შემდეგი ფაქტორები:

- სამსახურებრივი საქმიანობისადმი დამოკიდებულება და მისი შედეგები:
 - სამუშაოთი გატაცება, ინიციატიურობა, დამოუკიდებლობა;
 - შეუპოვრობა და გამძლეობა;
- ინტელექტუალური უნარები:
 - საზრიანობა, ანალიტიკური აზროვნების უნარი, სიმარჯვე;
 - ურყეობა და მკაფიობა მსჯელობისას;
 - თავისი აზრების გამოთქმის უნარი;
 - კომპეტენტურობა;
 - ორგანიზატორული ტალანტი;
 - მოლაპარაკებების წარმოების უნარი;
- პირადი მახასიათებლები:
 - ხასიათის ზოგადი თვისებები;
 - პასუხისმგებლობის, მოვალეობის გრძნობა;
 - ძლიერი ნებისყოფა;
 - ქცევის წესები;
 - მოქცევა სამსახურში;
- სხვა თვისებები:
 - უცხო ენების ცოდნა;
 - კვალიფიკაციის ამაღლება;
 - შეთავსებით და საზოგადოებრივ საწყისებზე მუშაობა.

ეკონომიკური კომპეტენტურობის როლი, რა თქმა უნდა, გაიზრდება კონტროლის ფუნქციის გაზრდისას, რადგანაც ის მიმართულია ეკონომიკური ზარალის მინიმიზაციისკენ და, შესაბამისად, ბიუჯეტის - ქვეყნის ძირითადი ფინანსური დოკუმენტის - შემოსავლიანი ნაწილის გაზრდისკენ.

დანართი 1

საგანმანათლებლო და პროფესიული კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში (ამონაწერი დოკუმენტებიდან)

ოპერატიულ-სამძებრო ღონისძიებების (ოსდ) სტუდენტების კომპეტენციების სტანდარტი ადგილობრივი თვითმმართველობის ხელისუფლების ორგანოების კომპეტენციები ახალგაზრდული პარლამენტის კომპეტენციები ახალგაზრდული საბჭოს კომპეტენციები ახალგაზრდული პალატის კომპეტენციები (ტიპიური) კომპეტენციები რუსეთის ფედერაციის ფედერალურ კანონში „განათლების შესახებ“ საოლქო სახელმწიფო დუმის კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში (ტომსკის ოლქის კანონი „სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ ტომსკის ოლქში“)

ოსდ-ის სტუდენტების კომპეტენციების სტანდარტი

მოსკოვის სახელმწიფო უნივერსიტეტის (მსუ) ოსდ-ის სტუდენტების კომპეტენციების სტანდარტი (მაგისტრატურა)

კურსდამთავრებული მომზადების მიმართულებით „ახალგაზრდობასთან მუშაობის ორგანიზება“ კვალიფიკაციით (ხარისხით) „მაგისტრი“ პროფესიული საქმიანობის ამოცანების და ძირითადი საგანმანათლებლო პროგრამის შესაბამისად უნდა ფლობდეს შემდეგ კომპეტენციებს:

- a) **ზოგადკულტურული (ძირითადი კომპეტენციები (ძკ):**
- მეცნიერულად მიუდგეს ჰუმანური ფასეულობების მნიშვნელობას, რათა ის გამოიყენოს თანამედროვე საზოგადოების განვითარებისთვის და დაცვისთვის (ძკ-1);
 - მზად არის მონაწილეობა მიიღოს საზოგადოების განვითარებაში პატრიოტიზმის, ჰუმანიზმის, თავისუფლების, დემოკრატიის პრინციპებზე დაყრდნობით და მიისწრაფოდეს ამისკენ (ძკ-2);
 - შეუძლია გააანალიზოს ახალგაზრდობის მსოფმხედველობითი, ეკოლოგიური, პიროვნული და საზოგადოებრივად მნიშვნელოვანი პრობლემები (ძკ-3);
 - მზად არის პატივისცემით და მზრუნველობით მოეკიდოს ისტორიულ მემკვიდრეობას და კულტურულ ტრადიციებს, ტოლერანტულად მიიღოს კულტურული მრავალფეროვნება (ძკ-4);
 - შეუძლია მეცნიერულად აღიქვას ისტორიული პროცესის მამომრავებელი ძალები და კანონზომიერებანი (ძკ-5);
 - მეცნიერულად მიუდგეს ადამიანის ადგილს ისტორიულ პროცესში, ძალადობის და არაძალადობის როლს ისტორიაში (ძკ-6);
 - ფლობდეს აზროვნების კულტურას, ობიექტური ანალიზის, განზოგადების, ინფორმაციის აღქმის უნარს (ძკ-7);
 - ფლობდეს ერთერთ უცხო ენას საქმიანი და პროფესიული ურთიერთობისთვის (ძკ-8);

- შეუძლია გადაწყვეტილების მოძებნა გაურკვევლობის და რისკის სიტუაციებში და მზადაა პასუხისმგებლობა აიღოს მიღებული გადაწყვეტილებების ხარისხზე (მკ-9);
- მზად არის ლიდერის პასუხისმგებლობისთვის, კრიტიკის მიღებისთვის, რეფლექსიის განხორციელებისთვის საკუთარი თავის და სხვების მიმართ (მკ-10);
- ფლობდეს ფიზიკური აღზრდის და თვითაღზრდის მეთოდების დამოუკიდებელი, მეთოდურად სწორი გამოყენების ხერხებს ორგანიზმის ადაპტაციური რეზერვების გაზრდისთვის, ჯანმრთელობის განმტკიცებისთვის, ფიზიკური განვითარების და სხეულის კორექციისთვის, მათ შორის თვითკონტროლის უნარების გამოყენებით (მკ-11);
- მზად არის მიაღწიოს ფიზიკური მომზადების საჭირო დონეს, რომელიც აუცილებელია პროფესიული ცოდნის ათვისებისთვის უმაღლეს სასწავლებელში სწავლის დროს და სრულფასოვანი სოციალური და პროფესიული საქმიანობის უზრუნველყოფისთვის სასწავლებლის დამთავრების შემდეგ (მკ-12);
- შეუძლია გამოიყენოს შემეცნების, სწავლების და თვითკონტროლის მეთოდები და საშუალებები ინტელექტუალური განვითარებისთვის (მკ-13);
- შეუძლია ინფორმაციის განზოგადება და ანალიზი (მკ-14);
- შეუძლია აითვისოს და გამოიყენოს საინფორმაციო და სატელეკომუნიკაციო ტექნოლოგიები (მკ-15);
- შეუძლია ინფორმაციაზე მუშაობა გლობალურ კომპიუტერულ ქსელებში (მკ-16);
- მეცნიერულად უდგება საბაზრო სისტემის მუშაობის ეკონომიკურ პრინციპებს (მკ-17);
- შეუძლია მხარი დაუჭიროს კონსტრუქციულ ურთიერთმოქმედებებს პიროვნებათაშორის და საქმიანი ურთიერთობისას (მკ-18);

b) პროფესიული (პკ):

ზოგადპროფესიული კომპეტენციები:

- შეუძლია გამოყოს სოციალური წინააღმდეგობები, სოციალური პრობლემები და პრობლემური სიტუაციები (პკ-1);
- მზად არის დამოუკიდებლად შეიმუშაოს, ორგანიზება გაუკეთოს და ჩაატაროს კვლევითი პროგრამები (პკ-2);
- შეუძლია ადაპტაცია ახალ სოციალურ პირობებთან და სიტუაციებთან (პკ-3);
- მზად არის ჩაატაროს კვლევითი პროგრამების და მათი რეალიზაციის შედეგების საექსპერტო შეფასება (პკ-4);
- მზად არის უხელმძღვანელოს პროგრამის რეალიზაციას ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში (პკ-5);

- მზად არის აიღოს პასუხისმგებლობა თავის გადაწყვეტილებებზე პროფესიული კომპეტენციის ფარგლებში (პკ-6);
სამეცნიერო-კვლევითი საქმიანობა:

- ფლობს კვლევის ამოცანების და მიზნების ფორმულირების უნარ-ჩვევებს (პკ-7);
- შეუძლია გამოიყენოს ზოგადსოციოლოგიური, პედაგოგიური, ფსიქოლოგიური და გამოყენებითი თეორიები ემპირიული კვლევის პრაქტიკაში (პკ-8);
- მზად არის მეცნიერულად დაასაბუთოს კვლევის სხვადასხვა მეთოდების გამოყენება (პკ-9);
- მზად არის ჩაატაროს სამეცნიერო ექსპერიმენტები და კვლევები, შეაგროვოს, განაზოგადოს და გაანალიზოს ექსპერიმენტული ინფორმაცია, გამოიტანოს დასკვნები, ჩამოაყალიბოს დასკვნები და რეკომენდაციები (პკ-10);

საორგანიზაციო-მმართველობითი საქმიანობა:

- ფლობს პროფესიული საქმიანობის სამეცნიერო დაგეგმვის უნარ-ჩვევებს (პკ-11);
- შეუძლია ჩამოაყალიბოს გუნდის მიზნები (პკ-12);
- შეუძლია ორგანიზება გაუკეთოს შემსრულებლების სამუშაოს (პკ-13);
- შეუძლია ზემოქმედება მოახდინოს კოლექტივის სოციალურ-ფსიქოლოგიურ კლიმატზე მიზნის მისაღწევად საჭირო მიმართულებით (პკ-14);
- უნარი შესწევს მიიღოს კვალიფიციური მმართველობითი, მათ შორის არასტანდარტული, გადაწყვეტილებები, გადაჭრას პრობლემური სიტუაციები (პკ-15);

საწარმოო და სოციალურ-ტექნოლოგიური საქმიანობა:

- შეუძლია გამოიყენოს საბაზო ეკონომიკური, ფინანსური, იურიდიული, ფსიქოლოგიური, პედაგოგიური, სოციოლოგიური, მმართველობითი ცოდნა პრაქტიკულ საქმიანობაში (პკ-16);
- მზად არის დანერგოს სოციალური ტექნოლოგიების დარგში მიღწეული სამეცნიერო დამუშავებების შედეგები (პკ-17);
- შეუძლია დამოუკიდებლად შეიძინოს და გამოიყენოს პრაქტიკულ საქმიანობაში ახალი ცოდნა და უნარ-ჩვევები, გაიფართოვოს და გაიღრმავოს თავისი პროფესიული მსოფმხედველობა (პკ-18);

სოციალურ-საპროექტო:

- შეუძლია გამოიყენოს სოციალური პროცესების და სოციალური ურთიერთობების დაპროექტების და მოდელირების მეთოდოლოგია ამოცანების სისტემური გადაწყვეტის ბაზაზე (პკ-19);
- მზად არის შეისწავლოს სამამულო და საზღვარგარეთის გამოცდილება სარეალიზაციო პროექტის თემატიკის შესახებ (პკ-20);

- ფლობს ინოვაციური პროექტის სოციალური უსაფრთხოების შეფასების მეთოდიკას (პკ-21);

საორგანიზაციო-მასობრივი:

- შეუძლია ორგანიზება გაუკეთოს ახალგაზრდული საზოგადო და ახალგაზრდობის სპორტულ-გამაჯანსაღებელი ორგანიზაციების საქმიანობას (პკ-22);
- ფლობს ახალგაზრდობის თავისუფალის დროის გამოყენების და ორგანიზების მეთოდიკას (პკ-23);
- მზად არის ჩამოაყალიბოს ფორმალური და არაფორმალური ახალგაზრდული გაერთიანებები (პკ-24);

ინფორმაციულ-ანალიტიკური საქმიანობა:

- შეუძლია გამოიყენოს თანამედროვე სამეცნიერო და ტექნიკური მოწყობილობები, აგრეთვე პროფესიული კომპიუტერული პროგრამული საშუალებები (პკ-25);
- შეუძლია ობიექტების და პროცესების მოდელირება, მათ შორის გამოყენებითი პროგრამების სტანდარტული პაკეტების გამოყენებით (პკ-26);
- შეუძლია გააფორმოს, წარადგინოს, მოახსენოს, იმსჯელოს და გაავრცელოს პროფესიული საქმიანობის შედეგები (პკ-27);
- შეუძლია გამოყოს ინფორმაციის წყაროების თავისებურებები, სისტემაში მოიყვანოს და ინტერპრეტაცია გაუკეთოს მიღებულ ინფორმაციას (პკ-28);

პედაგოგიური საქმიანობა:

- მზად არის ასწავლოს ზოგადპროფესიული და სპეციალური დისციპლინები საგანმანათლებლო დაწესებულებებში (პკ-29);
- შეუძლია გამოიყენოს პედაგოგიურ პრაქტიკაში ზოგადი ცოდნა ფსიქოლოგიის და პედაგოგიკის დარგში (პკ-30);
- შეუძლია გამოიყენოს პრაქტიკაში სასწავლო საქმიანობის ორგანიზების მეთოდები, პედაგოგიური პროცესის მართვის და ორგანიზების მეთოდები, ხერხები, საშუალებები (პკ-31);

სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების ადგილობრივი თვითმმართველობის კომპეტენციები (ამონაწერი) ტომსკის ოლქის კანონიდან „სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ ტომსკის ოლქში“

თავი 2. სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების ადგილობრივი თვითმმართველობის კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში

მუხლი 7. სახელმწიფო დუმის ტომსკის ოლქის კომპეტენცია

სახელმწიფო დუმის ტომსკის ოლქის კომპეტენციებს ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში მიეკუთვნება:

- კანონების და სხვა ნორმატიული სამართლებრივი აქტების მიღება ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში;

- საოლქო პროგრამების დამტკიცება ახალგაზრდული პოლიტიკის დამტკიცების საკითხებში;
- იურიდიული პირებისთვის, რომლებიც მონაწილეობას იღებენ ახალგაზრდული პოლიტიკის გატარებაში, შეღავათების დამტკიცება;
- ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ ნორმატივების სისტემის დამტკიცება, რომლებიც უზრუნველყოფენ ახალგაზრდა მოქალაქეების მიერ სოციალური მომსახურების გარანტირებული მინიმალური დონის მიღებას;
- ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ კანონმდებლობის დასაცავად კონტროლის განხორციელება;
- სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად;

მუხლი 8. ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის კომპეტენცია

ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის კომპეტენციაში შედის:

- პროგრამის „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“ შემუშავება და რეალიზაცია, აგრეთვე კომპლექსური და მიზნობრივი პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია, რომლებშიც გათვალისწინებულია ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის სოციალურ-ეკონომიკური გარანტიები ტომსკის ოლქში;
- ნორმების და ნორმატივების სისტემის შემუშავება, რომლებიც განამტკიცებენ ახალგაზრდა მოქალაქეების მიერ სოციალური მომსახურების გარანტირებული მინიმალური დონის მიღებას;
- ახალგაზრდობის (ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის) საქმეთა მართვის საოლქო სახელმწიფო ორგანოს შექმნა, რეორგანიზაცია და ლიკვიდაცია;
- ახალგაზრდა მოქალაქეების ინფორმაციული და სამეცნიერო-მეთოდური უზრუნველყოფა ტომსკის ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში;
- შენობა-ნაგებობების და სხვა ობიექტების, რომლებიც იმყოფებიან ტომსკის ოლქის საკუთრებაში, ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის განსახორციელებლად სამუშაოს ორგანიზებისთვის გამოყოფა;
- საერთაშორისო და რეგიონალური კავშირების განვითარებისთვის ხელის შეწყობა ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში;
- სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად;

მუხლი 9. ტომსკის ოლქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების კომპეტენცია.

ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების კომპეტენციაში შედის:

- ახალგაზრდული პოლიტიკის გატარება მუნიციპალური წარმონაქმნის ტერიტორიაზე;
- მუნიციპალური ახალგაზრდული პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია;
- ახალგაზრდობის (ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის) საქმეთა მართვის ადგილობრივი ორგანოების შექმნა, რეორგანიზაცია და ლიკვიდაცია;

- ადგილობრივი ბიუჯეტის ხარჯების, რომლებიც ახალგაზრდულ პროგრამებს მოხმარდა, და ახალგაზრდული პოლიტიკის დაფინანსების ნორმატივების დამტკიცება;
- ახალგაზრდული და საბავშვო გაერთიანებებისთვის საშემოსავლო შეღავათების დაწესება;
- მუნიციპალურ საკუთრებაში მყოფი შენობების და სხვა ობიექტების ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის განსახორციელებლად სამუშაოს ორგანიზებისთვის გამოყოფა;
- სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

ახალგაზრდული პარლამენტის კომპეტენციები

მუხლი 5. ახალგაზრდული პარლამენტის კომპეტენციაში შედის:

- პირველრიგოვანი მოქმედებების კომპლექსური გეგმის შემუშავება და წინადადებების მომზადება საოლქო დუმაში წარსადგენად ახალგაზრდული პოლიტიკის ძირითადი მიმართულებების განსაზღვრისთვის, რომლებიც რეალიზდებიან ოლქის ტერიტორიაზე, და მათი რეალიზაციისთვის კონკრეტული ზომების მიღება;
- საოლქო დუმისთვის ახალგაზრდული გარემოს მდგომარეობის შესახებ ანალიტიკური და ინფორმაციული მასალების წარდგენა;
- საოლქო დუმის გადაწყვეტილებების პროექტების მომზადებაში მონაწილეობის მიღება იმ სფეროებში, რომლებიც ეხება ახალგაზრდობის უფლებებს და კანონიერ ინტერესებს, ასევე მონაწილეობის მიღება სხვა ნორმატიული სამართლებრივი აქტების მომზადებაში, რომლებიც მიმართულია საბავშვო-საყმაწვილო და ახალგაზრდული მოძრაობის განვითარებისაკენ;
- სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოებში, მუნიციპალური წარმონაქმნების ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოებში წარსადგენად წინადადებების მომზადება ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში კონკრეტული საზოგადოებრივად მნიშვნელოვანი პროექტების შესახებ;
- ახალგაზრდული პოლიტიკის ძირითადი მიმართულებების და ახალგაზრდული პოლიტიკის განხრით საოლქო ბიუჯეტის ხარჯვითი ნაწილის პროექტის შესახებ ვორონეჟის საოლქო დუმის პროფილურ კომიტეტებში წინასწარ განხილვაში მონაწილეობა;
- კონფერენციების, მრგვალი მაგიდების და სხვა ღონისძიებების ორგანიზება ახალგაზრდული პრობლემატიკის განსახილველად;
- მეთოდური, ინფორმაციული და სხვა მასალების შემუშავება, რომლებიც ხელს უწყობენ ახალგაზრდების საქმიანობის აქტივაციას ახალგაზრდული პოლიტიკის პრიორიტეტების შესაბამისად;
- სხვა რეგიონების ახალგაზრდულ გაერთიანებებს, ფედერალურ ახალგაზრდულ გაერთიანებებს და სხვა ქვეყნების ახალგაზრდობას შორის კონტაქტების გაფართოება და განმტკიცება;
- საოლქო დუმის კომიტეტების და კომისიების მუშაობაში მონაწილეობა, მათთან შეთანხმებით;

- პრობლემების შესახებ აუცილებელი კვლევების და კონსულტაციების ჩატარება, რომლებიც ახალგაზრდობის ინტერესებს ეხება;
- ოფიციალურად დარეგისტრირებული და არაფორმალური ორგანიზაციების, შემოქმედებითი და პროფესიული კავშირების, ფონდების ჩაბმა, დადგენილი წესით შესაბამისად, ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციაში ოლქის ტერიტორიაზე;
- ახალგაზრდული პარლამენტის დადგენილებების, გადაწყვეტილებების, მიმართვების და განცხადებების მიღება.

ახალგაზრდული საბჭოს კომპეტენციები (ტიპიური)

საქალაქო საბჭოზე მიღებული დებულება „ახალგაზრდული საბჭოს შესახებ“

ახალგაზრდული საბჭოს კომპეტენციებში შედის:

- ახალგაზრდული პრობლემების შესახებ პროგრამების და ნორმატიული აქტების პროექტების შემუშავება და განხილვა;
- ქალაქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოებთან ერთად ამა თუ იმ პროგრამის ან პროექტის რეალიზაციაში ახალგაზრდული ორგანიზაციებისთვის უფლებამოსილების მიცემაში (რწმუნებულებით აღჭურვაში) მონაწილეობა;
- ქალაქის ტერიტორიაზე ახალგაზრდული პროგრამების ან პროექტების რეალიზაციაში მონაწილეობა ქალაქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოებთან და ახალგაზრდულ ორგანიზაციებთან ერთად;
- საერთო საქალაქო ახალგაზრდული ღონისძიებების, კონკურსების, ფესტივალების, აქციების დამოუკიდებლად ჩატარება ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების ხელშეწყობით;
- მუნიციპალური ახალგაზრდული პოლიტიკის ძირითადი მიმართულებების და ქალაქის ბიუჯეტის პროექტის წინასწარ განხილვაში მონაწილეობის მიღება, ბიუჯეტის იმ თანხებთან დაკავშირებით, რომლებიც მიმართულია ახალგაზრდული პოლიტიკის განხორციელებისკენ;
- კონფერენციების, მრგვალი მაგიდების, სემინარების და სხვა ღონისძიებების ორგანიზება ახალგაზრდული პოლიტიკის განსახილველად;
- სხვა უფლებამოსილებები, რომლებიც განსაზღვრულია ახალგაზრდული საბჭოს რეგლამენტით და დებულებით.

ახალგაზრდული საბჭო უთანხმდება ქალაქის საბჭოს კომიტეტებს და კომისიებს მათ მუშაობაში მონაწილეობის მიღებაზე, აგრეთვე მათ მიერ შექმნილი სამუშაო ჯგუფების საქმიანობაში, კომიტეტებს, კომისიებს, ფრაქციებს და სადეპუტატო ჯგუფებს წარუდგენს თავიანთ წინადადებებს.

ახალგაზრდული საბჭო თავისი სახელით იღებს გადაწყვეტილებებს, განცხადებებს, მიმართვებს, სხვა დოკუმენტებს.

მუშაობის საჯაროობის უზრუნველსაყოფად ახალგაზრდული საბჭო ინფორმაციას აწვდის მასმედიის წარმომადგენლებს მიღებული გადაწყვეტილებების შესახებ.

ახალგაზრდულ საბჭოს აქვს უფლება მიიზიდოს მეცნიერები და სპეციალისტები ანალიტიკური, კვლევითი (სოციოლოგიური) და ექსპერტული სამუშაოების შესასრულებლად იმ საკითხების შესახებ, რომლებიც ეხება ახალგაზრდული საბჭოს გაძღოლას (ჩატარებას).

ახალგაზრდული პალატის კომპეტენციები (ტიპიური)

ახალგაზრდული პალატის საერთო კრების კომპეტენციებში შედის:

- 1) ახალგაზრდული პალატის თავმჯდომარის, სამი მოადგილის, ახალგაზრდული პალატის პასუხისმგებელი მდივნის, ახალგაზრდული კომისიების არჩევა;
- 2) ახალგაზრდული პალატის თავმჯდომარის საქმიანობის შედეგების შესახებ და მთელი წლის და სხვა პერიოდების განმავლობაში ახალგაზრდული პალატის საქმიანობის შესახებ ანგარიშის ჩაბარება, რაც დადგენილია ახალგაზრდული პალატის რეგლამენტით;
- 3) ახალგაზრდული პალატის თავმჯდომარის ნდობის ან უნდობლობის შესახებ საკითხის გადაწყვეტა წარმოდგენილი ანგარიშის საფუძველზე;
- 4) ახალგაზრდული პალატის თავმჯდომარის გადარჩევა უნდობლობის გამოცხადების შემთხვევაში;
- 5) ახალგაზრდული პალატის რეგლამენტის და სამუშაო გეგმების დამტკიცება;
- 6) წინამდებარე დადგენილებაში ცვლილებების შეტანა დებულების V ნაწილის შესაბამისად;
- 7) სხვა საკითხები.

ახალგაზრდული პალატის საერთო კრებას შეუძლია განიხილოს ნებისმიერი საკითხი, რაც შედის ახალგაზრდული პალატის კომპეტენციაში, მათ შორის წინამდებარე დადგენილებით მიღებული ახალგაზრდული პალატის სხვა ორგანოების კომპეტენციები.

ახალგაზრდული პალატის საბჭოს კომპეტენციებში შედის:

- 1) ახალგაზრდული პალატის რიგითი და რიგგარეშე სხდომების მოწვევა;
- 2) ახალგაზრდული პალატის, სამუშაო ჯგუფების მუშაობის ორგანიზაცია და კოორდინაცია;
- 3) ახალგაზრდული პალატის სამუშაო გეგმების შემუშავება;
- 4) ახალგაზრდული პალატის სამუშაო ჯგუფების მიერ მომზადებული რეკომენდაციების პროექტების განხილვა და მიღება, ხოლო მათი მიღების შემთხვევაში - გადაგზავნა ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოებში განსახილველად;
- 5) სხვა საკითხები.

რუსეთის ფედერაციის ფედერალური კანონის „განათლების შესახებ“ კომპეტენციები

მუხლი 29. რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების კომპეტენციები განათლების დარგში განათლების დარგში რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების გამგებლობაში შედის;

- 1) განათლების დარგში პოლიტიკის განსაზღვრა და განხორციელება, რომელიც არ ეწინააღმდეგება რუსეთის ფედერაციის პოლიტიკას განათლების დარგში;
- 2) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების კანონმდებლობა განათლების დარგში;
- 3) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის საგანმანათლებლო დაწესებულებების შექმნის, რეორგანიზაციის, ლიკვიდაციის და დაფინანსების წესის დადგენა წინამდებარე ფედერალური კანონის შესაბამისად;
- 4) -----
- 5) განათლების განვითარების რესპუბლიკური, რეგიონალური პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია, მათ შორის საერთაშორისო პროგრამების, ნაციონალური და რეგიონალური სოციალურ-ეკონომიკური, კულტურული, დემოგრაფიული და სხვა თავისებურებების გათვალისწინებით;

6) განათლების მართვის სახელმწიფო ორგანოების ჩამოყალიბება და მათი ხელმძღვანელობა, ამ ორგანოების ხელმძღვანელების დანიშვნა (განათლების მართვის ფედერალურ ორგანოებთან შეთანხმებით);

6.1) მოქალაქეთა უფლებების სახელმწიფო გარანტიების უზრუნველყოფა საყოველთაო და უფასო სკოლამდელი, დაწყებითი ზოგადი, ძირითადი ზოგადი, საშუალო (სრული) ზოგადი განათლების მისაღებად, ასევე დამატებითი განათლების მისაღებად ზოგადსაგანმანათლებლო დაწესებულებებში ადგილობრივი ბიუჯეტის მიერ გამოყოფილი სუბვენციების დახმარებით იმ ოდენობით, რაც აუცილებელია ძირითადი ზოგადსაგანმანათლებლო პროგრამების რეალიზაციისთვის ზოგადსაგანმანათლებლო დაწესებულებებში მომუშავეთა დასაფინანსებლად, სასწავლო სახელმძღვანელოების შესაძენად, აგრეთვე სწავლების ტექნიკური საშუალებებისთვის, სახარჯო მასალების და სამეურნეო საჭიროებებისთვის (გარდა შენობის შენახვის და კომუნალური ხარჯებისა, რაც ხორციელდება ადგილობრივი ბიუჯეტიდან) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის კანონით დადგენილი ნორმატივების შესაბამისად;

6.2) საყოველთაოდ ხელმისაწვდომი და უფასო სკოლამდელი, დაწყებითი ზოგადი, ძირითადი ზოგადი, საშუალო (სრული) ზოგადი განათლების მიღების ორგანიზება ძირითადი ზოგადსაგანმანათლებლო პროგრამების მიხედვით სპეციალურ (კორექციულ) საგანმანათლებლო დაწესებულებებში მოსწავლეთათვის, გონებაჩამორჩენილ აღსაზრდელთათვის, ობოლ ბავშვთა და მშობლების მზრუნველობას მოკლებულ ბავშვთა საგანმანათლებლო დაწესებულებებში, ღია და დახურული ტიპის სპეციალურ სასწავლო-აღზრდელობით დაწესებულებებში, სანატორიული ტიპის გამაჯანსაღებელ საგანმანათლებლო დაწესებულებებში ბავშვებისთვის, რომელთაც სჭირდებათ ხანგძლივი მკურნალობა, საგანმანათლებლო დაწესებულებებში ბავშვებისთვის, რომელთაც სჭირდებათ ფსიქოლოგიურ-პედაგოგიური და სამედიცინო-სოციალური დახმარება (გარდა განათლებისა, რომელთა ნუსხა დამტკიცებულია რუსეთის ფედერაციის მთავრობით), რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის კანონით დადგენილი ნორმატივების შესაბამისად;

6.3) დამატებითი პროფესიული განათლების მიღების ორგანიზება რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის საგანმანათლებლო დაწესებულებებში, ასევე დამატებითი განათლების მიღება ბავშვებისთვის რეგიონალური მნიშვნელობის დაწესებულებებში.

7) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის საგანმანათლებლო დაწესებულებების შექმნა, რეორგანიზაცია და ლიკვიდაცია (უმაღლესი სასწავლებლების შექმნის გამოკლებით), ასევე საგანმანათლებლო დაწესებულებების ლიცენზირება, ატესტაცია და სახელმწიფო აკრედიტაცია, გარდა იმ საგანმანათლებლო დაწესებულებებისა, რომელთა ლიცენზირება, ატესტაცია და სახელმწიფო აკრედიტაცია შედის რუსეთის ფედერაციის კომპეტენციაში;

8) სახელმწიფო საგანმანათლებლო დაწესებულებების რეგიონალური (ნაციონალურ-რეგიონალური) კომპეტენტების დადგენა;

9) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების განათლებაზე გამოყოფილი ხარჯვითი ნაწილის ბიუჯეტის შედგენა;

13) საგანმანათლებლო დაწესებულებებისთვის, რომლებიც იმყოფებიან რუსეთის ფედერაციის სუბიექტის გამგებლობაში, ფედერალურთან ერთად დამატებითი მოთხოვნების დადგენა საგანმანათლებლო დაწესებულებების მიმართ სამშენებლო ნორმების და წესების, სანიტარული ნორმების, მოსწავლეთა ჯანმრთელობის დაცვის, სასწავლო პროცესის მომარაგების და სასწავლო შენობა-ნაგებობების მოწყობის ნაწილში;

15) საგანმანათლებლო დაწესებულებების ინფორმაციული უზრუნველყოფა საკუთარი კომპეტენციის ფარგლებში, სასწავლო ლიტერატურის გამოცემის ორგანიზება, საბაზისო სასწავლო გეგმების, კურსების და დისციპლინების სამაგალითო პროგრამების შემუშავება;

16) პედაგოგიური მუშაკების მომზადების, გადამზადების, კვალიფიკაციის ამაღლების ორგანიზება;

16.1) რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების საგანმანათლებლო დაწესებულებების და მუნიციპალური საგანმანათლებლო დაწესებულებების პედაგოგიური მუშაკებისთვის ატესტაციის ჩატარება, აგრეთვე რუსეთის ფედერაციის სუბიექტების და მუნიციპალური წარმონაქმნების განათლების მართვის ორგანოების მუშაკებისთვის ატესტაციის ჩატარება;

17) კონტროლის და ზედამხედველობის განხორციელების უფლება სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტების შექმნის და შესრულების სფეროში საგანმანათლებლო დაწესებულებების მიმართ საკუთრების ფორმის მიუხედავად (ფედერალური საგანმანათლებლო დაწესებულებების და უმაღლესი სასწავლებლების გარდა), ასევე განათლების მართვის მუნიციპალური ორგანოების საქმიანობის მიმართ;

18) ნორმატიული დოკუმენტების გამოცემა უფლებამოსილების ფარგლებში.

საოლქო სახელმწიფო დუმის კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში

ტომსკის ოლქის კანონი „ტომსკის ოლქში სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ“

მიღებულია სახელმწიფო დუმის
ტომსკის ოლქის მიერ
20 მაისი 2000 წელი
(გადაწყვეტილება N 525)

წინამდებარე კანონი ადგენს ტომსკის ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის სამართლებრივ საფუძველებს, მის შინაარსს, ზოგად პრინციპებს, მიზნებს, ასევე არეგულირებს ურთიერთობას სუბიექტებს შორის, რომლებიც ახალგაზრდულ პოლიტიკას ახორციელებენ.

თავი 1. ზოგადი დებულებები

მუხლი 1. ძირითადი ტერმინები და ცნებები

წინამდებარე კანონის მიზნებისთვის გამოიყენება შემდეგი ძირითადი ცნებები:

ახალგაზრდა მოქალაქეები (ახალგაზრდობა) - რუსეთის ფედერაციის მოქალაქეები, ორმაგი მოქალაქეობის მქონე პირები, უცხო ქვეყნის მოქალაქეები და მოქალაქეობის არმქონე 14-დან 30 წლამდე პირები, დროებით თუ მუდმივად მცხოვრებნი ტომსკის ოლქის ტერიტორიაზე.

ტომსკის ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკა - პრინციპების და ნორმების ერთობლიობა, რომლითაც ხელმძღვანელობენ ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები, ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოები, საზოგადოებრივი გაერთიანებები, იურიდიული და ფიზიკური პირები, რომელთა საქმიანობა დაკავშირებულია ახალგაზრდობასთან, ასევე ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების, ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების, იურიდიული და ფიზიკური პირების საზოგადოებრივი გაერთიანებების საქმიანობა ახალგაზრდობასთან მიმართებაში.

ახალგაზრდული გაერთიანებები (შემდგომში - ახალგაზრდული გაერთიანებები) - 30 წლამდე ასაკის მოქალაქეთა გაერთიანებები, რომლებიც შეიქმნა საერთო ინტერესების საფუძველზე ერთობლივი საქმიანობის განსახორციელებლად, და რომლებიც მიმართულია სულიერი და სხვა არამატერიალური მოთხოვნილებების დაკმაყოფილებისკენ, გაერთიანების წევრების განვითარებისა და სოციალური ჩამოყალიბებისკენ, ასევე თავისი უფლებების და თავისუფლების დაცვის მიზნით, რაც დარეგისტრირებულია კანონმდებლობით დადგენილი წესით.

ახალგაზრდა ოჯახი - ოჯახი ქორწინებიდან პირველი სამი წლის განმავლობაში (ბავშვების გაჩენის შემთხვევაში - ქორწინების ხანგძლივობის შეუზღუდავად) იმ შემთხვევაში, თუ ერთერთ მუდღეს ჯერ არ შესრულებია 30 წელი, ასევე არასრული ოჯახები ბავშვებით, სადაც დედას ან მამას ჯერ არ შესრულებია 30 წელი.

ბავშვთა გაერთიანებები (შემდგომში - ბავშვთა გაერთიანებები) - 18 წლამდე ასაკის და ზრდასრული მოქალაქეების გაერთიანებები, რომლებიც შეიქმნა ერთობლივი საქმიანობისთვის, და რომლებიც მიმართულია ინტერესების დაკმაყოფილებისკენ, შემოქმედებითი ნიჭის განვითარებისკენ, გაერთიანების წევრების სოციალური ჩამოყალიბებისკენ, ასევე საკუთარი უფლებების და თავისუფლების დასაცავად, რაც დარეგისტრირებულია კანონმდებლობით დადგენილი წესით.

ახალგაზრდობის სოციალური მხარდაჭერის სისტემა - ახალგაზრდული პოლიტიკის სარეალიზაციოდ მიზანმიმართული ზომები, რომელთა შესრულება სავალდებულოა სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების და ადგილობრივი თვითმმართველობის მიერ.

ახალგაზრდული საწარმო - ნებისმიერი საორგანიზაციო-უფლებრივი ფორმის ორგანიზაცია, რომელიც შეესაბამება წინამდებარე კანონით დადგენილ მოთხოვნებს.

ახალგაზრდული ცენტრები - ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების, საქველმოქმედო და სხვა ფონდების სპეციალიზირებული დაწესებულებები, ასევე დაწესებულებები, რომლებიც შექმნილია ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ,

ადგილობრივი თვითმმართველობის მიერ, რომლებიც ეწევიან ახალგაზრდობის კონპლექსურ მომსახურებას.

სოციალური მომსახურების მიღების გარანტირებული მინიმალური დონე - სოციალური ნორმებით და ნორმატივებით დამტკიცებული სოციალური მომსახურების ჩამონათვალი სწავლისთვის, აღზრდისთვის, სულიერი და ფიზიკური განვითარებისთვის, ჯანმრთელობის დასაცავად, პროფესიული მომზადებისთვის, რომლებიც ეძლევათ ახალგაზრდა მოქალაქეებს.

მუხლი 2. ახალგაზრდული პოლიტიკის პრიორიტეტები

ტომსკის ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის პრიორიტეტები ყალიბდება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად. პრიორიტეტებს წარმოადგენენ:

- a. ახალგაზრდობის სოციალური, კულტურული, სულიერ-ზნეობრივი, მოქალაქეობრივ-პატრიოტული და ფიზიკური მომზადებისთვის ხელის შეწყობა;
- b. ახალგაზრდა მოქალაქეების დისკრიმინაციის დაუშვებლობა;
- c. საზოგადოების სოციალურ-ეკონომიკურ, პოლიტიკურ და კულტურულ ცხოვრებაში ახალგაზრდობის სრული ჩართულობის პირობების შექმნა;
- d. ახალგაზრდა ადამიანის შესაძლებლობების გაფართოება საკუთარი ცხოვრებისეული გზის არჩევაში და პირადი წარმატებების მიღწევაში;
- e. ახალგაზრდობის ინოვაციური პოტენციალის რეალიზაცია, რომელიც თავად ამ ახალგაზრდობის საზოგადოებრივი განვითარების ინტერესებში შედის;
- f. ახალგაზრდული და ბავშვთა საზოგადოებრივი გაერთიანებების საქმიანობისთვის უფლებრივი, ეკონომიკური და საორგანიზაციო პირობების, გარანტიების და სტიმულების შექმნა და უზრუნველყოფა, რომლებიც მიმართულია ახალგაზრდობის განვითარების, თვითრეალიზაციის და სოციალური ჩამოყალიბებისკენ, აგრეთვე მათი უფლებების დაცვისკენ.

მუხლი 3. წინამდებარე კანონის რეგულირების საგანი და მოქმედების სფერო

წინამდებარე კანონი არეგულირებს საზოგადოებრივ ურთიერთობებს, რომლებიც წარმოიშობა ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების და ტომსკის ოლქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების მიერ ახალგაზრდული პოლიტიკის გატარებისას მათი კომპეტენციის ფარგლებში.

წინამდებარე კანონის მოქმედება ვრცელდება ახალგაზრდა მოქალაქეებზე, ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებზე, ახალგაზრდულ საწარმოებსა და დაწესებულებებზე, რომლებიც შექმნილია და მოქმედებენ ტომსკის ოლქის ტერიტორიაზე კანონმდებლობით დადგენილი წესის მიხედვით, გარდა შემთხვევებისა, რომლებიც მითითებულია წინამდებარე კანონის მ. 23 პ. 4-ში.

მუხლი 4. უფლებრივი რეგულირება სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში

უფლებრივი რეგულირება სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში ეფუძნება რუსეთის ფედერაციის კონსტიტუციას, ფედერალურ კანონებს, სხვა ფედერალურ ნორმატიულ უფლებრივ აქტებს, ტომსკის ოლქის წესდებებს (ძირითად კანონს), წინამდებარე კანონს და ტომსკის ოლქის სხვა ნორმატიულ უფლებრივ აქტებს, რომლებიც არეგულირებენ ურთიერთობებს, რომლებიც შეიძლება წარმოიშვეს ახალგაზრდული პოლიტიკის მონაწილეებს შორის.

მუხლი 5. ტომსკის ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის პრინციპები

ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკა ხორციელდება ძირითადი მიმართულებების შესაბამისად, რომლებიც განსაზღვრულია ფედერალური კანონმდებლობით ტომსკის ოლქის სპეციფიკის გათვალისწინებით, და აგებულია შემდეგი პრინციპების საფუძველზე:

- ახალგაზრდა მოქალაქეების უფლებების და თავისუფლების რეალიზაცია, რაც გარანტირებულია რუსეთის ფედერაციის კონსტიტუციით;
- მოსწავლე ახალგაზრდობის ინტერესების და მოთხოვნების აღიარება, როგორც განსაკუთრებული სოციალური ჯგუფის, და მათი კანონიერი ინტერესების და მოთხოვნების დაბალანსება სხვა სოციალური ჯგუფების, მთლიანად საზოგადოების ინტერესებთან და უფლებებთან;
- ახალგაზრდა მოქალაქეების უშუალოდ ან ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების საშუალებით პროგრამის რეალიზაციაში და ფორმირებაში მონაწილეობის მისაღებად ჩაბმა, იმ პროგრამების, რომლებიც ეხება ახალგაზრდობას და საზოგადოებას მთლიანად;
- უფლებების და თავისუფლების რეალიზაციის უფლებრივი გარანტიების განმტკიცება, ახალგაზრდა მოქალაქეების მიერ თავიანთი კონსტიტუციური მოვალეობების აუცილებლობის განმტკიცება;
- ეკონომიკური, სოციალური, უფლებრივი პირობების შექმნა სულიერი, ფიზიკური და მორალურ-ზნეობრივი განვითარებისთვის, ახალგაზრდობის პროფესიული მომზადებისთვის და ახალგაზრდა მოქალაქეების ნიჭის რეალიზაციისთვის;
- ახალგაზრდობის სოციალურად მნიშვნელოვანი ინიციატივების მხარდაჭერა;
- ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების, ასევე ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების დახმარება მოქალაქეებისადმი და ორგანიზაციებისადმი სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის გატარებაში.

მუხლი 6. ახალგაზრდობის სამართლებრივი სტატუსი

1. ახალგაზრდა მოქალაქეებს გააჩნიათ ეკონომიკური, პოლიტიკური, სოციალური, პირადი უფლებები, რაც განსაზღვრულია რუსეთის ფედერაციის კონსტიტუციის მიერ. ახალგაზრდა მოქალაქეები ასრულებენ მოვალეობებს, რაც გათვალისწინებულია მოქმედი კანონმდებლობით.
ახალგაზრდა მოქალაქეების უფლებები სრულდება მათ მიერ უშუალოდ და მთელი სისრულით, გარდა შეზღუდული ქმედუნარიანობისა, რაც დადგენილია რფ -ის კანონმდებლობით.
ახალგაზრდა მოქალაქეების უფლებების და თავისუფლების ნებისმიერი პირდაპირი ან ირიბი შეზღუდვა ასაკის გამო, ასევე ახალგაზრდა მოქალაქეებზე რაიმე დამატებითი მოვალეობების დაკისრება დანარჩენი მოქალაქეებისთვის დადგენილთან შედარებით, გარდა კანონით გათვალისწინებული გამონაკლისი შემთხვევებისა, ისჯება მოქმედი კანონმდებლობით.
2. სახელმწიფოს განსაკუთრებული მფარველობით სარგებლობენ პირები, რომელთაც ჯერ არ შესრულებიათ თვრამეტი წელი (არასრულწლოვნები). არასრულწლოვნების მიერ უფლებების შესრულების წესს განსაზღვრავს კანონი.

3. სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოები გარანტიას იძლევიან, რომ პატივს სცემენ ახალგაზრდა მოქალაქის უფლებებს თავისი ინდივიდუალურობის შესანარჩუნებლად და უზრუნველყოფენ მის დაცვას.

თავი 2. სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების ადგილობრივი თვითმმართველობის კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში

მუხლი 7. სახელმწიფო დუმის ტომსკის ოლქის კომპეტენციები

სახელმწიფო დუმის ტომსკის ოლქის კომპეტენციებში ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში შედის:

- 1) კანონების და სხვა ნორმატიული უფლებრივი აქტების მიღება ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში ოლქის ტერიტორიაზე;
- 2) საოლქო პროგრამების დამტკიცება ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის საკითხების შესახებ;
- 3) იურიდიული პირებისთვის შეღავათების დამტკიცება, რომლებიც მონაწილეობენ ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციაში;
- 4) ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის წარდგინებით ნორმატივების სისტემების დამტკიცება, რომლებიც დაიცავენ ახალგაზრდა მოქალაქეებისთვის სოციალური მომსახურების გარანტირებული მინიმალური დონის მიღებას;
- 5) ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ კანონმდებლობის დაცვაზე კონტროლის განხორციელება;
- 6) სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

მუხლი 8. ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის კომპეტენცია

ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის კომპეტენციაში შედის:

- 1) პროგრამის „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“ შემუშავება და რეალიზაცია, კომპლექსური და მიზნობრივი პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია, რომლებშიც გათვალისწინებულია ტომსკის ოლქში ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის სოციალურ-ეკონომიკური გარანტიები;
- 2) ნორმების და ნორმატივების სისტემების შემუშავება, რომლებიც დაიცავენ ახალგაზრდა მოქალაქეებისთვის სოციალური მომსახურების მიღების გარანტირებულ მინიმალურ დონეს;
- 3) ახალგაზრდობის საქმეთა მართვის საოლქო სახელმწიფო ორგანოს შექმნა, რეორგანიზაცია და ლიკვიდაცია (ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის შესახებ);
- 4) ტომსკის ოლქის ახალგაზრდა მოქალაქეების ინფორმაციული და სამეცნიერო-მეთოდური უზრუნველყოფა ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში;
- 5) ტომსკის ოლქის საკუთრებაში მყოფი შენობა-ნაგებობების და სხვა ობიექტების გამოყოფა ახალგაზრდული პოლიტიკის სარეალიზაციოდ სამუშაოს ორგანიზებისთვის;
- 6) საერთაშორისო და რეგიონალური კავშირების განვითარებისთვის ხელშეწყობა ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში;
- 7) სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

მუხლი 9. ტომსკის ოლქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების კომპეტენცია

ახალგაზრდული პოლიტიკის სფეროში ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების კომპეტენციაში შედის:

- 1) ახალგაზრდული პოლიტიკის განხორციელება მუნიციპალური წარმონაქმნების ტერიტორიაზე;
- 2) მუნიციპალური ახალგაზრდული პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია;
- 3) ახალგაზრდობის საქმეთა მართვის ადგილობრივი ორგანოებს შექმნა, რეორგანიზაცია და ლიკვიდაცია (ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის შესახებ);
- 4) ადგილობრივ ბიუჯეტში ახალგაზრდულ პროგრამებზე გაწეული ხარჯების და ახალგაზრდული პოლიტიკის დაფინანსების ნორმატივების დამტკიცება;
- 5) საშემოსავლო შეღავათების დაწესება ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებისთვის;
- 6) მუნიციპალურ საკუთრებაში მყოფი შენობა-ნაგებობების და სხვა ობიექტების გამოყოფა ახალგაზრდული პოლიტიკის სარეალიზაციოდ სამუშაოს ორგანიზებისთვის;
- 7) სხვა უფლებამოსილებების განხორციელება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

თავი 3. ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციისთვის სოციალურ-ეკონომიკური ხელშეწყობა

მუხლი 10. შრომის და დასაქმების უფლების რეალიზაცია

1. ტომსკის ოლქის ტერიტორიაზე წახალისდება ახალგაზრდა მოქალაქეების შრომა და ინიციატივა სამრეწველო და სასოფლო-სამეურნეო წარმოების, მეცნიერების და ტექნიკის, კულტურის და ხელოვნების, მომსახურების, საოჯახო ბიზნესის სხვადასხვა სფეროში და საქმიანობის სხვა სფეროებში.
2. ახალგაზრდობის დასაქმების ხელშესაწყობად სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოები იღებენ შემდეგ ზომებს და საშუალებებს:
 - a) ახალგაზრდა მუშახელის სპეციფიკის გათვალისწინება დასაქმების სფეროში ახალგაზრდული პოლიტიკის განხორციელების დროს, მათ შორის ყველაზე დაუცველი ახალგაზრდული ჯგუფის ინტერესების გათვალისწინება სოციალური მხარდაჭერის ზომების განსაზღვრისას დროებითი დაუსაქმებლობის პერიოდში;
 - b) ეკონომიკური სტიმულების გამოყენება, მათ შორის საგასახადო შეღავათების, რომლებიც გაზრდის საწარმოების, დაწესებულებების და ორგანიზაციების დაინტერესებას ახალგაზრდების სამუშაოზე მოწყობის უფასო (შეღავათიან) მომსახურებაში, სამუშაოზე მიღებაში და ახალგაზრდებისთვის სამუშაო ადგილების გაზრდაში, პროფესიულ მომზადებაში, საწარმოო სწავლებაში და ახალგაზრდა მუშაკების გადამზადებაში;
 - c) პროგრამების შემუშავება და რეალიზაცია, რომლებიც მიმართულია:
 - ახალგაზრდობისთვის სეზონური შრომითი მოწყობის ორგანიზება;
 - ახალგაზრდა მუშაკების გადამზადება;
 - დამატებითი სამუშაო ადგილების შექმნა.

მუხლი 11. ახალგაზრდული შრომის ბირჟა

1. ახალგაზრდული შრომის ბირჟა იქმნება როგორც ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის, ოლქის ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების, ოლქში მოქმედი ახალგაზრდული გაერთიანებების დაწესებულება, რომლის მიზანია ახალგაზრდა მოქალაქეების დასაქმების რაციონალური და ეფექტური უზრუნველყოფა. ახალგაზრდული შრომის ბირჟის საქმიანობა რეგულირდება ტიპიური დებულებით, რომელიც დამტკიცებულია ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ.
2. ახალგაზრდული შრომის ბირჟა ასრულებს ახალგაზრდა მოქალაქეებისთვის შრომითი მოწყობის მომსახურების მიწოდების საოლქო დაკვეთას.
3. ახალგაზრდული შრომის ბირჟის საქმიანობა, რომელიც ახორციელებს საოლქო დაკვეთის უზრუნველყოფას, შეიძლება გათავისუფლდეს საოლქო ბიუჯეტში გადასარიცხი გადასახადებისგან ტომსკის ოლქის კანონმდებლობის შესაბამისად.

მუხლი 12. ახალგაზრდა მოქალაქეების სამეწარმეო ინიციატივის მხარდაჭერა

ახალგაზრდა მოქალაქეების სამეწარმეო ინიციატივის მხარდაჭერის სისტემა ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების და თვითმმართველობის ადგილობრივი ორგანოების მიერ ითვალისწინებს:

- a) ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების ახალგაზრდული საწარმოების და ორგანიზაციების შექმნაში ხელის შეწყობას თავდებობის და გარანტიების გაცემის გზით;
- b) ახალგაზრდული საწარმოებისთვის საგადასახადო შეღავათების დაწესებას და შეღავათიანი კრედიტების გაცემას;
- c) ახალგაზრდა მოქალაქეებისთვის, რომლებმაც გაიარეს საკონკურსო შერჩევა, სამეწარმეო საქმიანობის საფუძვლების სწავლების დაფინანსებას;
- d) მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად ერთჯერადი სუბსიდიების გაცემას ნოვატორული ხასიათის მქონე პროექტების და წინადადებების მხარდასაჭერად, რომლებიც ახალგაზრდობის ინტერესების გათვალისწინებით არის შემუშავებული, და რომლებიც მიმართულია ახალგაზრდობის თვითშესწავლის შესაძლებლობების გაფართოებაზე;
- e) უმაღლესი და საშუალო პროფესიული განათლების საგანმანათლებლო დაწესებულებების უფროსი კლასების მოსწავლეებს შორის რეგულარული კონკურსების ჩატარებას საუკეთესო ბიზნეს-გეგმის შესადგენად მცირე მეწარმეობის დარგში;
- f) ახალგაზრდა მოქალაქეების, რომლებიც ამთავრებენ სწავლას უმაღლესი და საშუალო პროფესიული განათლების საგანმანათლებლო დაწესებულებებში, ოლქის საწარმოების ეკონომიკური სტაბილიზაციის და განვითარების გეგმების კონკურსისთვის მომზადებაში ჩაბმას და მათთვის ასეთ საწარმოების მმართველ ორგანოებში თანამდებობების დაკავების შესაძლებლობის მიცემას.

მუხლი 13. ახალგაზრდული საწარმოები

1. ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები ახორციელებენ ახალგაზრდული საწარმოების მხარდაჭერას. მხარდაჭერის პირობები, წესი და ფორმები დგინდება ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ.
2. საქმიანობის სახეების ჩამონათვალი, რომლის მიხედვითაც ახალგაზრდული საწარმო სარგებლობს სახელმწიფოს მხარდაჭერით, ყოველწლიურად განისაზღვრება ტომსკის

- ოლქის ადმინისტრაციის მიერ. ახალგაზრდობის საქმეებზე ოლქის ადმინისტრაციის მიერ უფლებამოსილი ორგანო აწარმოებს ახალგაზრდა საწარმოების რეესტრს
3. ახალგაზრდული საწარმოების რეესტრში შეტანის მომენტიდან პირველი ორის წლის განმავლობაში ახალგაზრდული საწარმოები თავისუფლდებიან გადასახადების გადახდისგან იმ ნაწილში, რომელიც ირიცხება საოლქო ბიუჯეტში.
 4. ახალგაზრდულ საწარმოებად ითვლება ოლქის ტერიტორიაზე შექმნილი და მოქმედი დადგენილი წესით:

კომერციული ორგანიზაციები, რომლებიც შეიქმნა ახალგაზრდული გაერთიანებების მიერ რფ-ის სამოქალაქო კოდექსის შესაბამისად, სადაც თუნდაც ერთერთი დამფუძნებელი არის ახალგაზრდული გაერთიანება, რომელიც ფლობს ამ ორგანიზაციის საწესდებო კაპიტალის არა ნაკლებ 50%-ს;

ნებისმიერი საორგანიზაციო-უფლებრივი ფორმის კომერციული ორგანიზაცია, თუ იქ მომუშავეების არა ნაკლებ 70%-ს შეადგენს ახალგაზრდა მოქალაქეები.
 5. თუ ახალგაზრდული ორგანიზაცია გავიდა დამფუძნებელთა შემადგენლობიდან ან საწესდებო კაპიტალში მისი წილი შემცირდა და ჩამოვიდა 50%-ზე ქვევით, ასევე თუ შემცირდა ორგანიზაციაში ახალგაზრდა მოქალაქეების რაოდენობა და მომუშავეთა რაოდენობა ჩამოვიდა 70%-ზე ქვევით, მაშინ ორგანიზაცია კარგავს ახალგაზრდული საწარმოს სტატუსს.
 6. ახალგაზრდულ საწარმოებს შეუძლიათ საზოგადოებრივ საწყისებზე გაერთიანება სამეურნეო ასოციაციებში, კავშირებში. ეს გაერთიანებები ითვლება ახალგაზრდულად, თუ მათ შემადგენლობაში შედის მხოლოდ ახალგაზრდული საწარმოები.
 7. ახალგაზრდული საწარმოს სტატუსს ანიჭებს ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ უფლებამოსილი ორგანო.

მუხლი 14. სწავლის უფლების რეალიზაცია

1. ტომსკის ოლქის ტერიტორიაზე დაცულია ახალგაზრდა მოქალაქეების უფლება თავიანთი შეხედულებისამებრ აირჩიონ საგანმანათლებლო დაწესებულება სწავლისთვის და იქ ჩააბარონ როგორც კონკურსის, ისე ხელშეკრულების საფუძველზე.
2. სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოები ხელს უწყობენ ახალგაზრდებს შორის განათლების პრესტიჟის ამაღლებას, ქმნიან აუცილებელ პირობებს და გარანტიებს შემოქმედებითი და ნიჭიერი ახალგაზრდების გამოსავლენად, ეხმარებიან ახალგაზრდებს ინტელექტუალური პოტენციალის რეალიზაციაში.
3. ნაკლებად უზრუნველყოფილი ახალგაზრდა მოქალაქეების სწავლის უფლების რეალიზაციის მიზნით, რომლებიც ცხოვრობენ ტომსკის ოლქში და პირველად იღებენ უმაღლეს განათლებას სახელმწიფო აკრედიტაციის მქონე არასახელმწიფო საგანმანათლებლო დაწესებულებებში, სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოები და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოები უხდიან მათ სწავლის საფასურს ნაცვალგების საფუძველზე (მათ შორის შემდგომში შრომითი ხელშეკრულების (კონტრაქტის) დადების გზით იმ პირთან, ვინც მიიღო მითითებული დახმარება) იმ პირობით, რომ წარმატებით შეისწავლიან სპეციალობას, რომელიც გამოიყენება ტომსკის ოლქის ეკონომიკაში და სოციალურ სფეროში, და რომლის სწავლებაც არ

ხდება სახელმწიფო საგანმანათლებლო დაწესებულებებში. დახმარების პირობებს, წესს და ფორმებს ადგენს ტომსკის ოლქის ადმინისტრაცია. ახალგაზრდები, რომელიც სწავლობენ ტომსკის ტერიტორიაზე არსებულ უმაღლეს და საშუალო პროფესიულ სასწავლებლებში - სტუდენტები - სარგებლობენ სახელმწიფოს განსაკუთრებული ყურადღებით და მხარდაჭერით.

მუხლი 15. ნიჭიერი ახალგაზრდების მხარდაჭერა

1. ნიჭიერი ახალგაზრდების მხარდაჭერა მიმართულია საზოგადოების ინტელექტუალური პოტენციალის დაცვისკენ და განვითარებისკენ. ასეთი მხარდაჭერა ხორციელდება:
 - a. საწარმოების, დაწესებულებების, ორგანიზაციების და ცალკეული მოქალაქეების ჩართვით ნიჭიერი ახალგაზრდების მხარდასაჭერად;
 - b. შემოქმედებითი სახელოსნოების, სკოლების, გაერთიანებების შექმნაში დახმარებით მეცნიერების, კულტურის და ხელოვნების გამოჩენილ მოღვაწეებთან ერთად;
 - c. ხელშეკრულების საფუძველზე ახალგაზრდებისთვის შემოქმედებითი და ინოვაციური საქმიანობის განსახორციელებლად ტომსკის ოლქის საკუთრებაში არსებული საშუალებების გადაცემით, მათ შორის მასობრივი ინფორმაციის საშუალებების, საგამოფენო და საკონცერტო დარბაზების;
 - d. ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებებისთვის კულტურული და სამეცნიერო-ტექნიკური ობიექტების სარგებლობაში გადაცემით დადგენილი წესით;
 - e. ტომსკის ოლქის ნიჭიერი ახალგაზრდების წარმომადგენლების რეგიონათშორისი, სრულიად რუსეთის და საერთაშორისო ახალგაზრდულ შემოქმედებით კონკურსებში მონაწილეობის უზრუნველყოფით;
 - f. ნიჭიერი ახალგაზრდებისთვის საზღვარგარეთის ქვეყნების საგანმანათლებლო დაწესებულებებში სწავლების, გადამზადების და სტაჟირების პროგრამებზე წვდომის უზრუნველყოფით;
2. ნიჭიერი ახალგაზრდების მხარდაჭერის მიზნით წესდება ტომსკის ოლქის პრემიები და გრანტები განათლებასა და კულტურაში, მეცნიერებაში, ასევე ტომსკის ოლქის სახელობითი სტიპენდიები.

მუხლი 16. ახალგაზრდა ოჯახის მხარდაჭერა

1. ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების მიერ ხორციელდება ახალგაზრდა ოჯახების მხარდაჭერა სოციალურ-ეკონომიკური და საყოფაცხოვრებო პრობლემების გადასაწყვეტად ოლქში მიღებული სოციალური პროგრამების საფუძველზე. ასეთ პროგრამებში კანონმდებლობის შესაბამისად ახალგაზრდა ოჯახისთვის გათვალისწინებულია:
 - a. შეღავათები მიწის ნაკვეთების გამოყოფის დროს ინდივიდუალური საცხოვრებელი სახლის მშენებლობისთვის, გრძელვადიანი კრედიტების გამოყოფის დროს საცხოვრებელი სახლების (ბინების) შესაძენად ან ასაშენებლად საბინაო-სამშენებლო (საბინაო) კოოპერატივებში პირველადი სამომხმარებლო შენატანების გადახდისთვის, საოჯახო მეურნეობის მოწყობისთვის;
 - b. კრედიტების მიღებაში დახმარება დაბადებულთა, ნაშვილევთა, მეურვეობის ქვეშ მყოფთა, ბავშვებზე მზრუნველობის რაოდენობის გათვალისწინებით;
2. ახალგაზრდა ოჯახების მხარდაჭერა, რომლებიც შექმნილია ობლების მიერ, სტუდენტების მიერ, რომლებიც სწავლობენ უმაღლესი და საშუალო პროფესიული

განათლების საგანმანათლებლო დაწესებულებებში დღის დასწრებულზე (იმ შემთხვევაში, თუ ორივე მეუღლე სტუდენტია, სწავლობს), ინვალიდების მიერ, არასრული ახალგაზრდა ბავშვიანი ოჯახებისთვის სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოებს და ადგილობრივ თვითმმართველობის ორგანოებს თავიანთი კომპეტენციის ფარგლებში შეუძლიათ მიიღონ გადაწყვეტილება ბავშვების შეღავათიანი შენახვისა სკოლამდელი აღზრდის დაწესებულებებში და სხვა სახის დახმარებები შესაბამისი ბიუჯეტების სახსრების ხარჯზე.

3. ტომსკის ოლქის ტერიტორიაზე მცხოვრებ ნებისმიერ ახალგაზრდა ოჯახს უფლება აქვს წარუდგინოს განსახილველად სახელმწიფო ხელისუფლების შესაბამის ორგანოებს და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოებს საბინაო პრობლემის გადაწყვეტის საკუთარი პროექტი.

წარმოდგენილი დახმარების წესს და ოდენობას, სტიმულირების ფორმებს განსაზღვრავს ტომსკის ოლქის ადმინისტრაცია მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

მუხლი 17. ახალგაზრდობის ფიზიკური და სულიერი განვითარება

1. მხარდაჭერა ხორციელდება ახალგაზრდობის ფიზიკური და სულიერი განვითარებისთვის პირობების შექმნის გზით, რომელსაც კომპლექსური ხასიათი გააჩნია და ითვალისწინებს:
 - a) სავალდებულო გამოყოფას საკითხებისა, რომლებიც ეხება ახალგაზრდობის ფიზიკურ, სულიერ ჯანმრთელობას და განვითარებას, ტერიტორიული პროგრამების შემუშავების დროს ეკოლოგიის, ჯანდაცვის, განათლების, კულტურის, მასობრივი ინფორმაციის და საგამომცემლო საქმიანობის სფეროებში, მოსახლეობის სოციალური დაცვის, ფიზიკური კულტურის და სპორტის და სხვა მომიჯნავე სფეროებში;
 - b) საზოგადოებრივი ინიციატივების და პროექტების წახალისება (საერთაშორისოების ჩათვლით), რომელთა მიზანია ახალგაზრდობის განათლება და აღზრდა.
 - c) ახალგაზრდებს შორის სამამულო და მსოფლიო კულტურის სულიერ-ზნეობრივი და მოქალაქეობრივ-პატრიოტული ფასეულობების გავრცელება.
2. სახელმწიფო ორგანიზაციები, რომლებსაც გააჩნიათ დასასვენებელი და სპორტულ-გამაჯანსაღებელი დაწესებულებები და მუშაობენ ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან, ვალდებული არიან ეფექტურად გამოიყენონ არსებული სიმძლავრეები, არ დაუშვან მათი დახურვა, მათი არამიზნობრივად გამოყენება, დაუსაბუთებელი ასაკობრივი ან დროითი შეზღუდვების დაწესება.
3. საგანმანათლებლო დაწესებულებების მოსწავლეებს და სტუდენტებს ეძლევათ უპირატესობა გამოიყენონ კულტურულ-საგანმანათლებლო და სპორტულ-გამაჯანსაღებელი დაწესებულებები და ისარგებლონ გადახდის შეღავათიანი ფასებით და ტარიფებით, ხოლო ობოლ და მშობლების მზრუნველობამოკლებულ ბავშვებს, - უფასოდ. შეღავათების კონკრეტული ოდენობა, ასევე მათი დამატებითი კატეგორიები განისაზღვრება ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ხელისუფლების საოლქო ორგანოების და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების გადაწყვეტილებებით.
4. ტომსკის ოლქში კანონმდებლობის შესაბამისად თვალყურს ადევნებენ ადგილობრივი და გასტროლებზე მყოფი კოლექტივების საესტრადო და თეატრალურ საქმიანობას, კინო-, ვიდეო-, ტელე-, და პოლიგრაფიული პროდუქციის ბაზარს, რათა არ დაუშვან

ძალადობის, სისასტიკის, პორნოგრაფიის პროპაგანდა, ნაციონალური სიმბოლიკის, რუსეთის ისტორიის და ტრადიციების მიმართ უპატივცემულობის გამოვლინება, ყველა ეროვნების მოქალაქეების ღირსების შელახვა.

მუხლი 18. უმეტვალყურეობის, სამართალდარღვევების, ალკოჰოლიზმის, ნარკომანიის და შიდსის პროფილაქტიკა არასრულწლოვნებს შორის

1. უმეტვალყურეობის, სამართალდარღვევების, ალკოჰოლიზმის, ნარკომანიის და შიდსის პროფილაქტიკა ხორციელდება მოქმედი კანონმდებლობის საფუძველზე არასრულწლოვანთა უფლებების და კანონიერი ინტერესების დაცვის მიზნით.
2. ახალგაზრდული პოლიტიკის აღმასრულებელი ხელისუფლების ორგანოების, არასრულწლოვანთა საქმეების კომისიის, სხვა სახელმწიფო და მუნიციპალური ორგანოების, საზოგადოებრივი გაერთიანებების, არასრულწლოვანთა შორის უმეტვალყურეობის, სამართალდარღვევების, ალკოჰოლიზმის, ნარკომანიის და შიდსის პროფილაქტიკის სფეროებში შინაგან საქმეთა ორგანოების საქმიანობა ხორციელდება მოქმედი კანონმდებლობით დადგენილი წესით.

მუხლი 19. საზოგადოებრივი ორგანიზაციების მონაწილეობა ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის საქმეში

საზოგადოებრივ ორგანიზაციებს და ცალკეულ მოქალაქეებს აქვთ უფლება მონაწილეობა მიიღონ იმ პროგრამების შემუშავებაში და რეალიზაციაში, რომლებიც მიმართულია ახალგაზრდული პოლიტიკის განხორციელებისკენ ტომსკის ოლქში.

მუხლი 20. საოლქო ახალგაზრდული ფორუმში

ტომსკის ოლქის ახალგაზრდულ საქმეთა (ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის) მართვის ორგანო ტომსკის ოლქში სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის უზრუნველყოფისთვის ზომების და პროგრამების შესათანხმებლად არა ნაკლებ წელიწადში ერთხელ აწყობს ახალგაზრდების შეკრებას - საოლქო ახალგაზრდულ ფორუმს.

საოლქო ახალგაზრდული ფორუმის წარმომადგენლობის ნორმებს, დელეგატების არჩევის და სხდომების ჩატარების წესებს ადგენს ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის ახალგაზრდულ საქმეთა მართვის ორგანო.

საოლქო ახალგაზრდული ფორუმის გადაწყვეტილებები გათვალისწინებული იქნება ტომსკის ოლქის სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის დროს.

მუხლი 21. ახალგაზრდული პოლიტიკის ღონისძიებების საინფორმაციო უზრუნველყოფა

1. ტომსკის ოლქში ტარდება შემდეგი ზომები ახალგაზრდული პოლიტიკის საინფორმაციო უზრუნველყოფისთვის :
 - a. სახელმწიფო ხელისუფლების ორგანოების და ადგილობრივი თვითმმართველობის ორგანოების მიერ მასობრივი ინფორმაციის ბეჭდვითი და ელექტრონული საშუალებების, რომლებიც აშუქებენ ახალგაზრდულ პრობლემატიკას, საორგანიზაციო, საინფორმაციო და სხვა სახის მხარდაჭერა;
 - b. ახალგაზრდული პროგრამებისთვის, ახალგაზრდული თემატიკის შესახებ გამოსვლების და ინტერვიუსთვის მასობრივი ინფორმაციის სახელმწიფო საშუალებებში საგაზეთო ადგილის და საეთერო დროის დათმობა.
2. ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის ახალგაზრდულ საქმეთა ორგანო არა ნაკლებ წელიწადში ერთხელ აცნობს საზოგადოებას მასობრივი ინფორმაციის საშუალებებით ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის ფარგლებში

ჩატარებული და დაგეგმილი ღონისძიებების შესახებ, მათ შორის კომპლექსური და მიზნობრივი საოლქო პროგრამების პუბლიკაციის გზით.

მუხლი 22. ახალგაზრდული (საბავშვო) ცენტრების საქმიანობა

1. ახალგაზრდული (საბავშვო) ცენტრების საქმიანობის ძირითადი მიმართულებები ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის ფარგლებში განისაზღვრება ახალგაზრდული (საბავშვო) ცენტრების წესდებით.

2. ახალგაზრდული (საბავშვო) ცენტრების საქმიანობის მატერიალური და ფინანსური მხარდაჭერის ზომები გათვალისწინებულია პროგრამაში „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“, კომპლექსურ და მიზნობრივ საოლქო პროგრამებში.

ასეთი ცენტრების საქმიანობა და მატერიალური და ფინანსური მხარდაჭერის ზომები განისაზღვრება ტიპიური დებულებით ახალგაზრდული ცენტრების შესახებ, რომელიც დამტკიცებულია ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ. არასახელმწიფო დაქვემდებარების ახალგაზრდული ცენტრებისთვის ტიპიური დებულება უნდა იყოს სამაგალითო.

3. სახელმწიფო საკუთრებაში მყოფი შენობა-ნაგებობები შესაფერი შესაძლებლობების არსებობისას პირველ რიგში გადაეცემა ახალგაზრდულ (საბავშვო) ცენტრებს საწესდებო ამოცანების შესასრულებლად.

თავი 4. ახალგაზრდული საზოგადოებრივი გაერთიანებების საქმიანობის სახელმწიფო მხარდაჭერა

მუხლი 23. საზოგადოებრივი არაკომერციული ინიციატივებისთვის ხელის შეწყობა

ოლქის ახალგაზრდობის საზოგადოებრივი არაკომერციული ინიციატივებისთვის ხელის შეწყობა ხორციელდება ახალგაზრდული საზოგადოებრივი გაერთიანებების შექმნის და საქმიანობის სტიმულირების გზით, ახალგაზრდული ცენტრების საქმიანობისთვის შეღავათიანი პირობების შეთავაზებით, ახალგაზრდული პროგრამების ღონისძიებების საინფორმაციო უზრუნველყოფის განვითარების გზით და სხვა საშუალებებით.

მუხლი 24. ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებები, რომლებიც სახელმწიფო მხარდაჭერის ობიექტებს წარმოადგენენ

1. ახალგაზრდული, ბავშვთა გაერთიანებების სტატუსი განისაზღვრება შესაბამისი ფედერალური კანონმდებლობით.

2. კონკურსში მონაწილეობისთვის სახელმწიფო მხარდაჭერის და სოციალური შეკვეთის რეალიზაციის უფლების მოსაპოვებლად ახალგაზრდულმა, ბავშვთა გაერთიანებამ უნდა შეიტანოს აღმასრულებელი ხელისუფლების შესაბამის ორგანოში დოკუმენტები კონკურსის შესახებ დებულების შესაბამისად, რომელიც დამტკიცებულია ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ.

3. კონკურსში მონაწილეობის უარყოფითი შედეგები (წინამდებარე მუხლის 3.2) არ ნიშნავს ახალგაზრდული ან ბავშვთა გაერთიანებებისთვის საწესდებო საქმიანობის შეზღუდვას ან სხვა კანონიერი ინტერესების და უფლებების შელახვას, გარდა შესაძლებლობისა ესარგებლა წინამდებარე კანონით გათვალისწინებული სახელმწიფო მხარდაჭერის ზომებით.

4. სახელმწიფო მხარდაჭერის ობიექტებად არ თვლებიან ის ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებები, რომლებიც წარმოადგენენ რელიგიურ ორგანიზაციებს, პოლიტიკური პარტიების (მოდრაობების) მიერ შექმნილ პროფესიულ კავშირებს. ასევე ტომსკის ოლქში სახელმწიფო მხარდაჭერის ობიექტებად არ

თვლებიან კომერციული ორგანიზაციები, იმ შემთხვევების გამოკლებით, რაც მითითებულია წინამდებარე კანონის მუხლი 13-ში.

მუხლი 25. ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებისთვის შეღავათების დაწესება

1. ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებს, რომელთა საქმიანობა შეესაბამება ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის მიზნებს და პრიორიტეტულ მიმართულებებს, შეიძლება დაუწესდეთ საგადასახადო შეღავათები. ასეთი საგადასახადო შეღავათების დაწესების ოდენობა და წესი განისაზღვრება მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.
2. დაფინანსებას დაქვემდებარებული ახალგაზრდობის მხარდაჭერი ღონისძიებების ნუსხა განისაზღვრება პროგრამაში „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“, რომელიც დამტკიცებულია სახელმწიფო დუმის ტომსკის ოლქის მიერ.

მუხლი 26. საოლქო დაკვეთა ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებს.

1. ტომსკის ოლქის ადმინისტრაცია სოციალური და ეკონომიკური განვითარების გეგმების გათვალისწინებით კონკურსის საფუძველზე აქვეყნებს დაკვეთას ახალგაზრდულ და ბავშვთა გაერთიანებებს შორის ახალგაზრდობისთვის სოციალური სამსახურის შექმნაზე, ინოვაციური, ინფორმაციული და დასასვენებელი ახალგაზრდული ცენტრების შექმნაზე, საცხოვრებელი ადგილის მიხედვით სოციალურ სამსახურს, სამეცნიერო კვლევებს და პროექტულ დამუშავებებს, ასევე სხვა საქმიანობას ახალგაზრდული პოლიტიკის მიზნების შესაბამისად.
2. საოლქო დაკვეთა ყალიბდება ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების რეალური შესაძლებლობების შესწავლის შემდეგ, რათა ასეთი დაკვეთის შესრულებისას არ დაიწიოს სამუშაოს შესრულების ხარისხმა.

თავი 5. ახალგაზრდული პოლიტიკის ორგანიზაციული და ფინანსური საფუძვლები

მუხლი 27. ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების პროექტების (პროგრამების) მხარდაჭერა

1. ახალგაზრდული პროექტების (პროგრამების) დაფინანსება შეიძლება განხორციელდეს იურიდიული და ფიზიკური პირების მიერ რფ-ის და ტომსკის ოლქის კანონმდებლობის შესაბამისად.
2. ახალგაზრდული პროექტების (პროგრამების) დაფინანსება შეიძლება განხორციელდეს ყველა დონის ბიუჯეტიდან პროექტების (პროგრამების) კონკურსის შედეგების მიხედვით, რომლის ჩატარების წესს და პირობებს განსაზღვრავს ტომსკის ოლქის ადმინისტრაცია.
3. ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების პროექტების (პროგრამების) ფინანსური მხარდაჭერის ოდენობა შესაბამისი ბიუჯეტიდან (წინამდებარე მუხლის პ. 2) არ უნდა აღემატებოდეს პროექტის რეალიზაციისთვის დაგეგმილი ხარჯების ნახევარს.

მუხლი 28. ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის პროგრამები ტომსკის ოლქში

ტომსკის ოლქში ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციის ღონისძიებები წინამდებარე კანონის შესაბამისად ხორციელდება პროგრამის „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“ შესრულების ფორმით, კომპლექსური და მიზნობრივი საოლქო პროგრამების და ოლქის განვითარების სოციალურ-ეკონომიკური გეგმების შესრულების ფორმით.

კანონმდებლობის შესაბამისად პროგრამები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში ითვალისწინებენ:

- a) ახალგაზრდობის და ახალგაზრდა ოჯახების გრძელვადიანი კრედიტირების სხვადასხვა ფორმების ეტაპობრივ დანერგვას განათლების მიღების, საქმიანი აქტივობის მხარდაჭერის, პირველხარისხოვანი პრობლემების გადაჭრის მიზნით;
- b) სუბსიდიების, სესხების, გრძელვადიანი კრედიტების შეთავაზებას, დაფინანსების არასაბიუჯეტო წყაროების მოზიდვას;
- c) ახალგაზრდა ნაკლებად უზრუნველყოფილი ოჯახების სოციალურ-ეკონომიკური მხარდაჭერის გრძელვადიანი პროგრამების რეალიზაციას;
- d) ახალგაზრდობის პროფესიული ორიენტაციის და დაწყებითი პროფესიული მომზადების სისტემების სრულყოფას, ახალგაზრდების სამუშაოზე მოწყობაში და დასაქმებაში დახმარებას, ახალგაზრდული მეწარმეობის და თვითდასაქმების მხარდაჭერას;
- e) ახალგაზრდობის თვითშემოქმედების და მხატვრული და სამეცნიერო-ტექნიკური შემოქმედების მხარდაჭერას, ტურიზმის და სპორტის ყველა სახეობის განვითარებას, სოციალური მომსახურების, დასვენების და გაჯანსაღების სისტემების გაუმჯობესებას;
- f) სხვადასხვა ფორმის სულიერ-ზნეობრივი და მოქალაქეობრივ-პატრიოტული აღზრდის განვითარებას და მხარდაჭერას;
- g) იურიდიული პირების მხარდაჭერას, რომლებიც ახორციელებენ ახალგაზრდების უსასყიდლო (შეღავათიან) უზრუნველყოფას სოციალური მომსახურებით;
- h) ახალგაზრდებისთვის, რომლებიც მიეკუთვნებიან ნაკლებად უზრუნველყოფილი მოქალაქეების კატეგორიას, სახელმწიფო სამეცნიერო-საგანმანათლებლო, ფიზკულტურულ-გამაჯანსაღებელი და სანახაობითი დაწესებულებებით სარგებლობის შეღავათიანი რეჟიმის დაწესებას;
- i) შეღავათების დაწესებას უმაღლესი და საშუალო პროფესიული განათლების საგანმანათლებლო დაწესებულებების სწავლების დასწრებული ფორმის მოსწავლეთათვის საზოგადოებრივი ტრანსპორტით სარგებლობისას დადგენილი წესის შესაბამისად;
- j) სხვა ღონისძიებები, რომლებიც მიმართულია ტომსკის ოლქში ახალგაზრდული პოლიტიკის რეალიზაციისკენ და არ ეწინააღმდეგება მოქმედ კანონმდებლობას.

მუხლი 29. ახალგაზრდული პოლიტიკის ფინანსური უზრუნველყოფა

1. ახალგაზრდული პოლიტიკის ღონისძიებების დაფინანსება ხორციელდება საოლქო და ადგილობრივი ბიუჯეტების ხარჯზე შესაბამისი საფინანსო წლის დამტკიცებული საბიუჯეტო დანიშნულებების ფარგლებში, ასევე სხვა წყაროებიდან, რაც გათვალისწინებულია რფ-ის და ტომსკის ოლქის კანონმდებლობით.
2. ტომსკის ოლქის ადმინისტრაციის მიერ, სანამ ტომსკის ოლქის სახელმწიფო დუმის მიერ განიხილება ტომსკის ოლქის კანონის პროექტი შესაბამისი წლის საოლქო ბიუჯეტის შესახებ, ტომსკის ოლქის სახელმწიფო დუმაში შედის პროგრამა „ტომსკის ოლქის ახალგაზრდობა“.

მუხლი 30. ახალგაზრდული პროგრამების ფონდი

სახსრების გაერთიანების მიზნით, რომლებიც მოედინება არასაბიუჯეტო წყაროებიდან და მიმართულია ოლქის ახალგაზრდული პოლიტიკის განსახორციელებლად დასახული ღონისძიებების დაფინანსებისკენ, შეიძლება შეიქმნას ახალგაზრდული პროგრამების არასაბიუჯეტო ფონდი.

მუხლი 31. პასუხისმგებლობა წინამდებარე კანონის დარღვევისთვის

1. ტომსკის ოლქის ნორმატიული უფლებრივი აქტები, რომლებიც ზღუდავენ ახალგაზრდობის, ახალგაზრდული და ბავშვთა გაერთიანებების უფლებებს, ან ამ უფლებების განხორციელებისთვის ისეთი წესის დამყარებას, რომელიც მნიშვნელოვნად აფერხებს მათ შესრულებას, გამოცხადდეს ბათილად კანონმდებლობით დადგენილი წესის მიხედვით.

2. თანამდებობის პირების მიერ თავისი მოვალეობების შეუსრულებლობა ან არასათანადო შესრულება წინამდებარე კანონის დებულებების რეალიზაციის მხრივ ისჯება რუსეთის ფედერაციის და ტომსკის ოლქის კანონმდებლობის შესაბამისად.

თავი 6. დასკვნითი დებულება

მუხლი 32. წინამდებარე კანონის ძალაში შესვლა

წინამდებარე კანონი ძალაში შედის მისი ოფიციალური გამოქვეყნების დღიდან.

ტომსკის ოლქის

ადმინისტრაციის უფროსი (გუბერნატორი)

ვ.მ. კრესი

(N 24-03, 2000 წლის 14 ივნისი)

ახალგაზრდული პოლიტიკის მასალები

- საქალაქი 1. ეკომონიკური ლექსიკონი ახალგაზრდებთან მომუშავე სპეციალისტებისთვის
- საქალაქი 2. სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტები სპეციალობისთვის „ახალგაზრდებთან მუშაობის ორგანიზება“
- საქალაქი 3. სახელმწიფო საგანმანათლებლო სტანდარტი. მიმართულება 521600 „ეკონომიკა“
- საქალაქი 4. ფედერალური მიზნობრივი პროგრამის კონცეფცია „რუსეთის ახალგაზრდობა“ 2006-2010წწ.
- საქალაქი 5. სახელმწიფო ახალგაზრდული პოლიტიკის სტრატეგიები რუსეთის ფედერაციაში
- საქალაქი 6. სადიპლომო ნაშრომის დაწერის ნიმუშები
- საქალაქი 7. ინფორმაცია ახალგაზრდული და ბავშვთა საზოგადოებრივი მოძრაობების სახელმწიფო მხარდაჭერის შესახებ
- საქალაქი 8. ახალგაზრდობის მდგომარეობის შესახებ ყოველწლიური მოხსენების ნიმუში
- საქალაქი 9. ახალგაზრდული ინიციატივების მხარდაჭერის პროგრამა
- საქალაქი 10. დებულება ახალგაზრდული პროექტების საქალაქო კონკურსების შესახებ
- საქალაქი 11. მიზნობრივი პროგრამების შემუშავებისას ახალგაზრდული ღონისძიებების ჩატარებაზე გაწეული ხარჯების ანგარიშსწორება
- საქალაქი 12. მიზნობრივი პროგრამა ნარკოტიკების ბოროტად მოხმარების და მათი უკანონო გასაღების წინააღმდეგ

საქალაქი 13. ახალგაზრდა ოჯახების ბინით დაკმაყოფილების მიზნობრივი პროგრამა

საქალაქი 14. საბიუჯეტო უზრუნველყოფის ნორმატივები

საქალაქი 15. ახალგაზრდების საზოგადოებრივ ცხოვრებაში მონაწილეობის ევროპული ქარტია

საქალაქი 16. ახალგაზრდული სუბკულტურები

საქალაქი 17. მოხსენება 2010-2012 წლებში საქმიანობის ძირითადი მიმართულებების და შედეგების შესახებ

საქალაქი 18. ფედერალური მიზნობრივი პროგრამის „რუსეთის ახალგაზრდობა“ კონცეფცია 2011-2015წწ.

გ ლ ო ს ა რ ი უ მ ი

ალგორითმი - დავალებების შესრულების თანმიმდევრობა; ჩანაწერი, რომელიც განსაზღვრავს დავალების შესრულების მოქმედებების მიმდინარეობას, ანუ სამუშაოს და მისი შესრულების გეგმა განსაზღვრულ ეტაპზე.

ანალიტიკური თვისებები - არსებითი კავშირების გამოყოფის უნარი, ინფორმაციის ელემენტებს შორის ურთიერთობების დადგენა და სტრუქტურირება, პრობლემური სიტუაციის მთლიანი და დიფერენცირებული სახის აგება.

ანალიტიკური აზროვნება - პრაქტიკური ინტელექტი, პრობლემის ანალიზი, ლოგიკური მსჯელობა, სიტუაციის გაგება მისი პატარა ნაწილებად დაყოფის საშუალებით ან სიტუაციის წინაპირობებზე თვალის მიდევნება ნაბიჯ-ნაბიჯ მიზეზობრიობის პრინციპით. ანალიტიკური აზროვნება შეიცავს თავის თავში სიტუაციის ან პრობლემის ნაწილების სისტემატიზირებულ ორგანიზაციას; სხვადასხვა თვისებების ან აპექტების სისტემატიური შედარების ჩატარებას; პრიორიტეტების რაციონალურ დალაგებას; დროითი თანმიმდევრულობის, მიზეზობრივი ურთიერთდამოკიდებულებების ან დამოკიდებულებების განსაზღვრას.

ასესმენტ-ცენტრი - 1) შეფასების კომპლექსური მეთოდი, რომელიც შედგება სხვადასხვა საქმიანი თამაშებისგან და სავარჯიშოებისგან, რომლებიც ამოღებულ რეალური სამუშაოს საკვანძო მომენტებს. ფასდება როგორც კანდიდატების პროფესიული ცოდნა და უნარ-ჩვევები, ასევე მათი საქმიანი და პიროვნული თვისებები; 2) პერსონალის კომპლექსური შეფასების ერთერთი მეთოდი, რომელიც ეფუძნება ურთიერთდამატებითი მეთოდიკების გამოყენებას და ორიენტირებულია თანამშრომლების რეალური თვისებების - მათი ფსიქოლოგიური და პროფესიული თვისებებების - შეფასებაზე, არის თანამდებობრივი პოზიციების მოთხოვნებთან შესაბამისობა, ასევე სპეციალისტების პოტენციური შესაძლებლობების გამოვლენა; 3) კომპლექსური დიაგნოსტიკური მეთოდი, რომელიც სისტემატიურად არეგისტრირებს მუშაკების წარმატებებს ან ქცევის ნაკლოვანებებს. ამასთან რამდენიმე დამკვირვებელი ერთდროულად აფასებს ერთი ან რამდენიმე მონაწილის შედეგებს დადგენილი წესის შესაბამისად და წინასწარ განსაზღვრული მაჩვენებლების საფუძველზე (მოთხოვნები მუშაკების მიმართ).

საქმიანი თამაშები (იგივე რაც : სამეურნეო, ზოგჯერ - ეკონომიკური თამაშები) - მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების იმიტაციის მეთოდი სხვადასხვა საწარმოო სიტუაციებში დადგენილი წესებით (ადამიანების ჯგუფის ან ადამიანის და კომპიუტერის მიერ) თამაშის ორგანიზების გზით. თამაშის მონაწილე იღებს გადაწყვეტილებას, ეყრდნობა რა მისთვის მიცემულ სპეციალურად მომზადებულ ინფორმაციას: საწყისს თამაშის დასაწყისში და მომდევნოს, ანუ რომელიც წარმოიშვა თამაშის პროცესში ყველა მონაწილის მიერ მიღებული ამა თუ იმ გადაწყვეტილების შედეგად. ამასთან ერთად თითოეული მონაწილე მისწრაფვის გამარჯვებისკენ, ანუ თავისი მოქმედებების საუკეთესო შედეგებისადმი.

სთ გამოიყენება: a) სხვადასხვა რანგის სამეურნეო ხელმძღვანელების სწავლების და შერჩევის დროს (მათ შორის უმაღლეს სასწავლებლებში სტუდენტების სწავლების დროს); b) მმართველობითი გადაწყვეტილებების კოლექტიური შემუშავების დროს; b) კვლევითი მიზნებით - ადამიანების ეკონომიკური ქცევის ზოგიერთი მხარეების შესწავლისას (რეაქციები მართვის ამა თუ იმ ორგანიზაციულ ფორმაზე, წახალისების ან სასჯელის ზომები).

იმიტაციური თამაშები - სასწავლო ხასიათის საქმიანი თამაშის სახეობა, რომლის საფუძველს შეადგენს ადრე დაფიქსირებული მოქმედებების გამეორების, კვლავწარმოების (იმიტაციის) პროცესი, მათი ათვისების მიზნით.

ინოვაციური თამაში - საქმიანი თამაში, რომლის საბაზო პროცესს წარმოადგენს განსახილველი სიტუაციის ძველებურ გაგებაზე უარის თქმა და ახალი ცოდნის, მოქმედების, მეთოდის, ტექნოლოგიების და ა.შ. წარმოშობა. ინოვაციური თამაშის მთავარ სპეციფიკას წარმოადგენს ახალი გზების შემოქმედებითი ძიება, კრეატიულობა. თამაშის წამყვანი მიმართულება გამოიხატება რაც შეიძლება დიდი რაოდენობის არატრივიალური, მოულოდნელი საპროექტო გადაწყვეტილებების მიღებაში, რომლებიც მიმართულია არსებული (ან პროგნოზირებადი) პრობლემების გადასაჭრელად.

ინტელექტუალური ხერხები - ისეთი სააზროვნო ოპერაციები, როგორცაა სინთეზი, განზოგადება, კონკრეტიზაცია, კლასიფიკაცია, სისტემატიზაცია, ანალოგია, მოდელირება, აბსტრაგირება, აქცენტუაცია, ალგორითმიზაცია, უნივერსალიზაცია და ა.შ.

კომპეტენცია - 1) თანამშრომლის მზაობა და უნარი რეგულარულად გააკეთოს ქცევის გარკვეული ნაწილის დემონსტრირება, რომელსაც კომპანია ელოდება მისგან; 2) სპეციალისტის პირადი უნარი გადაწყვიტოს გარკვეული კლასის პროფესიული ამოცანები. ასევე კომპეტენციაში იგულისხმება ფორმალურად აღწერილი მოთხოვნები კომპანიის თანამშრომლის პირადი, პროფესიული და სხვა თვისებების მიმართ (ან თანამშრომლების ჯგუფის მიმართ). კომპეტენციის ასეთი გაგება გამოიყენება პერსონალის შეფასების დროს; 3) კომპანიის და მისი პერსონალის უნარი შეასრულოს მოთხოვნადი ფუნქციები გარკვეული ხედვის, მისიის და ფასეულობების შესაბამისად.

შემსწავლელი (მსწავლელი) პროგრამა - რაღაც სასწავლო ინფორმაციის ერთობლიობა, რომელიც ჩამოყალიბებულია გარკვეული სისტემის სახით, სტუდენტების მიერ გარკვეული გონებრივი და ფიზიკური მოქმედებების შესასრულებლად სპეციალური დავალებების სახით, რომლებიც აუცილებელია ინტელექტუალური და ფიზიკური მუშაობის ხერხების ასათვისებლად, და მითითებები ამ დავალებების სწორ შესრულებასთან დაკავშირებით.

ორგანიზაციულ-შემოქმედებითი თამაში - საქმიანი თამაშის სახეობა, მონაწილეთა საქმიანობის გარკვეული სახეების ურთიერთქმედებათა კონსტრუირებული მოდელი. ორგანიზაციულ-შემოქმედებით თამაშში ძირითადი აქცენტი კეთდება მოთამაშეების მახასიათებლების დაყვანაზე იმ კრიტერიუმებამდე, რომლებიც უზრუნველყოფენ ამ საქმიანობის რეალიზაციის შესაძლებლობას საჭირო რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მახასიათებლებით.

ორგანიზაციულ-საკომუნიკაციო თამაში - საქმიანი თამაშის ერთერთი ნაირსახეობა, რომელიც მოდელირებას უკეთებს საწარმოო საკომუნიკაციო ურთიერთობებს საკომუნიკაციო პროცესების ორგანიზებულობის დონის გაზრდის და მონაწილეების საკომუნიკაციო თვისებების განვითარების მიზნით.

ორგანიზაციულ-სააზროვნო თამაში - საქმიანი თამაშის სახეობა, რომელიც დემონსტრაციულად აყალიბებს ლოგიკურ-სააზროვნო პროცესს, რაც დამახასიათებელია მოდელირებადი საქმიანობისთვის, მათი კრიტიკულად ახლებურად გააზრებისთვის და სრულყოფისთვის. ორგანიზაციულ-სააზროვნო თამაშის პრინციპული განსხვავება ორგანიზაციულ-შემოქმედებითი თამაშისგან მდგომარეობს იმაში, რომ როლების სტრუქტურაში რთავენ გარკვეული სააზროვნო პოზიციების წარმომადგენლებს: ჯგუფი „აზრის სუბიექტი“ (ემპირული ასპექტი); ჯგუფი „აზრის პრედიკატი“ (თეორიული ასპექტი); ჯგუფი „კონცეპტოლოგი“; ჯგუფი „პრობლემატიზატორი“ და ა.შ.

განმავითარებელი სწავლება - სწავლების სახე, რომელშიც ადამიანის განვითარება არის არა გვერდითი პროდუქტი, არამედ მთავარი მიზანი. განმავითარებელი სწავლების ძირითადი თავისებურებებია: სტუდენტი გადაიქცევა შემეცნებითი საქმიანობის სუბიექტად; განვითარება ხდება აზროვნების მექანიზმების ფორმირების საფუძველზე, და არა მახსოვრობის ექსპლუატაციით; სტუდენტის შემეცნებითი საქმიანობა ხორციელდება ემპირიული და თეორიული ცოდნის გაერთიანებით; შემეცნების პროცესი იგება შემეცნების დედუქციური გზის პრიორიტეტზე; სწავლების პროცესის საფუძველია სტუდენტების სასწავლო საქმიანობა სასწავლო დავალებების შესრულებისას.

შემოქმედებითი აზროვნება - 1) აზროვნება, რომელიც ეფუძნება წარმოსახვას, ქმნის ახალ იდეებს, ახალ წარმოდგენას საგნებზე, აკავშირებს გარკვეულ საგნებს და სახეებს ისე, რაც ადრე არავის დაუკავშირებია; ის უსასრულოა და მრავალფეროვანი; 2) რაღაც ახლის შექმნის პროცესი, რომელიც საინტერესოა ინდივიდისთვის, ჯგუფისთვის, ორგანიზაციისთვის და საზოგადოებისთვის; 3) პრობლემის გვერდიდან გაანალიზების უნარი; ეს არის გამჭრიახობა, გონების განათება, შთაგონების, აღმაფრენის წამი, რომელიც პოულობს სწორ გადაწყვეტილებას.

ლიტერატურის ნუსხა

თავი 1-ის ლიტერატურა

1. ლ. ვასილჩენკო, ი. გრიშინა სკოლის ხელმძღვანელის პროფესიული კომპეტენტურობა - ხარკოვი: Основа, 2006.
2. ს.ი. გრიგორიევი, ლ.გ. გუსლიაკოვა, ს.ა. გუსოვა სოციალური მუშაობა ახალგაზრდობასთან: სახელმძღვანელო. - მოსკ. Гардарики, 2006
3. ვ.ა. დემინი სპეციალისტის პროფესიული კომპეტენტურობა: ცნებები და სახეები // საგანმანათლებლო პროცესის მონიტორინგი. - 2000. N 4
4. ვ.ო. ევსეევი ადამიანური რესურსები: კონკურენტუნარიანობის ფაქტორების შეფასება: სახელმძღვანელო. - მოსკ. Гардарики, 2007
5. ვ.ი. ჟუკოვი რუსეთი გლობალურ მსოფლიოში: გარდასახვის ფილოსოფია და სოციოლოგია. - 2-ე გამოცემა, გადამუშ. და დამატ. სამ ტომად ტომი 2. გლობალური პროცესების სოციოლოგია. - მოსკ. გამომცემლობა РГСУ 2007.
6. ი.ა. ზიმნიათა საკვანძო კომპეტენტურობები როგორც განათლებაში კომპეტენტური მიდგომის შედეგობრივ-მიზნობრივი საფუძველი // უმაღლესი სასწავლებლის რექტორი. - 2005. N6. - გვ. 13-29
7. კომპეტენციები განათლებაში: დაპროექტების გამოცდილება: სამეც. ნაშ. კრებ. / ა.ვ. ხუტორსკის რედაქტორობით. - მოსკ. : სამეცნიერო-დანერგვითი საწარმო «ИНЭК», 2007.
8. ლ.ვ. კულიკოვი, ლ.ა. ცვეტკოვა, ვ.ნ. ჟურკოვი სოციალური კომპეტენტურობა. - მოსკ. : АСТ, Прайм-Еврознак, 2008.
9. რ. მარშა კოუჩინგი: ემოციური კომპეტენტურობა. - მოს. ЦПКУБ, 2003.
10. მ. მინკო დრო „Ч“: HR-მენეჯერის კომპეტენციების მოდელი. - მოსკ.: Альпина Паблишер, 2010.
11. ლ.ა. პეტროვსკაია ურთიერთობა - კომპეტენტურობა - ტრენინგი. - მოსკ. Смысл, 2007.
12. ჯ. რავენი კომპეტენტურობა თანამედროვე საზოგადოებაში: თარგნა ინგლისურიდან ვ.ი. ბელოპოლსკიმ. - მოსკ.: Когито-Центр, 2002.
13. ვიტალისტური სოციოლოგიის ლექსიკონი / რუს. გან. აკად.-ის წევრ-კორეს. ს.ი. გრიგორიევას რედაქ. - მოსკ.: Гардарики, 2006.
14. ს. უიდეტი, ს. ჰოლიფორდი კომპეტენციებით ხელმძღვანელობა. - მოსკ.: Hippo, 2003.
15. ვ.დ. შადრიკოვი სპეციალისტის ახალი მოდელი. ინოვაციური მომზადება და კომპეტენტური მიდგომა // უმაღლესი განათლება დღეს. - 2004. - N8.

თავი 2-ის ლიტერატურა

1. კ.ვ. აბდულოვი გადაწყვეტილების მიღების თეორიის შესავალი. - მოსკ.: გამომც. სახალხო მეურნეობის მართვის ინსტიტუტი, 1974.
2. კ.ვ. ბალდინი რისკი-მენეჯმენტი. - მოს.: ЭКСМО, 2006.
3. ე.კ. გოლუბკოვი მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების ტექნოლოგია. - მოსკ.: Дело и Сервис, 2005.
4. ვ.ო. ევსეევი ახალგაზრდული გარემოს ინოვაციური ეკონომიკა: სახელმძღვანელო. - მოსკ. ИНФРА-М; უმაღლესი სასწავლებლის სახელმძღვანელო, 2010.

5. *ვ.მ. კოლპაკოვი* მმართველობითი გადაწყვეტილებების მიღების თეორია და პრაქტიკა. - მოსკ.: გამომც. МАУП, 2004.
6. *ბ.გ. ლიტვაკი* მმართველობითი გადაწყვეტილების შემუშავება. - მე-3 გამოც. შესწორ. - მოსკ.: ДЕЛО, 2002.
7. *ა. გ. მასლოუ* მოტივაცია და პიროვნება. - СПб., 1990.
8. *ა.ი. ორლოვი* გადაწყვეტილების მიღების თეორია. - მოს.: Экзамен, 2005.
9. *ე.ა. სმირნოვი* მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავება. - მოსკ.: ЮНИТИ, 2002.
10. *რ.ა. ფატხუტდინოვი* მმართველობითი გადაწყვეტილებები. - მოს.: ИНФРА-М, 2004.
11. *გ.ა. შიშკოვა* მმართველობითი გადაწყვეტილებები. - მოს.: გამომც. Иполитова, 2002.
12. *დ.ბ. იუდინი* გადაწყვეტილების მიღების თეორიის გამოთვლითი მეთოდები. - მოსკ.: Наука, 1989.
13. *ვ.ს. იუკაევა* მმართველობითი გადაწყვეტილებები: სახელმძღვანელო. - მოსკ.: Дашков и К°, 1999.

თავი 3-ის ლიტერატურა

1. *ა.ნ. ავერიანოვი* მსოფლიოს სისტემური შემეცნება: მეთოდოლოგიური პრობლემები. - მოს.: პოლიტიკური ლიტერატურის გამომცემლობა, 1985.
2. *ე.ნ. კალმიჩკოვა, ი.გ. ჩაპლიგინა* ეკონომიკური აზროვნება. - მოსკ.: ИНФРА-М, 2009.
3. *გ. ორმე* ემოციური აზროვნება როგორც წარმატების მიღწევის ინსტრუმენტი. - მოსკ.: КСП, 2003.
4. *ვ.ნ. პუშკინი* ოპერატიული აზროვნება დიდ სისტემებში. - მოს., 1965.
5. *ა.პ. რეპევი* მარკეტინგული აზროვნება, ან კლიენტომანია. - მოს.: Эксмо, 2006.
6. *ზ.ა. რეშეტოვა* სისტემური აზროვნების ჩამოყალიბება სწავლების დროს. - მოსკ.: ЮНИТИ, 2002.
7. შემოქმედებითი პედაგოგიური აზროვნება როგორც სახეობა პრაქტიკული /// პრაქტიკული აზროვნების სუბიექტი და ობიექტი: მონოგრაფია / ა.ვ. კარპოვას და ი.კ.კორნილოვას რედაქ. - იაროსლავლი: Ремдер, 2004.
8. *ა.ი. უიომოვი* სისტემური მიდგომა და სისტემების ზოგადი თეორია. - მოს.: Мысль, 1978.
9. *რ.ა. ფატხუტდინოვი* სტრატეგიული კონკურენტუნარიანობა. - მოსკ.: Экономика, 2005.
10. *პ. ჰეინე* ეკონომიკური სახის აზროვნება: ინგლისურიდან ნათარგმნი - მოს.: Каталактя, 1997.
11. *ვ.გ. იულოვი* აზროვნება ცნობიერების კონტექსტში. - მოსკ.: Академический проект, 2005.

თავი 4-ის ლიტერატურა

1. *გ.ს. აბრამოვა ვ.ა. სტეპანოვიჩი* საქმიანი თამაშები: თეორია და ორგანიზება. - ეკატერინბურგი: Деловая книга, 1999.

2. დ.დ. ვაჩუგოვი პრაქტიკუმი მენეჯმენტში: საქმიანი თამაშები / დ.დ.ვაჩუგოვი, ვ.რ.ვესნინი, ნ.ა.კისლიაკოვა. - მოსკ.: Высшая школа, 2007
3. პ.მ. ევგრაფოვი ი.მ. გლუხოვენკო სასწავლო პროგრამების და საქმიანი თამაშების ნოუ-ჰაუ. - მოსკ.: APC, 2004.
4. ბ.ვ. კორნეიჩუკი მიკროეკონომიკა. საქმიანი თამაშები. - СПб.: პეტერბურგი, 2003.
5. დ.ვ. მინაევი მარკეტინგი: თამაშის პრაქტიკუმი. საქმიანი თამაშები, სავარჯიშოები, ტესტები. - მოსკ.: Феникс, 2004.
6. ნ.ი.მიხაილენკო, ნ.ა.კოროტკოვა წესებით თამაში სკოლამდელ ასაკში. - ეკატერინბურგი: Деловая книга, 1999.
7. მ.ვ.პლეშაკოვა საქმიანი თამაშები ეკონომიკაში: მეთოდოლოგია და პრაქტიკა // მ.ვ.პლეშაკოვა, ნ.გ.ჩიგირინსკაია, ლ.ს.შახოვსკაია. - მოსკ.: КноРус, 2007.
8. ვ.პ. პუგაჩოვი ტესტები, საქმიანი თამაშები, ტრენინგები პერსონალის მართვაში: სახელმძღვანელო უმაღლესი სასწავლებლების სტუდენტებისთვის. - მოსკ.: Аспект Пресс, 2000.
9. ს.ა. შარონოვა საქმიანი თამაშები: სახელმძღვანელო. - მოსკ.: გამომცემლობა РУДН, 2004.

თავი 5-ის ლიტერატურა

1. კ.ა. ბაგრინოვსკი, ა.ბ.გორსტკო, ი.ვ.გერონიმუსი და სხვ. ეკონომიკური სისტემების იმიტაციური მოდელირება: მონოგრაფია. - მოსკ.: Наука, 1978.
2. ს.ი. გრიგორიევი, ლ.დ.დემინა, ი.ე.რასტოვი ადამიანის სასიცოცხლო ძალები. - ბარნაული, 1996.
3. ს.ი. გრიგორიევი, ტ.ა.სემილეტი, ვ.ტ.პლახინი, ო.ტ.კორასტელევა რუსული კულტურის სასიცოცხლო ძალები: აღორძინების გზები XXI საუკუნის რუსეთში. - მოსკ.: Магистр-пресс, 2003.
4. ვ.ო.ევსეევი ადამიანური რესურსები სოციო-ეკონომიკური გათანაბრების სისტემაში: სახელმძღვანელო. - მოსკ.: ИНФРА-М; უმაღლესი სასწავლებლების სახელმძღვანელო, 2010.
5. ვ.ი.ჟუკოვი, გ.ს.ჟუკოვა სოციალური პროცესების მართვის მათემატიკური მოდელირების მეთოდოლოგია. - მოსკ.: Союз, 2006.
6. კონ. კარლბერგი ბიზნეს-ანალიზი Microsoft Excel-ის დახმარებით, მე-2 გამოცემა: ინგლისურიდან ნათარგმნი. - მოსკ.: Вильямс, 2002.
7. ჯ.კლეინენი სტატისტიკური მეთოდები იმიტაციურ მოდელირებაში: ინგლისურიდან ნათარგმნი. - გამ. 1,2. - მოსკ.: Статистика, 1978.
8. გლობალური ეკონომიკური პროცესების მოდელირება: სახელმძღვანელო / ვ.ს.დადაიანის რედაქ. - მოსკ.: Экономика, 1984.
9. მ.მენესკუ ეკონომიკური კიბერნეტიკა. - მოსკ.: Экономика, 1986.
10. ტ.ნეილორი მანქანური იმიტაციური ექსპერიმენტები ეკონომიკური სისტემების მოდელებით. - მოსკ.: Мир, 1975.
11. სიცოცხლის ხანგძლივობა: ანალიზი და მოდელირება / ე.მ.ანდრეევას და ა.გ.ვიშნევსკის რედაქ. - მოსკ.: Статистика, 1979.
12. ნ.მ.რიმაშევსკაია, ა.ი.შევიაკოვი, კ.ს.კუზნეცოვა და სხვები ეკონომიკურ-მათემატიკური მოდელების სისტემა ცხოვრების დონის ანალიზისთვის და პროგნოზისთვის: მონოგრაფია. - მოსკ.: Наука, 1986.

13. ვ.ი.რაიკინი სოციალური პროცესების მოდელირება: სახელმძღვანელო. - მოსკ.: Экзамен, 2005.
14. რ.შენონი სისტემების იმიტაციური მოდელირება: ხელოვნება და მეცნიერება: ინგლისურიდან ნათარგმნი. - მოსკ.: Мир, 1978.
15. დ.ელტი, მ.კუმბსი ექსპერტული სისტემები: კონცეფციები და მაგალითები. - მოსკ.: Финансы и статистика, 1987.

სარჩევი

შესავალი -----	3
თავი 1. კომპეტენციების ფორმირების თეორია და მეთოდოლოგია -----	6
1.1. კომპეტენტური მიდგომის როლი თანამედროვე უმაღლეს განათლებაში -----	6
1.2. კომპეტენციების კლასიფიკაცია, იერარქია და სტრუქტურა -----	10
1.3. კომპეტენციების ჩამოყალიბება ახალგაზრდობის სასიცოცხლო მისწრაფებების და თანამედროვე რეალობის კონტექსტში -----	15
1.4. კომპეტენციების განვითარების მართვის მეთოდოლოგია -----	24
1.5. ეკონომიკური კომპეტენციების ჩამოყალიბების კონცეფციები -----	36
თავი 2. მმართველობითი გადაწყვეტილებების თეორია, მეთოდოლოგია და პრაქტიკა ---	46
2.1. გადაწყვეტილების მიღების თეორიის ევოლუცია -----	46
2.2. გადაწყვეტილების მიღების თეორიის შემადგენელი ნაწილები -----	48
2.3. მმართველობითი გადაწყვეტილებების არსი, თვისებები და კლასიფიკაცია -----	51
2.4. მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავება და რეალიზაცია -----	65
2.5. მმართველობითი გადაწყვეტილებების შემუშავების და მიღების მეთოდები -----	71
თავი 3. ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების მეთოდოლოგია -----	94
3.1 ეკონომიკური აზროვნების განვითარების ტენდენციები -----	94
3.2 ეკონომიკური აზროვნების ტიპები -----	98
3.3 ეკონომიკური აზროვნების სისტემური ანალიზი -----	101
3.4 ეკონომიკური აზროვნება და პიროვნების სოციალიზაცია -----	107
3.5 ეკონომიკური აზროვნების ჩამოყალიბების ტექნოლოგია -----	114
თავი 4. საქმიანი თამაშების შემუშავების და ჩატარების თეორია და მეთოდოლოგია ----	122
4.1 საქმიანი თამაშების განვითარების ისტორია -----	122
4.2 აქტიური სწავლების ძირითადი მეთოდების მახასიათებლები -----	125
4.3 საქმიანი თამაშების სტრუქტურული ანალიზი -----	131
4.4 როლური საქმიანი თამაში - მეთოდის აღწერა -----	138
4.5 კომპიუტერული საქმიანი თამაში - მეთოდის აღწერა -----	143
4.6 ინოვაციური საქმიანი თამაშები როგორც კვლევის და განვითარების მეთოდი ----	145
თავი 5. ეკონომიკური საქმიანი თამაშების ჩატარების პრაქტიკა -----	162
5.1. საქმიანი თამაში „ახალგაზრდობის სასიცოცხლო ძალების ეკონომიკური საფუძვლები -----	162
5.2 საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პროექტების ბიზნეს-გეგმების შემუშავება“ ---	175
5.3 საქმიანი თამაში „ახალგაზრდა ოჯახის ბიუჯეტის დაგეგმვა“ -----	189
5.4. საქმიანი თამაში „ახალგაზრდული პოტენციალის განვითარების ეკონომიკური მექანიზმები“ -----	203

დასკვნა -----	218
დანართი 1. საგანმანათლებლო და პროფესიული კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში (ამონარიდები დოკუმენტებიდან) -----	219
საოლქო სახელმწიფო დუმის კომპეტენციები ახალგაზრდული პოლიტიკის დარგში -----	228
დანართი 2. მასალები ახალგაზრდული პოლიტიკის შესახებ -----	243
გლოსარიუმი -----	245
ლიტერატურის ნუსხა -----	248