

ნანა ლუსუტაშვილი

ქუთაისის უნივერსიტეტის ასისტენტ-პროფესორი

### კრიტიკული აზროვნება და აქტიური სწავლება მენეჯმენტის დაუფლების პროცესში

საზღვარგარეთის უნივერსიტეტი

ბოლო პერიოდში სულ უფრო ცხადი ხდება, რომ განათლების მხოლოდ ტრადიციული ფორმების (ლექცია, სამინარულო და პრაქტიკული მეცადინეობები) გამოყენება ვერ უზრუნველყოფს სტუდენტთა კრიტიკული აზროვნების სათანადო დონის ფორმირებას. ფსიქოლოგების მიერ დადგენილია, რომ ადამიანის მესხიერებაში აღიბეჭდება ზეპირად გადმოცემული ინფორმაციის მხოლოდ 10%, ვიზუალურის 50%, ხოლო პრაქტიკული საქმიანობის პროცესში მიღებული ინფორმაციის-90%. ცოდნის აღქმა სასურველია ხორციელდებოდეს არა „მზამზარეული“ სახით, არამედ აქტიური შემოქმედებითი ძიებით. სტუდენტთა უმრავლესობა, რომლებსაც მიღებული აქვთ ფართო თეორიული ცოდნა, საერთოდ ვერ ახერხებენ მათ გამოყენებას პრაქტიკაში. საქმე იმაში მდგომარეობს, რომ ლექციაზე დასწრება და სპეციალური ლიტერატურის კითხვა მცირე შედეგს აძლევს დამწყებ მენეჯერს. მენეჯერული გამოცდილება ამ გზით არ გადაიციემა. ამიტომ აუცილებელია სწავლების ისეთი ფორმების დანერგვა, რომლებიც განუვითარებენ სტუდენტებს კრიტიკულ აზროვნებას, რადგან კრიტიკულად მოაზროვნე პიროვნება კრიტიკულად შეაფასებს ვითარებას, აწონ-დაწონის ალტერნატიულ თვალსაზრისს და მიიღებს გონივრულ გადაწყვეტილებას. კრიტიკული აზროვნება მოიცავს გააზრების რთულ პროცესს, რომელიც იწყება ინფორმაციის აღქმით და მთავრდება გადაწყვეტილების მიღებით.

საზღვარგარეთის ნებისმიერ უნივერსიტეტში კრიტიკული აზროვნების განსავითარებლად წარმატებით იყენებენ სწავლების აქტიურ მეთოდებს. სამწუხაროდ, ამ მიმართულებით ბევრ უმაღლეს სასწავლებელში საქმე არც თუ ისე კარგადაა, რაც ყოველად გაუმართლებელია. საჭიროა არსებული მდგომარეობის გადასინჯვა და სწავლების ისეთი აქტიური მეთოდების გამოყენება, რომლებიც მაქსიმალურად უზრუნველყოფენ სასწავლო პროცესში პრაქტიკული ხასიათის ამოცანებისა და სიტუაციების გადმოტანას.

განასხვავებენ სწავლების აქტიური მეთოდების შემდეგ ნაირსახეობას:

- კონკრეტული სიტუაციების მოდელირება;
- როლების გათამაშების მეთოდი;
- საქმიანი თამაშების ჩატარება.
- კონკრეტული სიტუაციების მოდელირების გამოყენების შემთხვევაში სასწავლო პროცესის სადავეები ძირითადად პედაგოგის ხელშია. იგი ახორციელებს საზოგადოების ეკონომი-

კური ცხოვრებისა და სამეურნეო პრაქტიკისათვის დამახასიათებელი კონკრეტული სიტუაციების შერჩევას, მის თეორიულ დახასიათებას, დასაბუთებას. ამასთან იგი კითხვების დასმის საშუალებით წარმართავს დისკუსიას უშუალოდ ცალკეულ სტუდენტთან და არ არის გამორიცხული სტუდენტთა შორისაც დისკუსიის გამართვა პედაგოგის ჩარევის გარეშე. დისკუსიის პროცესში მასწავლებელი ახორციელებს ცალკეული სტუდენტის მიერ წარმოდგენილი მოსაზრების შეფასებას, კომენტარს, უარყოფითი მომენტების (შეცდომების) კორექტირებას. ეს უკანასკნელი არ გამორიცხავს ისეთ ვითარებასაც, როდესაც მასწავლებლის და სტუდენტის მოსაზრება ყოველთვის ერთმანეთს არ ემთხვევა კონცეპტუალური თვალსაზრისით. სწავლების ამ მეთოდის გამოყენების პროცესში სტუდენტს გამოუმუშავდება უნარი კონკრეტული სამეურნეო ხასიათის პრობლემების თეორიული შეფასებისათვის. დახასიათებელი მეთოდის გამოყენება შესაძლებელია ნებისმიერი ეკონომიკური სასწავლო დისციპლინის შესწავლის შემთხვევაში.

**როლების გათამაშების მეთოდის** გამოყენებას ახასიათებს, კონკრეტული სიტუაციის გარჩევისას, კორექტივების შეტანა უშუალოდ სასწავლო პროცესში მონაწილე სტუდენტების მიერ, მასწავლებლის აქტიურად ჩარევის გარეშე. სტუდენტებს ამ გზით გამოუმუშავდება ანალიზური აზროვნების ჩვევები. მთლიანობაში ამ მეთოდის გამოყენება გულისხმობს შემდეგ აუცილებელ პროცედურებს: მეცადინეობის დასაწყისში მასწავლებელი ახორციელებს კონკრეტული სიტუაციის წარმოდგენას (მოდელირებას), რომელიც მაქსიმალურად უახლოვდება მართვის პრაქტიკიდან აღებულ მაგალითებს. ამის შემდეგ ხდება სტუდენტების „დანიშვნა ამა თუ იმ თანამდებობაზე“ (ანუ როლების განაწილება) გამომდინარე კონკრეტული სიტუაციის მოთხოვნების შესაბამისად. სტუდენტისათვის „თანამდებობის“ შერჩევა შესაძლებელია მოხდეს მასწავლებლის შეხედულებით ან უშუალოდ სტუდენტის სურვილის საფუძველზე.

სასწავლო პროცესის მაქსიმალური აქტივიზაციისათვის განსაკუთრებით მიზანშეწონილია **საქმიანი თამაშების** მოწყობა. აღნიშნული მეთოდის გამოყენებისას ხორციელდება მრავალი რთული კონკრეტული ამოცანის (სიტუაციის) მოდელირება. „ბიზნეს სიტუაცია“ ეს არის მოვლენათა და პრობლემათა ჩამონათვალი, იმ პიროვნების წინაშე, რომელიც იღებს გადაწყვეტილებებს გარემომცველ გარემოზე ორიენტაციით. თამაშის ჩატარების პროცესში მისი მონაწილეები გამოიმუშავენ გადაწყვეტილებებს მათ ხელთ არსებული ინფორმაციის ეტაპობრივი დამუშავების გზით. საქმიანი თამაშების ჩატარების შემთხვევაში მასწავლებლის ჩარევა უშუალოდ სასწავლო პროცესში, თამაშის შესავალი ნაწილის გარდა, პრაქტიკულად გამორიცხულია.

აღნიშნული მეთოდისათვის დამახასიათებელია ფსიქოლოგიური ფაქტორი, როდესაც ადგილი აქვს ცალკეულ თანამდებობრივ პირებს შორის წარმოებაში არსებული საქმიანი ურთიერთობების იმიტაციას. აღნიშნული გარემოება ხელს უწყობს სტუდენტის შესაძლებლობების სრულად გამოვლენას, რაც მეტად მნიშვნელოვანია მომავალში ფსიქოლოგიური ფაქტორის გადალახვისათვის საწარმოში კოლეგებთან ურთიერთობისას. საქმიანი თამაშების დროს ხდება ცალკეულ თანამდებობრივ პირებს შორის რეალურ ცხოვრებაში არსებული ურთიერთობა

მედებისას ხასიათის წინააღმდეგობების ელემენტების იმიტაცია. ასეთი ვითარება მაქსიმალურად უწყობს ხელს სტუდენტის თეორიული ცოდნისა და საქმიანი თვისებების წარმოჩენას.

საქმიანი თამაშების ჩატარება ითვალისწინებს შემდეგ აუცილებელ პროცედურებს:

**1. საქმიანი თამაშის მოსამზადებელი ეტაპი.** თამაშის წარმატებით ჩატარებას მნიშვნელოვანწილად განაპირობებს აღნიშნული ეტაპის შესაბამისად გათვალისწინებული პროცედურების შესრულება. მასწავლებელი განსაზღვრავს თამაშის თემას. მისი ჩატარების მიზნებს. საქმიანი თამაშისათვის საჭიროა შევარჩიოთ ისეთი კონკრეტული სიტუაცია, რომელიც ატარებს პრობლემურ ხასიათს, ხოლო მისი გადაწყვეტა მოითხოვს მნიშვნელოვანი ტექნიკურ-ეკონომიკური ღონისძიებების განხორციელებას. მოვიყვანოთ ერთი ასეთი საქმიანი თამაშის მაგალითი: საწარმო (საამქრო) ვერ უზრუნველყოფს მიღებული შეკვეთების შესრულებას.

თამაშის მიზანი: გამოვალინოთ საწარმოში (საამქროში) შექმნილი მდგომარეობის მიზეზები და განვსაზღვროთ პრობლემის გადაჭრის გზები. ამ ეტაპზე მასწავლებელი შეიძლება კიდევ უფრო დაწვრილებით შეეხოს პრობლემის ცალკეულ ასპექტებს, მიუთითოს თამაშის წარმართვის შესაძლო მიმართულებები (სცენარი).

ამის შემდეგ უნდა ჩამოყალიბდეს ჯგუფი, განისაზღვროს მის შემადგენლობაში გაერთიანებული სტუდენტების თანამდებობათა განაწილება. ცალკეული სტუდენტი ეცნობა მისი თანამდებობისათვის განსაზღვრული უფლება-მოვალეობების ხასიათს, განსაკუთრებული ყურადღება მასწავლებელმა უნდა მიაქციოს ჯგუფის ლიდერის (მაგალითად, საწარმოს დირექტორი ან საამქროს უფროსი) შერჩევას.

**2. უშუალოდ თამაშის პროცესი.** “ლიდერი”, მასწავლებლის რეკომენდაციით, არჩევს წარმართვის მისაღებ ფორმას და ცდილობს გადაჭრას საწარმოში (საამქროში) წამოჭრილი პრობლემა. მაგალითად, ჩვენს მიერ დასახელებული საქმიანი თამაშის ჩატარების პროცესში, მას შეუძლია მდგომარეობის გარკვევისათვის “მოიწვიოს” საწარმოო თათბირი და მოისმინოს შესაბამისი ეკონომიკური, ტექნიკური, კომერციული სამსახურების წარმომადგენლების მოსაზრება, შეაჯამოს გამომსვლელების აზრი, სხვებთან ერთად დასახოს ერთობლივი ღონისძიებების გეგმა. მასწავლებლის ჩარევა გამართლებულია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როცა სტუდენტის მიერ დაშვებული შეცდომა, დროულად არ იქნება გამოვლენილი ჯგუფის წევრების მიერ.

**3. თამაშის შედეგების შეჯამება.** თამაშის მიმდინარეობა საბოლოოდ უნდა შეაფასოს მასწავლებელმა, იმის მიხედვით, თუ როგორ გაართვა თავი “ლიდერმა” დაკისრებულ მოვალეობას და უზრუნველყო პრობლემის ყველა ასპექტის განხილვა, ჯგუფის წევრების სრული დატვირთვა. განსაკუთრებული მნიშვნელობა ენიჭება იმას, თუ როგორ არის მიღწეული საბოლოო შედეგი-დასახულია თუ არა ყველა ღონისძიება. მდგომარეობის გამოსწორებისათვის შესაძლებელია თამაშის შედეგების წარმოდგენა წერილობითი ფორმით ჯგუფის ცალკეული მონაწილის მიერ. ამასთანავე, მასწავლებელი ახორციელებს თამაშის საბოლოო შედეგების კორექტირებას დაშვებული უზუსტობის გათვალისწინებით.

საქმიანი თამაშების წარმატებით გამოყენება შესაძლებელია ე.წ. დამაგვირგვინებელი დისციპლინების შესწავლისას, რომელთა წარმატებით აღქმისათვის აუცილებელია რამდენიმე

სასწავლო საგნის დაუფლება. ასეთებად შეიძლება ჩაითვალოს ნებისმიერი სპეციალობისათვის წამყვანი საგნები - ფინანსები, მიკროეკონომიკა, მეწარმეობა, პროექტების მართვა და ა.შ. განსაკუთრებით აღსანიშნავია ამ კუთხით მენეჯმენტის საფუძვლები, რომელიც ითვალისწინებს ისეთი საგნების წარმატებით დაუფლებას, როგორცაა: მიკროეკონომიკა, სამეურნეო საქმიანობის ანალიზი, ბუღალტრული აღრიცხვა, შრომის ეკონომიკა, მმართველობითი ფსიქოლოგია, მართვის ეთიკა, საქმიანი ქაღალდები, მარკეტინგი და ა.შ. ასეთ პირობებში სტუდენტებს წარმატებით შეუძლიათ თავი გაართვან შემდეგ საქმიან თამაშებს: საწარმოს განვითარების სტრატეგია და ტაქტიკა თანამედროვე პირობებში; საწარმოს მარკეტინგული საქმიანობის სტრატეგიული ხაზის შემუშავება; საწარმოს (საამქროს) სამეურნეო საქმიანობის ეფექტიანობის ამადლების შესაძლებლობათა განსაზღვრა; საქმიანი მოლაპარაკებების წარმოების თავისებურებანი; კონფლიქტური სიტუაციების მოგვარება და ა.შ.

უმაღლეს სასწავლებლებში საქმიანი თამაშების ჩატარებისას სასურველია განიხილებოდეს უპირატესად საამქროს დონე, ვინაიდან ეს უფრო მისაწვდომია აუდიტორიისათვის.

საქმიანი თამაშების ჩატარებასთან დაკავშირებით აუცილებელია აღინიშნოს კიდევ ერთი გარემოება. საქმიანი თამაშის ჩატარება გულისხმობს საკმაოდ მაღალ აკადემიურ მოსწრებას და მაქსიმალურ დასწრებას მეცადინეობაზე.

საბოლოო ჯამში, სწავლების აქტიური მეთოდების გამოყენება უზრუნველყოფს სტუდენტების მმართველობითი კულტურის დონის ამადლებას.