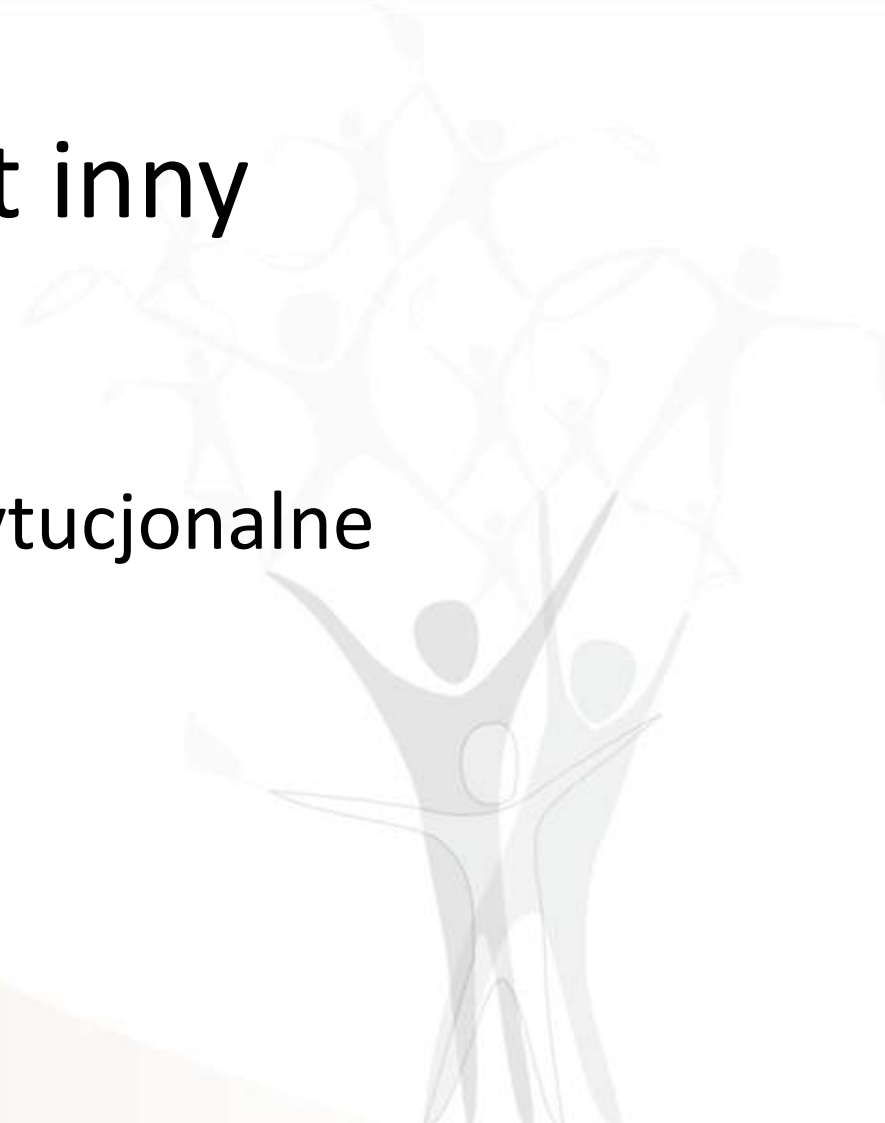


# Pokolenie Google



# Dzisiejszy świat jest inny

- Technologia
- Zmiany społeczne i instytucjonalne
- Demograficzne
- Kultura i środowisko



# Technologia

Radykalne zmiany w zakresie rozwoju Internetu, zastosowania informatyki i rozwoju telekomunikacji

Internet jest jednym olbrzymim huraganem. Jedyną stałą rzeczą są klienci”

J.Bezos – założyciel Amazon.com

„Internet jest jednym z największych katalizatorów zmieniających oblicze biznesu w XX wieku”

M.Delle założycie i CEO Dell Computers



1883



Apple I  
1973



Apple II  
1975



1939



1979



1986



PowerBook 100  
1991

# WEB 2.0

**Web 2.0** – potoczne określenie [serwisów internetowych](#), powstałych po [2001](#), w których działaniu podstawową rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników danego serwisu.

Wbrew [numeracji wersji oprogramowania](#), Web 2.0 nie jest nową [World Wide Web](#) ani [Internetem](#), ale innym sposobem na wykorzystanie jego dotychczasowych zasobów. Uważa się, że serwisy Web 2.0 zmieniają [paradygmat](#) interakcji między właścicielami serwisu i jego użytkownikami, oddając tworzenie większości treści w ręce użytkowników.

## Interkacyjny „społeczny” internet

„Nikt nie wie wszystkiego, każdy wie coś” Pierre Levy



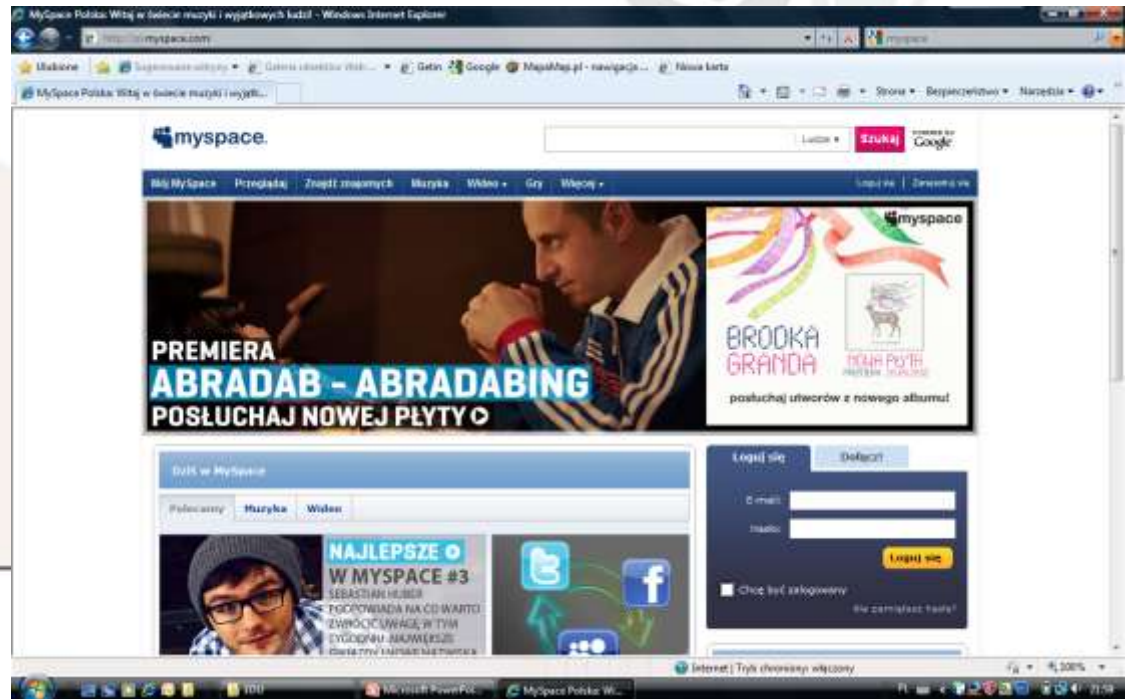
# Narzędzia i technologie web 2.0



- **Second Life (SL)** to częściowo płatny, wirtualny świat 3D, świat nieograniczonych możliwości, rozwiązań i zabawy. Od momentu powstania w roku 2003 do tego czasu ogromnie się rozrósł i jest dziś zamieszkiwany przez tysiące użytkowników z wszystkich części świata.
- Choć Second Life przypomina grę komputerową, w rzeczywistości nie jest grą – uczestnictwo w Second Life nie ma żadnego wyznaczonego celu. Uczestnicząc w świecie Second Life nie zbierasz żadnych punktów i nie wykonujesz żadnych misji: po prostu istnieniesz w **świecie Second Life**, który naśladuje realną rzeczywistość i stajesz się w ten sposób częścią wirtualnego społeczeństwa.
- **Rejestracja w grze Second Life** jest bardzo prosta i intuicyjna. Przez cały czas w świecie Second Life przebywa średnio ponad 15 tyś. osób.
- **Mieszkańcy** Second Life (residents) posiadają **narzędzia do kreowania** i modyfikacji wirtualnej rzeczywistości. Będziesz również otoczony kreacjami pozostałych uczestników gry, którzy posiadają pełne prawa do posiadanych przez siebie dóbr i mogą nimi dowolnie dysponować – sprzedawać, kupować, prowadzić wymianę handlową itp. Wszyscy uczestniczą w **wirtualnej ekonomii**, która po pewnym czasie zaczyna zachowywać się jak prawdziwy rynek.
- **Postacie w Second Life** nazywane są **awatarami** (avatar) i tworzone są bez jakichkolwiek statystyk. Tworzenie postaci – pomimo, że jest bardzo proste – daje niemalże nieskończone możliwości wyboru. Możesz być kimkolwiek zechcesz!
- Od momentu w którym przekraczasz ten wirtualny świat odkryjesz możliwości spotykania **nowych ludzi**, zdobywania nowych doświadczeń, fascynującą rozrywkę. Po pewnym czasie być może zdecydujesz się nawet na zakup ziemi, aby wybudować swój dom lub rozpocząć prowadzenie własnej firmy!

# Portale społecznościowe

- MySpace – 57 mln użytkowników,
- Facebook – 21 mln
- Nasza klasa – 3 mln





# Zmiany społeczne i instytucjonalne

Dzisiejsze społeczeństwo

Więcej:

- Nauki
- Pracy
- Konsumpcji
- Rozrywki

Więcej:

- Konkurencji
- Niepewności
- Możliwości
- Strachu



Przebudowa mauzoleów

- Kapitalizm,
- Partie polityczne
- Rodzina
- Wartości
- Przedsiębiorstwo

Globalizacja





# Zmiany społeczne

Zmiana modelu rodziny



Oboje małżonkowie pracują

=

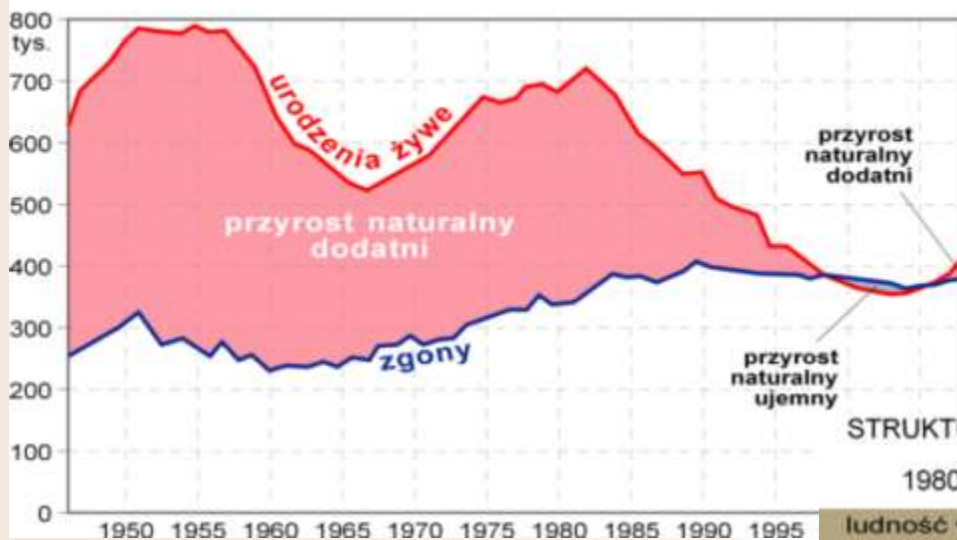
- wzrost standardu życia,
- wzrost tempa życia
- wzrost mobilności przestrzennej
- wzrost mobilności zawodowej

Zmiana roli kobiety



# Zmiany demograficzne

PRZYROST NATURALNY w Polsce w latach 1946-2008



STRUKTURA WIEKOWA LUDNOŚCI WEDŁUG ZDOLNOŚCI DO PRACY

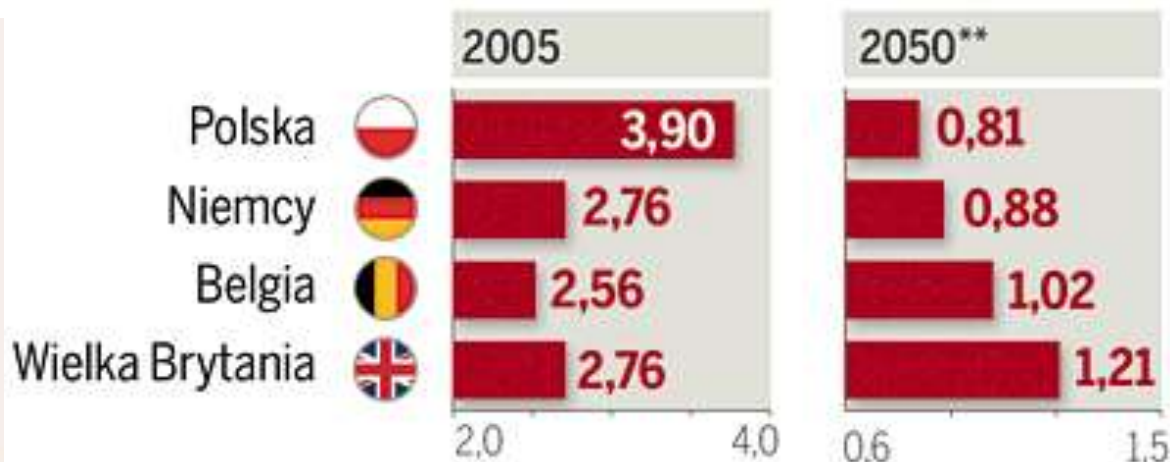


# Zmiany demograficzne

Tabela 1: Populacja w Polsce z podziałem na grupy

	2010	2020	2030	2040	2050
Populacja ogółem	37 899	37 229	35 693	33 342	30 056
z tego:					
w wieku przedprodukcyjnym	6 811	6 070	5 325	4 115	3 498
w wieku produkcyjnym	24 658	22 620	20 771	18 664	15 117
w wieku poprodukcyjnym	6 431	8 540	9 597	10 563	11 442

Źródło: ZUS



Źródło: OECD

\*liczba osób w wieku 20-64 lata w stosunku do liczby osób powyżej 65. roku życia

\*\*prognoza

# Zmiany kulturowe

## E-cywilizacja

Sposób  
uczenia się

Praca

Wpływ internetu na  
wszystkie elementy  
życia

Spędzanie  
wolnego czasu

Komunikacja

### e-Generacja

„e-Generację tworzą wszyscy, dla których Internet jest znakiem czasu, a przede wszystkim Ci, których sposób myślenia i działania cechuje otwartość, niezależność i sceptycyzm. Stajemy twarzą w twarz z nową rzeczywistością, obserwujemy ją, poddajemy ocenie. Pojawienie się internetu oznacza nową jakość w dziedzinie kontaktów międzyludzkich i aktywności społecznej”

[www.e-generacja.onet.pl](http://www.e-generacja.onet.pl)

# Generacje uczestniczące w globalnym rynku zatrudnienia na początku XXI wieku



**Tradycjonałiści**  
Urodzeni 1922-1945  
Obecnie 65+



**Baby boomers**  
Urodzeni 1946-1964  
Obecnie 46-64 lat



**Generacja X**  
Urodzeni 1965-1979  
Obecnie 45-31 lat



**Generacja Y**  
Urodzeni 1980  
Obecnie mniej niż 30 lat



# Pokolenie Y

- Młodzi, ambitni, zbuntowani
- Mają odmienny stosunek do dóbr materialnych – o ich jakości życia decyduje bycie, a nie posiadanie,

## **Mocne strony:**

- znajomość nowych technologii,
- zadaniowe podejście do pracy,
- duża elastyczność do życia w globalnych organizacjach,
- duża otwartość na zmiany i różnice kulturowe,
- chętnie pracują w zespołach, tworzą społeczności,
- Potrafią w tym samym czasie wykonywać wiele czynności,
- Duże znaczenie ma dla nich reputacja firmy i dobra atmosfera

## **Słabe strony:**

- Niechęć do podporządkowania się regułom,
- Skłonność do ryzyka,
- Problemy z przyjmowaniem krytyki,
- Mniejsza skłonność do lojalności
- Mają nierealne oczekiwania,
- Nie wiedzą co znaczy wykonywać zadania odpowiedzialnie,
- Nie potrafią czekać
- Własny komfort i wygoda zamiast poświęcania się dla pracodawcy

# Pokolenie Google

- urodzeni po 1993 roku, czyli mają 17 lat i mniej
- doskonale radzą sobie z technologią,
- słabo wyszukują informację w sieci,
- mają niski krytycyzm wobec informacji w sieci,
- nie potrafią wpisywać informacji w wyszukiwarce,
- wyszukiwarka dla 89% jest pierwszym, a czasem jedynym źródłem wiedzy\*
- brak dowodów na to, że młodzi ludzie lepiej radzą sobie z wieloma źródłami równocześnie,
- standardowe czytanie tekstów trwa nie więcej niż 5-8 minut,
- użytkownicy nie czytają, tylko skanują, szybko przeglądając treść i abstrakty,

\* Badania The British Library „Information Behaviour of the Reasercher of the Future”, 11 stycznia 2008



# Pokolenie Google

- Młodzi ludzie preferują systemy interaktywne,
- Telewizja i prasa są w odwrocie,
- Znikają autorytety, nie ma miejsca dla 'ekspertów'
- Wiedza jest pozyskiwana na zasadzie 'każdy z każdym',
- Lubią kopiować. Jest na to masa przykładów; można wręcz mówić o pladze plagiatów.
- Wolą informację wizualną niż tekst, ale tekst wciąż pozostaje istotny.
- Zajmują się wieloma czynnościami jednocześnie.

# Pokolenie Google

- Otwartość, świadome kreowanie wizerunku, aktywność towarzyska (wirtualna)
- Mogę wykreować kogo chcę,
- Łatwiej zwierzać mi się innym,

*Pojęcia intymności i samotności przestają być jasne - mówi Sherry Turkle, psycholog, twórczyni amerykańskiego projektu Initiative on Technology and Self zajmującego się badaniami użytkowników internetu. - Coraz trudniej rozróżnić, kiedy jesteśmy zaangażowani w interakcję, a kiedy sami i odizolowani. Mogę przez cały dzień pozostawać w kontakcie z 300 osobami przez maila, ale kiedy oderwę się od komputera, zostaję sama. Nie słyszałam żadnego głosu, nie dotknęłam niczyjej ręki. Jednocześnie mam coraz mniej obszarów, w których mogę znaleźć prywatność i czuć się naprawdę bezpiecznie - wiedzieć, że nikt mnie nie skrytykuje i nie wyśmiewa.*

Więcej... <http://wyborcza.pl/1,75475,4775271.html#ixzz10fIYFyRi>

# Czy interner zjada dzieciom korę mózgową?

Mają za sobą spędzonych 20 tys. godzin w Internecie i 10 tys. godzin poświęconych grom video\*

- zauważają więcej szczegółów i szybciej przetwarzają informacje wizualne niż inni
- Gry komputerowe poprawiają refleks, koordynację oko-ręka i zwiększają widzenie peryferyjne,
- wyrabiają pracę zespołową, interakcje,
- Zmuszają do określania priorytetów i szybkich decyzji,
- Gracze muszą mieć podzielność uwagi, zdolności przestrzenne i analityczne,

# Jak unikać błędów w rozwijaniu młodych talentów

Wcześniejsze generacje:

- ***Ja ciężko się uczyłem za młodu***  
***- Ty też możesz***

Pokolenie Y, pokolenie Google

- ***Nauka to wieczny proces - najważniejsze aby była przyjemna***

# Jak rozwijać talenty?

- Używając wielu połączonych metod nauki
- Za pomocą wielu bodźców - nie tylko w oparciu o zapamiętywanie, ale co dla Pokolenia Google istotne - również w oparciu o rzeczywiste zadania
- Multi-medialnie - audio, video, animacje, ruch
- Poprzez trudne, ale konkretne wyzwania
- Niech rozwój będzie zabawny, wciągający i interaktywny
- A może warto udać się tam gdzie najczęściej przebywają?
  
- **Poznać ich „narzędzia”**
- **Sposób komunikacji**
- **Zobaczyć w jaki sposób zdobywają wiedzę**

# Potrzebne jest nie tylko WEB 2.0, ale również EDUKACJA 2.0

	XX wiek	Dzisiaj
Przywództwo	IQ	EQ
Wpływ	Autorytety/Exsperci	E-społeczności, przyjaciele
Uczenie się	Wykłady Umiejętności i ćwiczenia	Multi-modal Zabawa Różnorodność
Motywacja	Długoterminowe potrzeby Doskonałość sportowa	Krótkoterminowe żądania Life Balance