

**FLASHPOINT**

**INSTYTUT TALENTÓW**

# Pokolenie Y

Renata Gut



INSTYTUT TALENTÓW

# Pokolenie Y

- Pierwsze pokolenie wychowane w czasach pokoju.
- Dorastają w czasach komputerów, Internetu, e-maili, telefonów komórkowych, iPodów.
- Wzrasta liczba osób z dominacją prawopółkulową.

# Zalety Pokolenia Y

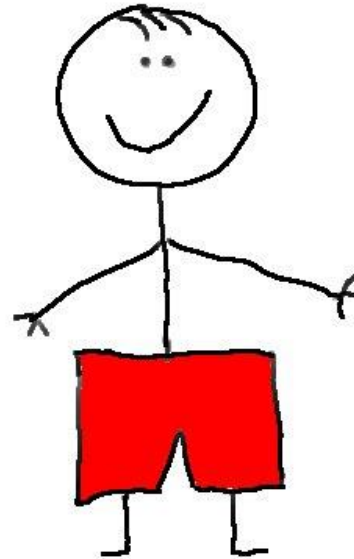
kreatywni

potrafią wykonywać wiele zadań  
w tym samym czasie

potrafią  
selekcjonować informacje

mają wysokie poczucie  
własnej wartości

lubią pracować  
z materiałami graficznymi



zorientowane na  
pracę zespołową

mają lepszą  
wyobraźnię przestrzenną

ważniejsze jest być niż mieć

osiągają lepsze wyniki w testach IQ

świetni w rozwiązywaniu  
problemów seryjnych

do komunikacji wykorzystują komunikatory,  
telefony komórkowe oraz e-maile

# Wady Pokolenia Y

przed komputerem i w Internecie  
spędzają gros czasu

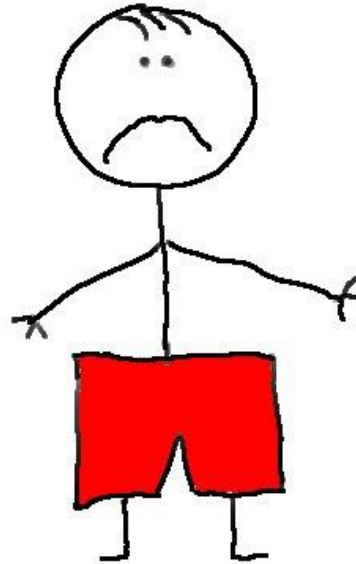
wiedzę przyswajają powierzchownie

czytają wyrywkowo

szybko odczuwają znudzenie  
niecierpliwą się

słabo radzą sobie z problemami  
niestandardowym

używają równoważników zdań, form prostych,  
pozbawionych reguł gramatycznych,  
ortograficznych i interpunkcyjnych



brak umiejętności  
samodzielnego podejmowania  
decyzji

brak hartu ducha, odporności  
na przeciwności losu

wychowani na narcyzów

mało zapobiegliwi  
nastawieni roszczeniowo

brak szacunku do prywatności

uboższe kompetencje społeczne

# Badanie Digital Diaries - 2011

Badaniem objęto:

- 2,200 matek dzieci w wieku 2-5 lat,
- dysponujących swobodnym dostępem do internetu,
- z USA, Kanady, Wielkiej Brytanii, Francji, Włoch, Niemiec, Hiszpanii, Japonii, Australii lub Nowej Zelandii.

Każda z kobiet otrzymała listę czynności związanych z obsługą nowoczesnych urządzeń (np. komputer, smartphone) oraz listę podstawowych kompetencji życiowych wykonywanych każdego dnia, miały za zadanie zaznaczyć te z umiejętności, które zostały opanowane przez ich dzieci.

# Badanie Digital Diaries - 2011

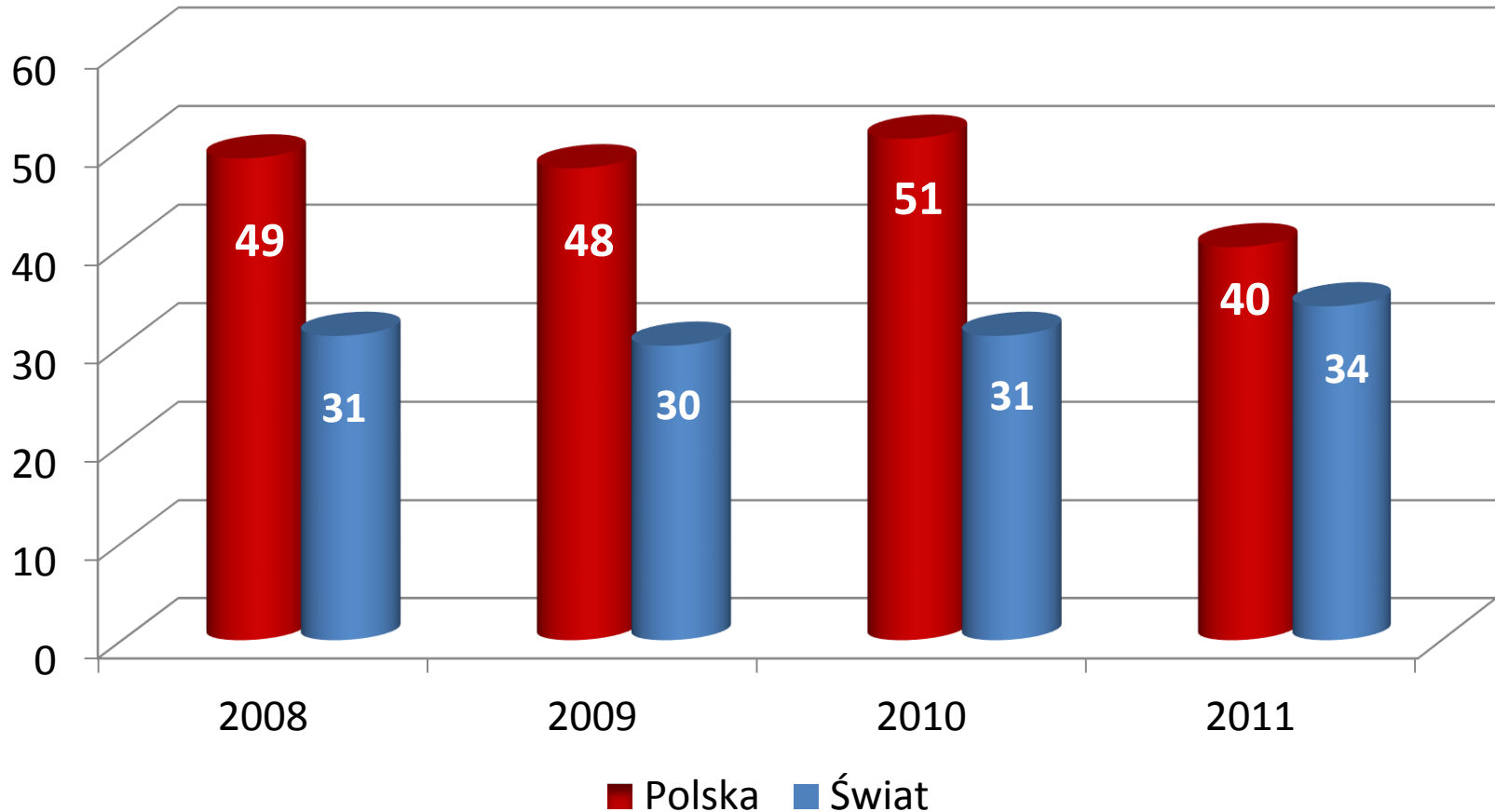
- **Więcej dzieci potrafi grać na komputerze niż jeździć na rowerze.**  
58% maluchów w wieku 2-5 lat umie grać w nieskomplikowane gry komputerowe. W Wielkiej Brytanii i Francji odsetek ten sięga 70%. Aż 44% dwu- i trzylatków potrafi korzystać z gier komputerowych. Dla porównania 43% maluchów w wieku 2-3 lata umie jeździć na rowerze.
- **Więcej dzieci potrafi korzystać ze smartphone'owych aplikacji (19%) niż wiązać własne buty (9%).**  
Prawie tyle samo dwu- i trzylatków (17%), co cztero- i pięciolatków (21%) potrafi grać na smartphonie.
- **Więcej dzieci potrafi korzystać z przeglądarki internetowej (25%) niż samodzielnie pływać (20%).**

# Badanie Digital Diaries - 2011

- **Nie ma różnicy w poziomie opanowania zdolności związanych z obsługą nowoczesnych urządzeń pomiędzy dziewczynkami a chłopcami.** Taki sam odsetek chłopców (58%), co dziewczynek (59%) potrafi grać na komputerze lub zadzwonić z telefonu komórkowego (28% chłopców i 29% dziewczynek).
- **Matki w wieku powyżej 35 lat potrafią sprawniej uczyć swoje dzieci różnych przydatnych umiejętności.** Dla przykładu: 40% maluchów wychowywanych przez mamy w takim wieku potrafi samodzielnie napisać swoje imię. Taką umiejętnością może się popisać tylko 35% dzieci, których mamy mają mniej niż 35 lat.
- **Dzieci w wieku 2-5 lat w państwach europejskich szybciej opanowują umiejętności obsługi nowoczesnych urządzeń niż ich amerykańscy rówieśnicy.**



# Pracodawcy zgłaszający trudności w znalezieniu pracowników posiadających kompetencje niezbędne na danym stanowisku (w %)



Źródło: Badanie ManpowerGroup 2011 „Niedobór talentów”

# Badanie ManpowerGroup 2011\*

## 10 ZAWODÓW NAJBARDZIEJ DOTKNIĘTYCH NIEDOBOREM TALENTÓW – POLSKA

- **1. Wykwalifikowani pracownicy fizyczni**  
m.in. elektrycy, cieśle, stolarze, murarze, hydraulicy czy spawacze
- **2. Inżynierowie**
- **3. Operatorzy produkcji**
- **4. Kierowcy**
- **5. Menedżowie produkcji**
- **6. Technicy**
- **7. Niewykwalifikowani pracownicy fizyczni**
- **8. Członkowie zarządu/ kadra najwyższego szczebla**
- **9. Szefowie kuchni/ kucharze**
- **10. Pracownicy działów IT**

(\* ) w Polsce badanie zostało przeprowadzone po raz czwarty, wzięło w nim udział 750 firm

## 10 ZAWODÓW NAJBARDZIEJ DOTKNIĘTYCH NIEDOBOREM TALENTÓW – POLSKA

	2008	2009	2010	2011
WYKWALIFIKOWANI PRACOWNICY FIZYCZNI	1	1	1	1
INŻYNIEROWIE	4	4	8	2
OPERATORZY PRODUKCJI	7	9	*	3
KIEROWCY	2	5	4	4
MENEDŻEROWIE PROJEKTÓW	*	2	2	5
TECHNICY	3	*	*	6
NIEWYKWALIFIKOWANI PRACOWNICY FIZYCZNI	9	6	*	7
CZŁONKOWIE ZARZĄDU/ KADRA NAJWYŻSZEGO SZCZEBLA	*	*	*	8
SZEFOWIE KUCHNI/ KUCHARZE	*	8	3	9
PRACOWNICY DZIAŁÓW IT	*	*	9	10

\* Nie znaleźli się wśród 10 zawodów najczęściej podawanych przez pracodawców

Źródło: ManpowerGroup

# CECHY MISTRZA DLA POKOLENIA Y

1. BĄDŹ W CZYMŚ SPECJALISTĄ, ŻEBYM MÓGŁ SIĘ OD CIEBIE UCZYĆ.
2. ZAAKCEPTUJ MNIE TAKIM JAKIM JESTEM, BO CAŁKIEM INNY RACZEJ NIE BĘDĘ.
3. POZWÓL MI POPEŁANIAĆ BŁĘDY I NAUCZ MNIE JAK MOGĘ SIĘ NA NICH UCZYĆ I MIEĆ REFLEKSJĘ OSOBISTĄ, CO ROBIĆ INACZEJ.
4. POWÓL MI DZIAŁAĆ PO SWOJEMU I EKSPERYMENTOWAĆ - BĄDŹ

# NARZĘDZIA I CIEKAWE HIPOTEZY.

1. CZŁOWIEK JEST STWORZONY DO SPECJALIZACJI. NIE MOŻEMY BYĆ NAJLEPSI WE WSZYSTKIM.
2. ŚREDNIA JEST DLA ŚREDNICH. WYBITNI WYBIERAJĄ SPECJALIZACJĘ SZYBKO!
3. CZŁOWIEK JEST ZAWSZE ZMOTYWOWANY, TYLKO DO CZEGO?
4. CZŁOWIEK Z MOTYWACJĄ WEWNĘTRZNĄ ROBI 2 KATEGORIE RZECZY: PRZYJEMNE I/LUB WAŻNE.
5. NIE MOŻNA PODAROWAĆ KOMUŚ CZEGOŚ, CZEGO NIE MAM!
6. NAJPIERW ZARZĄDZAJ SOBĄ POTEM INNYMI.
7. SWÓJ SWOJEGO ZAWSZE POZNA.
8. SWÓJ SWOJEGO PREFERUJE.
9. CZŁOWIEK NIE MOŻE NIE KOMUNIKOWAĆ. KOMUNIKUJE ZAWSZE, CHOĆ NIE ZAWSZE WIE JAKI WYWIERA WPŁYW NA INNYCH.
10. WARTO ZNAĆ SWOJE TALENTY I MOCNE STRONY I NA NICH BUDOWAĆ SWOJĄ PRZYSZŁOŚĆ.
11. KAŻDY POTRZEBUJE I ZASŁUGUJE NA TO BY MIEĆ MISTRZA.
12. JEST PRZYCZYNA BĘDZIE SKUTEK.
13. UCZNIOWIE NIE UCZĄ SIĘ OD NAUCZYCIELA, KTÓREGO NIE LUBIĄ.



# FLASHPOINT

## INSTYTUT TALENTÓW

