

**ინოვაციური ეკონომიკა
და მართვა**

**INNOVATIVE ECONOMICS
AND MANAGEMENT**

IHOR HALYTSIA,

Doctor in Economics,
FullProfessor, Expert,
University “KROK”, Kyiv, Ukraine

ANZOR DEVADZE,

Ph.D., Professor, Head
of the Department of Tourism, Batumi
ShotaRustaveli State University
(Batumi, Georgia)

MICHAEL SCHAEFER,

Doctor in Economics, Professor,
PresidentAssociation 1901 SEPIKE,
Poitiers, France,

OLEKSANDRMIKHIEIEV,

Doctor of Biological Science, Professor,
Institute of Cell Biology and Genetic
Engineering of the NAS, Kyiv, Ukraine,

TATIANA KOSAREVA,

PhDinEconomics, AssociateProfessor,
Kyiv National Economics
University named after Vadym Hetman,
Kyiv, Ukraine

Received: July, 2019

Accepted: August, 2019

ივორ ხალიცა,

ეკონომიკის დოქტორი, პროფესორი,
„L` Association 1901 SEPIKE” -ს
აკრედიტებული ექსპერტი ინოვაციური
ეკონომიკის სფეროში, უნივერსიტეტ
„კროკ” - ის თეორიული და გამოყენებითი
ეკონომიკის კათედრის პროფესორი,
კიევი, უკრაინა.
orcid.org/0000-0002-1276-5743

**მეურნეობრიობის ეფექტურობის ამაღლების
ინტელექტუალურ - ინოვაციური მექანიზმები**

**INTELLECTUAL-INNOVATIVE MECHANISMS
OF HOUSEHOLD EFFICIENCY IMPROVEMENT**

ABSTRACT. In modern conditions, intellectual capital enhancement tools obtain a special meaning. Development and implementation of such tools becomes one of the main tasks of increasing the competitiveness of economic entities. This determines the relevance of the article.

The purpose of the article is to develop a general mechanism of the intellectual-competitive game “Scientific-technical trial over idea” with an acceleration function.

Research objectives. In the course of research, the following tasks were set: to develop operations, which compose the mechanism of an intellectual-competitive game with an acceleration function; to synthesize the mechanism of the game, based on the systematic approach from the developed operations.

Methods. Systematic analysis and synthesis methods, psychological testing and creative activity stimulation methods have been applied in the process of work.

Conclusion. As a result of the research, the authors synthesized the mechanism of the intellectual-competitive game “Scientific-technical trial over idea” with an acceleration function.

Keywords: intellectual activity, innovation, innovative jurisprudence, idea, creativity,intellectual and competitive game (ICG)

ანოტაცია. თანამედროვე პირობებში განსაკუთრებულ მნიშვნელობას იძენს ინტელექტუალური კაპიტალის გამრავლების ინსტრუმენტები. ასეთი ინსტრუმენტების დანერგვა და გამოყენება წარმოადგენს მეურნეობრიობის სუბიექტების კონკურენტუნარიანობის ამაღლების ერთ-ერთ უმთავრეს ამოცანას. სწორედ აღნიშნული განაპირობებს სტატიის აქტუალობას.სტატიის მიზანია შემუშავებული იქნას ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაშის „ იდეის მეცნიერულ-ტექნიკური სასამართლო“დაჩქარების ფუნქციით.კვლევის პროცესში დასახული იქნა შემდეგი ამოცანები: შემუშავებული იქნას ოპერაციები, რომლებისგანაც შედგება ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაშის “იდეის მეცნიერულ-ტექნიკური სასამართლო“დაჩქარების ფუნქციით“ მექანიზმი, შემუშავებული ოპერაციებიდან სისტემური მიდგომის საფუძველზე სინთეზირებული იქნას თამაშის მექანიზმი.მუშაობის პროცესში გამოყენებული იქნა სისტემური ანალიზის და სინთეზის მეთოდი, ფსიქოლოგიური ტესტირების მეთოდი და კრეატიული აქტიურობის სტიმულაციის მეთოდი.

ჩატარებული კვლევის მიხედვით ავტორებმა მოახდინეს ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაშის “იდეის მეცნიერულ-ტექნიკური სასამართლო“ დაჩქარების ფუნქციით“ მექანიზმის სინთეზი.

საკვანძო სიტყვები: ინტელექტუალური საქმიანობა, კრეატიულობა, იდეა, ინოვაცია, ინოვაციური იურისპრუდენცია, ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაში.

ანზორ ღვინჯია,

ეკონომიკის მეცნიერებათა კანდიდატი (ჰ...), ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტის ტურიზმის ფაკულტეტის პროფესორი
orcid.org/0000-0001 – 6344 – 7385.

მიხაელ შაფარი,

პროფესორი, დოქტორი, „L` Association 1901 SEPIKE” -ს პრეზიდენტი, პოინტესი, საფრანგეთი
orcid.org/M-2825 – 2014

ალექსანდრე მიხაილი,

ბიოლოგიის დოქტორი, პროფესორი, უფრედული ბიოლოგიის და გენეტიკური ინჟინერიის უკრაინის მეცნიერებათა ეროვნული აკადემიის ინსტიტუტის ლაბორატორიის გამგე, კიევი, უკრაინა.
orcid.org/0000-0003 – 4763 – 4169.

ტატიანა კოსარევა,

ეკონომიკის მეცნიერებათა კანდიდატი (ჰ...), დოცენტი, ვადიმ გეტმანის სახელობის კიევის ეროვნული ეკონომიკური უნივერსიტეტის კომერციული საქმიანობის და ლოგისტიკის კათედრის დოცენტი, კიევი, უკრაინა.
orcid.org/0000-0003 – 3118 – 209X

შემოსულია რედაქციაში:

სექტემბერი, 2019

რეცენზირებულია:

სექტემბერი, 2019

JEL Classification: H21, H25

კვლევის ობიექტს წარმოადგენს კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალის და აქტივიზაციისა და მისი კონკრეტულ ინოვაციებში ტრანსფორმაციის პრინციპებისა და ინსტრუმენტების შესწავლა. ადრე შემუშავებული იყო კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალის აქტივიზაციისა და გამოყენების ერთ-ერთი ხერხი - ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაში „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ [4]. მოცემული სამეცნიერო სტატიის საგანს წარმოადგენს ინტელექტუალურ - კონკურენტული თამაშის „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“-ს რეალიზაციის ახალი მექანიზმების შემუშავება დაჩქარების ფუნქციით. კვლევის პროცესში გამოყენებული იქნა სისტემური ანალიზისა და სინთეზის, ფსიქოლოგიური ტესტირებისა მეთოდები და კრეატიული აქტივობის სტიმულაციის მეთოდები.

კვლევის შედეგები. ინდივიდუალური (პერსონალური) ან კოლექტიური კრეატიული აქტივობის უმნიშვნელოვანეს შედეგს წარმოადგენს ახალი იდეები ადამიანის საქმიანობის ყველა სფეროში: ტექნიკურ, მმართველობით, იურიდიულ, სოციალურ, ჰუმანიტარულ (მაგალითად, ხტლოგენებისა და

შესავალი

პოსტინდუსტრიულ ეტაპზე ინტელექტუალურ-საინფორმაციო რესურსები გვევლინებიან კონკურენტუნარიანობის უზრუნველყოფის მთავარ ფაქტორად. თავის მხრივ, ნებისმიერი სტრუქტურის კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალი გარდაიქმნება მოცემული სტრუქტურის მძლავრ საბაზრო რესურსად.

ცნება „პოტენციალი“ განისაზღვრება შემდეგნაირად: საშუალებები, შესაძლებლობები, უნარები, რესურსები, რომლების შეიძლება მოქმედებაში მოყვანილი და გამოყენებული იქნენ რომელიმე ამოცანის გადასაწყვეტად. ამავე დროს, შემოქმედებით პოტენციალში მოიაზრება: პიროვნების ინტერაქტიური ხაეისხი, რომელიც წარმოადგენს წინაპირობას, ან მისი აქტივიზაციის რესურსს [8].

მეურნეობრიობის სუბიექტის კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალი, თავის მხრივ, წარმოადგენს მეურნეობრიობის სუბიექტის თანამშრომლების შემოქმედებითი უნარების ერთობლიობას, რომელიც მიმართულია ინტელექტუალური საქმიანობის შედეგების გენერაციაზე, მათ საფუძველზე ინოვაციების შექმნაზე და მათ დანერგვაზე მეურნეობრიობის პრაქტიკაში.

პოსტინდუსტრიალური განვითარების პირობებში კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალის გაძლიერება წარმოადგენს ნებისმიერი ორგანიზაციული სტრუქტურის ერთ-ერთ პრიორიტეტულ ამოცანას. სწორედ კრეატიული პოტენციალი წარმოადგენს იმ ფაქტორს, რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია ყველაზე უკეთ იქნას რეალიზებული ინტელექტუალურ-საინფორმაციო რესურსები.

აქედან გამომდინარე, წარმოიქმნება კრეატიულ-ინოვაციური პოტენციალის აქტივიზაციის ხერხების შემუშავების აუცილებლობა, რომელიც წარმოადგენს ნებისმიერი ორგანიზაციის კონკურენტუნარიანობისა და ეკონომიკური უსაფრთხოების შემადგენელს ტაქტიკურ და სტრატეგიულ პერსპექტივაში, რითაც განისაზღვრება მოცემული სტატიის აქტუალობა.

კომუნიკაციის სფეროში) და ა.შ. ამავე დროს, ცივილიზაციის ცივილიზაციის მთლიანი ისტორია და მეცნიერულ-ტექნიკური პროგრესის ისტორია ცხადყოფენ, რომ გაბედული, რადიკალური იდეები, რომელთაც შეაქვეთ ძირეული ცვლილებები საქმიანობის ამა თუ იმ სფეროში, ყოველთვის ვერ იკვალავდნენ გზას ცხოვრებაში და ვერ აღწევდნენ დასახულ მიზანს. ხშირ შემთხვევაში მათი გზა იდეიდან რეალიზაციამდე იყო გრძელი და წინააღმდეგობებით აღსავსე. ასე ვაგალითად, ზოგადად ცნობილია, რომ XX საუკუნის ისეთი უდიდესი ინოვაცია, როგორც პენიცილინი, თავისი გამოგონებიდან თითქმის ათწლეული ვერ ღებულობდა ფართო მეცნიერულ აღიარებას. ასევე ფართოდ ცნობილია და კურიოზულსაც წარმოადგენს ის ფაქტი, როდესაც შეიქმნა პირველი ავტომობილი („თვითმავალი აკვანი“), პოლიციამ აკრძალა მისი გამოყენება იმ ვიზუზით, რომ ის აფრთხობდა ცხენებს.

რთულად იკვალავდნენ გზას ცხოვრებაში ისეთი გამორჩეული ინოვაციები, როგორებიცაა ილიზაროვის მეთოდები და ბელოუსოვა-ჟაბოტინსკის რეაქცია (ეგრეთ წოდებული „ქიმიური საათი“) [6, გვ. 19, 41; 5, გვ. 34, 35]. მეცნიერებისა და ინოვაციური განვითარების ისტორიამ იცის მაგალითები, როცა აუცილებელი ხდებოდა ამა თუ იმ გამოგონების მნიშვნელობის დასაბუთება, თუნდაც სასამართლო პროცედურების გამოყენებითაც. მაგალითად, 1785 წელს ცნობილმა ფრანგმა ქიმიკოსმა ანტუან ლავუაზიემ მოახწო სასამართლო პროცესი ფლოგისტონის თეორიის „საქმეზე“. 1879 წელს სასამართლო პროცესის მეშვეობით ფართო საზოგადოებას დაუმტკიცეს ელექტრონული განათების უპირატესობები. ჩვენს დროში მეცნიერულ-ტექნიკური და ინოვაციური იურისპრუდენციის იდეებს იცავენ მეცნიერები გ.ი. კალიტიჩი, ვ.ნ. ჯელალი, გ.ა. ანდროშჩუკი [5, გვ. 46-49]. ასევე, საზოგადოდ ცნობილია, რომ ზიგმუნდ ფრეიდის თეორიავ თითქმის ათი წელი ვერ მოიპოვა ფართო აღიარება, ხოლო ლეონარდო და ვინჩი ვერ მოხვდა იმ ფერწერთა სიაში, რომლებთაც ერგოთ სიისტინის სამლოცველოს მოხატვის პატივი.

თანამედროვე სასამართლო საქმის წარმოება წარმოადგენს უმნიშვნელოვანეს სოციალურ-სამართლებრივ ინოვაციას ცივილიზაციის ისტორიაში, რომელიც ერთრიგში დგას კაცობრიობის ისეთ გამოჩენილ მიღწევებთან, როგორებიცაა დამწერლობა, წიგნის ბეჭდვა, შიგანვის ძრავა, ხელისუფლების დანაწილება და სხვა.

თანამედროვე სასამართლო საქმის წარმოების ძირითადი პრინციპები შეიძლება გამოყენებული იქნას ინტელექტუალური საქმიანობის გენერაციისა და მისი შედეგების, კერძოდ, ახალი იდეების შეფასებისათვის. მეცნიერულ-ტექნიკურ სასამართლოებს ასევე შეუძლიათ გამოიყენონ თანამედროვე სასამართლო საქმის წარმოების პრინციპები ამა თუ იმ მეცნიერული მიმართულების ან ინოვაციური იდეის პერსპექტიულობის დასადგენად.

ავტორების მიერ შემუშავებულია ახალი იდეების გენერირებისა და შეფასების ახალი მეთოდი - ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაში „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით (შემდგომში - იკთ „იმტსდ“), რომელიც ეფუძნება თანამედროვე სასამართლო საქმის წარმოების პრინციპებთან ახლო მდგომ პრინციპებს. გავიხსენოთ, რომ თანამედროვე სასამართლო საქმის წარმოების ძირითადი პრინციპებს მიეკუთვნება პროცესის მხარეების (ბრალმდებლისა და დაცვის) შეჯიბრებადობის პრინციპი. იკთ „იმტსდ“-ის პროცედურის განხორციელების შედეგს, რომელიც ეფუძნება იდეის გენერირების სტიმულაციის პროცესს, წარმოადგენს ახალი, ორიგინალური იდეები, რომლებიც შეიძლება გამოყენებული იქნას ადამიანების საქმიანობის სხვადასხვა სფეროებში.

მეცნიერულ-ტექნიკური სასამართლოებისა და იკთ „იმტსდ“-ის ჩატარების დროს გამოიყენება სასამართლო სხდომების ჩატარების მსგავსი ტექნოლოგიები. მაგრამ, მეცნიერულ-ტექნიკური სასამართლოების ჩატარების შედეგს წარმოადგენს გარკვეული გადაწყვეტილებები, ხოლო იკთ „იმტსდ“-ის შედეგს - ახალი კრეატიული იდეები, რომლებიც ხასიათდებიან ორიგინალურობის მაღალი ხარისხით და იმავდროულად პრაქტიკული მნიშვნელობით.

სახელმძღვანელოს „მდგრადი განვითარება: თეორია, მეთოდოლოგია და პრაქტიკა“ ავტორების მიერ [9] შემოთავაზებულია საქმიანი თამაში „საინფორმაციო ტექნოლოგიების სასამართლო“, მაგრამ

ეს თამაში მიმართულია ფაქტების კონსტატაციასა და არა ახალი იდეების გენერაციასა და გააჩნია წინასწარ განსაზღვრული შედეგი [9, გვ. 688].

იკთ „იმტსდ“-ის ორგანიზება ხდება ამა თუ იმ ორგანიზაციულ სტრუქტურაში მისი თანამშრომლების კრეატიული პოტენციალის აქტივიზაციის მიზნით. ავტორების მიერ შემოთავაზებული იკთ „იმტსდ“-ის ალგორითმი შედგება რიგი თანმიმდევრობითი, ერთმანეთთან დაკავშირებული ოპერაციებისაგან, ანუ ნაწილობრივ დამთავრებული მოქმედებებისაგან.

ოპერაცია 1. ამა თუ იმ ორგანიზაციულ სტრუქტურაში აირჩევა იკთ „იმტსდ“-ის ორგანიზატორი (შემდგომში - იკთ-ს ორგანიზატორი), რომელსაც ახორციელებს თამაშის ჩატარების ყველა ორგანიზაციულ ღონისძიებებს და აკონტროლებს მის ჩატარებას. სტრუქტურის, სადაც ტარდება თამაშები, მასშტაბებიდან გამომდინარე, მისი ორგანიზატორები შეიძლება იყვნენ ან ქვეგანყოფილების ცალკეული სტრუქტურები, თანამშრომელთა ჯგუფები, ან ცალკეული თანამშრომელი. ჯგუფური ან ცალკეული ორგანიზატორის შერჩევის კრიტერიუმში შეიძლება იყოს ლ.პ. კალინინსკის მეთოდის შესაბამისად ჩატარებული ტესტირების შედეგები. მოცემული ტესტ-კითხვარის მესვეობით განისაზღვრება კომუნიკაციური და ორგანიზატორული მახასიათებლები და მისი გამოხატვის ხარისხი (მიდრეკილება საქმისადმი, მისწრაფება დომინირებისაკენ, დამოკიდებულება, რეაგირება და სხვ.) [1]. შესაძლებელია სხვა მრავალრიცხოვანი მეთოდების გამოყენებაც, რომლებიც ავლენენ ორგანიზატორულ და კომუნიკაციურ ხარისხს (მაგალითად, ლირის პიროვნებათაშორისი ურთიერთობების დიაგნოსტიკის ტესტი) [7].

ოპერაცია 2. ჯგუფი კომპლექტდება სტრუქტურის იმ თანამშრომლებისაგან, რომლებიც რომლებიც მონაწილეობენ იკთ „იმტსდ“-ში (შემდგომში ინტელექტუალური მოთამაშეები, ან იმ). თამაშის მონაწილეების შერჩევის კრიტერიუმს წარმოადგენს კრეატიულობის მაღალი დონე, რომელიც განსაზღვრება ე. ტორენსის ან სხვა ტესტების მიხედვით [2].

ოპერაცია 3. ყველა მოთამაშე, რომელიც ღებულობს მონაწილეობას იკთ „იმტსდ“-ში, იყოფა ორ ჯგუფად: თამაშის ობიექტის „ბრალმდებლებად“ და „დამცველებად“ („პროკურორები“ და „ადვოკატები“, განსახილველი იდეის აპოლოგეტები). ამ მიზნით სავალდებულოა ტესტირების ჩატარება იმ ინდივიდების გამოსავლენად, რომლებსაც აქვთ მიდრეკილება პოზიტიური ან კრიტიკული პოზიციებისადმი. მოთამაშეების მიკუთვნებისათვის „ბრალმდებლებად“ ან „დამცველებად“ (ფაქტიურად კი „კრიტიკებად“ და „კეთილმსურველებად“, რომლებსაც შეუძლიათ გაანეიტრალონ სიტუაცია) შეიძლება გამოყენებული ისეთი ტესტების შედეგები, რომლებიც განსაზღვრავენ მონაწილეების აზროვნების კრიტიკულობის დონეს [მაგალითად, ლ. სტარკის ტესტი][3].

ოპერაცია 4. ფსიქოლოგიური თავსებადობის გამოვლენა. დაშვებულია, რომ თუ ერთ ჯგუფში შედიან ფსიქოლოგიურად შეუთავსებელი (ან ნაკლებად შეთავსებელი) ინდივიდები, მაშინ მნიშვნელოვნად მაღლდება მოსაზრებების შეჯახების ალბათობა და შესაბამისად, იდეების გენერაცია/ ანუ, ფაქტიურად იქმნება კონტროლირებადი სტრესი და ამის ხარჯზე ხდება იდეის გენერაციის გაძლიერება. ზუსტად ამიტომ ტამაშის შემოთავაზებულ მექანიზმს ეწოდება - ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაში „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით. დაჩქარება (სტიმულაცია) მიიღწევა ფსიქოლოგიურად შეუთავსებელი (ან ნაკლებად სეთავსებელი) ინდივიდების იდეების შეჯახების ხარჯზე. თავის მხრივ, იკთ - ს ორგანიზატორი თვალს ადევნებს, რომ იდეების შეჯახების პროცესში არ იქნას დარღვეული (შემდგომში - იკთ „იმტსდ“-ის წესები და საქმიანი ეთიკის ნორმები.

ოპერაცია 5. კრეატიული მოთელვა. ტარდება თამაში - მოთელვის სახით, ან ენერჯაიზერის ერთი რომელიმე სახით - თამაშით, რომელიც მიმართულია მოთამაშეების ტონუსის ამაღლებისაკენ, ჯგუფური ენერჯის და მონაწილეების ენერჯის ამაღლებისაკენ. ენერჯოჯაიზერებს უწოდებენ მცირე ვარჯიშებს (ძირითადად 2-დან 10 წუთამდე), რომლებიც ხსნიან დაძაბულობას, ქმნიან შემოქმედებით ატმოსფეროს.

ოპერაცია 6. ტარდება ინტელექტუალური თამაში. „დამცველებსა“ და „ბრალმდებლებს“ შორის ატარებენ შეჯიბრს თამაშის ობიექტის (თო) „დაცვის“ და „ბრალდების“ საუკეთესო იდეაზე. ამავე

დროს, ცალკეულ შემთხვევებში, ერთსა და იმავე იმ-ს შეუძლია წარმოადგინოს მტკიცებულება როგორც „დაცვის“, ასევე „ბრალდების“ კუთხით.

განსჯისათვის იმ-ს ჯგუფს სთავაზობენ გარკვეულ მეცნიერულ პრობლემას, იდეას, კონცეფციას, მექანიზმს და სხვა მსგავსს, ანუ თამაშის განსაზღვრულ ობიექტს (თო). თო განისაზღვრება იკთ-ს ორგანიზატორის მიერ, გამომდინარე იმ სტრატეგიული დავტაქტიკური მიზნებიდან, რომლებიც დგანან იმ სტრუქტურის წინაშე, სადაც ტარდება იკთ.

შეჯიბრების პროცედურას თვალს ადევნებს იკთ-ს ორგანიზატორი, რომელიც ასრულებს კოორდინატორის, პროცესის მოდერატორის ანუ თავისებური „მსაჯი“-ს ფუნქციებს.

ოპერაცია 7. ტარდება მთლიანი ინტელექტუალური თამაშის აუდიო ჩანერა (შესაძლებლობის შემთხვევაში ასევე ტარდება ვიდეოჩანერაც), რომ თამაშის დამთავრების შემდეგ შესაძლებელი იქნას ცალსახად დადგინდეს პერსპექტიული იდეის ავტორობა. ახალი იდეის დაბადების ფაქტის ფიქსირებას ახდენს იკთ-ს ორგანიზატორი, ანუ იგივე „მსაჯი“.

აუცილებელია აღინიშნოს, რომ იკთ-ს პროცესში ხორციელდება არა მარტო ადრე აღნიშნული იდეების შეფასება, არამედ იქმნება იმის საშუალება, რომ მოხდეს უშუალოდ თამაშის პროცესში მოხდეს პრინციპიალურად ახალი იდეების გენერირება. ანუ, ფაქტიურად ტარდება ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაში „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით.

ოპერაცია 8. კრეატიული მოთელვა. ტარდება ისევე, როგორც მოთელვა.

ოპერაცია 9. ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაში „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით ჩატარების შედეგებზე დაყრდნობით ხორციელდება მისი მონაწილეების გამოკითხვა სპეციალურად შემუშავებული ანკეტით, მათი ტამაშისადმი დამოკიდებულების განსაზღვრის მიზნით. ანკეტირების პროცესში ასევე განისაზღვრება ბმ-ის ინტელექტუალური მიდრეკილებები და მათი სურვილები იკთ-ს მომავალ თემებთან დაკავშირებით.

ოპერაცია 10. თუ „ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაშის „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით“ პროცესში შემოტავაზებული იქნა იდეები, რომლებსაც გააცნიათ მეცნიერული სიახლე, სასურველია იურიდიულად მიენიჭოს პრიორიტეტი და მათი ავტორობა. აღნიშნული ამოცანა შეიძლება გადაწყვეტილი იქნას რამოდენიმე გზით, მაგრამ, ჩვენი აზრით, ყველაზე მარტივი და ნაკლებ ხარჯიანია - იდეის შექმნის ფაქტის დადასტურება სპეციალური დოკუმენტიტ. რგანიზატორი, რომელიც ატარებდა ‘ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაშს „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით’, მოტამაშეები, რომლებმაც წარმოადგინეს ახალი იდეები, ადგენენ აქტს, რომელიც ადასტურებს იმ ფაქტს, რომ „ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაშის „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით“ ჩატარების დროს ჩამოყალიბებული იქნა პრინციპიალურად ახალი მეცნიერული იდეები. აქტი უნდა მოიცავდეს:

- ცნობებს „ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაშის „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით“ ჩატარების თარიღის, დროისა და ადგილის ჩატარების სესახებ;
- ინფორმაციას აქტის შემდგენელი პიროვნებების შესახებ;
- ინფორმაციას წამოყენებული იდეის ავტორობის შესახებ;
- თითოეული წარმოდგენილი იდეის მოკლე აღწერას.

აქტს ხელს აწერენ იკთ „იმტსდ“ - ის ორგანიზატორი, მოტამაშეები, რომლებმაც მოახდინეს ახალი იდეების ფორმულირება, რომელთა ხელწერას ადასტურებს ნოტარიუსი ზუსტი თარიღისა და დროის მითითებით. იდეის პროდუცირების დროისა და მისი ავტორობის შესახებ კამათის წარმოშობის შემთხვევაში აქტი შეიძლება გახდეს მნიშვნელოვანი საბუთი სასამართლოში.

ოპერაცია 11. საუკეთესო იდეები, რომელთა გენერირებაც მოხდა - იკთ „იმტსდ“ - ს დროს, მაგრამ მათ საფუძველზე შეუძლებელია ან მიზანშეუწონელია შეიქმნას პატენტუნარიანი მექანიზმები, შეიძლება გაფორმდეს სამეცნიერო სტატიების სახით.

დასკვნა.

ცხადია, რომ იკთ „იმტსდ“ - ს შედეგები მნიშვნელოვანწილად დაამოკიდებული იკთ-ს ორგანიზატორის ოსტატობაზე და მისი ორგანიზაციის დონეზე. იკთ „იმტსდ“-ის ცატარება, ავტორების აზრით, საშუალებას მისცემს თამაშის მონაწილეებს მათი ძირითადი შრომა გახადონ უფრო საინტერესო და შინაარსიანი, დაეხმარება გააქტიურონ ინტელექტუალური მოტამაშეების კრეატიული და შემოქმედება და მისცემს ყოველ მათგანს საშუალებას მიიღონ ინტელექტუალური შრომის შედეგები, რომლებიც გამორცეული იქნებიან მეცნიერული სიახლის მაღალი დონით, შექმნან ძლიერი სამოტივაციო მექანიზმი კრეატიული პროტენციის გამოყენებისა და აქტივიზაციისათვის.

გარდა აღნიშნულისა, იკთ „იმტსდ“ გარდაიქმნება იმ სანარმოს მძლავრ კონკურენტულ რესურსად, სადაც ის ტარდება, ვინაიდან ის იძლევა ახალი იდეების გენერირების საშუალებას, ხოლო მათ საფუძველზე იქმნება და ინერგება ინოვაციები სანარმოს საქმიანობის სხვადასხვა სფეროებში.

შესაძლებლად მიგვაცნია ორგანიზებული იქნას ინტელექტუალურ-კონკურენტული თამაშის „იდეის მეცნიერულ - ტექნიკური სასამართლო“ - დაჩქარების ფუნქციით მთელი სერიები.

REFERENCES

- [1] **Batarshev, A.V.** (2006). Diagnostikasposobnosti k obshheniju [Diagnosis of ability to communicate].Piter, St.-Petersburg, Russian Federation, 176 p.
- [2] **Burlachuk, L.F. & Morozov, S.M.** (1989). Slovar'-spravochnikopsiho-diagnostike [Dictionary-handbook of psychodiagnosis].Naukovadumka, Kiev, Ukraine, 528 p.
- [3] **Volkov, E.N.** (2015). Testy kriticheskogomyslenija: vvodnyj obzor [Critical Thinking Tests: Introductory Overview]. Psihologicheskajadiagnostika [Psychological Diagnostics], No. 3, pp. 5-23.
- [4] **Halytsia, I. & Halytsia, O.** (2014). Intellectually competitive games as an innovative tool for the creative potential' activation. Journal L' Association 1901 "SEPIKE", No. 4, pp. 98-100.
- [5] **Kalitch, G.I., Dzhelali, V.I. & Androshhuk, G.A.** (1990). Ideidolzhnyrabortat': Kakispol'zovat' tvorchestvokazhdogo [Ideas should work: How to use the creativity of each person]. Obschestvo "Znanie", Moscow, 64 p.
- [6] **Mel'nik, L.G.** (2003). Fundamental'nye osnovy razvitiia [Fundamental basics for development]. ITD "Universitetskajakniga", Sumy, 288 p.
- [7] **Sobchik, L.N.** (1990). Metodypsichologicheskoi diagnostiki [Methods of psychological diagnostics]. Vol. 3. Diagnostikamezhlichnostnyhotnoshenij. Modificirovannyj variant interpersonal'noj diagnostiki T. Leary [Diagnosis of interpersonal relations. A modified version of the interpersonal diagnosis T. Leary. Methodical Guide]. Izd-vo MKCGU potruduisocial'nym voprosam Mosgorispolkoma, Moscow, 48 p.
- [8] **Stepanenko, N.A.** (2014). Theoretical aspects of creative potential development of the students of pedagogic field of the study, Izvestija Samarskogonauchnogosektora Rossijskoj akademii nauk, Vol. 16, No. 2(3), pp. 593-598.
- [9] Ustojchivoerazvitie: teorija, metodologija, praktika [Sustainable development: theory, methodology, practice] (2009). Tutorial, Edited by prof. L.G. Mel'nik, Universitetskajakniga, Sumy, Ukraine, 1212 p.