

AZ EURODESK BRUSSELS LINK TEVÉKENYSÉGEI A PANDÉMIA ALATT

Marton Zsolt, Kommunikációs menedzser

COVID-19 – TAGSÁGI KÉRDŐÍV

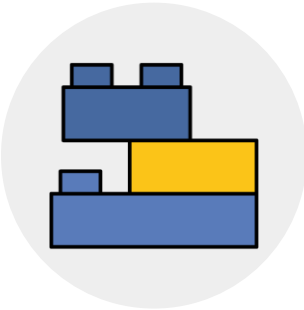


- 90 kitöltő 18 országból
- A válaszadók kétharmada nonprofit szervezetben (40%), ifjúsági irodában (21%) vagy önkormányzati szervnél (17%) dolgozik
- Fókuszban a 2020-as évre gyakorolt hatások
- Érintett kérdések: erőforrások, motiváció, munkaterheltség, megváltozott körülmények
- A legnagyobb kihívás: eszközök és humán erőforrás hiánya az online munkára való átálláshoz

COVID-19 – TAGSÁGI KÉRDŐÍV



A válaszadók 57%-ának hiányoztak a szükséges szoftveres és hardveres **eszközök** amikor a pandémia elkezdődött, de csak 11% kapott pénzügyi **támogatást** ennek orvoslására.



A **motiváció** 39%-ban csökkent a megkérdezettek körében, míg a **munkaterheltség** 42%-ban nőtt.

COVID-19 – TAGSÁGI KÉRDŐÍV



A válaszadóknak átlagosan 17 hétig kellett **zárva tartaniuk** a pandémia miatt 2020 első kilenc hónapjában, emiatt 98%-nak kellett változtatni a **szolgáltatásaikon**.



86% épített be új, **online tevékenységeket** a portfóliójába, ennek is köszönhetően 60%-kal nőtt a **közösségi média használata** a válaszadók körében.

COVID-19 – TAGSÁGI KÉRDŐÍV



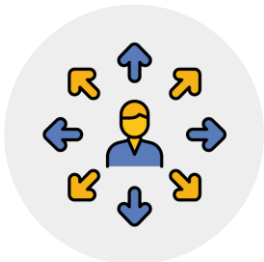
A válaszadók 70%-a érezte azt, hogy nehezebb eljutni a **hátrányos helyzetben lévő fiatalokhoz** a pandémia első kilenc hónapjában.



A legtöbb fiatal a **emailben vagy a közösségi média felületein** keresztül tartotta a kapcsolatot az ifjúsági szakemberekkel. A leggyakrabban az **önkénteskedés** valamilyen formája után érdeklődtek.

COVID-19 – TAGSÁGI KÉRDŐÍV

Az Eurodesken belül dolgozó ifjúsági munkások elvárásai a központi irodától a válaszadók visszajelzései alapján:



72%
Tréning
lehetőségek



69%
Jó
gyakorlatok
megosztása



63%
Útmutató
online
eszközökhöz



60%
Útmutató
fiataloknak
szóló online
eseményekhez



54%
Kommunikációs
anyagok

eurodesk

A KÖZPONTI IRODA VÁLASZA A PANDÉMIÁRA

- Megnövelt kapacitás online meetingek szervezéséhez
- Az összes meeting online térbe való átmentése
- Kommunikációs fórum jó gyakorlatok megosztásához
- COVID-munkacsoport egy közös kampány kidolgozására #DontStopDreamingStartPlanning
- Webinárium sorozat heti rendszerességgel széleskörű témákkal (26 webinárium 639 résztvevővel 2020-ban)
- COVID témájú oldalak és cikkek a weboldalunkon és az Ifjúsági Portálon
- Útmutatók online események szervezéséhez



TIME TO MOVE:

Adventures in Berlin



MI IS EZ A JÁTÉK?

- **Egy online, szabadulósobák dinamikájára épülő játék** a Soloth Games készítésében, az Eurodesk Brussels Link megbízásából és 11 Eurodesk koordinátor közreműködésével
- **Két játékos** játszhatja (két személy vagy két kis csapat)
- A játékosok **folyamatos kommunikációban** vannak és össze kell dolgozniuk, hogy meg tudják oldani a képernyőn látható fejtörőket
- **Nincs szükség internetkapcsolatra**, ha a játék egyszer betöltött
- A játékhoz **nincs szükség regisztrációra** → GDPR-barát megközelítés

A TÖRTÉNET

A két játékos egy testvérpárt alakít a játékban, akik amikor meglátogatják a nagyijukat, rájönnek, hogy ő titokzatos módon eltűnt. Az asztalon egy dobozt és jegyeket találnak Berlinbe.

A nyomokat követve a játékosok új helyeket fedeznek fel, új barátokra találnak, kipróbálják az önkénteskedést, miközben fejtörőket oldanak meg és keresik a választ a kérdésre: Hová tűnt a nagyi?



AZ ALKOTÓELEMEK

A játék egyik célja, hogy különböző háttérű és nemzetiségű karaktereket is bemutasson, ahogy egy csereprogram során egy fiatal élőben is átéli ezt

- Az EU-s ifjúsági programok, önkénteskedés, az Eurodesk mind megjelennek a játékban
- A helyszínek az életből merített példákon alapszanak, kis varázslatos kiegészítésekkel





My dear,
We always thought about exploring the world
but never did it. Now it's here and only
you can find us. If you're the first to take us by
hand,
Good luck on the adventure!
Love,
[Signature]
Puzzle pieces

Next Scene

Digicode ○●○ 524
Password ○●● 754
●○○ 492



Berlin

Bucharest



Next Scene



Next Scene



A FEJTÖRŐK

- A fejtörőket a játékosok **csakis közösen** tudják kitalálni azokból a részinformációkból, amiket a képernyőjükön látnak és amiket egymással meg kell osztaniuk



MIÉRT ÉPPEN EZ?

- 1) A szabadulószoza formátum nagyon népszerű a fiatalok körében
- 2) Egy fiatalokkal játszható játék, ami akár online és offline is bevethető az ifjúsági szakemberek által nagyobb felkészülés nélkül
- 3) A játék célja a külföldi csereprogramok és önkéntes projektek népszerűsítése olyan hátrányos helyzetű fiatalok körében, akik nem jutottak még el külföldre vagy nehezen tudják elképzelni milyen élmény lehet egy európai programban való részvétel
- 4) Az európai lehetőségek egy játékba vannak csomagolva ezáltal a fiatalok sokkal könnyebben befogadják az új információkat

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

eurodesk