

ოპერატიული მზაობა ამოცანით
მართვისთვის

დანიელ მარკერტი
სკოტ სონონი

ამოცანით მართვის პრინციპები

ერთიანი გუნდის შეკვრა ორმხრივი ნდობის საფუძველზე

საერთო აზრის ჩამოყალიბება

მეთაურის ჩანაფიქრის ნათლად ჩამოყალიბება

დისციპლინურ ჩარჩოებში მოქცეული ინიციატივის გამოჩენა

ამოცანაზე მორგებული ბრძანებების შემუშავება

გონივრულ რისკზე წასვლა

ამოცანით მართვის პრინციპები იერარქიულადაა განაწილებული. ეს იერარქია პოლკოვნიკ ჯონ ბოიდის „დაკვირვება-ორიენტირება-გადაწყვეტილებების მიღება-შეფასების“ პროცესს შეესაბამება, რადგან ეს ჩვენი აზროვნების ფსიქოლოგიაა. ერთიან გუნდებში საზოგადო აზრის ჩამოყალიბება და სანდო დაქვემდებარებული მეთაურების ყოლა აუცილებელი წინაპირობაა იმისათვის, რომ მეთაურმა შეძლოს, საკუთარი ინიციატივით გადაწყვიტოს, როგორ რისკზე წავიდეს, როდის გაუზიაროს თავისი ჩანაფიქრი ქვემდგომებს და ამოცანაზე მორგებული ბრძანებები შეიმუშაოს. ამოცანით მართვის ციკლი ყოველთვის წარმატებით რომ დასრულდეს, ამისთვის ერთიანობა და ორმხრივი ნდობაა საჭირო. მაგრამ პირველ რიგში, ჩვენ უნდა გავაცნობიეროთ ეს ყოველივე. რომ

გავაცნობიეროთ, რეალობის ნათლად დანახვა და სიღრმისეულად ფიქრი უნდა შეგვეძლოს, გაურკვევლობის შიშმა რომ არ მოგვიცვას.

აშშ-ს არმიის საველე სახელმძღვანელოში - *FM 6-0 ამოცანით მართვა* - წერია, რომ ამოცანით მართვაში მთავარ როლს მეთაური ასრულებს, რადგან მას უწევს საბრძოლო სივრცის ვიზუალურად წარმოდგენა, ქვემდგომებისთვის მის მიერ დანახული სურათის აღწერა, მოქმედებების მართვა სასურველი შედეგების მისაღებად და შემდეგ, ქვედანაყოფების ხელმძღვანელობა (საკუთარი და ქვემდგომთა გადაწყვეტილებების საშუალებით) ამოცანის განსახორციელებლად. საბრძოლო სივრცის ვიზუალურად წარმოსახვას ყოველთვის თან სდევს ვითარების აღქმა და აღქმული სურათის ქვემდგომებისთვის გაზიარება. „ვიზუალურად წარმოსახვა მთავარი მენტალური პროცესია, რომელსაც მეთაურები გადაწყვეტილების მიღების დროს იყენებენ“. დოქტორი გარი კლეინი, თავის წიგნში - „ძალაუფლების წყაროები“ (რომელიც გადაწყვეტილების მიღების პროცესს ეხება) - ვიზუალურ წარმოსახვას „აზრის გამოტანას“ უწოდებს.

თუ ვიზუალურ წარმოსახვას (visualization) ფანტაზიას (imagination) დავუმატებთ, შევძლებთ მენტალური სიმულაციების მართვას