

Zbigniew E. Zieliński

Zbigniew Lis

Wyższa Szkoła Handlowa im. Bolesława Markowskiego w Kielcach

Budowanie elementów e-społeczeństwa z wykorzystaniem technologii e-learningowych w organizowaniu Internetowej Giełdy Pracy

W opracowaniu przedstawiono rozważania dotyczące budowania elementów e-społeczeństwa jakim była Internetowa Giełda Pracy oraz jej rozbudowa o elementy e-learningu pozwalające na indywidualne tworzenie ścieżki edukacyjnej w zależności od wybieranych ofert pracy. W ten sposób powstał system nie tylko informacyjny, ale także edukacyjny z orientacją na samodzielną pracę z wykorzystaniem internetu jako bazy wiedzy. Opracowanie jest przyczynkiem do budowania elementów e-społeczeństwa pozwalających na zmiany w postawach osób poszukujących pracy. W tym przypadku osoba korzysta z internetu nie tylko szukając potencjalnego zatrudnienia, co można określić jako statyczne zachowania, ale także sięga po metody edukacyjne w przygotowaniu się do czekających ją zmian zawodu czy też sprawdzenia siebie w oczekiwaniach, jakie stawia przyszły pracodawca. Ta forma aktywności ma charakter aktywny.

Złożoność jako cecha podstawowa systemów współczesnego świata stanowi wyzwanie w każdej prawie dziedzinie życia. Zmiany systemowe, jakie są konieczne wobec zmieniającej się rzeczywistości, widoczne w wymiarach złożoności nie zawsze są postrzegane jako potrzebne, a zupełnie rzadko jako konieczne. Ta komplementarność rozwoju, wyrażona przez stałość i zmienność, jest raczej widziana poprzez pryzmat niezmienności, jako bezpiecznego sposobu widzenia życia. Świat doby współczesnej wymaga jednak od nas przesuwania się w kierunku zmiennych prerogatyw zachowań. Edukacja, jak się wydaje, jest taką częścią rzeczywistości, w której konieczność zmian jest dość trudno akceptowalna. Jednak za sprawą rewolucyjnych wymiarów cywilizacji informacji, ta dziedzina zaczyna zmieniać oblicze. To zmiany w dostępie do informacji, szybkości jej osiągnięcia, także na własny sposób tworzą nowe uwarunkowania i zmuszają do wyjścia z opłotków własnej doskonałości i tworzenia systemów edukacyjnych na miarę nowych możliwości i potrzeb. Można powiedzieć o kwantowym przejściu, jeżeli tylko odważymy się spojrzeć na to, czego i jak człowiek się uczy oraz na to, jak i czego może się uczyć. Stojąc wobec tych wyzwań, powinniśmy rozwijać nowe systemy edukacji, a w wielu przypadkach trzeba ją wymyślić na nowo. Do tego konieczne są odwaga, umiejętność łamania uwarunkowań, a także nowy paradygmat edukacji. Ma to być nie tylko edukacja przygotowania do zawodu, edukacja wiedzy deklaratywnej, lecz także ciągłe, samouczące się zachowanie człowieka wiedzy, który wie, jak korzystać z dorobku cywilizacji. Ma odwagę także kreować nowe zachowania samoedukacji i odnajdywania radości tworzenia. Potrzebne

jest łamanie reguł i granic wytworzonych przez rewolucję naukowo-techniczną oraz poszukiwanie nowego wyrazu dla dzisiejszej rewolucji informacji¹.

Wielowymiarowość zachowań dzisiejszych społeczeństw widoczna jest w każdym przekroju ich organizacji. Możliwości, jakie rodzi rewolucja informacji, sprawiają, że społeczeństwa nabierają charakteru dynamicznego, samoorganizującego się. Rodzą się programy e-społeczeństwo, e-gospodarka, e-infrastruktura i inne. Wszystkie one w pierwszej odstonie mówią o sieci wymiany informacji, wykorzystaniu zasobów baz wiedzy i doświadczenia oraz tworzeniu warunków do kreowania postaw twórczych. Dzisiaj dziedziczymy wiele pojęć i zachowań, które rodziły się, gdy warunki organizacji społeczeństw były nieporównywalnie inne niż obecnie. Dzisiaj mówiąc o pracy coraz częściej wyobrażamy ją sobie jako pracę na odległość, indywidualne organizowanie warsztatu pracy itd.

Tworzenie elementów e-społeczeństwa wymaga wielowymiarowych zachowań. Można mówić o ich kierunku np. „z góry na dół” – rząd tworzący odpowiednie programy i akty, ale też „z dołu do góry” – obywatel rozpoczynający świadomy udział w tej hiperprzestrzeni informacyjnej². Może to być „praca od podstaw” w zakresie przeobrażania zachowań obywatela na rynku pracy i administracji.

W opracowaniu przedstawiono proces budowania elementów e-społeczeństwa, za jakie uznano Internetową Giełdę Pracy z rozbudową o technologię e-learningowe. W zamiarze autorów powstała platforma informacyjno-edukacyjna ze zwróceniem uwagi na aktywność w czasie rzeczywistym i indywidualność uczestnika giełdy. Takie zestawienie technologii informatycznych tworzy system, w którym poszukujący pracy – wykładowca – otoczenie budują wielowymiarowy kontinuum, warunków, w których pojawiać się mogą samodzielne działania zmierzające do tworzenia swojego warsztatu pracy. Istotnego znaczenia nabiera tutaj komunikacja – nie tylko w szukaniu informacji, ale także w przekształcaniu swoich umiejętności zawodowych.

Technologie wykorzystywane w tworzeniu infastruktury e-społeczeństwa

Technologia została zdominowana przez dwa rodzaje ludzi: tych co rozumieją to czym nie są w stanie zarządzać i tych którzy zarządzają tym czego nie rozumieją³.

Obecny przełom technologiczny jest związany z istnieniem gospodarki opartej na wiedzy, która stała się strategicznym elementem w działalności organizacji, podmiotów gospodarczych, edukacyjnych czy administracji. Kapitał intelektualny ma kluczowe znaczenie w rozwoju organizacji i jest głównym czynnikiem sukcesu, co ma wpływ na zmienność otoczenia i coraz silniejszą konkurencję. Zastosowanie technologii informatycznych intensyfikuje działania organizacji funkcjonujących w wirtualnej przestrzeni w oparciu o elektroniczną gospodarkę i posiadających wykwalifikowaną kadrę.

Podstawą istnienia i rozwoju idei społeczeństwa wiedzy jest społeczeństwo wykształcone, mające wysokie kwalifikacje, umiejące tworzyć i przetwarzać wiedzę w pracy zawodowej. Powstanie takiego społeczeństwa jest ściśle związane z rynkiem edukacyjnym, różnymi formami kształcenia

¹ Z. Lis, Z. Zieliński, *Wdrażanie systemu e-learning w warunkach studiów eksternistycznych*, Ogólnopolska Konferencja, *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, Akademia Ekonomiczna w Katowicach, Katowice 18 listopada 2004.

² <http://uniaobywatelska.org>

³ *Prawo Putta*, <http://www.imiennik.pl/index.php?ids=36>

ustawicznego (opartego w głównej mierze o zastosowane technologie IT) – edukacji na odległość, szkoleń online i innych form podnoszenia kwalifikacji (w pracy czy w nauce)⁴. W późniejszym etapie, po pozyskaniu wiedzy, technologie informatyczne wykorzystuje się w sferze gospodarczej, biznesowej czy administracyjnej – dzięki nim tworzą się przyszłe zręby świadomego e-społeczeństwa, ludzie zaś nabywając wiedzę, ucząc się wykorzystywać czynniki i usługi informacyjne – przekazują między sobą dane, informacje siecią teleinformatyczną. Stworzony w ten sposób model warstwowy porządkuje i systematyzuje problematykę społeczeństwa informacyjnego.

Rysunek 1. Warstwowy model e-społeczeństwa opartego na wiedzy, posługującego się technologią IT



Źródło: opracowanie własne

Posiadana wiedza i wykształcenie przyczyniają się do tworzenia, pozyskania i skupienia środowiska ludzi zafascynowanych nowymi technologiami (i obeznanymi z nimi), którzy czerpią informacje, umieją je zweryfikować oraz wykorzystują w sferze działań e-społeczeństwa, gdzie:

- istotna jest komunikacja na poziomie sieci, łącz szerokopasmowych, dzięki której powstają organizacje wirtualne, społeczności internetowe, formy pracy zdalnej, na odległość czy też najprostsze formy komunikacji, np. na poziomie zarządu firmy z pracownikami, bezpośrednio klienta z pracownikiem bądź też dwóch i więcej osób (w zależności od zastosowanych usług komunikacyjnych – e-mail, fora dyskusyjne);
- doskonalenie i ciągłe uczenie, poznawanie i szkolenie się staje się paradygmatem nowej gospodarki opartej na wiedzy, a stosowane techniki informatyczne wspomagają proces e-nauczania. Przykładami systemów uczących mogą być: usługi online (e-learning), e-gazety, grupy dyskusyjne, portale informacyjne;

⁴ Z. Zieliński, *Rola e-edukacji w tworzeniu i rozwoju idei społeczeństwa wiedzy*, [w:] *Wyzwania gospodarki elektronicznej. Stan i perspektywy*; Wyd. konferencyjne Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Marketingu w Chrzanowie, Chrzanów 2005.

- technologia jest niezbędnym komponentem wirtualnej organizacji i odgrywa kluczową rolę w gospodarce, biznesie, administracji czy w procesach magazynowania informacji. IT znacznie zwiększa szybkość i skalę przepływu danych, powoduje jednocześnie, że wzrasta rola przestrzeni informacyjnej;
- technologia tworzy przestrzenie informacyjne składające się na relacje i działania osób korzystających z internetu w sferach społecznych, kulturalnych czy politycznych. Dzięki temu istnieje społeczeństwo informacyjne, korzystające z baz wiedzy, stale uczące się, często pracujące w organizacjach sieciowych, wirtualnych, komunikujące się na poziomie sieci.

Współczesne społeczeństwo informacyjne istnieje dzięki technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Wykorzystanie sieci i technologii informatycznych przyczynia się do podnoszenia nie tylko umiejętności, ale i wykształcenia pracownika, co powoduje wzrost jego świadomości i doprowadza do zmiany roli człowieka w społeczeństwie wiedzy, np. z obywatela informującego się do obywatela komunikującego się.

Budowanie platformy edukacyjnej na przykładzie Internetowej Giełdy Pracy

Budowanie przestrzeni, w której może funkcjonować społeczeństwo informacyjne wymaga zarówno nakładów inwestycyjnych, jak i przygotowania kadr. W nowoczesnych przedsiębiorstwach zarządzanie personelem powinno przyjmować kształt spójnego systemu, składającego się z zadań administracyjno-kadrowych, takich jak: nabór pracowników (rekrutacja i szkolenie kadr), system ocen pracowniczych, system motywacyjny, a także program podnoszenia kwalifikacji (wraz z modułem szkoleń z wykorzystaniem technologii). W działaniu takiego rozwiązania bardzo pomocny może stać się internet, który obecnie jest wykorzystywany przede wszystkim w programach rekrutacyjnych i szkoleniach⁵.

Według Petera Druckera, kluczowym surowcem Nowej Gospodarki jest wiedza, która nie zna granic, jest nieskończenie mobilna i napędzająca konkurencję. Pracownik XXI wieku będzie „technologiem wiedzy”, człowiekiem wykonującym wolny zawód łączący wiele specjalności. Do najszybciej rozwijających się zawodów można zaliczyć: informatyków, projektantów, analityków, technologów, prawników⁶.

Takim przykładem wykorzystania technologii w procesie tworzenia i budowania zrębów społeczeństwa wiedzy jest projekt i jego realizacja w postaci Internetowej Giełdy Pracy w Wyższej Szkole Handlowej w Kielcach. W dniach 26-28 września 2005 roku Wyższa Szkoła Handlowa w Kielcach wraz z Wojewódzkim Urzędem Pracy oraz Powiatowym Urzędem Pracy w Kielcach zorganizowała drugą edycję Internetowej Giełdy Pracy. Inicjatywa ta miała na celu promocję nowych sposobów poszukiwania pracy i poruszania się po rynku pracy. Działanie to było również formą realizacji założeń wynikających ze *Strategii rozwoju województwa świętokrzyskiego w zakresie budowy społeczeństwa informacyjnego*.

W ciągu trzech dni funkcjonowania serwis Internetowej Giełdy Pracy odwiedziło blisko 12 tys. osób przeglądając, komunikując się, szkoląc i wysyłając swoje oferty do 270 pracodawców. Stronę

⁵ T. Maciejowski, *Firma w Internecie*, Oficyna Wydawnicza, Kraków 2004.

⁶ P. Drucker, *On The Web*, <http://www.peter-drucker.com/>

odwiedzały osoby z Lublina, Tarnobrzega, Warszawy, Sandomierza, Bydgoszczy i Wrocławia, jednakże największe zainteresowanie (najwięcej odsłon strony giełdy) było z Kielc i województwa świętokrzyskiego.

Rysunek 2. Strona Internetowej Giełdy Pracy



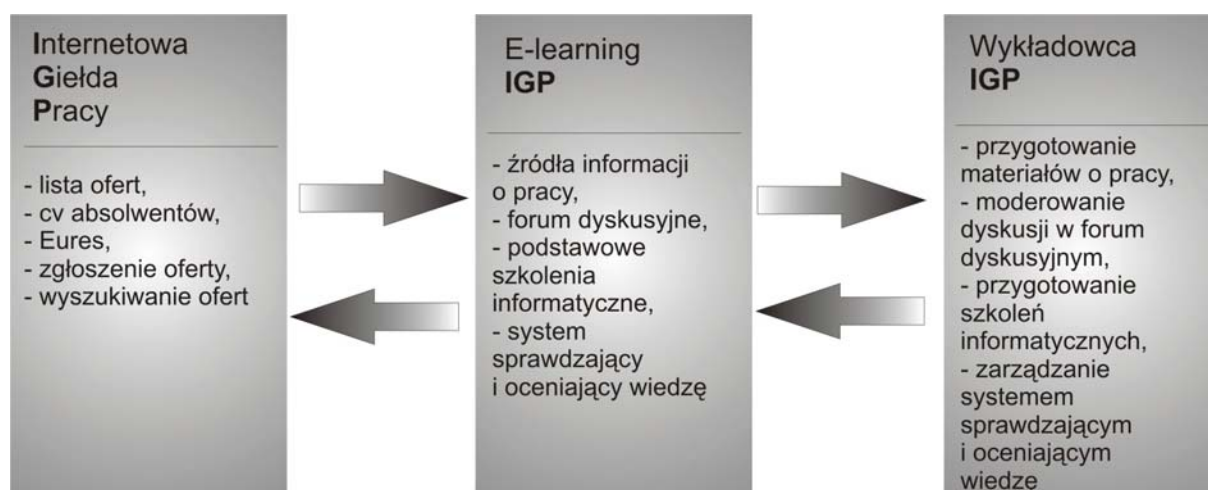
Źródło: <http://giełda.wsh-kielce.edu.pl>

Internetowa Giełda Pracy (IGP) została zbudowana w oparciu o technologię dynamicznych stron www (php) w połączeniu z relacyjną bazą danych mysql, a także interaktywnych elementów flash. Działania giełdy były dwukierunkowe – opierały się na pozyskaniu ofert pracy od pracodawców, a następnym zamieszczeniu ich w serwisie; osoby poszukujące pracy miały możliwość wyszukania zamieszczonych propozycji w serwisie, jak i dodania własnego życiorysu w bazie CV. Serwis IGP jest projektem łączącym ideę serwisu rekrutacyjnego, w którym zamieszczane są głównie ogłoszenia o pracy z portalem edukacyjnym zawierającym informacje i dane istotne z punktu widzenia osób poszukujących pracy, bądź chcących ją zmienić. Połączenie obu tych elementów zaowocowało powstaniem platformy rekrutacyjno-edukacyjnej, w której osoba poszukująca pracy ma możliwość nie tylko wyszukania interesującej ją oferty pracy (i kontaktu bezpośredniego z pracodawcą za pomocą internetu), ale także podniesienia swych umiejętności z wykorzystaniem zawartego w Internetowej Giełdzie Pracy modułu e-learning, opartego na systemie open source – Moodle (<http://moodle.wsh-kielce.edu.pl>).

System edukacyjny Moodle w portalu IGP zawiera następujące elementy:

- źródła informacji – artykuły na temat rekrutacji, systemów motywacyjnych, ścieżek kariery, sposobów i zasad poszukiwania pracy czy przygotowania się do rozmowy kwalifikacyjnej, wykorzystania internetu jako narzędzia do poszukiwania pracy i rekrutacji, a także podstawowe informacje o telepracy;
- forum dyskusyjne, na łamach którego użytkownicy mogą podyskutować na tematy: *Eures – zagraniczne oferty pracy*; *ZUS – pytania dotyczące rozpoczęcia działalności, ulg w prowadzeniu działalności, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych z tytułu prowadzenia działalności*, a także korzystać z porad prawnych;
- podstawowe szkolenia informatyczne w zakresie obsługi komputera, systemu operacyjnego Windows, a także części aplikacji wchodzących w skład pakietu Office – MS Word;
- system sprawdzający i oceniający wiedzę z zakresu podstawowego szkolenia informatycznego – testy wiedzy z użytkowania systemu Windows, usług sieciowych – internetu oraz zadania z MS Word, m.in. przygotowania gotowych dokumentów aplikacyjnych dla poszukujących pracy.

Rysunek 3. Komunikacja i wymiana informacji pomiędzy IGP-E-learning-Wykładowca



Źródło: opracowanie własne

Postęp technologiczny sprawia, że samo poszukiwanie pracy, jak i formy pracy (telepraca) czy edukacji (e-learning) przybierają zupełnie inne kształty i działają w innych ramach niż tradycyjne. Internet stwarza duże możliwości dla rozwoju zdalnej pracy oraz nauczania na odległość – jest wprost idealnym środkiem komunikacji między obywatelem, firmą czy podmiotem edukacyjnym. W przypadku e-learningu nie bez znaczenia jest przeniesienie punktu ciężkości z wykładowcy na osobę przyswajającą wiedzę, a co z tym jest związane – akceptacja uczenia się w dowolnym miejscu o dowolnym czasie przez osobę szkolącą się. Dzięki nauczaniu na odległość wiedza staje się ogólnodostępna, ponieważ jej przekazywanie nie jest ograniczone tak, jak w tradycyjnym nauczaniu, przez co można łączyć (z wykorzystaniem technologii informatycznej) ze sobą teoretycznie różne elementy, takie jak giełda pracy, szkolenia i kursy podnoszące kwalifikacje osób. Wszystkie te czynniki

opierające się w swoim założeniu na wykorzystaniu technologii informacyjnej przyczyniają się do budowania społeczeństwa informacyjnego i są tworzone na użytek obywatela. Także człowiek korzystający z nowych technologii i rozwiązań informatycznych zbliża się do idei społeczeństwa informacyjnego. Posiada to niesłychaną zaletę, jaką jest dostęp do zasobów w dowolnym miejscu i czasie, zmienia podejście do kształcenia na odległość i zaopatrywania społeczeństwa w dobra i usługi.

Wnioski

W pracy przedstawiono wykorzystanie technologii IT w budowaniu elementów społeczeństwa informacyjnego. Internetowa Giełda Pracy, która stanowiła aktywne źródło komunikacji i informacji w szukaniu potencjalnego miejsca pracy została wzbogacona o elementy e-learningu. Nadało to rozwiązaniu nowy wymiar, a tym samym pozwoliło na aktywne i dynamiczne zachowanie korzystającego ze źródeł informacji w wytyczaniu ścieżek uczenia się w systemie e-learning w zależności od wybieranych opcji przyszłego zatrudnienia.

Bibliografia

Z. Lis, Z. Zieliński, *Wdrażanie systemu e-learning w warunkach studiów eksternistycznych*, Ogólnopolska Konferencja, *Rozwój e-edukacji w ekonomicznym szkolnictwie wyższym*, Akademia Ekonomiczna w Katowicach, Katowice 18 listopada 2004.

T. Maciejowski, *Firma w Internecie*, Oficyna Wydawnicza, Kraków 2004.

Z. Zieliński, *Rola e-edukacji w tworzeniu i rozwoju idei społeczeństwa wiedzy*; [w:] *Wyzwania gospodarki elektronicznej. Stan i perspektywy*, Wyd. konferencyjne Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Marketingu w Chrzanowie, Chrzanów 2005.

Netografia

<http://grendel.wsh-kielce.edu.pl/extern> – serwer eStudentWSH nauczania na odległość

<http://moodle.wsh-kielce.edu.pl> – platforma elearning WSH

<http://gielda.wsh-kielce.edu.pl>; autorzy serwisu: Artur Janus, Zbigniew Zieliński, Janusz Rudnicki, Marzena Wołowiec.

<http://uniaobywatelska.org>

<http://www.peter-drucker.com/> – Drucker P., *On The Web*,

<http://www.imiennik.pl/index.php?ids=36>

Abstract

The article presents the project of Internet Employment Exchange and its development with elements of e-learning. The system supplies users not only with information but also with educational materials derived from the Internet. In the project, people were using the Internet when looking for a job, which can be described as a static and common behaviour, and they were also using educational methods in preparing for an interview or changing a job, which can be described as an active form.